

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.

Parchemins, potions, sceptres

Parchemins

Un parchemin est un sort (ou une série de sorts) transcrit sur le papier. Chaque sort écrit sur un parchemin ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois, les symboles magiques s'effaçant au fur et à mesure qu'on les lit. L'activation d'un parchemin est très proche de l'incantation d'un sort.

Présentation. Un parchemin est une feuille épaisse de vélin ou de papier de qualité. Une surface de 20 cm par 30 cm peut accueillir un sort. Le parchemin est renforcé en haut et en bas par une bande de cuir dépassant légèrement sur les côtés. Un parchemin proposant plusieurs sorts a la même largeur mais gagne 30 cm en longueur pour chaque nouveau sort. Les parchemins à trois sorts ou plus sont souvent renforcés par de fines baguettes en lieu et place des bandes de cuir. Un parchemin a une CA de 9, 1 point de résistance, une solidité de 0 et le test de Force pour le casser a un DD de 8.

Afin de protéger un parchemin, on l'enroule en partant des deux extrémités, ce qui constitue un double cylindre (cette méthode permet de le dérouler plus rapidement). Le parchemin est ensuite placé dans un tube ou étui, pouvant être en ivoire, en jade, en cuir, en métal ou en bois. La plupart des étuis arborent un ou plusieurs symboles identifiant clairement le propriétaire du parchemin et/ou les sorts que contient ce dernier. Ces symboles sont souvent piégés magiquement.

Activation. Pour activer un parchemin, il faut lire le sort qu'il contient, ce qui ne peut se faire qu'à plusieurs conditions.

Déchiffrer le texte. Le personnage doit commencer par déchiffrer le texte du parchemin pour savoir quel sort il contient. Cela nécessite un jet d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort) ou l'utilisation du sort *lecture de la magie*.

Le fait de déchiffrer un parchemin n'active pas sa magie, sauf dans le cas d'un parchemin maudit. Le personnage peut déchiffrer un parchemin à l'avance. Une fois cela fait, il peut l'utiliser à tout moment.

Activer le sort. Pour activer le parchemin, il faut y lire le sort. Le personnage doit bien évidemment être capable de voir et de lire ce qui est écrit sur le parchemin.

Le personnage n'a pas besoin de composantes matérielles ou de focaliseur (le créateur de l'objet s'est occupé de cette partie de l'incantation au moment de l'écrire). Notez que certains sorts ne fonctionnent que si on les lance sur un objet. Dans ce cas, l'utilisateur doit posséder l'objet en question. Un personnage tentant de lire un parchemin peut être interrompu comme s'il jetait un sort préparé normalement. Utiliser un parchemin compte comme l'incantation d'un sort pour les risques d'échec des sorts profanes engendrés par une armure.

Pour pouvoir activer un parchemin, son utilisateur doit satisfaire aux conditions suivantes :

- Le sort doit être du bon type (profane ou divin). Les pratiquants de la magie profane (magiciens, ensorceleurs et bardes) ne peuvent utiliser que les parchemins de magie profane, de même que les pratiquants de la magie divine (prêtres, druides, paladins et rôdeurs) ne peuvent utiliser que les parchemins de magie divine. (Le type de parchemin que crée un personnage est déterminé par sa classe.)
- Le sort doit appartenir à la liste des sorts de la classe du personnage.
- Le personnage doit avoir la valeur nécessaire dans la caractéristique primordiale correspondant au sort.

Si l'utilisateur satisfait aux trois conditions précédentes et si son niveau de lanceur de sorts est au moins égal à celui du parchemin, il active la magie à coup sûr. S'il satisfait aux conditions mais si son niveau de lanceur de sorts est inférieur à celui du parchemin, il doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (DD = niveau de lanceur de sorts du parchemin +1). S'il le réussit, il lance le sort normalement. Par contre, en cas d'échec, il doit impérativement réussir un jet de Sagesse (DD 5) pour éviter un incident (voir ci-dessous). Un 1 naturel au jet constitue toujours un échec, quels que soient les modificateurs dont le personnage dispose.

Déterminer l'effet. Un sort lancé à partir d'un parchemin fonctionne exactement comme un sort préparé et lancé normalement. Partez du principe que le niveau de lanceur de sorts du parchemin est égal au niveau minimal pour lancer le sort (c'est-à-dire, généralement, le double du niveau du sort moins 1), sauf si le personnage qui le rédige désire qu'il en soit autrement.

Les symboles magiques s'effacent dès qu'on lit le parchemin.

Incident. En cas d'incident, le sort écrit sur le parchemin a un effet inverse ou défavorable parmi l'une des possibilités qui suivent.

- L'utilisateur est frappé par une décharge d'énergie qui lui inflige 1d6 points de dégâts par niveau du sort.

- Le sort frappe l'utilisateur ou l'un de ses alliés plutôt que la cible souhaitée (il affecte un adversaire dans le cas d'un sort bénéfique dont l'utilisateur souhaitait profiter).
- Le sort prend effet en un point déterminé au hasard (mais compris dans les limites de portée).
- Son effet est contraire à celui qu'il devrait normalement avoir. Par exemple, une *boule de feu* pourra libérer une vague de froid n'infligeant aucun dégât, ou encore un rayonnement d'énergie rendant des points de vie aux créatures blessées.
- Le personnage est victime d'un effet mineur ayant un rapport avec le sort. Un tel effet se prolonge rarement au-delà de la durée initiale du sort (2d10 minutes pour un sort instantané). À noter que le sort lui-même ne fonctionne pas.
- L'énergie du sort fait apparaître un ou plusieurs objets totalement inutiles.
- Le sort fonctionne bel et bien, mais à retardement. Il prend effet dans les 1d12 heures suivant la lecture du parchemin. Si l'utilisateur devait être le sujet du sort, celui-ci fonctionne normalement. Sinon, il part dans la direction du sujet ou de la cible et se déclenche au maximum de sa portée (dans le cas, fort probable, où le sujet s'est déplacé depuis la lecture du parchemin).

Détermination aléatoire. Plusieurs sorts profanes ont un niveau différent selon qu'ils sont lancés par un ensorceleur, un magicien ou un barde. Ces sorts apparaissent sur la table au niveau approprié pour les ensorceleurs et magiciens. On considère en effet que la plupart des bardes ne s'intéressent pas à l'écriture de parchemins.

De même, plusieurs sorts divins ont un niveau différent selon qu'ils sont lancés par un druide, un prêtre, un paladin ou un rôdeur. Ces sorts apparaissent sur la *Table : parchemins de magie divine* au niveau approprié pour les druides et prêtres. On considère en effet que la plupart des paladins et des rôdeurs ne s'intéressent pas à l'écriture de parchemins.

Les sorts divins qui sont lancés à des niveaux différents par les druides et les prêtres apparaissent sur la table au niveau approprié pour les prêtres, qu'on considère comme étant le choix par défaut.

Beaucoup de sorts existent sous forme divine ou profane, selon la classe du lanceur. Ces sorts apparaissent une fois sur chaque table, au niveau approprié pour leur classe divine ou leur classe profane.

Table : type de parchemin

1d100	Type de magie
01–70	Profane
71–	Divine
100	

Table : nombre de sorts par parchemin

Puissance du parchemin	Nombre de sorts
Faible	1d3 sorts
Intermédiaire	1d4 sorts
Grande	1d6 sorts

Table : niveau des sorts d'un parchemin

Faible	Intermédiaire	Puissant	Niveau du sort	Niveau de lanceur de sorts ¹
01–05	—	—	0	1
06–50	—	—	1 ^{er}	1
51–95	01–05	—	2 ^e	3
96–100	06–65	—	3 ^e	5
—	66–95	01–05	4 ^e	7
—	96–100	06–50	5 ^e	9
—	—	51–70	6 ^e	11
—	—	71–85	7 ^e	13
—	—	86–95	8 ^e	15
—	—	96–100	9 ^e	17

¹ Le niveau de lanceur de sorts indiqué est uniquement valable pour un magicien, un prêtre ou un druide.

Table : parchemins de magie profane

Sorts profanes du niveau 0

1d100	Sort	Prix de vente
01–04	<i>Aspersions acide</i>	12 po 5 pa
05–06	<i>Berceuse</i>	12 po 5 pa
07–08	<i>Convocation d'instrument</i>	12 po 5 pa
09–12	<i>Destruction de mort-</i>	12 po 5 pa

	<i>vivant</i>	
13–19	<i>Détection de la magie</i>	12 po 5 pa
20–23	<i>Détection du poison</i>	12 po 5 pa
24–27	<i>Fatigue</i>	12 po 5 pa
28–31	<i>Hébètement</i>	12 po 5 pa
32–36	<i>Illumination</i>	12 po 5 pa
37–42	<i>Lecture de la magie</i>	12 po 5 pa
43–48	<i>Lumière</i>	12 po 5 pa
49–53	<i>Lumières dansantes</i>	12 po 5 pa
54–58	<i>Manipulation à distance</i>	12 po 5 pa
59–63	<i>Message</i>	12 po 5 pa
64–68	<i>Ouverture/fermeture</i>	12 po 5 pa
69–73	<i>Prestidigitation</i>	12 po 5 pa
74–77	<i>Rayon de givre</i>	12 po 5 pa
78–82	<i>Réparation</i>	12 po 5 pa
83–84	<i>Repérage</i>	12 po 5 pa
85–91	<i>Résistance</i>	12 po 5 pa
92–95	<i>Signature magique</i>	12 po 5 pa
96–	<i>Son imaginaire</i>	12 po 5 pa
100		

