

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 intelligents, objets maudits, artefacts

Objets intelligents

Certains objets possèdent une intelligence propre. Rendus conscients par le processus qui leur a donné leurs propriétés magiques, ils pensent et ressentent des émotions comme tout le monde, à tel point qu'il est souhaitable de les traiter comme des PNJ. Les objets intelligents peuvent posséder des pouvoirs mineurs ou majeurs, et sont parfois construits pour (et motivés par) un dessein spécial. Seuls les objets permanents peuvent être intelligents, pas ceux qui sont à charges ou à usage unique (ce qui signifie que les potions, huiles, parchemins et baguettes, entre autres, ne sont jamais intelligents). En règle générale, moins de 1% des objets magiques sont intelligents. Les objets intelligents peuvent être considérés comme des créatures à part entière puisqu'ils ont une valeur d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. On les considère comme des créatures artificielles. Beaucoup d'objets intelligents ont le pouvoir de générer de la lumière (comme certaines armes magiques), et la plupart ne pourraient pas voir sans cela.

Contrairement à la plupart des objets magiques ordinaires, les objets intelligents ont la possibilité d'activer eux-mêmes leurs pouvoirs, sans attendre un mot de commande de leur porteur.

Table : Intelligence, Sagesse, Charisme et propriétés des objets intelligents

Id100	Caractéristiques mentales	Communication	Propriétés	Perception	Modificateur au prix de base
01–34	Deux à 12, une à 10	Empathie ¹	1 pouvoir mineur	Vue et ouïe (9 m)	+1 000 po
35–59	Deux à 13, une à 10	Empathie ¹	2 pouvoirs mineurs	Vue et ouïe (18 m)	+2 000 po
60–79	Deux à 14, une à 10	Parole ²	2 pouvoirs mineurs	Vue et ouïe (36 m)	+4 000 po
80–91	Deux à 15, une à 10	Parole ²	3 pouvoirs mineurs	Vision dans le noir et ouïe (18 m)	+5 000 po
92–97	Deux à 16, une à 10	Parole ^{2,3}	3 pouvoirs mineurs	Vision dans le noir et ouïe (18 m)	+6 000 po
98	Deux à 17, une à 10	Parole, télépathie ^{3,4}	3 pouvoirs mineurs et 1 pouvoir majeur ⁶	Vision dans le noir et ouïe (36 m)	+9 000 po
99	Deux à 18, une à 10	Parole, télépathie ^{4,5}	3 pouvoirs mineurs + 2 pouvoir majeurs ⁶	Vision dans le noir, perception aveugle et ouïe (36 m)	+12 000 po
100	Deux à 19, une à 10	Parole, télépathie ^{4,5}	4 pouvoirs mineurs + 2 pouvoir majeurs ⁶	Vision dans le noir, perception aveugle et ouïe (36 m)	+15 000 po

1 Le possesseur ressent des émotions en provenance de l'objet, l'encourageant à faire ou à ne pas faire certaines choses.

2 Comme tout personnage, un objet intelligent parle le commun plus une langue par point de bonus correspondant à sa valeur d'Intelligence. Il peut communiquer par télépathie avec son porteur.

3 L'objet sait également lire les langues qu'il parle.

4 L'objet peut choisir à volonté entre ces deux modes de communication, ses langages connus étant ceux de n'importe quel objet doué de parole. Il peut communiquer par télépathie avec son porteur.

5 L'objet sait lire les langues qu'il parle, mais aussi les écrits magiques (comme à l'aide de *lecture de la magie*).

6 En remplacement d'un pouvoir majeur, l'objet intelligent peut avoir été créé dans un dessein particulier (et posséder le pouvoir dédié).

Alignement des objets intelligents

Tout objet intelligent a automatiquement un alignement. À noter que, dans le cas de certaines armes principalement, l'alignement de l'objet est déjà déterminé par sa nature ou sa fonction, du moins partiellement. Si vous créez une arme intelligente en laissant faire le hasard, n'oubliez pas que son alignement doit prendre en compte certaines de ses propriétés spéciales.

Chaque fois qu'un personnage prend en main ou revêt un objet intelligent dont l'alignement ne correspond pas au sien (sauf dans les cas indiqués par un astérisque sur la *Table : alignement des objets*), il acquiert un niveau négatif. Celui-ci n'entraîne jamais une perte de niveau effective, mais il faut se débarrasser de l'objet pour le résorber (même les sorts tels que restauration restent inefficaces). Ce niveau négatif s'ajoute à tous les handicaps que l'objet peut infliger à son porteur. En cas de différence d'alignement, un objet ayant un Ego (voir plus loin) compris entre 20 et 29 transmet deux niveaux négatifs à son porteur, au lieu d'un (et trois niveaux négatifs pour un objet dont l'Ego est au moins égal à 30).

Table : alignement des objets

1d100 Alignement de l'objet

01–25	Loyal bon
26–45	Neutre bon ¹
46–50	Chaotique bon
51–55	Loyal neutre ¹
56–75	Neutre
76–85	Chaotique neutre ¹
86–90	Loyal mauvais
91–95	Neutre mauvais ¹
96–100	Chaotique mauvais

¹ Cet objet peut également être utilisé par tout personnage dont l'alignement correspond à la partie non neutre de l'alignement de l'objet.

Langues parlées par les objets

Comme tous les personnages, les objets intelligents parlent le commun plus une langue supplémentaire par point de bonus que leur confère leur valeur d'Intelligence. Choisissez des langages prenant en compte les origines de l'objet et sa raison d'être.

Pouvoirs des objets intelligents

Une fois que la *Table : Intelligence, Sagesse, Charisme et propriétés des objets intelligents* a indiqué le nombre de pouvoirs mineurs et majeurs de votre objet intelligent, déterminez-les grâce aux tables suivantes.

Tous les pouvoirs fonctionnent si et quand l'objet le souhaite. Cependant les objets intelligents obéissent généralement aux souhaits de leur propriétaire. Activer un pouvoir ou se concentrer sur un pouvoir actif nécessite une action simple, qui est effectuée par l'objet lui-même.

Si vous obtenez deux fois le même pouvoir, relancez les dés.

Pouvoirs mineurs des objets intelligents

1d100	Pouvoir mineur	Modificateur au prix de base
01–05	L'objet peut lancer <i>bénédiction</i> , 3 fois par jour	+1 000 po
06–10	L'objet peut lancer <i>leur féerie</i> , 3 fois par jour	+1 000 po
11–13	L'objet peut lancer <i>image imparfaite</i> , 1 fois par jour	+2 200 po
14–20	L'objet bénéficie d'une <i>perception de la mort</i> permanent	+2 700 po
21–25	L'objet peut lancer <i>détection de la magie</i> à volonté	+3 600 po
26–29	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Art de la magie	+5 000 po
30–35	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Bluff	+5 000 po
36–38	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Connaissances (une au choix)	+5 000 po
39–40	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Décryptage	+5 000 po
41–45	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Détection	+5 000 po
46–51	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Diplomatie	+5 000 po
51–55	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Fouille	+5 000 po
56–61	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Intimidation	+5 000 po
62–66	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Perception auditive	+5 000 po
67–72	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Psychologie	+5 000 po
73–77	L'objet peut lancer <i>image accomplie</i> , 1 fois par jour	+5 400 po
78–80	L'objet peut lancer <i>hébètement de monstre</i> , 3 fois par jour	+6 500 po
81–83	L'objet peut lancer <i>immobilisation de personne</i> , 3 fois par jour	+6 500 po
84–89	L'objet peut lancer <i>localisation d'objet</i> , 3 fois par jour	+6 500 po
90–94	L'objet peut lancer <i>soins modérés</i> (2d8+3), 3 fois par jour	+6 500 po
95–97	L'objet peut lancer <i>ténèbres</i> , 3 fois par jour	+6 500 po
98–	L'objet peut lancer <i>zone de vérité</i> , 3 fois par jour	+6 500 po
100		

Pouvoirs majeurs des objets intelligents

1d100	Pouvoir majeur	Modificateur au prix de base
01–06	L'objet peut détecter les alignements opposés au sien, à volonté	+7 200 po
07–10	L'objet peut lancer <i>détection des morts-vivants</i> , à volonté	+7 200 po
11–13	L'objet peut lancer <i>frayeur</i> , à volonté	+7 200 po
14–17	L'objet bénéficie d'une <i>détection de la scrutation</i> permanente	+10 000 po
18–21	L'objet peut créer un <i>mur de feu</i> en cercle autour du porteur, 1 fois par jour	+10 000 po
22–26	L'objet peut lancer <i>ancres dimensionnelles</i> , 1 fois par jour	+10 000 po
27–31	L'objet peut lancer <i>globe d'invulnérabilité partielle</i> , 1 fois par jour	+10 000 po
32–36	L'objet peut lancer <i>œil du mage</i> , 1 fois par jour	+10 000 po
37–41	L'objet peut lancer <i>renvoi</i> , 1 fois par jour	+10 000 po
42–46	L'objet bénéficie d'un <i>rapport</i> permanent	+11 000 po
47–50	L'objet peut lancer <i>bourrasque</i> , 3 fois par jour	+11 000 po
51–55	L'objet peut lancer <i>clairaudience/clairvoyance</i> , 3 fois par jour	+16 000 po
56–59	L'objet peut lancer <i>extinction des feux</i> , 3 fois par jour	+16 000 po
60–64	L'objet peut lancer <i>lumière du jour</i> , 3 fois par jour	+16 000 po
65–68	L'objet peut lancer <i>négarion de l'invisibilité</i> avec une portée de 9 m, 3 fois par jour	+16 000 po
69–73	L'objet peut lancer <i>ralentissement</i> , 3 fois par jour	+16 000 po
74–77	L'objet peut lancer <i>rapidité</i> sur son porteur, 3 fois par jour	+16 000 po
78–80	L'objet peut lancer <i>ténèbres profondes</i> , 3 fois par jour	+16 000 po
81–85	L'objet peut lancer un <i>cercle magique</i> contre les alignements opposés au sien, 1 fois par jour	+16 000 po
86–90	L'objet peut lancer <i>localisation de créature</i> , 3 fois par jour	+30 000 po
91–95	L'objet peut lancer <i>terreur</i> , 3 fois par jour	+30 000 po
96–100	L'objet peut lancer <i>détection des pensées</i> , 3 fois par jour	+44 000 po

Objets créés dans un dessein spécial

Le dessein dans lequel un objet a été créé doit correspondre à sa nature et à son alignement. De plus, sachez garder le comportement de l'objet dans les limites du raisonnable. Un dessein visant à “ tuer les lanceurs de sorts profanes ” ne signifie pas que l'objet oblige son possesseur à attaquer tous les magiciens, bardes et ensorceleurs qu'il croise (ni même que l'objet pense qu'une telle tâche est possible). Par contre, il hait suffisamment les pratiquants de la magie profane pour avoir décidé, par exemple, de mettre un terme à l'existence de l'ordre de magie local et au règne de la reine-ensorceleuse du pays voisin. De la même manière, un dessein consistant à “ défendre les elfes ” ne signifie pas que, si le porteur est elfe, il cherchera seulement à s'aider lui-même. Au contraire, l'objet souhaite être utilisé pour défendre la cause des elfes et vaincre leurs ennemis. Un dessein de type “ Vaincre/tuer ” ne doit pas être interprété comme une manifestation de l'instinct de conservation : l'objet ne cherche pas à se protéger des créatures ou individus concernés ; il ne trouvera pas le repos (et ne le laissera pas non plus à son possesseur) tant qu'il ne sera pas venu à bout de ses ennemis désignés. Nul doute qu'il s'agit là d'une tâche irréalisable, mais l'objet a tout de même l'avantage de l'aborder de manière logique et locale, du moins dans la plupart des cas.