Sorts profanes du 1^{er} niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–03	<i>Agrandissement</i>	25 po
04–06	<i>Alarme</i>	25 po
07	<i>Alignement indétectable</i>	50 po
08–10	<i>Arme magique</i>	25 po
11–13	<i>Armure de mage</i>	25 po
14–15	<i>Aura magique</i>	25 po
16–17	<i>Bouclier</i>	25 po
18–19	<i>Brume de dissimulation</i>	25 po
20–22	<i>Charme-personne</i>	25 po
23–25	<i>Compréhension des langages</i>	25 po
26	<i>Confusion mineure</i>	50 po
27–28	<i>Contact glacial</i>	25 po
29–30	<i>Convocation de monstres I</i>	25 po
31–32	<i>Corde animée</i>	25 po
33–34	<i>Couleurs dansantes</i>	25 po
35–36	<i>Coup au but</i>	25 po
37–38	<i>Décharge électrique</i>	25 po
39–41	<i>Déguisement</i>	25 po
42–43	<i>Détection des morts-vivants</i>	25 po
44–46	<i>Détection des passages secrets</i>	25 po
47–49	<i>Disque flottant</i>	25 po
50–51	<i>Effacement</i>	25 po
52–54	<i>Endurance aux énergies destructives</i>	25 po
55	<i>Feuille morte</i>	25 po
56–57	<i>Frayeur</i>	25 po
58–59	<i>Graisse</i>	25 po
60–61	<i>Hypnose</i>	25 po
62–63	<i>Identification</i>	125 po
64–65	<i>Image silencieuse</i>	25 po
66–67	<i>Mains brûlantes</i>	25 po
68–70	<i>Monture</i>	25 po
71–72	<i>Projectile magique</i>	25 po
73–74	<i>Protection contre la Loi</i>	25 po
75–76	<i>Protection contre le Bien</i>	25 po
77–78	<i>Protection contre le Chaos</i>	25 po
79–80	<i>Protection contre le Mal</i>	25 po

81–82	<i>Rapetissement</i>	25 po
83–84	<i>Rayon affaiblissant</i>	25 po
85–86	<i>Regain d'assurance</i>	50 po
87–89	<i>Repli expéditif</i>	25 po
90–91	<i>Saut</i>	25 po
92–93	<i>Serviteur invisible</i>	25 po
94	<i>Soins légers</i>	50 po
95–96	<i>Sommeil</i>	25 po
97–98	<i>Ventriloquie</i>	25 po
99–	<i>Verrouillage</i>	25 po
100		

Sorts profanes du 2^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01	<i>Apaïsement des émotions</i>	200 po
02	<i>Baiser de la goule</i>	150 po
03	<i>Bouche magique</i>	160 po
04	<i>Bourrasque</i>	150 po
05	<i>Cacophonie</i>	200 po
06–07	<i>Cécité/surdité</i>	150 po
08–09	<i>Contrôle mineur des morts-vivants</i>	150 po
10–11	<i>Convocation de monstres II</i>	150 po
12	<i>Corde enchantée</i>	150 po
13–15	<i>Déblocage</i>	150 po
16–18	<i>Détection de l'invisibilité</i>	150 po
19–20	<i>Détection de pensées</i>	150 po
21	<i>Détection faussée</i>	150 po
22	<i>Discours captivant</i>	200 po
23	<i>Dissimulation d'objet</i>	150 po
24	<i>Effroi</i>	150 po
25–27	<i>Endurance de l'ours</i>	150 po
28	<i>Flamme éternelle</i>	200 po
29–30	<i>Flèche acide</i>	150 po
31–32	<i>Flou</i>	150 po
33–35	<i>Force de taureau</i>	150 po
36	<i>Fou rire</i>	150 po
37	<i>Fracasement</i>	150 po
38–40	<i>Grâce féline</i>	150 po
41	<i>Hébètement de monstre</i>	150 po
42	<i>Hypnose des animaux</i>	200 po
43	<i>Idiotie</i>	150 po
44	<i>Image imparfaite</i>	150 po
45–46	<i>Image miroir</i>	150 po
47–49	<i>Invisibilité</i>	150 po
50–51	<i>Lévitacion</i>	150 po
52	<i>Localisation d'objet</i>	150 po
53–54	<i>Lueurs hypnotiques</i>	150 po
55	<i>Main spectrale</i>	150 po
56	<i>Messager animal</i>	200 po
57–58	<i>Modification d'apparence</i>	150 po
59	<i>Nappe de brouillard</i>	150 po
60–61	<i>Nuée grouillante</i>	150 po
62–63	<i>Pattes d'araignée</i>	150 po
64	<i>Piège illusoire</i>	200 po
65–66	<i>Poussière scintillante</i>	150 po
69–69	<i>Protection contre les projectiles</i>	150 po
70–71	<i>Pyrotechnie</i>	150 po
72	<i>Ralentissement du poison</i>	200 po
73–74	<i>Rayon ardent</i>	150 po

75–77	<i>Résistance aux énergies destructives</i>	150 po
78–80	<i>Ruse du renard</i>	150 po
81–83	<i>Sagesse du hibou</i>	150 po
84	<i>Silence</i>	200 po
85–86	<i>Simulacre de vie</i>	150 po
87	<i>Soins modérés</i>	200 po
88–89	<i>Sphère de feu</i>	150 po
90–92	<i>Splendeur de l'aigle</i>	150 po
93	<i>Ténèbres</i>	150 po
94–95	<i>Toile d'araignée</i>	150 po
96	<i>Vent de murmures</i>	150 po
97	<i>Verrou du mage</i>	175 po
98–100	<i>Vision dans le noir</i>	150 po

Sorts profanes du 3^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1–2	<i>Abri</i>	375 po
3–5	<i>Affûtage</i>	375 po
6–7	<i>Antidétection</i>	425 po
8–10	<i>Arme magique suprême</i>	375 po
11	<i>Bagou</i>	525 po
12–13	<i>Baiser du vampire</i>	375 po
14–15	<i>Boule de feu</i>	375 po
16–17	<i>Cercle magique contre la Loi</i>	375 po
18–19	<i>Cercle magique contre le Bien</i>	375 po
20–21	<i>Cercle magique contre le Chaos</i>	375 po
22–23	<i>Cercle magique contre le Mal</i>	375 po
24–25	<i>Clairaudience/clairvoyance</i>	375 po
26–27	<i>Clignotement</i>	375 po
28	<i>Communication avec les animaux</i>	525 po
29–30	<i>Convocation de monstres III</i>	375 po
31–32	<i>Coursier fantôme</i>	375 po
33–34	<i>Déplacement</i>	375 po
35–37	<i>Dissipation de la magie</i>	375 po
38–40	<i>Don des langues</i>	375 po
41–42	<i>Éclair</i>	375 po
43	<i>Espoir</i>	525 po
44–45	<i>État gazeux</i>	375 po
46–47	<i>Flèches enflammées</i>	375 po
48–49	<i>Héroïsme</i>	375 po
50–51	<i>Image accomplie</i>	375 po
52–53	<i>Immobilisation de morts–vivants</i>	375 po
54–55	<i>Immobilisation de personne</i>	375 po
56–57	<i>Lenteur</i>	375 po
58–60	<i>Lumière du jour</i>	525 po
61	<i>Manipulation des sons</i>	525 po
62–63	<i>Mur de vent</i>	375 po
64–65	<i>Nuage nauséabond</i>	375 po
66	<i>Page secrète</i>	375 po
67–68	<i>Préservation des morts</i>	375 po
69–71	<i>Protection contre les énergies destructives</i>	375 po
72–73	<i>Rage</i>	375 po
74–76	<i>Rapidité</i>	375 po
77–78	<i>Rayon d'épuisement</i>	375 po
79	<i>Réduction d'objet</i>	375 po
80–82	<i>Respiration aquatique</i>	375 po
83	<i>Runes explosives</i>	375 po
84	<i>Sceau du serpent</i>	875 po
85	<i>Soins importants</i>	525 po

87	<i>Sommeil profond</i>	375 po
88–90	<i>Sphère d'invisibilité</i>	375 po
91–92	<i>Suggestion</i>	375 po
93–94	<i>Tempête de neige</i>	375 po
95	<i>Texte illusoire</i>	425 po
96–97	<i>Vision magique</i>	375 po
98–100	<i>Vol</i>	375 po

Sorts profanes du 4^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1–3	<i>Ancre dimensionnelle</i>	700 po
4–5	<i>Agrandissement de groupe</i>	700 po
6–7	<i>Animation des morts</i>	1 050 po
8–9	<i>Assassin imaginaire</i>	700 po
10–12	<i>Bouclier de feu</i>	700 po
13–14	<i>Brouillard dense</i>	700 po
15–17	<i>Charme-monstre</i>	700 po
18	<i>Communication avec les plantes</i>	1 000 po
19–21	<i>Confusion</i>	700 po
22–23	<i>Contagion</i>	700 po
24–25	<i>Convocation d'ombres</i>	700 po
26–27	<i>Convocation de monstres IV</i>	700 po
28–29	<i>Création mineure</i>	700 po
30–31	<i>Cri</i>	700 po
32–34	<i>Délivrance des malédictions</i>	700 po
35–36	<i>Désespoir foudroyant</i>	700 po
37	<i>Détection de la scrutation</i>	700 po
38–39	<i>Énergie négative</i>	700 po
40–41	<i>Façonnage de la pierre</i>	700 po
42–44	<i>Globe d'invulnérabilité partielle</i>	700 po
45–47	<i>Invisibilité suprême</i>	700 po
48–50	<i>Liberté de mouvement</i>	1 000 po
51	<i>Localisation de créature</i>	700 po
52–53	<i>Lueur d'arc-en-ciel</i>	700 po
54–55	<i>Malédiction</i>	700 po
56	<i>Mémorisation</i>	700 po
57–58	<i>Métamorphose</i>	700 po
59	<i>Mission</i>	700 po
60	<i>Modification de mémoire</i>	1 000 po
61–63	<i>Mur de feu</i>	700 po
64–66	<i>Mur de glace</i>	700 po
67–68	<i>Mur illusoire</i>	700 po
69	<i>Neutralisation du poison</i>	1 000 po
70–72	<i>Œil du mage</i>	700 po
73–75	<i>Peau de pierre</i>	950 po
76–77	<i>Piège à feu</i>	725 po
78–81	<i>Porte dimensionnelle</i>	700 po
82–83	<i>Rapetissement de groupe</i>	700 po
84–85	<i>Refuge</i>	700 po
86	<i>Répulsif</i>	1 000 po
87–88	<i>Scrutation</i>	700 po
89	<i>Soins intensifs</i>	1 000 po
90–91	<i>Sphère d'isolement</i>	700 po
92–93	<i>Tempête de grêle</i>	700 po
94–95	<i>Tentacules noirs</i>	700 po
96–97	<i>Terrain hallucinatoire</i>	700 po
98–99	<i>Terreur</i>	700 po
100	<i>Zone de silence</i>	1 000 po

Sorts profanes du 5^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1-3	<i>Annulation d'enchantement</i>	1 125 po
4-5	<i>Brume mentale</i>	1 125 po
6-7	<i>Brume mortelle</i>	1 125 po
8-9	<i>Cauchemar</i>	1 125 po
10	<i>Chant de discorde</i>	1 625 po
11-12	<i>Chien de garde</i>	1 125 po
13	<i>Coffre secret</i>	1 125 po
14-16	<i>Communication à distance</i>	1 125 po
17-19	<i>Cône de froid</i>	1 125 po
20-21	<i>Contact avec les plans</i>	1 125 po
22-23	<i>Contrat</i>	1 125 po
24-25	<i>Convocation de monstres V</i>	1 125 po
26-27	<i>Création majeure</i>	1 125 po
28-29	<i>Croissance animale</i>	1 125 po
30-31	<i>Débilité</i>	1 125 po
32-34	<i>Dissipation suprême</i>	1 625 po
35-36	<i>Domination</i>	1 125 po
37-38	<i>Fabrication</i>	1 125 po
39-40	<i>Faux-semblant</i>	1 125 po
41-42	<i>Flétrissement végétal</i>	1 125 po
43-44	<i>Image prédéterminée</i>	1 125 po
45-48	<i>Immobilisation de monstre</i>	1 125 po
49-50	<i>Leurre</i>	1 375 po
51-52	<i>Lien télépathique</i>	1 125 po
53-54	<i>Magie des ombres</i>	1 125 po
55-56	<i>Main interposée</i>	1 125 po
57-59	<i>Métamorphose funeste</i>	1 125 po
60-61	<i>Mirage</i>	1 125 po
62-64	<i>Mur de force</i>	1 125 po
65-67	<i>Mur de pierre</i>	1 125 po
68-69	<i>Œil indiscret</i>	1 125 po
70-72	<i>Passe-muraille</i>	1 125 po
73	<i>Permanence</i>	10 125 po ¹
74	<i>Possession</i>	1 125 po
75-77	<i>Renvoi</i>	1 125 po
78-79	<i>Sanctuaire</i>	1 125 po
80	<i>Soins légers de groupe</i>	1 625 po
81	<i>Songe</i>	1 125 po
82	<i>Symbole de douleur</i>	2 125 po
83	<i>Symbole de sommeil</i>	2 125 po
84-85	<i>Télékinésie</i>	1 125 po
86-90	<i>Téléportation</i>	1 125 po
91-92	<i>Transmutation de la boue en pierre</i>	1 125 po
93-94	<i>Transmutation de la pierre en boue</i>	1 125 po
95-96	<i>Vagues de fatigue</i>	1 125 po
97-100	<i>Vol supérieur</i>	1 125 po

¹ Comprend un coût de points d'expérience allant jusqu'à 2 000 PX.

Sorts profanes du 6^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1-3	<i>Analyse d'enchantement</i>	1 650 po
4	<i>Animation d'objets</i>	2 400 po
5-6	<i>Annihilation de mort-vivant</i>	2 150 po
7-8	<i>Brume acide</i>	1 650 po
9-10	<i>Cercle de mort</i>	2 150 po

11–12	<i>Champ de force</i>	1 650 po
13–14	<i>Contrat intermédiaire</i>	1 650 po
15–16	<i>Contrôle de l'eau</i>	1 650 po
17–18	<i>Convocation de monstres VI</i>	1 650 po
19	<i>Création de mort-vivant</i>	2 350 po
20	<i>Défense magique</i>	1 650 po
21–23	<i>Désintégration</i>	1 650 po
24–27	<i>Dissipation suprême</i>	1 650 po
28–29	<i>Double illusoire</i>	1 650 po
30–32	<i>Éclair multiple</i>	1 650 po
33–35	<i>Endurance de l'ours de groupe</i>	1 650 po
36	<i>Festin des héros</i>	2 400 po
37–39	<i>Force de taureau de groupe</i>	1 650 po
40–41	<i>Glissement de terrain</i>	1 650 po
42–44	<i>Globe d'invulnérabilité renforcée</i>	1 650 po
45–47	<i>Grâce féline de groupe</i>	1 650 po
48–49	<i>Héroïsme suprême</i>	1 650 po
50–51	<i>Image permanente</i>	1 650 po
52–53	<i>Image programmée</i>	1 675 po
54–55	<i>Main impérieuse</i>	1 650 po
56–57	<i>Mauvais œil</i>	1 650 po
58–59	<i>Mur de fer</i>	1 700 po
60	<i>Mythes et légendes</i>	1 900 po
61	<i>Orientation</i>	2 400 po
62–63	<i>Pétrification</i>	1 650 po
64	<i>Prévoyance</i>	1 650 po
65	<i>Quête</i>	1 650 po
66	<i>Remémoration</i>	1 650 po
67	<i>Résonance</i>	2 400 po
68–70	<i>Ruse du renard de groupe</i>	1 650 po
71–73	<i>Sagesse du hibou de groupe</i>	1 650 po
74	<i>Soins modérés de groupe</i>	2 400 po
75–76	<i>Sphère glaciale</i>	1 650 po
77–79	<i>Splendeur de l'aigle de groupe</i>	1 650 po
80–81	<i>Suggestion de groupe</i>	1 650 po
82	<i>Symbole de persuasion</i>	6 650 po
83	<i>Symbole de terreur</i>	2 650 po
84–85	<i>Transformation martiale</i>	1 950 po
86–88	<i>Transmutation de la pierre en chair</i>	1 650 po
89–91	<i>Traversée des ombres</i>	1 650 po
92–94	<i>Vision lucide</i>	1 950 po
95–97	<i>Voile</i>	1 650 po
98–100	<i>Zone d'antimagie</i>	1 650 po

Sorts profanes du 7^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1–3	<i>Aliénation mentale</i>	2 275 po
4–7	<i>Bannissement</i>	2 275 po
8–10	<i>Boule de feu à retardement</i>	2 275 po
11–13	<i>Cage de force</i>	3 775 po
14–16	<i>Changement de plan</i>	2 275 po
17–19	<i>Contrôle des morts-vivants</i>	2 275 po
20–22	<i>Contrôle du climat</i>	2 275 po
23–25	<i>Convocation d'ombres suprême</i>	2 275 po
26–28	<i>Convocation de monstres VII</i>	2 275 po
29–31	<i>Dissimulation suprême</i>	2 275 po
32–34	<i>Doigt de mort</i>	2 275 po
35–37	<i>Épée de force</i>	2 275 po
38–41	<i>Forme éthérée</i>	2 275 po
42–45	<i>Immobilisation de personne de</i>	2 275 po

	<i>groupe</i>	
46–48	<i>Inversion de la gravité</i>	2 275 po
49–52	<i>Invisibilité de groupe</i>	2 275 po
53–54	<i>Invocation instantanée</i>	3 275 po
55–56	<i>Manoir somptueux</i>	2 275 po
57–59	<i>Mot de pouvoir aveuglant</i>	2 275 po
60–62	<i>Poigne agrippée</i>	2 275 po
63–65	<i>Porte de phase</i>	2 275 po
66–68	<i>Projection d'image</i>	2 280 po
69–72	<i>Rayons prismatiques</i>	2 275 po
73–75	<i>Renvoi des sorts</i>	2 275 po
76–78	<i>Scrutation suprême</i>	2 275 po
79	<i>Simulacre</i>	7 275 po ¹
80	<i>Souhait limité</i>	3 775 po ²
81–82	<i>Statue</i>	2 275 po
83	<i>Symbole d'étourdissement</i>	7 275 po
84	<i>Symbole de faiblesse</i>	7 275 po
85–87	<i>Téléportation d'objet</i>	2 275 po
88–92	<i>Téléportation suprême</i>	2 275 po
93–95	<i>Vagues d'épuisement</i>	2 275 po
96–98	<i>Vision magique suprême</i>	2 275 po
99–100	<i>Vision mystique</i>	3 025 po