Dessein des objets intelligents

1d100	Dessein
01–20	Vaincre/tuer les créatures d'alignement diamétralement opposé ¹
21–30	Vaincre/tuer les pratiquants de la magie profane (ce qui inclut les monstres utilisant des pouvoirs magiques assimilables aux sorts profanes)
31–40	Vaincre/tuer les pratiquants de la magie divine (ce qui inclut les entités divines et leurs serviteurs)
41–50	Vaincre/tuer les créatures qui ne pratiquent pas la magie
51–55	Vaincre/tuer un certain type de créatures (voir la propriété spéciale d'arme tueuse pour une liste possible)
56–60	Vaincre/tuer une certaine race ou espèce de créatures
61–70	Protéger une certaine race ou espèce de créatures
71–80	Vaincre/tuer les serviteurs d'un dieu particulier
81–90	Protéger les serviteurs et les intérêts d'un dieu particulier
91–95	Vaincre/tuer tout le monde (possesseur de l'objet excepté)
96–100	Au choix

1 Dans ce cas, un objet d'alignement neutre a pour dessein de préserver l'équilibre. Ses ennemis jurés sont donc tous les alignements « extrémistes » : LB, CB, LM et CM.

Pouvoir dédié au dessein spécial

Comme son nom l'indique, ce type de pouvoir ne fonctionne que quand l'objet tente d'accomplir le dessein pour lequel il a été créé. C'est toujours lui qui décide si les conditions sont réunies ou non, mais dans la plupart des cas, les circonstances parlent d'elles-mêmes et vous ne devriez pas avoir de difficulté à décider quand l'objet fait appel à son pouvoir dédié. Cela étant, si son possesseur tente de le convaincre de se servir de son pouvoir dans une situation plus difficile à évaluer et si vous jugez qu'il ne se montre pas suffisamment crédible, l'objet refuse.

Pouvoir dédié au dessein spécial des objets intelligents

1d100	Pouvoir dédié	Modificateur au prix de base
01–05	L'objet peut lancer <i>assassin imaginaire</i>	+50 000 po
06–11	L'objet peut lancer <i>confusion</i>	+50 000 po
12–18	L'objet peut lancer <i>désespoir foudroyant</i>	+50 000 po
19–25	L'objet peut lancer <i>porte dimensionnelle</i> sur lui et son porteur	+50 000 po
26–31	L'objet peut lancer <i>tempête de grêle</i>	+50 000 po
32–36	L'objet peut lancer <i>contagion</i> à intensité augmentée au 4 ^e niveau par une attaque de contact	+56 000 po
37–43	L'objet peut lancer <i>empoisonnement</i> à intensité augmentée au 4 ^e niveau par une attaque de contact	+56 000 po
44–50	L'objet peut lancer <i>rouille</i> par une attaque de contact	+56 000 po
51–56	L'objet peut lancer <i>boule de feu</i> (10d6)	+60 000 po
57–62	L'objet peut lancer <i>éclair</i> (10d6)	+60 000 po
63–68	L'objet peut conférer au porteur un bonus de chance de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'à tous les tests	+80 000 po
69–74	L'objet peut lancer <i>blessure légère de groupe</i>	+81 000 po
75–81	L'objet peut lancer <i>chant de discorde</i>	+81 000 po
82–87	L'objet peut lancer <i>œil indiscret</i>	+81 000 po
88–92	L'objet peut lancer <i>cri suprême</i> (15d6), 3 fois par jour	+130 000 po
93–98	L'objet peut lancer <i>vague d'épuisement</i>	+164 000 po
99–100	L'objet peut lancer <i>résurrection suprême</i> sur son porteur, une fois par mois	+200 000 po

Ego des objets intelligents

L'Ego détermine la puissance globale et la force de personnalité de l'objet. Ce n'est qu'après que tous les pouvoirs de l'objet ont été définis qu'il devient possible de calculer son Ego. Cette donnée est vitale pour déterminer qui, de l'objet ou de son possesseur, parvient à s'imposer à l'autre.

Ego des objets intelligents

Propriété de l'objet	Points d'Ego
Par point de bonus d'altération	1
Par point de bonus correspondant à une propriété spéciale	1
Par pouvoir mineur	1
Par pouvoir majeur	2
Dessein spécial (et pouvoir dédié)	4
Télépathie	1
Lecture des langues parlées	1
<i>Lecture de la magie</i>	1
Par point de bonus d'Intelligence	1
Par point de bonus de Sagesse	1
Par point de bonus de Charisme	1

Conflit entre personnages et objets

Quand un objet a une valeur d'Ego, il a automatiquement une volonté qui lui est propre. Il respecte toujours les préceptes de son alignement, sans jamais en dévier. Si, pour sa part, le personnage est moins fidèle à ses principes, il s'ensuit un conflit entre son objet et lui. De la même manière, un objet ayant au moins 20 en Ego se

considère toujours supérieur à son possesseur et, là encore, un conflit s'ensuit si l'aventurier refuse de faire tout ce que lui dit l'objet.

Dans ce cas, le personnage doit effectuer un jet de Volonté dont le DD est égal à la valeur d'Ego de l'objet. S'il le réussit, il parvient à imposer sa volonté à l'objet. Sinon, c'est l'inverse qui se produit. Cet état de fait se poursuit une journée durant, sauf cas de force majeure (bataille d'importance, situation menaçant l'objet ou la vie de l'aventurier, etc.). À ce moment, le dominé a une nouvelle chance de prendre le dessus (nouveau jet de Volonté). Quand l'objet est le partenaire dominant de la relation, il résiste aux souhaits de son possesseur et exige des concessions telles que les suivantes. Le personnage doit :

- Se séparer de ses alliés ou de ses objets dont l'alignement ou la personnalité ne convient pas à l'objet.
- Se débarrasser de tous ses autres objets (ou de tous les objets d'un certain type).
- Obéir à l'objet, qui lui indique où aller et comment se comporter.
- Rechercher et tuer sans attendre les ennemis jurés de l'objet.
- Ériger des défenses magiques autour de l'objet afin de le protéger quand il ne sert pas.
- Toujours avoir l'objet avec lui, quelles que soient les circonstances.
- Confier l'objet à un possesseur qui en sera plus digne (en fonction de son alignement ou de son comportement).

Dans les cas extrêmes, l'objet peut prendre des mesures plus radicales encore :

- Obliger son possesseur à se ruer au combat.
- Refuser de combattre.
- Frapper son possesseur ou les alliés de ce dernier.
- Forcer son possesseur à se rendre à l'ennemi.
- S'arranger pour échapper à son propriétaire.

Comme de bien entendu, de telles mesures de rétorsion n'ont aucune raison d'être si l'harmonie règne entre le personnage et l'objet, tant sur le plan de l'alignement que sur celui du comportement et de leurs objectifs à plus ou moins long terme. Selon la personnalité des objets, certains préfèrent avoir un possesseur suffisamment faible pour pouvoir lui imposer leurs vues, ou au contraire le plus puissant possible pour avoir davantage de chances de mener leurs desseins à bien.

Tous les objets magiques intelligents veulent jouer un rôle important dans ce qui se passe, surtout au moment du combat. Entre eux, ils se considèrent toujours comme des rivaux, même si leur alignement est similaire. Ils ne sont jamais d'accord pour partager leur propriétaire avec d'autres. Les objets intelligents se repèrent mutuellement à 18 mètres de distance, et la plupart d'entre eux font tout leur possible pour inciter leur possesseur à détruire leurs rivaux. L'alignement de l'objet doit bien évidemment être pris en compte.

Les objets dotés d'une personnalité ne sont jamais totalement contrôlés par leur possesseur, même s'ils sont trop faibles pour s'imposer à lui. Bien qu'étant incapables de prendre le dessus sur leur propriétaire, ils n'en continuent pas moins de lui faire savoir leurs exigences.

Objets maudits

On appelle objet maudit tout objet magique ayant un effet négatif sur son possesseur. Selon sa puissance, il peut présenter un danger certain, ou ne constituer qu'une gêne constante ou passagère. Quelques objets maudits ont également des pouvoirs bénéfiques, entraînant ainsi un choix pour le moins cornélien à leur propriétaire : faut-il les conserver et les utiliser à bon escient ou, au contraire, s'en débarrasser au plus vite ?

Malédictions courantes pour objets maudits

1d100 Malédiction

01–15	Pouvoir imaginaire
16–35	Effet (ou cible) inversé
36–45	Fonctionnement intermittent
46–60	Conditions de fonctionnement
61–75	Inconvénient
76–90	Effet radicalement différent
91–100	Remplacé l'objet par un objet maudit spécifique

Pouvoir imaginaire. Le possesseur pense que l'objet est ce qu'il semble être, alors qu'il n'a d'autre pouvoir que d'abuser son utilisateur. Ce dernier est persuadé que l'objet fonctionne normalement et seul le sort *délivrance des malédictions* peut le convaincre du contraire.

Effet (ou cible) inversé. Soit les objets maudits de ce genre ont un effet inverse de celui qui était prévu, soit ils affectent leur possesseur au lieu de ses adversaires. Certains de ces objets peuvent toutefois présenter un intérêt indéniable, même si leur fonction est totalement différente de ce qu'elle devrait être.

Parmi les objets maudits à effet opposé, on trouve les armes qui s'accompagnent d'un malus aux jets d'attaque et de dégâts. De même que les personnages ne connaissent pas immédiatement la valeur exacte du bonus d'altération conféré par leurs armes utiles, il n'y a aucune raison qu'ils se rendent compte immédiatement que leur nouvelle arme est maudite. Une fois qu'ils le comprennent, ils peuvent s'en séparer librement, à moins que l'arme ne s'accompagne d'un enchantement incitant son possesseur à vouloir la garder et à l'utiliser. Dans ce cas, le sort *délivrance des malédictions* est nécessaire pour s'en débarrasser.

Fonctionnement intermittent. Il existe trois variétés d'objets à fonctionnement intermittent. Tous fonctionnent comme ils le devraient, mais pas tout le temps. Certains sont d'une fiabilité douteuse, d'autres dépendent d'une condition extérieure, et les derniers sont incontrôlables.

Fiabilité douteuse. Chaque fois que l'objet est activé, il y a 5% de chances (01–05 sur 1d100) qu'il ne fonctionne pas. Ce risque de dysfonctionnement peut varier entre 1% et 10%, selon la campagne et le type d'objet.

Dépendant d'une condition extérieure. L'objet ne fonctionne que dans une situation bien précise. Pour déterminer la nature de celle-ci, jetez 1d100 et consultez la table suivante (ou choisissez la condition que vous préférez).

1d100 Condition

01–03	Température inférieure à 0° C
04–05	Température supérieure à 0° C
06–10	De jour
11–15	De nuit
16–20	À la lumière (directe) du soleil
21–25	Loin de la lumière du soleil
26–34	Sous l'eau
35–37	Hors de l'eau
38–45	Sous terre
46–55	À la surface
56–60	À moins de 3 m d'un type de créature déterminé aléatoirement
61–64	À moins de 3 m d'une race ou espèce de créature déterminée aléatoirement
65–72	À moins de 3 m d'un lanceur de sorts profanes
73–80	À moins de 3 m d'un lanceur de sorts divins
81–85	Dans les mains d'une créature autre qu'un lanceur de sorts
86–90	Dans les mains d'un lanceur de sorts
91–95	Dans les mains d'une créature d'un alignement donné
96	Dans les mains d'une créature d'un sexe donné
97–99	Durant les jours saints (ou inversement) ou en cas d'alignement astrologique donné
100	À moins de 100 km d'un site donné.