1 Implique que le coût en PX ne dépasse pas 1 000 po.

2 Implique que le coût des composantes matérielles ne dépasse pas 1 000 po et que le coût en PX ne dépasse pas 300 PX.

Sorts profanes du 8^e niveau

Id100	Sort	Prix de vente
1–4	<i>Animation suspendue</i>	3 500 po
5–6	<i>Attirance</i>	4 500 po
7–8	<i>Aversion</i>	3 000 po
9–12	<i>Charme–monstre de groupe</i>	3 000 po
13	<i>Clone</i>	4 000 po
14–16	<i>Contrat suprême</i>	3 000 po
17–19	<i>Convocation de monstres VIII</i>	3 000 po
20–22	<i>Corps de fer</i>	3 000 po
23–25	<i>Création de mort–vivant dominant</i>	3 000 po
26–28	<i>Cri suprême</i>	3 000 po
29–31	<i>Danse irrésistible d'Otto</i>	3 000 po
32–34	<i>Dédale</i>	3 000 po
35–36	<i>Écran</i>	3 000 po
37–39	<i>Entrave</i>	8 500 po ¹
40–42	<i>Esprit impénétrable</i>	3 000 po
43–45	<i>Exigence</i>	3 600 po
46–48	<i>Explosion de lumière</i>	3 000 po
49–51	<i>Flétrissure</i>	3 000 po
52–55	<i>Localisation suprême</i>	3 000 po
56–58	<i>Magie des ombres suprême</i>	3 000 po
59–61	<i>Métamorphose universelle</i>	3 000 po
62–64	<i>Moment de prescience</i>	3 000 po
65–67	<i>Mot de pouvoir étourdissant</i>	3 000 po
68–70	<i>Motif scintillant</i>	3 000 po
71–73	<i>Mur prismatique</i>	3 000 po
74–76	<i>Nuage incendiaire</i>	3 000 po
77–79	<i>Œil indiscret suprême</i>	3 000 po
80–82	<i>Poing serré</i>	3 000 po
83–86	<i>Protection contre les sorts</i>	3 500 po
87–89	<i>Rayon polaire</i>	3 000 po
90–91	<i>Séquestration</i>	13 000 po ¹

92–95	<i>Sphère téléguidée</i>	3 000 po
96	<i>Symbole d'aliénation mentale</i>	8 000 po
97	<i>Symbole de mort</i>	8 000 po
98–100	<i>Verrou dimensionnel</i>	3 000 po
1 Implique une créature de 10 DV ou moins.		

Sorts profanes du 9^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1–4	<i>Absorption d'énergie</i>	3 825 po
5–9	<i>Arrêt du temps</i>	3 825 po
10–12	<i>Capture d'âme</i>	3 825 po
13–15	<i>Cercle de téléportation</i>	4 825 po
16–21	<i>Changement de forme</i>	3 825 po
22–25	<i>Convocation de monstres IX</i>	3 825 po
26–31	<i>Délivrance</i>	3 825 po
32–35	<i>Disjonction</i>	3 825 po
36–40	<i>Domination universelle</i>	3 825 po
41–44	<i>Emprisonnement</i>	3 825 po
45–48	<i>Ennemi subconscient</i>	3 825 po
49–52	<i>Immobilisation de montre de groupe</i>	3 825 po
53–56	<i>Main broyeuse</i>	3 825 po
57–61	<i>Mot de pouvoir mortel</i>	3 825 po
62–66	<i>Nuée de météores</i>	3 825 po
67–71	<i>Passage dans l'éther</i>	3 825 po
72–75	<i>Plainte d'outre-tombe</i>	3 825 po
76–80	<i>Portail</i>	8 825 po
81–84	<i>Prémonition</i>	3 825 po
85–87	<i>Projection astrale</i>	4 870 po
88–91	<i>Reflets d'ombre</i>	3 825 po
92–95	<i>Refuge</i>	3 825 po
96	<i>Souhait</i>	28 825 po ¹
97–100	<i>Sphère prismatique</i>	3 825 po

1 Implique que le coût des composantes matérielles ne dépasse pas 10 000 po et que le coût en PX ne dépasse pas 3 000 PX.

Potions et huiles

Les potions sont des breuvages magiques produisant leur effet quand on les boit. Les huiles magiques sont de même nature, si ce n'est qu'il faut en enduire un objet plutôt que de les avaler. Potions et huiles ne peuvent servir qu'une fois chacune. Elles dupliquent les effets d'un sort du 3^e niveau ou moins dont le temps d'incantation est inférieur à une minute.

Chaque potion est comme un sort lancé sur qui la boit. Le personnage n'a pas besoin de prendre la moindre décision concernant le sort, le nécessaire ayant déjà été fait par celui qui a concocté le breuvage. La personne qui boit une potion est toujours considérée à la fois comme la cible et le lanceur de l'effet magique. Bien que la potion détermine le niveau de lanceur de sorts, l'utilisateur contrôle les effets de la potion.

De même, la personne appliquant une huile est considérée comme le lanceur, par contre la cible est l'objet oint.

Présentation. Dans la plupart des cas, une potion ou une huile représente 2,5 centilitres de liquide contenu dans un petit flacon, en verre ou en céramique, appelé fiole et qui fait rarement plus de 2 ou 3 centimètres de large sur 5 centimètres de haut. Une fiole a une CA de 13, 1 point de résistance, une solidité de 1 et le test de Force pour la casser a un DD de 12. Une fiole contient 2,5 centilitres de liquide.

Identification des potions. En plus des méthodes d'identification habituelles, il est possible de goûter une potion du bout de la langue afin d'essayer de déterminer sa nature. Un aventurier expérimenté apprend à faire confiance à sa mémoire (laquelle peut par exemple lui permettre de se rappeler que, la dernière fois qu'il a goûté une potion ayant un goût d'amande, celle-ci s'est avérée être une *potion de soins modérés*).

Activation. Boire une potion ou enduire un objet d'huile ne nécessite aucune compétence particulière. Il suffit que l'utilisateur ôte le bouchon et qu'il avale ou répande le contenu de la fiole. Les règles suivantes s'appliquent à l'utilisation des potions et des huiles.

Boire une potion ou enduire un objet d'huile est une action simple. Le liquide fait effet immédiatement.

Utiliser une potion ou une huile expose à une attaque d'opportunité. Si l'adversaire le frappe (même s'il tente juste d'agripper le personnage), le personnage doit effectuer un test de Concentration, comme s'il lançait un sort. En cas d'échec, il n'arrive pas à boire la potion. L'adversaire peut diriger son attaque d'opportunité contre la fiole plutôt que contre l'aventurier. Si la fiole est touchée, le coup risque de la casser, auquel cas son contenu est perdu.

L'utilisateur doit pouvoir boire la potion ou appliquer l'huile. Les créatures intangibles ne peuvent donc pas se servir de ces objets.

Toute créature dotée d'un corps physique peut boire une potion ou enduire un objet d'huile.

Un personnage peut faire boire une potion à un compagnon inconscient, mais cela l'oblige à aller lentement pour ne pas en renverser (action complexe). Une action complexe est également nécessaire pour enduire d'huile une créature inconsciente.

Table : potions et huiles

Faible	Intermédiaire	Puissante	Potion	Prix de vente
01–03	—	—	<i>Arme magique</i> (huile)	50 po
04–06	—	—	<i>Armure de mage</i> (potion)	50 po
07–09	—	—	<i>Bouclier de la foi (+2)</i> (potion)	50 po
10–12	—	—	<i>Endurance aux énergies destructives</i> (potion)	50 po
13	—	—	<i>Gourdin magique</i> (huile)	50 po
14–15	—	—	<i>Invisibilité pour les animaux</i> (potion)	50 po
16–17	—	—	<i>Invisibilité pour les morts-vivants</i> (potion)	50 po
18–20	—	—	<i>Morsure magique</i> (potion)	50 po
21	—	—	<i>Passage sans trace</i> (potion)	50 po
22	—	—	<i>Pierre magique</i> (huile)	50 po
23–24	—	—	<i>Protection contre (un alignement)</i> (potion)	50 po
25–26	—	—	<i>Regain d'assurance</i> (potion)	50 po
27	—	—	<i>Sanctuaire</i> (potion)	50 po
28–29	—	—	<i>Saut</i> (potion)	50 po
30–39	—	—	<i>Soins légers</i> (potion)	50 po
40–41	01–02	—	<i>Bénédiction d'arme</i> (huile)	100 po
42–44	03–04	—	<i>Agrandissement</i> (potion)	250 po
45	05	—	<i>Rapetissement</i> (potion)	250 po
46–47	06	—	<i>Aide</i> (potion)	300 po
48	07	01	<i>Alignement indétectable</i> (potion)	300 po
49	08–09	02	<i>Bouclier de la foi (+3)</i> (potion)	300 po
50–51	10	03	<i>Délivrance de la paralysie</i> (potion)	300 po
52	11	—	<i>Détection faussée</i> (potion)	300 po

53–55	12–14	—	<i>Endurance de l'ours</i> (potion)	300 po
56–58	15–17	04–05	<i>Flou</i> (potion)	300 po
59–61	18–20	—	<i>Force de taureau</i> (potion)	300 po
62–64	21–23	—	<i>Grâce féline</i> (potion)	300 po
65–67	24–25	06–07	<i>Invisibilité</i> (potion ou huile)	300 po
68–69	26	—	<i>Lévitacion</i> (potion ou huile)	300 po
70–71	27	—	<i>Pattes d'araignée</i> (potion)	300 po
72–74	28	—	<i>Peau d'écorce</i> (+2) (potion)	300 po
75–76	29	—	<i>Protection contre les projectiles</i> (10/magie) (potion)	300 po
77–79	30	—	<i>Ralentissement du poison</i> (potion)	300 po
80–82	31–32	—	<i>Résistance aux énergies destructives</i> (une énergie, 10) (potion)	300 po
83–85	33	08	<i>Restauration partielle</i> (potion)	300 po
86–87	34–35	—	<i>Ruse du renard</i> (potion)	300 po
88–89	36–37	—	<i>Sagesse du hibou</i> (potion)	300 po
90–94	38–45	09–13	<i>Soins modérés</i> (potion)	300 po
95–96	46–47	—	<i>Splendeur de l'aigle</i> (potion)	300 po
97	48	—	<i>Ténèbres</i> (huile)	300 po
98–100	49–50	14–15	<i>Vision dans le noir</i> (potion)	300 po
—	51	16–17	<i>Bouclier de la foi</i> (+4) (potion)	600 po
—	52	18	<i>Peau d'écorce</i> (+3) (potion)	600 po
—	53–55	19–20	<i>Résistance aux énergies destructives</i> (une énergie, 20) (potion)	700 po
—	56–57	21–22	<i>Affûtage</i> (huile)	750 po
—	58–59	23–24	<i>Antidétection</i> (potion)	750 po
—	60–61	—	<i>Arme magique suprême</i> (+1) (huile)	750 po
—	62	25	<i>Cercle magique contre (un alignement)</i> (potion)	750 po
—	63	26	<i>Délivrance des malédictions</i> (potion)	750 po
—	64–66	27–29	<i>Déplacement</i> (potion)	750 po
—	67	30	<i>Don des langues</i> (potion)	750 po
—	68	31	<i>État gazeux</i> (potion)	750 po
—	69	32	<i>Flèches enflammées</i> (huile)	750 po
—	70	33	<i>Guérison de la cécité/surdité</i> (potion)	750 po
—	71	34	<i>Guérison des maladies</i> (potion)	750 po
—	72–74	35–37	<i>Héroïsme</i> (potion)	750 po
—	75	38	<i>Lumière du jour</i> (huile)	750 po
—	76	39	<i>Marche sur l'onde</i> (potion)	750 po
—	77–78	—	<i>Morsure magique suprême</i> (+1) (potion)	750 po
—	79–81	40–42	<i>Neutralisation du poison</i> (potion)	750 po
—	82–83	—	<i>Panoplie magique</i> (+1) (huile)	750 po
—	84–86	43–44	<i>Protection contre les énergies destructives</i> (une énergie) (potion)	750 po
—	87–88	45	<i>Rage</i> (potion)	750 po
—	89–90	46–47	<i>Rapidité</i> (potion)	750 po
—	91–92	48	<i>Respiration aquatique</i> (potion)	750 po
—	93–97	49–56	<i>Soins importants</i> (potion)	750 po
—	98–100	57–61	<i>Vol</i> (potion)	750 po
—	—	62	<i>Bouclier de la foi</i> (+5) (potion)	900 po
—	—	63–64	<i>Peau d'écorce</i> (+4) (potion)	900 po
—	—	65	<i>Espoir</i> (potion)	1 050 po
—	—	66–68	<i>Résistance aux énergies destructives</i> (une énergie, 30) (potion)	1 100 po
—	—	69–72	<i>Arme magique suprême</i> (+2) (huile)	1 200 po
—	—	73–76	<i>Morsure magique suprême</i> (+2) (potion)	1 200 po
—	—	77–80	<i>Panoplie magique</i> (+2) (huile)	1 200 po
—	—	81	<i>Peau d'écorce</i> (+5) (potion)	1 200 po
—	—	82	<i>Protection contre les projectiles</i> (15/magie) (potion)	1 500 po
—	—	83–85	<i>Arme magique suprême</i> (+3) (huile)	1 800 po
—	—	86–88	<i>Morsure magique suprême</i> (+3) (potion)	1 800 po

—	—	89–91	<i>Panoplie magique (+3) (huile)</i>	1 800 po
—	—	92–93	<i>Arme magique suprême (+4) (huile)</i>	2 400 po
—	—	94–95	<i>Morsure magique suprême (+4) (potion)</i>	2 400 po
—	—	96–97	<i>Panoplie magique (+4) (huile)</i>	2 400 po
—	—	98	<i>Arme magique suprême (+5) (huile)</i>	3 000 po
—	—	99	<i>Morsure magique suprême (+5) (potion)</i>	3 000 po
—	—	100	<i>Panoplie magique (+5) (huile)</i>	3 000 po

Description des potions

Sauf indication contraire, le niveau de lanceur de sorts de la potion est le niveau minimal pour pouvoir jeter le sort en question.

Sceptres

Les sceptres sont de puissants objets magiques proposant des pouvoirs magiques uniques. Le plus souvent, ils ne sont pas à charges. N'importe qui peut les utiliser.

Présentation. Les sceptres pèsent environ 2,5 kg. Longs d'une soixantaine de centimètres à un petit mètre, ils sont le plus souvent en fer ou autre métal (la plupart d'entre eux sont assez solides pour faire office de masse d'armes légère ou de gourdin). Ils ont une CA de 9, 10 points de résistance, une solidité de 10 et le test de Force pour les casser a un DD de 27.

Activation. L'activation des sceptres varie d'un modèle à l'autre. Voir la description de chacun pour plus de précisions.

Détermination aléatoire. Les sceptres ont 30% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction.

Table : sceptres

Intermédiaire	Puissant	Sceptre	Prix de vente
01–07	—	<i>Métamagie mineure, Extension de durée</i>	3 000 po
08–14	—	<i>Métamagie mineure, Extension de portée</i>	3 000 po
15–21	—	<i>Métamagie mineure, Incantation silencieuse</i>	3 000 po
22–28	—	<i>Inamovible</i>	7 500 po
29–35	—	<i>Métamagie mineure, Extension d'effet</i>	9 000 po
36–42	—	<i>Détection des métaux et des minéraux</i>	10 500 po
43–46	01–02	<i>Métamagie modérée, Extension de durée</i>	11 000 po
47–50	03–04	<i>Métamagie modérée, Extension de portée</i>	11 000 po
51–54	05–06	<i>Métamagie modérée, Incantation silencieuse</i>	11 000 po
55–65	07–10	<i>Oblitération</i>	11 000 po
66–71	11–14	<i>Merveilleux</i>	12 000 po
72–79	15–18	<i>Python</i>	13 000 po
80–83	—	<i>Métamagie mineure, Quintessence des sorts</i>	14 000 po
84–89	19–21	<i>Extinction des feux</i>	15 000 po
90–97	22–25	<i>Vipère</i>	19 000 po
—	26–30	<i>Détection de l'hostilité</i>	23 500 po
—	31–36	<i>Métamagie majeure, Extension de durée</i>	24 500 po
—	37–42	<i>Métamagie majeure, Extension de portée</i>	24 500 po
—	43–48	<i>Métamagie majeure, Incantation silencieuse</i>	24 500 po
—	49–53	<i>Flétrissement</i>	25 000 po
—	54–58	<i>Prestance</i>	25 000 po
98–99	59–64	<i>Métamagie modérée, Extension d'effet</i>	32 500 po
—	65–69	<i>Orage</i>	33 000 po
100	70–73	<i>Métamagie mineure, Incantation rapide</i>	35 000 po
—	74–77	<i>Annulation</i>	37 000 po
—	78–80	<i>Absorption</i>	50 000 po
—	81–84	<i>Grand fléau</i>	50 000 po
—	85–86	<i>Métamagie modérée, Quintessence des sorts</i>	54 000 po
—	87–88	<i>Suzeraineté</i>	60 000 po
—	89–90	<i>Sécurité</i>	61 000 po
—	91–92	<i>Seigneurs de la guerre</i>	70 000 po
—	93–94	<i>Métamagie majeure, Extension d'effet</i>	73 000 po
—	95–96	<i>Métamagie modérée, Incantation rapide</i>	75 500 po

—	97–98	<i>Éternelle vigilance</i>	85 000 po
—	99	<i>Métamagie majeure, Quintessence des sorts</i>	121 500 po
—	100	<i>Métamagie majeure, Incantation rapide</i>	170 000 po

Description des sceptres magiques

Même si tous les sceptres ont plus ou moins le même aspect extérieur, leurs pouvoirs, eux, sont extrêmement variés. Voici les modèles les plus courants :

Absorption. Le *sceptre d'absorption* agit comme un aimant, si ce n'est que ce sont les sorts et les pouvoirs magiques qu'il attire à lui. L'effet absorbé doit être un effet à cible unique ou un rayon prenant pour cible le possesseur du sceptre ou son équipement. Dans ce cas, le sceptre annule l'attaque et stocke son potentiel magique, jusqu'à ce que le personnage décide de la libérer sous la forme de sorts qu'il est capable de lancer. L'absorption ne nécessite aucune action pour peu que l'aventurier ait le sceptre en main. Ce dernier indique instantanément à son possesseur le niveau des sorts qu'il absorbe.

Il est souhaitable de comptabiliser les niveaux de sort absorbés et dépensés. Le personnage peut se servir de l'énergie absorbée pour jeter les sorts qu'il a préparés, sans que ceux-ci disparaissent de sa mémoire (il pourra donc les lancer normalement par la suite). Les seules restrictions à cette règle sont que les sorts jetés de la sorte ne doivent pas dépasser la quantité d'énergie contenue dans le sceptre, que l'aventurier doit tenir le sceptre en main au moment de l'incantation et qu'il doit posséder les composantes matérielles exigées par le sort. Dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur, qui n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance, le personnage peut se servir du sceptre pour lancer n'importe quel sort qu'il connaît.

Le *sceptre d'absorption* ne peut absorber qu'un maximum de 50 niveaux de sort, et c'est l'énergie accumulée de la sorte qui détermine les sorts qu'il permet de libérer (cette limite est donc la même que la précédente, à savoir 50 niveaux de sort). Il ne peut pas être rechargé. Le personnage sait à tout moment combien le sceptre peut absorber de niveaux de sort et quelle énergie magique il a emmagasiné.

Pour déterminer la puissance d'un sceptre découvert au hasard d'une aventure, jetez 1d100 et divisez le résultat par deux, en arrondissant à l'entier inférieur, afin d'obtenir le nombre de niveaux de sort qu'il peut encore absorber. Cela fait, jouez de nouveau 1d100. Sur un résultat de 71–100, la moitié des niveaux de sort absorbés sont encore présents à l'intérieur du sceptre ; sinon, ils ont été utilisés par un propriétaire précédent. Par exemple, si le premier jet de dé indique que le sceptre peut encore absorber 34 niveaux de sort, cela signifie qu'il en a déjà absorbé 16. Il y a donc 30% de chances pour que 8 niveaux de sort soient toujours utilisables. Sur un résultat de 01–30, toute l'énergie stockée a été dépensée.