Incontrôlable. Un objet incontrôlable se met à fonctionner n'importe quand, sans que son propriétaire le décide. Jetez 1d100 chaque jour. Sur un résultat de 01–05, l'objet se met en marche au cours de la journée (l'instant exact étant déterminé aléatoirement). L'effet peut parfois être amusant, comme lorsqu'un personnage portant un *anneau d'invisibilité* disparaît en pleine séance de marchandage acharné, mais il peut également être désastreux, comme quand la *baguette de boule de feu* de l'aventurier s'actionne alors qu'il discute avec ses amis (lesquels ne le demeureront probablement pas après une telle mésaventure).

Conditions de fonctionnement. D'une certaine manière, un mot de commande est une condition de fonctionnement, mais certains objets en ont d'autres, qui sont nettement plus restrictives. Pour que l'objet continue de fonctionner, le personnage doit satisfaire à une ou plusieurs des conditions suivantes.

- Manger deux fois plus que la normale.
- Dormir deux fois plus que la normale.
- Accomplir une quête bien précise (une fois seulement, après quoi l'objet fonctionne correctement).
- Sacrifier (autrement dit détruire) pour 100 po d'objets de valeur chaque jour.
- Sacrifier (détruire) pour 2 000 po d'objets magiques par semaine.
- Prêter serment d'allégeance auprès d'un noble donné ou de sa famille.
- Se débarrasser de tous ses autres objets magiques.
- Vénérer un dieu particulier.
- Changer de nom pour en prendre un autre choisi par l'objet (celui-ci ne fonctionne que si son possesseur porte le nom en question).
- Changer de classe à la prochaine occasion (à moins qu'il ne soit déjà de la seule classe tolérée par l'objet).
- Avoir atteint un certain degré de maîtrise dans une compétence donnée.
- Sacrifier (une fois seulement) une partie de son énergie vitale (équivalent à 2 points de Constitution). Si le personnage récupère les points de Constitution par le biais d'un sort tel que *restauration*, l'objet cesse de

fonctionner (par contre, il continue de marcher si l'aventurier augmente sa Constitution grâce à son niveau, un souhait ou un autre objet magique).

- Purifier l'objet à l'aide d'eau bénite (tous les jours).
- Utiliser l'objet pour tuer une créature vivante (tous les jours).
- Tremper l'objet dans la lave d'un volcan (une fois par mois).
- Utiliser l'objet au moins une fois par jour, sans quoi il cesse de fonctionner pour son propriétaire actuel.
- Faire en sorte que l'objet fasse couler le sang chaque fois qu'il est utilisé (seulement s'il s'agit d'une arme).

L'objet ne peut être rangé ou échangé contre une autre arme tant qu'il n'a pas servi à blesser une créature ayant du sang dans les veines (morts-vivants, créatures artificielles et autres vases sont exclus).

- Lancer un certain sort sur l'objet, tel que *bénédiction*, *pénitence* ou *animation d'objets* (tous les jours).

Les conditions de fonctionnement déterminent l'intérêt de l'objet, aussi est-il conseillé de les choisir avec soin plutôt que de laisser faire le hasard. Si l'objet est également intelligent, il impose ses conditions en fonction de sa personnalité. Si les conditions ne sont pas remplies, il cesse de fonctionner. Dans le cas contraire, il fonctionne le temps spécifié (le plus souvent, une journée), après quoi le personnage doit de nouveau satisfaire aux conditions indiquées.

Inconvénient. Ce type d'objet est souvent bénéfique, malgré le désagrément qui l'accompagne.

Chaque possesseur doit donc décider si l'avantage gagné dépasse la gêne encourue. Il arrive que l'inconvénient ne se manifeste que quand l'objet est utilisé ou tenu en main (dans le cas d'une arme, par exemple), mais la plupart du temps, il persiste tant que le personnage conserve l'objet.

Lancez 1d100 et consultez la table suivante pour déterminer un inconvénient restant en vigueur tant que l'aventurier ne s'est pas débarrassé de l'objet maudit (sauf indication contraire).

1d100 Inconvénient

- 01–04 Les cheveux du personnage poussent d'une trentaine de centimètres (ne se produit qu'une fois).
- 05–09 Le personnage rapetisse ou grandit d'une quinzaine de centimètres (une chance sur deux ; ne se produit qu'une fois).
- 10–13 La température est plus froide autour de l'objet (–5° C).
- 14–17 La température est plus chaude autour de l'objet (+5° C).
- 18–21 Les cheveux du personnage changent de couleur.
- 22–25 La peau du personnage change de couleur.
- 26–29 Le personnage acquiert une marque distinctive (tatouage, aura lumineuse, etc.).
- 30–32 Le personnage change de sexe.
- 33–34 Le personnage change de race ou d'espèce.
- 35 Le personnage contracte une maladie (déterminée aléatoirement) que rien ni personne ne peut soigner.
- 36–39 L'objet émet continuellement un bruit gênant (gémissements, pleurs, cris, jurons, insultes, etc.).
- 40 L'objet a l'air ridicule (couleur outrancière, forme risible, aura rose bonbon, etc.).
- 41–45 Le personnage devient extrêmement possessif pour ce qui est de l'objet.
- 46–49 Le personnage a une peur panique de perdre l'objet ou qu'il lui arrive quelque chose.
- 50–51 Le personnage change d'alignement.
- 52–54 Le personnage attaque la créature la plus proche (5% de chances chaque jour, à un moment aléatoire de la journée).
- 55–57 Le personnage est étourdi pendant 1d4 rounds dès que l'objet cesse de fonctionner (ou aléatoirement, 1 fois/jour).
- 58–60 Le personnage voit trouble en permanence (–2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétences nécessitant de voir).
- 61–64 Le personnage acquiert un niveau négatif.
- 65 Le personnage acquiert deux niveaux négatifs.
- 66–70 Le personnage doit réussir un jet de Volonté sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point d'Intelligence (tous les jours).
- 71–75 Le personnage doit réussir un jet de Volonté sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Sagesse (tous les jours).
- 76–80 Le personnage doit réussir un jet de Volonté sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Charisme (tous les jours).
- 81–85 Le personnage doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution (tous les jours).
- 86–90 Le personnage doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Force (tous les jours).
- 91–95 Le personnage doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Dextérité (tous les jours).

- 96 Le personnage se métamorphose en une créature donnée (5% de chances par jour, toujours la même).
 97 Le personnage ne peut plus lancer de sorts profanes.
 98 Le personnage ne peut plus lancer de sorts divins.
 99 Le personnage ne peut plus lancer le moindre sort.
 100 Au choix : choisissez un inconvénient qui vous paraisse convenir à la nature de l'objet ou créez-en un autre.

Effet radicalement différent. Choisissez un effet préjudiciable, en vous inspirant éventuellement des objets maudits spéciaux, détaillés ci-dessous. L'objet peut commencer à fonctionner normalement, mais à un moment, ses propriétés changent radicalement.

Objets maudits spécifiques

Les objets de la table suivante fournissent quelques exemples d'objets maudits. Ils ont été détaillés comme les objets magiques normaux, au cas où quelqu'un souhaiterait les créer intentionnellement (mais ils peuvent être dus à des accidents de fabrication). Il existe toutefois deux exceptions : il est impossible de créer des *sacs dévoreurs* ou des *boules de cristal asservissantes*.

Un simple sort de *détection de la magie* décèle une aura d'une intensité et d'une école erronées, correspondant à un objet similaire, mais non maudit. Un sort d'*identification* a 1% de chances par niveau de lanceur de sorts de révéler les véritables propriétés et la nature d'un objet maudit. *Analyse d'enchantement* permet de reconnaître à coup sûr les objets maudits.

Table : objets maudits spécifiques

1d10	Objet	Prix de vente
0		
01–05	<i>Encens d'obsession</i>	200 po
06–15	<i>Anneau de gaucherie</i>	500 po
16–20	<i>Amulette de localisation</i>	1 000 po
21–25	<i>Pierre de lest</i>	1 000 po
26–30	<i>Bracelets de vulnérabilité</i>	1 200 po
31–35	<i>Gants de maladresse</i>	1 300 po
36–40	<i>Épée –2, maudite</i>	1 500 po
41–43	<i>Armure de fureur</i>	1 600 po
44–46	<i>Médailillon d'émission de pensées</i>	1 800 po
47–52	<i>Flasque maudite</i>	2 100 po
53–54	<i>Poudre à éternuer</i>	2 400 po
55	<i>Casque de changement d'alignement</i>	4 000 po
56–61	<i>Potion toxique</i>	5 000 po
62	<i>Balai frappeur</i>	5 200 po
63–64	<i>Robe d'impuissance</i>	5 500 po
65	<i>Grimoire de vacuité</i>	6 000 po
66–68	<i>Lance traîtresse</i>	7 500 po
69–70	<i>Armure d'attraction des projectiles</i>	9 000 po
71–72	<i>Filet de pêche miraculeuse</i>	10 000 po
73–75	<i>Sac dévoreur</i>	—
76–80	<i>Masse vampire</i>	16 000 po
81–85	<i>Robe de vermine</i>	16 500 po
86–88	<i>Charme d'infection</i>	17 000 po
89–92	<i>Épée de berserker</i>	17 500 po
93–96	<i>Bottes de danse effrénée</i>	30 000 po
97	<i>Boule de cristal asservissante</i>	—
98	<i>Collier étrangleur</i>	60 000 po
99	<i>Cape empoisonnée</i>	62 000 po
100	<i>Broche du scarabée tueur</i>	80 000 po

Amulette de localisation. Cet objet se présente généralement sous forme de pendentif ou de broche. Si on l'étudie à l'aide de moyens magiques, il semble protéger contre la *scrutation* (ce qui inclut les objets tels que les *boules de cristal*) et les sorts (ou effets) de détection, ou d'influence comme *détection de pensées*, ou la télépathie. Il se fait passer pour une *amulette d'antidétection*. En réalité, l'amulette inflige à son porteur un malus de –10 sur tous les jets de sauvegarde contre les sorts de divination.

Abjuration modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *malédiction* ; Prix 1 000 po.

Anneau de gaucherie. Cet anneau fonctionne exactement comme un *anneau de feuille morte*, mais il a également pour effet de rendre qui le porte extrêmement maladroit : le personnage subit un malus de -4 à la Dextérité et a 20% de chances de rater ses incantations de sorts profanes si celles-ci nécessitent des composantes gestuelles (ce pourcentage s'ajoute à un éventuel risque d'échec des sorts profanes si l'aventurier porte une armure).

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'anneaux magiques, *feuille morte*, *malédiction* ; Prix 500 po.

Armure d'attraction des projectiles. En cas d'analyse magique, cette armure donne l'impression d'être un *harnois* +3. Elle s'accompagne bien du bonus indiqué, mais elle est maudite. Si la protection qu'elle confère au corps à corps est normale pour une *armure* +3, elle présente l'inconvénient d'attirer les projectiles comme un aimant. Le porteur subit un malus de -15 à la CA contre les attaques des armes à distance. La véritable nature de l'armure est révélée quand le personnage est pris pour cible par des ennemis, pas si on lui jette quelques pierres afin de s'assurer que le harnois n'est pas maudit.

Abjuration puissante ; NLS 16 ; Création d'armes et armures magiques, *malédiction* ; Prix 9 000 po ; Poids 25 kg.

Armure de fureur. Ce *harnois* +1 semble fonctionner comme une *cuirasse de commandement*. En réalité, il impose à son porteur un malus de -4 en Charisme, et tous les ennemis distants de moins de 100 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +1 au jet d'attaque quand ils s'en prennent à lui. Ni le personnage, ni ses adversaires ne sont conscients de cet effet (en d'autres termes, l'aventurier ne sait pas que l'armure est la cause de ses problèmes relationnels, pas plus que ses ennemis ne comprennent pourquoi ils éprouvent une telle haine à son égard).

Nécromancie puissante ; NLS 16 ; Création d'armes et armures magiques, *malédiction* ; Prix 1 600 po ; Poids 25 kg.

Balai frappeur. Ce balai a l'air on ne peut plus anodin, si ce n'est que les sorts de détection révèlent qu'il est magique. Il semble être un *balai volant* si on l'examine à l'aide des sorts appropriés, du moins tant qu'on n'essaye pas de s'en servir. À partir de ce moment, le *balai frappeur* se montre tel qu'il est : un objet extrêmement malfaisant.

Si un ordre tel que "Décolle", "Envole-toi", ou encore "Yaaa !" lui est donné, le balai quitte le sol et exécute instantanément un looping serré, faisant tomber son passager d'une hauteur de (1d4+5) x 30 centimètres. La chute n'inflige aucun dégât, mais le balai se rue aussitôt sur l'aventurier, qu'il frappe violemment de son manche tout en essayant de l'aveugler à l'aide de son faisceau de paille.

Le balai dispose d'un total de quatre attaques par round (deux coups de manche et deux coups de faisceau). Il bénéficie d'un bonus de +5 à tous les jets d'attaque. Le faisceau n'occasionne aucun dégât mais aveugle la cible pendant 1 round en cas de coup au but. Quant au manche, il inflige 1d6 points de dégâts à chaque coup. Le balai frappeur a une CA de 13, 18 points de résistance et une solidité de 4.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *vol*, *animation d'objets* ; Prix 5 200 po ; Poids 1,5 kg.

Bottes de danse effrénée. Au départ, ces bottes fonctionnent comme une autre paire de bottes magiques. Mais dès que leur porteur se retrouve au combat (ou dès qu'il essaye de fuir), elles entravent ses déplacements en le forçant à danser frénétiquement, comme s'il était affecté par le sort *danse irrésistible d'Otto*. Seule une *délivrance des malédictions* permet de se débarrasser des bottes une fois leur véritable nature connue.

Enchantement puissant ; NLS 16 ; Création d'objets merveilleux, *danse irrésistible d'Otto* ; Prix 30 000 po ; Poids 500 g.

Boule de cristal asservissante. Rien ne permet de faire la différence entre cet objet maudit et une véritable *boule de cristal*. Pourtant, quiconque cherche à s'en servir est automatiquement fasciné pendant 1d6 minutes et reçoit une *suggestion* par télépathie (jet de Volonté DD 19 pour annuler).

S'il rate son jet de sauvegarde, l'utilisateur est persuadé d'avoir visualisé la scène ou la créature qui l'intéressait, mais en réalité, il est tombé sous la coupe d'un puissant magicien, d'une liche, ou même d'une entité originaire d'un autre plan (on doit choisir l'identité du créateur de la boule, en fonction de sa campagne). À chaque nouvelle utilisation, le personnage est un peu plus asservi par son lointain maître. On doit décider si le processus est lent ou rapide, en fonction de la force de caractère de l'individu et des conditions dans lesquelles la boule de cristal asservissante a été découverte. À noter que le personnage n'a jamais conscience de ce qui lui arrive.

Divination modérée ; NLS 17 ; cet objet est considéré comme un artefact rare et ne peut pas être créé ; Poids 3,5 kg.

Bracelets de vulnérabilité. Ces bracelets semblent être des *bracelets d'armure* +5 et fonctionnent en effet comme tel jusqu'à ce que leur porteur soit attaqué par un adversaire dont le facteur de puissance (FP) est supérieur ou égal à son niveau. À partir de ce moment, les bracelets lui infligent un malus de -5 à la CA. Une fois que la véritable nature de ces objets est révélée, on ne peut s'en débarrasser que grâce au sort *délivrance des malédictions*.

Invocation modérée ; NLS 16 ; Création d'objets merveilleux, *armure de mage, malédiction* ; Prix 1 200 po ; Poids 500 g.

Broche du scarabée tueur. Cette broche a l'air bénéfique, mais il suffit de la tenir pendant 1 round ou de la placer pendant 1 minute dans un sac, ou un autre contenant non rigide, proche (moins de 30 centimètres) d'un individu à sang chaud pour qu'elle se transforme en horrible créature qui traverse le cuir et s'enfonce dans les chairs de sa victime pour atteindre son cœur en 1 round. La mort est alors automatique. Si le personnage réussit un jet de Réflexes (DD 25), il réussit à attraper le scarabée et à le jeter au loin avant que celui-ci ne disparaisse dans ses chairs, mais il subit tout de même 3d6 points de dégâts. Le scarabée redevient une broche quand il n'est plus au contact d'un être vivant. À noter qu'il ne se transforme pas si on le range dans une boîte en bois, os, métal ou ivoire. Il est donc possible de le déplacer sans risque pour peu que l'on prenne les précautions nécessaires.

Abjuration puissante ; NLS 19 ; Création d'objets merveilleux, *exécution* ; Prix 80 000 po.

Cape empoisonnée. Cette cape est le plus souvent en laine, même si l'on en trouve parfois en cuir. *Détection du poison* permet de remarquer que le tissu est imprégné d'une substance toxique particulièrement sournoise. On peut la toucher et la manipuler sans crainte, mais quiconque la revêt meurt dans la seconde qui suit, à moins de réussir un jet de Vigueur de DD 28.

Une fois la cape empoisonnée enfilée, on ne peut l'ôter qu'à l'aide de *délivrance des malédictions*, ce qui annihile toutes ses propriétés magiques. Une fois la cape enlevée, sa victime peut être ramenée à la vie grâce à *rappel à la vie* ou *résurrection*, mais seulement après avoir lancé *neutralisation du poison* sur sa dépouille pour chasser le toxique de son organisme.

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *empoisonnement*, soit *souhait limité*, soit *miracle* ; Prix 62 000 po ; Poids 500 g.

Casque de changement d'alignement. Ce casque en métal a l'air on ne peut plus anodin, mais sa malédiction prend effet dès qu'on le met (jet de Volonté DD 15 pour annuler). Si le personnage rate son jet de sauvegarde, son alignement est radicalement modifié, chaque extrême passant à l'opposé (la composante loyale devient chaotique, la composante bonne devient mauvaise, et inversement ; un individu LB devient donc CM). Un enchantement accompagne ce changement, avec pour conséquence que l'aventurier est tout à fait satisfait de son nouvel alignement. Un personnage ayant réussi son jet de sauvegarde peut continuer à porter le casque sans souffrir des effets de sa malédiction, mais s'il l'enlève et le remet plus tard, il doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde. La malédiction ne fonctionne qu'une fois par personnage, c'est-à-dire qu'on ne peut retrouver son alignement d'origine en mettant le casque une deuxième fois.

Seul un *souhait* ou un *miracle* peut rendre au porteur son alignement d'origine. Le personnage ne fait rien pour le récupérer par ses actes, bien au contraire (une telle idée lui est insoutenable). Si la classe de l'aventurier lui impose un alignement particulier, il lui faudra faire *pénitence* après s'être débarrassé de la malédiction pour pouvoir la retrouver. Une fois qu'un *casque de changement d'alignement* a fonctionné, il perd toutes ses propriétés magiques.

Transmutation puissante ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, niveau 12 de lanceur de sorts ; Prix 4 000 po ; Poids 1,5 kg.

Charme d'infection. Cette pierre gravée n'a manifestement qu'une valeur limitée. Quiconque la garde en sa possession pendant 24 heures contracte une terrible infection provoquant une diminution permanente d'1 point de Dextérité, de Constitution et de Charisme chaque semaine. Le médaillon (et l'infection) ne peut être retiré que par *délivrance des malédictions*, suivi de *guérison des maladies* et enfin de *guérison suprême, souhait limité, souhait* ou *miracle*. Il est également possible de le sauver en broyant un *charme de santé* et en répandant sur lui la poudre ainsi obtenue (une action complexe), ce qui réduit le *charme d'infection* en poussière.

Abjuration légère ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *contagion* ; Prix 17 000 po.

Collier étrangleur. Ce collier a l'air d'être un bijou précieux, et seul un sort aussi puissant que *miracle* ou *souhait* permet de l'identifier comme un objet maudit. Dès que quelqu'un l'attache à son cou, il se resserre aussitôt, infligeant 6 points de dégâts par round à l'infortuné personnage. Seuls les sorts *souhait limité, souhait* ou *miracle* permettent de s'en débarrasser. Il continue même de serrer la gorge de sa victime après sa mort, ne la lâchant qu'une fois qu'elle s'est transformée en squelette desséché (ce qui prend environ un mois). À ce moment, le collier redevient normal, dans l'attente d'une autre proie.

Invocation puissante ; NLS 18 ; Création d'objets merveilleux, *exécution* ; Prix 60 000 po.

Encens d'obsession. Ces blocs d'encens ressemblent à s'y méprendre à de l'*encens de méditation*. Si un pratiquant de la magie divine prépare ses sorts après avoir fait brûler un de ces blocs, la fumée dégagée le persuade que ses sorts sont les plus puissants qui soient, tout en l'encourageant à les utiliser aussi souvent que possible pour le démontrer. Il fait donc appel à sa magie autant qu'il le peut, même quand cela ne sert à rien. Ce comportement obsessionnel se poursuit jusqu'à ce que le personnage ait lancé tous ses sorts ou pendant un total de 24 heures.

Enchantement modéré ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *malédiction* ; Prix 200 po ; Poids 500 g.

Épée -2, maudite. Cette épée longue dégage une aura magique et paraît très efficace à l'entraînement, mais dès qu'on l'utilise au combat, elle inflige un malus de -2 au jet d'attaque.

Les dégâts sont eux aussi réduits de 2 points par coup, sans toutefois pouvoir descendre en dessous de 1 point de dégâts par coup. Au bout d'une semaine, l'épée force l'aventurier qui la possède à l'employer, elle, plutôt que toute autre arme. Même si le personnage décide d'utiliser une autre arme, c'est vers l'épée que sa main est attirée, et c'est elle qu'il dégaine à tous les coups. On ne peut se débarrasser de cette arme envahissante que grâce à un sort tel que *souhait limité*, *souhait* ou *miracle*.

Évocation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *malédiction*, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 1 500 po ; Poids 2 kg.

Épée de berserker. Cette arme se comporte en tout point comme une *épée à deux mains* +2, sauf au combat. Dès que son possesseur doit se battre, il le fait comme un berserker, sans avoir le contrôle de ses actes (il gagne les avantages et subit les inconvénients dus à la rage de barbare). Le personnage attaque la plus proche créature et continue de se battre jusqu'à la mort ou l'évanouissement, ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus le moindre être vivant à moins de 9 mètres de lui. La plupart des gens considèrent cette épée comme maudite, mais pour certains barbares, c'est un véritable don des dieux de la guerre.

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *rage*, *malédiction* ; Prix 17 500 po ; Poids 4 kg.

Filet aquatique. Ce filet confère un bonus de +3 au jet d'attaque, mais ne peut être utilisé que sous l'eau, ce qui en fait plus un objet assorti d'une condition d'utilisation restrictive qu'un objet maudit. Sous l'eau, son possesseur peut lui commander d'aller attraper la créature désignée, auquel cas il se projette de lui-même jusqu'à elle (9 mètres maximum).