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création de sceptres magiques, *renvoi des sorts* ; Prix 50 000 po.

Annulation. Ce sceptre annule les pouvoirs magiques des autres objets. Son possesseur n'a qu'à le pointer vers l'objet de son choix pour qu'un rayon perlé jaillisse du sceptre d'annulation. Si l'objet pris pour cible est touché (ce qui nécessite une attaque de contact à distance), tous ses pouvoirs actifs sont immédiatement dissipés et le fonctionnement de tous ses autres sorts et pouvoirs magiques a 75% de chances d'être interrompu pendant 2d4 rounds, quelle que soit leur puissance. Pour pouvoir annuler un effet instantané, le possesseur du sceptre doit se tenir prêt à l'intercepter. L'objet visé n'a droit à aucun jet de sauvegarde, mais le sceptre d'annulation ne peut affecter les artefacts (pas même ceux qui sont "seulement" rares). Il fonctionne un maximum de 3 fois par jour. École modérée ; NLS 16 ; Création de sceptres magiques, dissipation de la magie ; souhait limité ou miracle ; Prix 37 000 po.

Détection de l'hostilité. Ce sceptre vibre dans la main de son possesseur et indique dans quelle direction se trouvent les créatures hostiles au personnage (en commençant par les plus proches). Ces créatures sont détectées qu'elles soient visibles, déguisées, cachées, invisibles ou éthérées. Le sceptre a une portée de 18 mètres. Si le porteur du sceptre se concentre pendant un round entier, l'objet lui indique la position exacte de l'ennemi le plus proche et le nombre d'ennemis se trouvant à portée. Il peut être utilisé 3 fois par jour, chaque utilisation durant 10 minutes. Une action simple est nécessaire pour l'activer.

Divination modérée ; NLS 10 ; Création de sceptres magiques, *vision lucide* ; Prix 23 500 po.

Détection des métaux et des minéraux. Ce sceptre vibre dans la main de son possesseur et lui indique la plus importante masse métallique comprise dans un rayon de 9 mètres. S'il le souhaite, le personnage peut se concentrer sur un métal ou un minéral spécifique (or, platine, quartz, béryl, diamant, corindon, etc.). Si le métal ou le minéral recherché est présent à moins de 9 mètres de distance, le sceptre révèle tous les endroits où il se trouve, en commençant par les plus importantes concentrations. À chaque fois, le personnage a conscience de la quantité de minerai contenue dans le gisement. Le sceptre a besoin d'une action complexe pour détecter chaque veine ; plusieurs rounds seront donc nécessaires s'il y a divers filons du métal ou du minéral recherché à portée. Divination modérée ; NLS 9 ; Création de sceptres magiques, *localisation d'objet* ; Prix 10 500 po.

Éternelle vigilance. Un sceptre d'éternelle vigilance ressemble à s'y méprendre à une *masse d'armes légère* +1 dotée de huit ailettes. Il transmet un bonus d'intuition de +1 sur les tests d'initiative de son porteur. Si le personnage le tient fermement, le sceptre lui confère les pouvoirs suivants : *détection de l'invisibilité*, *détection*

de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, détection du mensonge et lumière. Chaque pouvoir peut être utilisé sur simple concentration, au prix d'une action simple. Si la tête du sceptre est plantée dans le sol et si son possesseur lui demande de se mettre en mode de veille (ce qui nécessite une action simple), l'objet détecte aussitôt les intentions hostiles à 36 mètres de distance. Dans le même temps, le sceptre jette *prière* sur son propriétaire et tous ses alliés compris dans un rayon de 6 mètres, puis prévient par télépathie tout le monde si des créatures hostiles se trouvent à l'intérieur de la zone sondée. Cet effet dure 10 minutes. Le possesseur du sceptre peut y faire appel une fois par jour.

Enfin, le sceptre peut être utilisé pour lancer l'équivalent du sort *animation d'objets* sur un maximum de onze objets disposés en cercle, à 1,50 mètre autour de lui environ. Les objets restent animés pendant 11 rounds. Le sceptre doit être planté dans le sol pour exécuter cette fonction. Son possesseur peut y faire appel une fois par jour.

Multiples modérées ; NLS 11 ; Création de sceptres magiques, *alarme, animation d'objets, détection de la magie, détection de l'invisibilité, détection de la Loi, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, détection du mensonge, lumière, prière* ; Prix 85 000 po.

Extinction des feux. D'un seul contact (une action simple), ce sceptre éteint les feux non magiques de taille M ou moins. Pour que le *sceptre d'extinction des feux* fonctionne face à des feux plus importants ou magiques, il faut dépenser une ou plusieurs charges.

Il faut dépenser 1 charge pour éteindre un brasier de taille G ou plus, ou un feu magique de taille M ou moins (tel que celui créé par une *arme de feu* ou le sort *maines brûlantes*). Les flammes, brûlant en permanence comme celles qui entourent une *arme de feu* ou un élémentaire de cet élément, sont réprimées pendant 6 rounds avant de se rallumer. Pour pouvoir éteindre un sort instantané, le sceptre doit se trouver à l'intérieur de la zone d'effet et son possesseur doit se tenir prêt (comme s'il cherchait à lancer un contresort). Si le feu magique est de taille G ou plus (*boule de feu, colonne de feu, mur de feu*, etc.), il faut dépenser 2 charges pour l'éteindre.

Si le sceptre est utilisé contre une créature constituée de feu (en réussissant une attaque de contact au corps à corps), chaque attaque inflige 6d6 points de dégâts à cette dernière, mais le sceptre perd 3 charges à chaque fois. Un sceptre nouvellement créé possède un total de 10 charges. Ces charges se renouvellent tous les jours, ce qui permet au porteur de dépenser jusqu'à 10 charges chaque jour.

Transmutation puissante ; NLS 12 ; Création de sceptres magiques, *pyrotechnie* ; Prix 15 000 po.

Flétrissement. Le sceptre de flétrissement s'utilise au combat comme une *masse d'armes légère +1*, si ce n'est qu'il n'inflige pas le moindre point de dégât. Au lieu de cela, toute créature touchée (par une attaque de contact au corps à corps) subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force et 1d4 points de Constitution. En cas de coup critique, l'effet est le même, si ce n'est que l'affaiblissement temporaire devient une diminution permanente. Dans les deux cas, la victime a droit à un jet de Vigueur (DD 17). Si elle le réussit, l'attaque est sans effet.

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, *contagion* ; Prix 25 000 po.

Grand fléau. Sur ordre de son possesseur, ce sceptre d'apparence anodine se transforme en *fléau double +3*. Comme son nom l'indique, ce fléau est une arme double, ce qui signifie que, chaque round, ses deux têtes peuvent être utilisées au corps à corps. Le personnage gagne une attaque supplémentaire au cours du round (avec la seconde tête), à condition d'accepter un malus de -2 à toutes ses attaques (comme s'il possédait le don Combat à deux armes).

Une fois par jour, le possesseur du *sceptre du grand fléau* peut bénéficier d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance (également de +4) à tous les jets de sauvegarde. Ce pouvoir dure 10 minutes, et le sceptre n'a pas besoin d'être transformé en arme pour le conférer. La transformation du sceptre en fléau double (et inversement) correspond à une action de mouvement.

Enchantement modéré ; NLS 9 ; Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, *bénédictio*n ; Prix 50 000 po.

Inamovible. Un *sceptre inamovible* est une simple barre en fer plate dotée d'un petit bouton à l'une de ses extrémités. Il suffit d'appuyer sur ce bouton pour que le sceptre reste totalement immobile, même si la position qu'il occupe défie les lois de la pesanteur. On peut donc le "fixer" n'importe où, même dans le vide. Il s'avère extrêmement utile pour attacher une corde, barrer une porte, etc. Nombre d'aventuriers aiment avoir plusieurs sceptres inamovibles, pour s'en servir par exemple d'échelle (il suffit d'en posséder deux pour les utiliser de la sorte, en les immobilisant puis en les libérant l'un après l'autre). Un sceptre inamovible peut supporter un total de 4 tonnes avant de tomber au sol. Si une créature tente de le pousser après qu'il a été arrimé, elle doit réussir un test de Force (DD 30) pour le déplacer de 3 mètres (ce qui lui prend 1 round).

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création de sceptres magiques, *lévitation* ; Prix 7 500 po.

Merveilleux. Le *sceptre merveilleux* est un objet aussi étrange qu'imprévisible, dont l'effet est déterminé aléatoirement à chaque utilisation. Il faut une action simple pour l'activer. Les effets les plus courants sont regroupés sur la table suivante, mais vous pouvez les modifier à l'envi en fonction de votre campagne.