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *liberté de mouvement* ; Prix 10 000 po ; Poids 5 kg.

Flasque maudite. Selon le modèle, cet objet ressemble à une flasque, une carafe ou une petite urne normale. Elle pourrait contenir un liquide ou émettre de la fumée. La première fois que quelqu'un la débouche, quiconque se trouve à moins de 9 mètres doit réussir un jet de Volonté (DD 17) pour ne pas être maudit. Ce mauvais sort se traduit par un malus de -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests de compétence jusqu'à ce que la créature affectée bénéficie de *délivrance des malédictions*.

Invocation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *malédiction* ; Prix 2 100 po ; Poids 1 kg.

Gants de maladresse. Ces gants peuvent être en cuir souple ou en métal (mailles ou plaques, selon le type d'armure auquel ils sont censés s'intégrer). S'ils sont légers, ils ressemblent à des *gants de Dextérité*. Dans le cas contraire (cuir rigide ou métal), tout laisse penser qu'il s'agit de *gantelets d'ogre*. Ils se comportent en effet comme les gants ou gantelets qu'ils semblent être jusqu'à ce que leur porteur se retrouve en situation de vie ou de mort, moment auquel leur malédiction se déclenche. Le personnage devient alors incroyablement maladroit et a 50% de chances par round de lâcher ce qu'il tient dans ses deux mains. Les gants réduisent également de 2 points la Dextérité de leur porteur. Une fois la malédiction activée, on ne peut s'en débarrasser qu'à l'aide d'un sort tel que *délivrance des malédictions*, *souhait* ou *miracle*.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *malédiction* ; Prix 1 300 po ; Poids négligeable pour les souples, 1 kg chacun pour les rigides.

Grimoire de vacuité. De prime abord, cet ouvrage a l'air de traiter d'un sujet peu intéressant. Toute personne ouvrant le livre et lisant ne serait-ce qu'un mot doit effectuer deux jets de Volonté (DD 15 chacun). Si le premier est raté, l'aventurier subit une diminution permanente de 1 point d'Intelligence, s'il rate le second, il subit une diminution permanente de 2 points de Sagesse. Pour détruire le livre, il faut le brûler tout en lançant *délivrance des malédictions*. Si le grimoire est placé à côté d'autres ouvrages, son aspect se modifie instantanément pour qu'il soit impossible de le différencier des autres.

Enchantement puissant ; NLS 20 ; Création d'objets merveilleux, *débilite* ; Prix 6 000 po ; Poids 2,5 kg.

Lance traîtresse. Cette arme a toutes les caractéristiques d'une *lance* +2, mais chaque fois que son propriétaire l'utilise au corps à corps et qu'il obtient un 1 naturel au jet d'attaque, elle le frappe lui, au lieu de son adversaire. Chaque fois que la malédiction se déclenche, la hampe de la lance se tord et le fer vient automatiquement se ficher dans le dos du personnage, lui infligeant des dégâts normaux. La malédiction peut également se déclencher si la lance est jetée, mais dans ce cas, l'aventurier subit le double des dégâts normaux s'il obtient un 1 naturel au jet d'attaque.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *malédiction* ; Prix 7 500 po ; Poids 3 kg.

Masse vampire. Cette *masse d'armes lourde* +3 doit être couverte de sang tous les jours, sans quoi son bonus disparaît (jusqu'à son prochain bain d'hémoglobine). Son possesseur doit réussir chaque jour un jet de Volonté (DD 13), sous peine de devenir chaotique mauvais.

Abjuration modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, niveau 9 de lanceur de sorts, alignement chaotique mauvais ; Prix 16 000 po ; Poids 4 kg.

Médailillon d'émission de pensées. Cet objet est presque identique au *médailillon des pensées*, même pour ce qui est de son mode de fonctionnement. Le problème étant que les pensées captées par son possesseur sont vagues et

déformées, à tel point qu'un jet de Volonté (DD 15) est nécessaire pour les comprendre. De plus, ce que le personnage prend pour des pensées d'autrui ne sont en réalité que des chimères créées par le médaillon. Celles-ci semblent toujours plausibles, à tel point que le porteur du médaillon a de fortes chances de se laisser abuser par leur teneur. Et surtout, sans que l'aventurier s'en rende compte, le médaillon maudit émet automatiquement les pensées de son porteur dans la direction où celui-ci regarde, avec pour conséquence que toutes les créatures se trouvant dans cette direction sont conscientes de sa présence ou de son arrivée.

Divination modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *détection de pensées, son illusoire* ; Prix 1 800 po.

Pierre de lest. Cette pierre noire et polie réduit de moitié la vitesse de déplacement de son possesseur. De plus, une fois qu'on l'a ramassée, il est impossible de s'en débarrasser. Même si son propriétaire la jette au loin ou la brise en morceaux, elle réapparaît sur sa personne, intacte. Si *délivrance des malédictions* est lancé sur une *pierre de lest*, celle-ci peut être abandonnée normalement.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *lenteur* ; Prix 1 000 po.

Potion toxique. Cette potion magique a tourné et est devenue un puissant poison. Quiconque la boit doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution. Une minute plus tard, le personnage doit effectuer un second jet de Vigueur de DD 16 pour éviter de subir un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution.

Invocation modérée ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *empoisonnement* ; Prix 5 000 po.

Poudre à éternuer. Cette fine poussière ressemble à de la *poudre d'apparition*. Mais, si on la jette en l'air, elle a pour effet de faire violemment éternuer toutes les créatures distantes de moins de 6 mètres. Celles qui ratent un jet de Vigueur (DD 15) subissent un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Constitution. Un second jet de Vigueur (DD 15) est nécessaire 1 minute plus tard. Ceux qui le ratent subissent un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Les créatures réussissant un ou deux jets de Vigueur sont tout de même gênées par une toux violente pendant 5d4 rounds (considérez qu'elles sont étourdies pour ce qui est des effets qu'elles subissent en termes de jeu).

Invocation faible ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *empoisonnement* ; Prix 2 400 po.

Robe d'impuissance. Cette robe n'a aucun signe distinctif, et semble être un autre type de robe magique. Dès qu'un personnage l'enfile, il subit immédiatement un malus de -10 en Force et en Intelligence, oubliant du même coup tous ses sorts et toutes ses éventuelles connaissances en matière de magie. Il peut ôter la robe quand il le souhaite, mais les sorts *délivrance des malédictions* suivi de *guérison suprême* lui sont nécessaires pour retrouver ses facultés physiques et mentales.

Transmutation modérée ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *malédiction, permanence* ; Prix 5 500 po ; Poids 500 g.

Robe de vermine. Cette robe n'a rien d'inhabituel, si ce n'est qu'elle protège son porteur comme une *cape de protection* +4. Mais dès que le personnage se retrouve dans une situation où il doit se concentrer ou agir face à des adversaires hostiles, la véritable nature de la robe se révèle et l'aventurier subit aussitôt une multitude de morsures et de piqûres de la part des myriades d'insectes dont le tissu semble magiquement infesté. Il ne peut rien faire d'autre que se gratter et tirer le vêtement en tout sens pour tenter d'échapper à la vermine.

Le porteur de la robe subit un malus de -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests de compétence. S'il tente de lancer un sort, il doit réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) sans quoi le sort est perdu.

Abjuration modérée ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *nuée grouillante*, niveau 8 de lanceur de sorts ; Prix 16 500 po ; Poids 500 g.

Sac dévoreur. Ce sac à l'air on ne peut plus ordinaire, sauf si on l'examine à l'aide de moyens magiques, auquel cas il semble être un *sac sans fond*. Mais ce n'est en fait qu'un appât utilisé par une créature extradimensionnelle, et l'un des orifices par lesquels elle se nourrit.

Toute matière d'origine animale ou végétale est avalée si on la glisse dans le sac. Celui-ci a 90% de chances de ne pas réagir à la première intrusion, mais cela change très vite. Par la suite, dès qu'il sent de la chair vivante entre ses parois (par exemple, si quelqu'un plonge la main à l'intérieur de sa bouche pour récupérer un objet), il a 60% de chances de mordre et de tenter d'attirer sa proie à lui. Il a un modificateur de lutte de +8 quand il essaye d'engloutir quelqu'un.

Le sac dégage une aura magique et peut contenir jusqu'à 1,25 m³ de matière inerte. Il se comporte comme un *sac sans fond* (1^{er} modèle), mais chaque heure, il a 5% de chances d'ingurgiter son contenu et de recracher ce qu'il ne peut pas digérer dans un autre plan ou dans un espace non dimensionnel. Les créatures englouties sont digérées en 1 round. Le sac détruit le corps de sa victime et empêche toute forme de rappel à la vie ou de résurrection nécessitant un cadavre. Il y a 50% de chances qu'un *souhait*, un *miracle* ou une *résurrection suprême* puisse ramener à la vie une créature dévorée (lancez le dé pour chaque créature). Si cette tentative échoue, la créature ne peut plus être ramenée à la vie par des moyens accessibles à de simples mortels.

Invocation modérée ; NLS 17 ; cet objet est considéré comme une créature et ne peut pas être créé.

ARTEFACTS

Les artefacts sont extrêmement puissants. Il ne s'agit pas d'objets magiques comme les autres, mais plutôt de reliques légendaires autour desquelles une campagne entière peut s'articuler. Chacun peut donner naissance à plusieurs aventures imbriquées : une quête pour le retrouver, une terrible bataille pour l'arracher à l'adversaire qui le possède, une mission au bout du monde pour le détruire, et ainsi de suite.

Il n'y a aucune table dans les pages suivantes, car l'apparition d'un artefact n'est jamais le fruit du hasard. Si l'un d'eux doit intervenir dans votre campagne, cela ne peut être qu'après mûre réflexion de votre part.

Artefacts rares

Les artefacts rares ne sont pas nécessairement des objets uniques. Il s'agit juste d'objets extrêmement puissants, que l'on ne trouve qu'en nombre très limité et que plus personne ne sait créer.

Description des artefacts rares

Voici la description des artefacts rares les plus connus (mais pas forcément les plus nombreux).

Bâton de thaumaturge. La surface de ce grand bâton de bois ferré est couverte de runes et symboles de toute sorte. Ce puissant artefact met de nombreux sorts et pouvoirs à la disposition de son possesseur. Certains de ces pouvoirs coûtent des charges, les autres non. Voici ceux qui peuvent être utilisés à volonté, sans consommer la moindre charge :

- *agrandissement*
- *armure de mage*
- *détection de la magie*
- *lumière*
- *manipulation à distance*
- *verrouillage*

Les pouvoirs suivants coûtent 1 charge par utilisation :

- *boule de feu* (10d6 points de dégâts, jet de Réflexes DD 17 pour demi-dégâts)
- *déblocage*
- *dissipation de la magie*
- *éclair* (10d6 points de dégâts, jet de Réflexes DD 17 pour demi-dégâts)
- *invisibilité*
- *mur de feu*
- *passe-muraille*
- *pyrotechnie* (jet de Vigueur ou de Volonté DD 17 pour annuler)
- *tempête de grêle*
- *toile d'araignée*

Enfin, les pouvoirs suivants coûtent 2 charges par utilisation :

- *changement de plan* (jet de Volonté DD 21 pour annuler)
- *convocation de monstres IX*
- *télékinésie* (200 kg maximum, jet de Volonté DD 19 pour annuler)

Le *bâton de thaumaturge* confère également à son porteur une résistance à la magie de 23. Si cette résistance à la magie est volontairement réduite, le bâton peut absorber les sorts lancés contre son possesseur, de la même manière qu'un *sceptre d'absorption*. Contrairement au sceptre, le bâton transforme les sorts absorbés en charges, pas en énergie utilisable par son propriétaire. Si jamais le nombre de sorts absorbés lui fait dépasser sa limite de charges (50), il explose, avec les mêmes conséquences qu'une immolation vengeresse (voir ci-dessous). À noter que le possesseur du bâton ne sait à aucun moment de combien de charges il dispose, l'artefact ne lui communiquant jamais cette information (contrairement au *sceptre d'absorption*). Il est donc extrêmement risqué d'absorber le moindre sort, mais d'un autre côté, c'est le seul et unique moyen existant pour recharger cet objet.

Immolation vengeresse. Un *bâton de thaumaturge* peut accomplir une immolation vengeresse s'il est brisé dans ce but. (Si son porteur annonce clairement son intention, il peut briser le bâton par une action simple ne nécessitant pas de test de Force.). À ce moment, toute l'énergie contenue dans le bâton est violemment libérée dans une étendue de 9 mètres de rayon. Le nombre de points de dégâts infligé par l'immolation est égal au nombre total de charges restant dans le bâton au moment de sa destruction multiplié par un nombre dépendant de la distance entre la créature et le centre de l'explosion : x8 à 3 mètres ou moins, x6 à 6 mètres ou moins (et plus de 3 mètres), x4 à 9 mètres ou moins (et plus de 6 mètres). Dans tous les cas, un jet de Réflexes réussi (DD 17) réduit les dégâts de moitié.

Le personnage cassant le bâton en deux a 50% de chances d'être projeté dans un autre plan d'existence. Si cela ne se produit pas, la violente libération d'énergie l'annihile totalement. Seuls quelques rares objets tels que le *bâton de thaumaturge* et le *bâton de surpuissance* peuvent provoquer une immolation vengeresse.

Toutes les écoles, puissantes ; NLS 20. Poids 2,5 kg.

Cartes merveilleuses. Cet artefact est à double tranchant, en ce sens qu'il est à la fois bénéfique et préjudiciable. Il se présente le plus souvent dans une boîte en bois ou un étui en cuir. Selon les jeux, les cartes (ou lames) sont

en ivoire ou en vélin, et toutes sont couvertes de symboles et de glyphes magiques. Il suffit de tirer une carte pour être affecté par sa magie, pour le meilleur ou pour le pire.

Tout personnage désirant tenter sa chance doit annoncer le nombre de cartes qu'il a l'intention de tirer avant de retourner la première. Chaque carte doit être tirée moins d'une heure après la précédente, et l'aventurier ne peut en aucun cas retourner plus de cartes qu'il ne l'a annoncé. S'il ne tire pas le nombre de cartes décidé (ou si quelqu'un ou quelque chose l'empêche de le faire), les cartes manquant pour faire le compte se retournent d'elles-mêmes. *Exception* : s'il retourne le Bouffon, le Fou ou l'Idiot, le possesseur du jeu a la possibilité (ou l'obligation) de tirer une ou deux cartes supplémentaires.

Chaque fois qu'une carte est retournée, elle revient à l'intérieur du jeu (ce qui signifie qu'il est possible de la tirer à plusieurs reprises), sauf s'il s'agit du Bouffon ou du Fou, c'est-à-dire les deux jokers (auquel cas la carte est mise de côté). Le jeu comprend toujours 22 cartes. Afin de les simuler, nous vous conseillons d'utiliser un jeu de tarots divinatoires ou de cartes à jouer. Selon les cartes que vous utilisez, référez-vous à la deuxième ou à la troisième colonne du tableau ci-contre. Les effets de chaque carte sont résumés sur la table et décrits en détail ci-dessous.

La Balance. Les actes du personnage sont évalués et jugés indignes de l'éthique qu'il a faite sienne. Il n'a d'autre choix que de changer d'alignement et d'en prendre un qui soit radicalement différent. S'il ne se comporte pas en accord avec les préceptes de son nouvel alignement, il acquiert un niveau négatif.

Le Bouffon. Cette carte est systématiquement mise de côté quand on la tire (au même titre que le Fou). Les cartes supplémentaires indiquées sont optionnelles (le personnage n'est pas obligé de les tirer).

Le Chevalier. Le guerrier vient de nulle part et sert son nouveau maître jusqu'à la mort. Il est de la même race (ou espèce) et de même sexe que le personnage.

La Clef. L'arme obtenue fait forcément partie de celles au maniement desquelles il est formé. Utilisez les Tables 7-4 et suivantes jusqu'à obtenir une arme répondant à ce critère. Elle apparaît aussitôt dans la main du personnage.

La Comète. L'aventurier doit vaincre, seul, le ou les prochains monstres rencontrés pour ne pas perdre le bénéfice de cette carte. En cas de succès, il gagne assez de points d'expérience pour atteindre le niveau suivant.

Le Crâne. Une âme-en-peine vénérable apparaît. Il est impossible de la renvoyer. Le personnage doit l'affronter seul. Si ses compagnons viennent l'aider, chacun d'eux se retrouve face à un adversaire similaire. Quiconque est tué lors de ce combat ne peut pas être ramené à la vie, même par un sort tel que *souhait* ou *miracle*.

Le Donjon. Le personnage se retrouve emprisonné, soit par le sort *emprisonnement*, soit par une puissante créature. Quelle que soit l'option choisie, il perd tout son équipement et tous ses sorts s'effacent de son esprit. On doit décider si les objets sont récupérables par la suite. L'aventurier ne peut plus tirer de cartes.

L'Étoile. Les 2 points supplémentaires sont ajoutés à la caractéristique choisie par le personnage. Ils ne peuvent pas être partagés dans le but d'améliorer deux caractéristiques.

Euryale. Cette carte arbore le visage d'une méduse, et quiconque la retourne est affligé par une malédiction si puissante que seules les Parques (voir plus bas) ou une divinité peuvent la faire disparaître. Elle se traduit par un malus de -1 à tous les jets de sauvegarde.

Les Flammes. La haine et la jalousie ne sont que deux motifs possibles pour expliquer cette antipathie. Quoi qu'il en soit, cette hostilité ne prend fin qu'à la mort de l'Extérieur ou du personnage. Déterminez aléatoirement la nature de l'Extérieur, et partez du principe qu'il attaque l'aventurier (ou qu'il commence à le harceler) au bout de 1d20 jours.

Le Fou. Le personnage perd les points d'expérience indiqués et doit obligatoirement tirer une nouvelle carte, laquelle est automatiquement mise de côté (contrairement aux autres, elle n'est pas réintégrée au jeu une fois tirée).

Les Griffes. Quand cette carte est tirée, tous les objets magiques possédés par l'aventurier (et pas uniquement ceux qu'il a sur lui) sont instantanément désintégrés.

L'Idiot. Cette carte provoque instantanément une diminution permanente de 1d4+1 points d'Intelligence. La carte supplémentaire indiquée n'est qu'optionnelle (le personnage n'est pas obligé de la tirer).

Le Joyau. Cette carte est synonyme de richesse. Les bijoux sont en or serti de pierres fines, pour une valeur unitaire de 2 000 po, tandis que les pierres précieuses valent 1 000 po chacune.

La Lune. Cette carte s'orne parfois d'une pierre de lune dont les reflets révèlent le nombre de souhaits accordés au personnage. Sinon, elle représente une lune dont le degré de plénitude indique le nombre de souhaits (pleine = quatre, trois quarts = trois, demi = deux et quartier = un). Les souhaits sont similaires au sort de magicien du même nom. Ils doivent être choisis en 1 minute chacun.

Le Néant. Cette carte noire est synonyme de calamité immédiate pour qui la retourne. Les organes vitaux du personnage continuent de fonctionner, comme s'il était dans le coma, mais son âme est enfermée ailleurs, dans un objet situé sur un monde ou dans un plan lointain, et peut-être possédée par un Extérieur. Les sorts souhait ou miracle ne permettent pas de ramener le personnage ; à peine indiquent-ils le monde ou le plan dans lequel il est détenu. L'aventurier ne peut plus tirer de cartes.

Les Parques. Cette carte permet au personnage d'échapper à n'importe quelle situation de son choix, la trame de l'existence étant défaite puis retissée pour se conformer au nouveau résultat. Notez que les Parques ne peuvent créer ou faire apparaître quoi que ce soit ; leur seul pouvoir consiste à empêcher un événement de se produire, ou à inverser le cours des choses (en annulant par exemple l'effet d'Euryale ; voir plus haut). Seul le personnage tirant la carte est affecté ; ses compagnons, eux, ne le sont pas.

La Ruine. Quiconque tire cette carte perd aussitôt toutes ses richesses non magiques (pièces, gemmes, bijoux et autres objets d'art), qui sont désintégrées.

Le Soleil. Consultez la Table : *objets magiques de puissance intermédiaire* et jetez 1d100 jusqu'à obtenir un objet merveilleux utile de puissance intermédiaire.

Le Traître. Quand cette carte est tirée, un ami PNJ de l'aventurier (de préférence un compagnon d'armes) se retourne contre lui et lui est désormais hostile. Si le personnage n'a pas de compagnons d'armes, il encourt l'hostilité d'un puissant PNJ de la campagne (ou d'une communauté, d'un ordre religieux...). Cette haine reste secrète, ne se révélant au grand jour que quand elle pourra le plus nuire à l'aventurier.

Le Trône. Le personnage devient un chef aux yeux de ses concitoyens. Le château gagné apparaît à l'endroit de son choix, à condition qu'aucun bâtiment ne s'y dresse déjà (le personnage doit décider de son emplacement dans l'heure).

Le Vizir. Grâce à cette carte, l'aventurier peut accéder à une source de sagesse supérieure lui permettant de répondre à une question ou de résoudre un problème en apparence insoluble (une fois seulement). La question doit être posée dans l'année. À noter que le fait de connaître la réponse ne signifie pas nécessairement qu'il soit ensuite possible de faire un usage utile de l'information obtenue.

Toutes les écoles, puissantes ; NLS 20.

Cartes merveilleuses

Carte	Tarots	Carte à jouer	Effet
La Balance	XI. La Justice	2 de pique	Changement d'alignement instantané.
Le Bouffon	XII. Le Pendu	Joker rouge	Gain de 10 000 PX ou possibilité de tirer deux nouvelles cartes.
Le Chevalier	Valet d'épées	Valet de cœur	Obtention des services d'un guerrier de niveau 4.
La Clef	V. Le Pape	Dame de cœur	Gain d'une puissante arme magique.
La Comète	2 d'épées	2 de carreau	Gain d'un niveau en cas de victoire contre le prochain monstre rencontré.
Le Crâne	XIII. La Mort	Valet de trèfle	Mort définitive, sauf en cas de victoire contre la mort.
Le Donjon	4 d'épées	As de pique	<i>Emprisonnement.</i>
L'Étoile	XVII. L'Étoile	Valet de carreau	Gain immédiat d'un bonus de +2 dans une caractéristique.
Euryale	10 d'épées	Dame de pique	Malus permanent de -1 à tous les jets de sauvegarde.
Les Flammes	XV. Le Diable	Dame de trèfle	Antipathie entre le personnage et un Extérieur.
Le Fou	0. Le Fou	Joker noir	Perte de 10 000 PX et obligation de tirer une autre carte.
Les Griffes	Reine de deniers	2 de trèfle	Disparition immédiate de tous les objets magiques du personnage.
L'Idiot	I. Le Bateleur	As de trèfle	Perte d'Intelligence (permanente), possibilité de tirer une nouvelle carte.
Le Joyau	7 de coupes	2 de cœur	Gain de 25 bijoux ou 50 gemmes (au choix).
La Lune	XVIII. La Lune	Dame de carreau	Attribution de 1d4 souhaits.
Le Néant	8 d'épées	Roi de trèfle	Emprisonnement de l'âme (voir description).
Les Parques	3 de coupes	As de cœur	Annulation d'une situation au choix (et une seule).
La Ruine	XVI. La Tour	Roi de pique	Perte immédiate de toutes les richesses et propriétés terriennes.
Le Soleil	XIX. Le Soleil	Roi de carreau	Gain de 20 000 PX et d'un objet merveilleux bénéfique de puissance intermédiaire.
Le Traître	5 d'épées	Valet de pique	Un des amis du personnage se retourne contre lui.
Le Trône	4 de bâtons	Roi de cœur	Gain d'un petit château et bonus de +6 sur les tests de Diplomatie.
Le Vizir	IX. L'Ermite	As de carreau	Connaissance de la réponse au prochain dilemme.