1d100 Effet produit par le sceptre

- 01–05 *Lenteur* sur la créature désignée pendant 10 rounds (jet de Volonté DD 15 pour annuler).
- 06–10 *Lueur féérique* autour de la cible.
- 11–15 Le porteur croit pendant 1 round que le sceptre produit un effet déterminé par un second jet de dé (pas de jet de sauvegarde).
- 16–20 *Bourrasque*, mais avec la violence correspondant à une tempête (jet de Vigueur DD 14 pour annuler).
- 21–25 Le porteur connaît les pensées superficielles de la cible (comme à l'aide de *détection de pensées*) pendant 1d4 rounds (pas de jet de sauvegarde).
- 26–30 *Nuage nauséabond* à 9 mètres de distance (jet de Vigueur DD 15 pour annuler).
- 31–33 Une forte pluie s'abat pendant 1 round dans un rayon de 18 mètres autour du porteur.
- 34–36 *Convocation* d'un animal, soit un rhinocéros (01–25 sur 1d100), soit un éléphant (26–50) soit une souris (51–100).
- 37–46 *Éclair* (21 mètres de long, 1,50 mètre de large), 6d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 14 pour annuler).
- 47–49 600 gros papillons jaillissent du sceptre et volettent alentour pendant 2 rounds avant de disparaître. Leur présence aveugle toutes les créatures comprises dans un rayon de 7,50 mètres, y compris le porteur (jet de Réflexes DD 14 pour annuler).
- 50–53 *Agrandissement* sur la cible (18 mètres de portée, accroissement de taille de 50%, jet de Vigueur DD 11 pour annuler).
- 54–58 *Ténèbres*, hémisphère de 4,50 mètres de rayon, centré à 9 mètres du sceptre.
- 59–62 L'herbe se met à pousser sur 15 m² devant le sceptre. S'il y en avait déjà à cet endroit, elle atteint dix fois sa hauteur normale.
- 63–65 Un objet non vivant ne faisant pas plus de 1 m³ pour 500 kg devient éthéré.
- 66–69 Le porteur est réduit à 1/12e de sa taille habituelle (pas de jet de sauvegarde).
- 70–79 *Boule de feu* sur la cible ou droit devant, jusqu'à une portée de 30 mètres, 6d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 15 pour demi-dégâts).
- 80–84 *Invisibilité* sur le personnage.
- 85–87 Des feuilles poussent sur la cible si celle-ci se trouve à 18 mètres ou moins du sceptre. Elles tombent au bout de 24 heures.
- 88–90 10–40 éclats de pierres fines, d'une valeur unitaire de 1 po, jaillissent du sceptre et atteignent une portée de 9 mètres. Chaque éclat inflige 1 point de dégâts s'il touche quelqu'un. Jetez 5d4 pour déterminer le nombre d'impacts et répartissez équitablement le total entre les cibles potentielles.
- 91–95 Des lueurs dansantes apparaissent dans un rectangle de 12,50 mètres x 9 mètres devant le sceptre. Toutes les créatures prises dans cette zone sont aveuglées pendant 1d6 rounds (jet de Vigueur DD 15 pour annuler).
- 96–97 L'épiderme du porteur ou de la cible (une chance sur deux) devient bleu, vert ou violet, et ce de façon permanente (pas de jet de sauvegarde).
- 98–100 *Pétrification* sur la cible (ou *transmutation de la pierre en chair* si la cible est déjà en pierre) si elle se trouve à 18 mètres ou moins du sceptre (jet de Vigueur DD 19 pour annuler).

Enchantement modéré ; NLS 10 ; Création de sceptres magiques, *confusion*, alignement chaotique ; Prix 12 000 po.

Métamagie. Les *sceptres de métamagie* contiennent l'essence d'un don de métamagie qu'ils peuvent appliquer à un sort sans en modifier le niveau de l'emplacement de sort nécessaire. Tous les sceptres de ce type sont des objets à usage (mais lancer un sort dans une zone de contrôle provoque tout de même une attaque d'opportunité). Un personnage ne peut utiliser qu'un *sceptre de métamagie* sur un sort donné, mais il est possible de combiner l'utilisation de l'un d'entre eux avec les dons de métamagie effectivement possédés par le personnage. Dans ce cas, seuls ces derniers modifient le niveau de l'emplacement de sort nécessaire.

Un personnage possédant un *sceptre de métamagie* n'est pas considéré comme ayant le don en question (par exemple, pour remplir des pré requis pour un autre don ou une classe de prestige). Il ne peut utiliser le sceptre qu'un certain nombre de fois par jour pour modifier un sort. Un ensorceleur ou un barde utilisant un *sceptre de métamagie* doit passer plus de temps à l'incantation, de la même façon que s'il utilisait un don qu'il possédait. Les *sceptres de métamagie mineure* ne peuvent être utilisés que sur des sorts du 3^e niveau ou moins. Les *sceptres de métamagie modérée* ne peuvent être utilisés que sur des sorts du 6^e niveau ou moins. Enfin, les *sceptres de métamagie majeure* peuvent être utilisés sur tous les sorts jusqu'au 9^e niveau.

Métamagie, Extension d'effet. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer un sort à effet étendu comme s'il utilisait le don Extension d'effet.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Extension d'effet ; Prix 9 000 po (mineur), 32 500 po (modérée), 73 000 po (majeure).

Métamagie, Extension de durée. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer un sort à durée étendue comme s'il utilisait le don Extension de durée.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Extension de durée ; Prix 3 000 po (mineur), 11 000 po (modérée), 24 500 po (majeure).

Métamagie, Extension de portée. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer un sort à portée étendue comme s'il utilisait le don Extension de portée.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Extension de portée ; Prix 3 000 po (mineur), 11 000 po (modérée), 24 500 po (majeure).

Métamagie, Incantation rapide. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer un sort à incantation rapide comme s'il utilisait le don Incantation rapide.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Incantation rapide ; Prix 35 000 po (mineur), 75 500 po (modérée), 170 000 po (majeure).

Métamagie, Incantation silencieuse. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer un sort à incantation silencieuse comme s'il utilisait le don Incantation silencieuse.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Incantation silencieuse ; Prix 3 000 po (mineur), 11 000 po (modérée), 24 500 po (majeure).

Métamagie, Quintessence. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer la quintessence d'un sort comme s'il utilisait le don Quintessence de sort.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Quintessence de sort ; Prix 14 000 po (mineur), 54 000 po (modérée), 121 500 po (majeure).

Oblitération. Ce sceptre redouté par la plupart des aventuriers est le pire ennemi des objets magiques, qu'il peut vider de toute énergie. L'objet touché a droit à un jet de Volonté de DD 23 pour résister aux effets. Si quelqu'un le tient en main ou le porte au moment de l'attaque, l'objet peut utiliser le bonus de base de son possesseur aux jets de Volonté à la place du sien propre (c'est le bonus le plus avantageux qui est systématiquement pris en compte). Le personnage peut toucher l'objet qu'il vise à l'aide du sceptre en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Si l'objet rate son jet de sauvegarde, il perd toute magie, tandis que le sceptre devient cassant et ne peut plus être réutilisé. Un objet vidé de son énergie magique par un *sceptre d'oblitération* ne peut retrouver ses propriétés que grâce à un *souhait* ou un *miracle*. Si un *sceptre d'oblitération* et une *sphère d'annihilation* s'entre-détruisent, rien ne permet de les récupérer, ni l'un, ni l'autre.

Abjuration puissante ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, *disjonction* ; Prix 11 000 po.

Orage. Ce sceptre de fer orné de rivets en argent se comporte en tout point comme une *masse d'armes légère* +2. Il possède également les pouvoirs suivants :

- **Tonnerre.** Une fois par jour, le sceptre peut frapper comme une *masse d'armes légère* +3. En cas de coup au but, la cible est étourdie par la déflagration qui se produit au moment de l'impact (jet de Vigueur DD 13 pour annuler). L'activation de ce pouvoir prend une action libre. Il ne fonctionne que contre un seul adversaire, lequel doit être touché au cours du round.

- **Électricité statique.** Une fois par jour, une violente étincelle jaillit du sceptre pour frapper la créature touchée lors d'une attaque de corps à corps. La cible subit alors les dégâts normaux pour une *masse d'armes légère* +2 (1d6+2 points), auxquels viennent s'ajouter les dégâts dus à la décharge électrique (+2d6 points d'électricité). Même si l'attaque ne suffit pas pour toucher, la cible encaisse la décharge électrique (2d6) si le résultat obtenu est suffisant pour valider une attaque de contact au corps à corps. L'activation de ce pouvoir prend une action libre. Il ne fonctionne que contre un seul adversaire, qui doit être touché au cours du round.

- **Coup de tonnerre.** Une fois par jour, au prix d'une action simple, le sceptre peut produire un bruit assourdissant dont les effets sont identiques à ceux du sort *cri* (jet de Vigueur DD 16 pour effet partiel, attaque sonique infligeant 2d6 points de dégâts, cible assourdie pendant 2d6 rounds).

- **Foudre.** Une fois par jour, au prix d'une action simple, le porteur peut invoquer un éclair de 1,50 mètre de large (jet de Réflexes DD 16 pour demi-dégâts, 9d6 points de dégâts d'électricité) jaillissant de l'extrémité du sceptre (portée 60 mètres).

- **Fureur de l'orage.** Une fois par semaine, au prix d'une action simple, le sceptre a la possibilité de combiner les deux pouvoirs précédents (*coup de tonnerre* et *foudre*). Le *coup de tonnerre* affecte toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres de la trajectoire de l'*éclair*, tandis que la puissance de ce dernier est augmentée (il inflige toujours 9d6 points de dégâts, mais tous les 1 et les 2 sont considérés comme des 3, pour un total de dégâts compris entre 27 et 54 points, plus 2d6 dus au *coup de tonnerre*). Les cibles ont droit à un jet de Réflexes unique (DD 16) pour se prémunir contre les deux effets. En cas de succès, elles ne sont pas assourdies et les dégâts sont réduits de moitié.

Évocation modérée ; NLS 9 ; Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, *éclair*, *cri* ; Prix 33 000 po.

Prestance. Le possesseur de ce sceptre jouit d'un bonus d'altération de +4 à sa valeur de Charisme tant qu'il le tient ou le porte sur lui. Une fois par jour, le sceptre peut également le vêtir des plus belles soieries et le parer de fourrures et de bijoux.

Les vêtements créés par le sceptre ont une durée d'existence de 12 heures, sauf si le personnage cherche à les vendre, à les donner ou à les utiliser comme composantes matérielles pour sort (auquel cas ils disparaissent immédiatement). Cela s'applique également si les habits sont arrachés de force au personnage.