Marteau de tonnerre. Ce *marteau de guerre +3 boomerang de taille G* inflige 4d6 points de dégâts à chaque coup. Si le porteur de cet artefact porte un *ceinturon de force de géant* et des *gantelets d'ogre*, et s'il sait que cette arme est un *marteau de tonnerre* (et pas seulement un simple *marteau de guerre +3*), il peut faire appel à l'intégralité de ses pouvoirs. Il acquiert un bonus d'altération de +5, et permet de cumuler le bonus du ceinturon de force de géant et des gantelets d'ogre (seulement en ce qui concerne cette arme) et tue les géants chaque fois qu'il les frappe (jet de Vigueur DD 20 pour annuler l'effet de mort, mais pas les dégâts).

Quand on lance le marteau, il émet un véritable coup de tonnerre chaque fois qu'il touche, ce qui a pour effet d'étourdir pendant 1 round toutes les créatures distantes de moins de 27 mètres (jet de Vigueur DD 15 pour annuler). Le marteau a un facteur de portée de 9 mètres.

Évocation, Nécromancie et Transmutation puissantes ; NLS 20. Poids 7,5 kg.

Pierre philosophale. Cette substance d'une rareté extrême ressemble à un bout de charbon quelconque, mais il suffit de le casser en deux (test de Force DD 20) pour révéler une cavité cachée. Les parois de cette cavité sont recouvertes d'une fine couche de mercure (ou vif-argent) magique, permettant à un pratiquant de la magie profane de transformer les métaux vulgaires (plomb et fer) en or ou en argent. Une *pierre philosophale* peut transformer jusqu'à 2 500 kg de fer en argent, ou jusqu'à 500 kg de plomb en or. Le mercure magique devient instable dès que la pierre est ouverte et il perd ses propriétés magiques en 24 heures. Toutes les transformations doivent donc se produire durant ce laps de temps.

Le vif-argent trouvé à l'intérieur de la pierre philosophale peut également avoir un autre usage (tant qu'il est actif) : si on le mélange à une *potion de soins* (quelle qu'elle soit), la réaction chimique qui se produit donne naissance à une *potion de vie*, qui a l'effet du sort *résurrection suprême* si on la répand en pluie sur le corps d'un défunt.

Transmutation puissante ; NLS 20 ; Poids 1,5 kg.

Recueil de sorts inépuisable. Ce livre confère à son possesseur la faculté d'utiliser les sorts inscrits sur ses pages, et ce quelle que soit la classe du personnage. Toutefois, un aventurier incapable de jeter des sorts par lui-même acquiert aussitôt un niveau négatif, lequel persiste tant que l'artefact est conservé. Le *recueil de sorts inépuisable* se compose de 1d8+22 pages. La nature de chaque page est déterminée par un jet de 1d100 : un résultat de 01–50 indique un sort profane, tandis que 51–100 indique un sort divin. Déterminez aléatoirement de quel sort il s'agit, comme si vous aviez affaire à un puissant parchemin.

Une fois qu'une page est tournée, son contenu est perdu à tout jamais, car il est impossible de revenir en arrière. Si le livre est fermé, il se rouvre automatiquement à la page où il se trouvait quand il a été refermé. Dès que la dernière page est tournée, l'artefact disparaît.

Le personnage peut lancer le sort à la page duquel le livre est ouvert, et ce une fois par jour (sauf s'il s'agit d'un sort auquel le personnage peut prétendre de par sa classe, auquel cas il peut le jeter quatre fois par jour, même s'il n'a pas encore atteint le niveau nécessaire pour l'apprendre). Les pages ne peuvent pas être déchirées sans détruire le livre. De la même manière, il est impossible de les lire comme des parchemins, ni de recopier dans un grimoire les formules magiques qu'elles proposent. Leur magie est intrinsèquement liée au recueil et ne peut pas exister sans lui.

Le possesseur de l'ouvrage n'a pas besoin de le porter sur lui pour pouvoir faire appel à sa magie. Le recueil peut être rangé à l'abri, pourvu qu'il soit ouvert à la page qui intéresse le personnage. Dans ce cas, ce dernier peut toujours faire appel au sort qui lui est offert.

Chaque fois qu'un sort est lancé, l'énergie dans laquelle le livre puise son pouvoir est telle qu'il est possible que la page se tourne d'elle-même, et ce quelles que soient les précautions prises pour l'empêcher. Le propriétaire du recueil le sent aussitôt. Il perd immédiatement le sort auquel il avait accès jusque-là et gagne éventuellement le pouvoir d'en jeter un autre. Les chances qu'une page se tourne toute seule dépendent de la nature du sort et des capacités de l'utilisateur.

Circonstance	Chance que la page se tourne
Pratiquant de la magie employant un sort utilisable par sa classe et à son niveau	10%
Pratiquant de la magie employant un sort ne correspondant pas à sa classe et à son niveau	20%
Non pratiquant de la magie employant un sort divin	25%
Non pratiquant de la magie employant un sort profane	30%

Considérez que chaque sort est lancé comme si le personnage utilisait un parchemin pour ce qui est de déterminer le temps d'activation, le risque d'échec des sorts, etc.

Toutes les écoles, puissantes ; NLS 18. Poids 1,5 kg.

Sphère d'annihilation. Cet artefact prend la forme d'un globe de noirceur absolue, une zone de néant de 60 cm de diamètre. En réalité, la sphère est un trou dans la trame du multivers. Tout ce qui entre en contact avec elle est

instantanément aspiré dans le vide et détruit, sans espoir de récupération. Seule l'intervention directe d'un dieu peut ramener à la vie un personnage tué par cet objet.

Une sphère d'annihilation est statique, restant en place comme n'importe quel autre trou. Il est possible de la déplacer pour peu que l'on sache faire preuve de suffisamment de concentration (cela peut être considéré comme une forme mineure de télékinésie, trop faible pour déplacer des objets réels, mais suffisante pour affecter un objet sans poids comme la sphère). La capacité d'un personnage à déplacer une *sphère d'annihilation* (et à conserver ce contrôle une fois qu'il l'a obtenu) dépend du résultat d'un test de contrôle contre un DD 30. (La concentration nécessite une action de mouvement.) Le test de contrôle est 1d20 + le niveau global du personnage + le modificateur d'Int du personnage. Si le test réussit, le personnage peut déplacer la sphère (sans doute dans l'espoir de l'amener en contact avec un ennemi) par une action simple.

Le contrôle d'une sphère ne peut s'établir qu'à 12 mètres ou moins (mais le personnage n'a pas intérêt à s'approcher trop près). Une fois qu'il a établi le contrôle, il doit le maintenir par des tests de contrôle (toujours de DD 30) renouvelés chaque round. Tant que le personnage maintient ce contrôle (i.e. ne rate aucun test), il peut, lors des rounds suivants, s'éloigner de la sphère jusqu'à une distance de 12 mètres + 3 mètres par niveau global. La vitesse de déplacement de la sphère est de 3 mètres + 1,50 mètre par 5 points du résultat du test de contrôle du personnage (pour ce round) au-dessus de 30.

Si un personnage rate un test de contrôle, la sphère se déplace de 3 mètres vers lui.

Si plusieurs créatures tentent de contrôler la sphère, leurs tests de contrôle sont opposés. Si tous échouent, la sphère avance vers celui qui a obtenu le plus petit résultat.

Si un *portail* est lancé directement sur une *sphère d'annihilation*, il y a 50% de chances (01–50 sur 1d100) que le sort détruise l'artefact. Sur un résultat de 51–85, le sort n'a aucun effet. Enfin, sur un résultat de 86–100, une déchirure se produit dans la trame du multivers, catapultant dans un autre plan tout ce qui se trouve à moins de 54 mètres de distance. Si un *sceptre d'oblitération* touche une sphère, tous deux s'entre-détruisent dans une explosion cataclysmique infligeant 2d6 x 10 points de dégâts à 18 mètres à la ronde. Les sorts *dissipation de la magie* et *disjonction* restent sans effet contre une *sphère d'annihilation*.

Voir également la description du *talisman des sphères* (ci-dessous).

Transmutation puissante ; NLS 20.

Talisman des sphères. Ce gros anneau d'adamantium est inutile pour les individus incapables d'utiliser la magie profane. Trop large pour être porté au poignet ou au bras, il ne l'est pas assez pour être glissé autour du cou. La seule façon de s'en servir consiste donc à le tenir en main. Si un personnage ne pouvant pas lancer de sorts profanes s'en saisit, il subit instantanément 5d6 points de dégâts. En revanche, le *talisman des sphères* est d'une extrême importance pour un pratiquant de la magie profane tentant de contrôler une *sphère d'annihilation* (voir ci-dessus), puisqu'il augmente fortement ses chances de succès en doublant son modificateur sur les tests de contrôle (le modificateur d'Intelligence et le niveau global sont doublés).

Si le possesseur du talisman parvient à prendre le contrôle de la sphère, il doit ensuite le conserver en réussissant un nouveau test chaque round. Par contre, en cas d'échec, la sphère se déplace automatiquement vers lui. À noter que si la plupart des sorts et effets de dissipation ou d'annulation de la magie restent sans effet sur une *sphère d'annihilation*, le talisman, lui, peut voir ses pouvoirs réprimés ou annulés.

Transmutation puissante ; NLS 16 ; Poids 1 kg.

Talisman du Bien ultime. Tout pratiquant de la magie divine d'alignement bon (LB, NB, CB) possédant cet objet peut faire s'ouvrir une faille emplie de flammes aux pieds d'un pratiquant de la magie divine d'alignement mauvais (LM, NM, CM) distant de moins de 30 mètres. La victime est engloutie à tout jamais et précipitée dans les entrailles de la terre. Le porteur du talisman doit être bon. De plus, si ses intentions et ses actes ne sont pas d'une pureté absolue, sa cible a droit à un jet de Réflexes (DD 19). En cas de succès, elle parvient à effectuer un bond en arrière, échappant ainsi à une mort certaine. La cible doit bien évidemment se trouver sur la terre ferme pour que le talisman fonctionne (il reste sans effet si elle évolue dans les airs ou si elle se tient sur le pont d'un bateau ou au sommet d'une tour, par exemple).

Un talisman du Bien ultime a un total de 6 charges. Si un pratiquant de la magie divine d'alignement neutre (LN, N, CN) le touche, il subit 6d6 points de dégâts. Un pratiquant de la magie divine d'alignement mauvais subit des dégâts légèrement plus importants (8d6). Enfin, les autres personnages ne sont pas affectés par le talisman.

Évocation (Bien) puissante ; NLS 18.

Talisman du Mal absolu. Tout pratiquant de la magie divine d'alignement mauvais (LM, NM, CM) possédant cet objet peut faire s'ouvrir une faille emplie de flammes aux pieds d'un pratiquant de la magie divine d'alignement bon (LB, NB, CB) distant de moins de 30 mètres. La victime est engloutie à tout jamais et précipitée dans les entrailles de la terre. Le porteur du talisman doit être maléfique. De plus, si ses intentions et ses actes ne sont pas abjects et en accord avec les préceptes de son dieu malfaisant, sa cible a droit à un jet de Réflexes (DD 19). En cas de succès, elle parvient à effectuer un bond en arrière, échappant ainsi à une mort certaine. La cible doit bien évidemment se trouver sur la terre ferme pour que le talisman fonctionne (il reste sans effet si elle évolue dans les airs ou si elle se tient sur le pont d'un bateau ou au sommet d'une tour, par exemple).

Un talisman du Mal absolu a un total de 7 charges. Si un pratiquant de la magie divine d'alignement neutre (LN, N, CN) le touche, il subit 6d6 points de dégâts. Un pratiquant de la magie divine d'alignement bon subit des dégâts légèrement plus importants (8d6). Enfin, les autres personnages ne sont pas affectés par le talisman. Évocation (Mal) puissante ; NLS 18.

Talisman des souhaits récalcitrants. Ce talisman ressemble à s'y méprendre à une *pierre de contrôle des élémentaires de la Terre*. Pourtant, ses pouvoirs sont on ne peut plus différents, et ils dépendent du Charisme de son possesseur. Quiconque touche un talisman des souhaits récalcitrants doit instantanément effectuer un test de Charisme (DD 15).

En cas d'échec, l'artefact se comporte comme une *pierre de lest*. Si le personnage s'en débarrasse de quelque façon que ce soit (en le reposant, en essayant de le détruire, etc.), il subit aussitôt 5d6 points de dégâts et le talisman disparaît.

En cas de succès, le talisman reste en possession de l'aventurier pendant 5d6 heures ou jusqu'à ce qu'on lui demande d'accorder un *souhait*, après quoi il disparaît.

Enfin, si le personnage obtient un 20 naturel au jet, il lui est impossible de se débarrasser du talisman pendant un nombre de mois égal à sa valeur de Charisme. L'artefact lui accorde un *souhait* par tranche de 6 points de Charisme (arrondissez à l'entier inférieur). De plus, il se met à chauffer et à frémir chaque fois que son possesseur approche à moins de 6 mètres d'un piège magique (ce pouvoir ne se manifeste que si le personnage brandit le talisman ; si l'artefact est rangé dans une poche ou un sac, il ne le prévient pas).

Quel que soit le résultat obtenu, le talisman des souhaits récalcitrants disparaît à la fin de la période indiquée, laissant derrière lui un fabuleux diamant d'une valeur de 10 000 po.

Invocation puissante ; NLS 20. Poids 500 g.

Artefacts uniques

Comme leur nom l'indique, ces artefacts sont uniques ; un seul de chaque a été créé. N'oubliez pas que ces objets magiques sont les plus puissants qui soient, et que leur seule présence peut bouleverser n'importe quelle campagne.

Contrairement aux autres objets magiques, les artefacts uniques sont presque impossibles à détruire.

Logiquement, chacun d'entre eux devrait s'accompagner d'un moyen de destruction spécifique, que vous aurez déterminé à l'avance.

Description des artefacts uniques

Les artefacts détaillés ci-dessous sont donnés à titre d'exemples. N'hésitez pas à modifier leur histoire pour les intégrer à votre campagne. La découverte d'un artefact doit être un moment d'une importance rare. Vous pouvez également modifier les pouvoirs indiqués (ou en supprimer certains, ou en ajouter) si vous jugez que, tels qu'ils sont définis, ces artefacts uniques ne correspondent pas à votre campagne.

Le bâton des ombres. Cet artefact fut créé voici de nombreux siècles en tissant de multiples fils d'ombre pour sculpter un bâton noir et tortueux. Le *bâton des ombres* assombrit légèrement son possesseur et le rend partiellement intangible, ce qui lui confère un bonus de +4 à la CA et aux jets de Réflexes (cumulables à tous les autres types de bonus). Quand il se trouve en pleine lumière (comme celle du soleil, plutôt que d'une simple torche) ou dans le noir complet, le personnage subit un malus de -2 à tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests de caractéristique. Le bâton des ombres possède également les pouvoirs suivants :

Appel des ombres. 3 fois par jour, l'artefact permet de convoquer 2d4 ombres immunisées contre les tentatives visant à les repousser ou à les détruire. Elles servent le porteur du bâton comme si elles avaient été appelées par le sort *convocation de monstres V*, lancé au niveau 20.

Appel de ténébreux. 1 fois par mois, le personnage peut se faire assister d'un ténébreux rampant, qui le sert comme s'il avait été appelé par le sort *convocation de monstres IX*, lancé au niveau 20.

Forme d'ombre. 3 fois par jour, l'aventurier peut devenir une ombre vivante, ce qui lui confère les mêmes facilités de déplacement que le sort *état gazeux*.

Rayon d'ombre. 3 fois par jour, le bâton peut projeter un rayon d'ombre glacée infligeant 10d6 points de dégâts de froid à une cible unique. Ce pouvoir a une portée de 30 mètres. Il nécessite une attaque de contact à distance et ne s'accompagne d'aucun jet de sauvegarde.

Le bouclier solaire. Cet *écu* +5 arborant le symbole du soleil permet à son utilisateur de lancer des sorts comme un paladin de niveau 20 ayant 20 en Sagesse (5/4/4/4). Ces sorts s'ajoutent à ceux dont le personnage dispose déjà, le cas échéant, même s'il est paladin. Le bouclier solaire confère également une résistance à la magie de 15 à son porteur, qu'il protège, chaque round, contre les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque type d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid ou son). En échange de cette protection, le possesseur du bouclier doit partir en quête une fois par an pour un dieu loyal bon (pas de jet de sauvegarde).

Tout personnage d'alignement mauvais ou chaotique (CB, CN, LM, NM, CM) acquiert quatre niveaux négatifs dès qu'il ramasse le bouclier. Ces niveaux négatifs ne se traduisent jamais par une perte de niveaux effective, mais rien ne permet de les dissiper tant que le personnage ne s'est pas débarrassé de l'artefact (même les sorts

tels que *restauration* restent sans effet). Les niveaux négatifs disparaissent dès que le bouclier est abandonné, cédé à quelqu'un d'autre, ou même rangé quelque part.

Le diamant plaintif. Cet artefact prend la forme d'un diamant non taillé et gros comme le poing. Il émet en permanence un gémissement de douleur. Malgré ce que sa plainte continuelle (et inquiétante) pourrait laisser penser, le diamant n'est pas malfaisant, bien qu'il soit né de la torture. Son possesseur peut faire appel à lui pour modeler la terre et la pierre, comme grâce au sort *façonnage de la pierre*, en affectant à chaque fois un maximum de 150 m³ de matière (3 fois par jour). Le diamant plaintif permet également d'appeler un seigneur élémentaire de la Terre doté du maximum de points de vie et servant fidèlement son maître jusqu'à la mort. Un seul élémentaire peut être convoqué à la fois. Si l'élémentaire est détruit, le possesseur de l'artefact doit attendre un minimum de 24 heures avant de pouvoir en appeler un autre. Les récits associés au diamant plaintif font état de la construction subite de structures en pierre, du creusement de vastes cavernes souterraines, ou encore de la destruction instantanée de châteaux entiers.

La masse du Saint. Cette relique a l'air d'être une masse d'armes lourde toute simple ayant beaucoup servi, mais son aspect quelconque cache de grands pouvoirs. La masse du Saint est dotée d'un bonus d'altération de +5 et fonctionne comme une arme loyale, sainte et de destruction. De plus, son porteur peut lancer *lumière brûlante* à volonté (au niveau 20), le sort jaillissant de la masse.

Les orbes des dragons. Chacune de ces orbes légendaires contient l'essence d'un dragon d'âge vénérable d'une espèce différente (il existe un total de dix orbes, un par espèce de dragon métallique ou chromatique).

Le possesseur de l'un de ces artefacts peut contrôler les dragons associés à l'orbe pour peu que ceux-ci soient distants de moins de 150 mètres. L'effet est similaire à celui du sort *domination universelle*, les dragons ayant droit à un jet de Volonté de DD 25 pour y résister (leur résistance à la magie ne les protège pas contre cette attaque). Chaque orbe confère à son porteur la CA et les bonus aux jets de sauvegarde du dragon qui lui est associé. Ces valeurs remplacent systématiquement celles du personnage, même si ce dernier bénéficie normalement d'une meilleure CA ou de meilleurs bonus de base aux jets de sauvegarde. À noter que ces valeurs sont fixes et que rien ne permet de les modifier (les caractéristiques de l'aventurier cessent donc d'être prises en compte dans le calcul de sa CA ou de ses bonus aux jets de sauvegarde, de même que ses autres objets magiques). Cet effet secondaire indésirable persiste tant que le personnage ne s'est pas débarrassé de l'orbe. Dans le même temps, le possesseur de l'artefact est immunisé contre le souffle des dragons correspondant à son orbe. Enfin, le personnage peut, lui aussi, utiliser le souffle du dragon auquel son objet est associé, et ce 3 fois par jour.

Chaque orbe permet de communiquer visuellement et verbalement avec les possesseurs des autres. Le personnage sait à tout moment s'il y a des dragons à moins de 10 kilomètres à la ronde, sauf pour les dragons de l'espèce correspondant à son orbe (pour lesquels la portée de détection est de 100 kilomètres). À moins d'un kilomètre d'un dragon de la bonne espèce, il peut déterminer son âge, ainsi que l'endroit exact où il se trouve. Le possesseur d'un tel artefact s'attire la haine de tous les dragons pour avoir osé profiter des pouvoirs conférés par l'âme asservie d'un grand reptile. Cette antipathie persiste à vie, même si le personnage perd l'artefact. Chaque orbe possède également un pouvoir particulier, pouvant être invoqué 1 fois par round et prenant effet au niveau 10 :

- Orbe du dragon blanc : *protection contre les énergies destructives* (froid) (jet de Vigueur DD 17 pour annuler).
- Orbe du dragon bleu : *rapidité* (jet de Vigueur DD 17 pour annuler).
- Orbe du dragon d'airain : *téléportation* (jet de Volonté DD 19 pour annuler).
- Orbe du dragon d'argent : *soins intensifs* (jet de Volonté DD 18 pour demi-dégâts).
- Orbe du dragon d'or : spécial. Le possesseur de cet orbe peut invoquer les pouvoirs de n'importe quel autre orbe (incluant *domination* et le souffle, mais pas la CA, les bonus aux jets de sauvegarde ou l'immunité contre les souffles), chaque pouvoir ne pouvant être utilisé qu'individuellement, et 1 fois par jour seulement. Le personnage peut également tenter de contrôler (grâce à l'équivalent de *domination*) tout autre possesseur d'orbe distant de moins d'un kilomètre (jet de Volonté DD 23 pour annuler).
- Orbe du dragon de bronze : *scrutation* (jet de Volonté DD 18 pour annuler).
- Orbe du dragon de cuivre : *suggestion* (jet de Volonté DD 17 pour annuler).
- Orbe du dragon noir : *vol* (jet de Volonté DD 17 pour annuler).
- Orbe du dragon rouge : *mur de feu*.
- Orbe du dragon vert : *image accomplie*.