La valeur totale de ces atours varie entre 7 000 et 10 000 po (1d4+6 x 1 000) : 1 000 po de soieries, 5 000 po de fourrures, le reste étant constitué de pierres fines (20 au maximum, d'une valeur unitaire de 200 po).

Le sceptre possède un second pouvoir, utilisable une fois par semaine. Sur ordre de son possesseur, il peut créer une tente gigantesque, un pavillon de soie de forme carrée et de près de 18 mètres de côté. Les meubles (chaises, grande table, etc.) et la nourriture apparaissant avec sont suffisants pour accueillir et sustenter une centaine de convives. La tente et son contenu n'ont qu'une journée d'existence, après quoi ils disparaissent sans laisser de trace (de même que tout ce qui aurait pu être pris dans le pavillon).

Invocation et Transmutation puissantes ; NLS 12 ; Création de sceptres magiques, *création majeure, fabrication, splendeur de l'aigle* ; Prix 25 000 po.

Python. Ce sceptre est plus long que la moyenne, puisqu'il fait environ 1,20 mètre, pour un poids de 5 kg. On peut l'utiliser au corps à corps comme un *bâton +1/+1*. Si son possesseur le jette par terre (ce qui demande une action simple), le sceptre enfle démesurément pour devenir, au terme du round, un serpent constrictor géant. Le python ainsi créé obéit fidèlement aux ordres du possesseur du sceptre (sous forme animale, il bénéficie toujours du bonus d'altération de +1 à l'attaque et aux dégâts). Le serpent se retransforme en sceptre (ce qui prend une action complexe) quand le personnage le souhaite, ou dès que 30 mètres le séparent de ce dernier. Si le python est tué, il redevient un sceptre, et il est alors impossible de le rappeler pendant 3 jours. Cet objet ne fonctionne qu'entre les mains d'un personnage d'alignement bon.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, *métamorphose funeste*, alignement bon ; Prix 13 000 po.

Sécurité. Cet objet a le pouvoir de créer un espace non dimensionnel qui est en quelque sorte un paradis de poche. À l'intérieur, le possesseur du sceptre et jusqu'à 199 créatures peuvent vivre en totale sécurité pour une période maximale dépendant de leur nombre (200 jours, divisés par le nombre de créatures). Seul, le possesseur du sceptre pourra rester un maximum de 200 jours dans son paradis de poche, tandis que ce total sera réduit à 50 jours pour 4 créatures, et à 3 jours pour 60 créatures. On arrondit systématiquement à l'entier inférieur, ce qui signifie qu'un groupe comprenant de 101 à 200 individus ne pourra être protégé que durant une seule journée.

À l'intérieur de l'espace créé, les créatures cessent de vieillir et la guérison naturelle s'effectue deux fois plus rapidement. On trouve de l'eau potable en abondance, ainsi que de la nourriture (fruits et légumes seulement). Le climat est agréable pour tous.

Quand le *sceptre de sécurité* est activé (ce qui demande une action simple), son possesseur et tous ceux qui touchent le sceptre sont instantanément transportés dans le paradis de poche. Si le groupe est trop important, ses membres peuvent se tenir par la main pour être eux aussi affectés. Les créatures refusant de partir ont droit à un jet de Volonté (DD 17) pour rester sur place. À noter que, même si quelqu'un réussit son jet de sauvegarde, les autres individus se trouvant au-delà dans la chaîne sont tout de même transportés normalement.

Quand l'effet du sceptre expire ou est dissipé, toutes les créatures affectées réapparaissent instantanément à leur point de départ. Si un solide occupe désormais l'espace où un des voyageurs devrait revenir, celui-ci effectue une translation spatiale suffisante pour réapparaître dans le plus proche endroit dégagé. Le possesseur du sceptre peut mettre un terme à l'effet quand il le souhaite, mais le sceptre de sécurité ne peut être utilisé qu'une seule fois par semaine.

Invocation puissante ; NLS 20 ; Création de sceptres magiques, *portail* ; Prix 61 000 po.

Seigneurs de la guerre. Ce sceptre possède des pouvoirs magiques et peut se transformer en plusieurs armes et outils. Plus épais que les autres objets de ce type, le *sceptre des seigneurs de la guerre* est en métal. Son extrémité s'orne d'une tête à ailettes et il arbore six boutons ressemblant à de gros clous à tête plate (appuyer sur l'un d'eux revient à dégainer une arme). Il pèse 5 kg.

Chacun des pouvoirs magiques suivants peut être utilisé 1 fois par jour.

- **Immobilisation de personne** au contact (jet de Volonté DD 14 pour annuler). Le possesseur du sceptre doit décider d'utiliser le pouvoir, puis réussir une attaque de contact au corps à corps pour l'activer. Si l'attaque rate, l'effet est perdu pour la journée.

- **Terreur** affectant tous les adversaires voyant le sceptre, dans une portée maximale de 3 mètres (jet de Volonté DD 16 pour effet partiel). Il faut une action simple pour invoquer ce pouvoir.

- Sur une attaque de contact au corps à corps réussie, le sceptre inflige 2d4 points de dégâts à la cible (jet de Volonté DD 17 pour demi-dégâts) et le porteur récupère la même quantité de points de vie. Le personnage doit annoncer son intention avant de porter son coup, comme pour *immobilisation de personne*.

Les fonctions martiales suivantes peuvent être invoquées à volonté, sans limite d'utilisation.

- Sous sa forme habituelle, le sceptre fonctionne comme une *masse d'armes légère +2*.

- Pour peu qu'on appuie sur le bouton 1, il se transforme en *épée longue* +1 de feu. Le fer jaillit de la tête de masse, laquelle devient la garde de l'épée nouvellement créée. La longueur totale du sceptre est alors de 1,20 mètre.
 - Si l'on presse le bouton 2, le sceptre devient une *hache d'armes* +4. Le fer jaillit de la tête de masse et le manche s'allonge pour donner à l'ensemble une longueur totale de 1,20 mètre.
 - En appuyant sur le bouton 3, on transforme le sceptre en *épieu* +3 ou *pique* +3, au choix. La lame jaillit de la tête de masse et le manche s'allonge jusqu'à une longueur déterminée par le possesseur mais ne pouvant dépasser 3,60 mètres. L'arme mesure alors entre 1,80 mètre et 4,50 mètres de long. En choisissant la longue maximale, on peut même s'en servir comme d'une lance d'arçon.
- Enfin, le possesseur du sceptre peut également faire appel aussi souvent qu'il le souhaite aux fonctions suivantes.
- **Perche/échelle.** Quand on presse le bouton 4, une pointe capable de se planter dans le granit jaillit de la tête de masse, tandis que trois crochets pointus apparaissent en bas du manche. En 1 round, le manche s'allonge pour atteindre une longueur totale allant de 1,50 mètre à 15 mètres (il s'arrête quand on appuie une seconde fois sur le bouton 4). Une fois le sceptre arrimé par les crochets et la pointe, des barreaux d'échelle se déploient sur toute sa longueur, à 30 centimètres d'intervalle (un à gauche, puis à droite, etc.). Le sceptre peut soutenir un poids total de 2 tonnes. Il se rétracte automatiquement quand on appuie sur le bouton 5.
 - **L'échelle** peut également être déployée de manière à enfoncer les portes. Le personnage plante le sceptre dans le sol à moins de 9 mètres de l'obstacle et l'incline dans la direction de ce dernier avant de presser le bouton 4. La force exercée par le sceptre correspond à modificateur de Force de +12.
 - Quand on appuie sur le bouton 6, le sceptre indique où se trouve le nord magnétique et révèle la profondeur ou l'altitude à laquelle se trouve son possesseur (par rapport à la surface, pas au niveau de la mer).
- Multiples puissances ; NLS 19 ; Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, *blessure légère, force de taureau, immobilisation de personne, lame de feu, terreur* ; Prix 70 000 po.
- Suzeraineté.** Cet objet a l'air d'un sceptre royal d'une valeur apparente de 5 000 po minimum. Son possesseur peut gagner l'obéissance et la loyauté de toutes les créatures distantes de moins de 36 mètres dès qu'il l'active (ce qui nécessite une action simple). Un total de 300 DV de créatures peut être dirigé, mais celles qui ont 12 ou plus en Intelligence ont droit à un jet de Volonté (DD 16) pour conserver leur libre arbitre. Les créatures affectées obéissent au personnage comme si ce dernier était leur roi de droit divin. L'enchantement cesse toutefois de faire effet si le possesseur du sceptre donne un ordre contraire à la nature des créatures soumises. Le *sceptre de suzeraineté* peut être utilisé pendant un total de 500 minutes avant de tomber en poussière. Cette durée n'a pas besoin d'être continue.
- Enchantement puissant ; NLS 20 ; Création de sceptres magiques, *charme-monstre de groupe* ; Prix 60 000 po ; Coût 27 500 po + 2 200 PX.
- Vipère.** Au corps à corps, ce sceptre se comporte comme une *masse d'armes lourde* +2. Une fois par jour, sur ordre de son possesseur (ce qui ne demande qu'une action libre), la tête de l'arme se transforme en tête de serpent vivant pendant 10 minutes. Durant ce temps, tout coup porté à l'aide du sceptre inflige les dégâts normaux et empoisonne la créature touchée. Le venin provoque immédiatement un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution (jet de Vigueur DD 14 pour annuler), auxquels il faut ajouter 1d10 nouveaux points d'affaiblissement temporaire de Constitution, une minute plus tard (jet de Vigueur DD 14 pour annuler). Le sceptre de la vipère ne fonctionne qu'entre les mains d'un individu maléfique.
- Nécromancie modérée ; NLS 10 ; Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, *empoisonnement, alignement mauvais* ; Prix 19 000 po.