

## 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.

## Armures, baguettes, bâtons

### Armures et boucliers

Les armures et boucliers magiques confèrent à leur porteur une protection supplémentaire, sous la forme d'un bonus d'altération (de +5 au maximum) s'ajoutant au bonus à la CA de l'objet lui-même. Par exemple, un harnois non magique fournit un bonus d'armure de +8 à la CA de son porteur, tandis qu'un *harnois* +2 fournit un bonus d'armure de +10. Les bonus d'une armure, d'un bouclier et de leur magie respective se cumulent entre eux. Tous les armures et boucliers magiques étant des versions de maître, leur malus d'armure aux tests est réduit de 1.

En plus de son bonus d'altération, une armure peut posséder une ou plusieurs propriétés spéciales. Les propriétés spéciales sont considérées comme un bonus supplémentaire pour ce qui est de calculer le prix de l'armure, même si elles n'ont aucune influence sur la CA. Une armure ne peut jamais avoir un bonus total (bonus d'altération plus équivalences dues aux propriétés) supérieur à +10. Toute armure ayant une propriété spéciale doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

Les armures et les boucliers peuvent être fabriqués dans un matériau inhabituel. Jetez 1d100 : sur un résultat de 01–95, l'objet est de fabrication courante et sur 96–100, il est d'une substance spéciale comme l'adamantium ou le mithral.

Même quand l'armure s'accompagne de bottes et de gantelets, ces articles peuvent être échangés contre d'autres, par exemple magiques, sans nuire à la CA.

**Niveau de lanceur de sorts des armures et boucliers magiques.** Le niveau de lanceur de sorts de toute armure ou bouclier possédant une ou plusieurs propriétés spéciales est indiqué dans la description correspondante. Si l'armure ou le bouclier bénéficie seulement d'un bonus d'altération (autrement dit, si elle ou il n'a pas de propriétés spéciales), son niveau de lanceur de sorts est égal à trois fois son bonus. Si elle ou il possède un bonus d'altération et des propriétés magiques, son niveau de lanceur de sorts est le plus élevé des deux entre son bonus triplé et le niveau correspondant à son pouvoir magique.

**Boucliers.** Le bonus d'altération d'un bouclier magique s'ajoute à son propre bonus de bouclier à la CA, et il se cumule avec le bonus d'altération d'une armure magique (qui s'ajoute pour sa part au bonus d'armure de l'armure). Le bonus d'altération du bouclier n'est pas comptabilisé dans le jet d'attaque ou de dégâts quand on tente de donner un coup de bouclier. (La propriété spéciale d'attaque confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec un bouclier, voir sa description.) Il est possible de faire d'un bouclier une arme magique, mais, dans ce cas, il faudrait additionner les coûts du bonus d'altération à la CA et du bonus d'altération aux jets d'attaque et aux dégâts.

Comme pour l'armure, les propriétés spéciales du bouclier sont considérées comme un bonus supplémentaire pour ce qui est de calculer le prix de l'objet, même si elles n'améliorent pas la CA. Un bouclier ne peut jamais avoir un bonus total (bonus d'altération plus équivalences dues aux propriétés) supérieur à +10. Tout bouclier ayant une propriété spéciale doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

**Solidité et points de résistance des boucliers.** Chaque point de bonus d'altération d'un bouclier magique lui confère également un bonus de +2 en solidité et +10 points de résistance supplémentaire.

**Activation.** Généralement, une armure ou un bouclier magique fonctionne de la même manière qu'un modèle normal, à savoir qu'on s'en sert pour se protéger. Si l'armure ou le bouclier possède une propriété que son utilisateur doit activer volontairement (comme c'est le cas pour un *bouclier animé*), cela se fait le plus souvent par le biais d'un mot de commande (une action simple).

**Détermination aléatoire.** Les armures et les boucliers ont 30% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction.

**Armures pour les créatures de taille inhabituelle.** Le prix des armures conçues pour les créatures non humanoïdes ou d'une catégorie de taille autre que P ou M diffère de celui indiqué sur les tables. Le coût de la qualité de maître et de l'altération magique restent les mêmes quelle que soit la taille de l'armure.

Table : armures et boucliers

Faible	Intermédiaire	Puissant	Objet	Prix de vente
01–60	01–05	—	<i>Bouclier</i> +1	+1 000 po
61–80	06–10	—	<i>Armure</i> +1	+1 000 po
81–85	11–20	—	<i>Bouclier</i> +2	+4 000 po

86–87	21–30	—	<i>Armure</i> +2	+4 000 po
—	31–40	01–08	<i>Bouclier</i> +3	+9 000 po
—	41–50	09–16	<i>Armure</i> +3	+9 000 po
—	51–55	17–27	<i>Bouclier</i> +4	+16 000 po
—	56–57	28–38	<i>Armure</i> +4	+16 000 po
—	—	39–49	<i>Bouclier</i> +5	+25 000 po
—	—	50–57	<i>Armure</i> +5	+25 000 po
—	—	—	<i>Armure/bouclier</i> +6 <sup>1</sup>	+36 000 po
—	—	—	<i>Armure/bouclier</i> +7 <sup>1</sup>	+49 000 po
—	—	—	<i>Armure/bouclier</i> +8 <sup>1</sup>	+64 000 po
—	—	—	<i>Armure/bouclier</i> +9 <sup>1</sup>	+81 000 po
—	—	—	<i>Armure/bouclier</i> +10 <sup>1</sup>	+100 000 po
88–89	58–60	58–60	<i>Armure spécifique</i> <sup>2</sup>	—
90–91	61–63	61–63	<i>Bouclier spécifique</i> <sup>3</sup>	—
92–100	64–100	64–100	Propriété spéciale, relancez le dé <sup>4</sup>	—

1 Le bonus effectif de l'armure ou du bouclier ne peut être supérieur à +5. Ces lignes indiquent le prix des armures et boucliers possédant des propriétés spéciales.

2 Voir la *Table : armures spécifiques*.

3 Voir la *Table : boucliers spécifiques*.

4 Voir la *Table : propriétés spéciales des armures* (pour une armure) ou la *Table : propriétés spéciales des boucliers* (pour un bouclier) afin de déterminer les propriétés spéciales de l'objet.

#### Table : type d'armure

Id100	Armure	Prix de l'armure <sup>1</sup>
01	Armure d'écailles	+200 po
02	Armure de cuir	+160 po
03–17	Armure de cuir clouté	+175 po
18–27	Armure de peau	+165 po
28	Armure matelassée	+155 po
29–43	Chemise de mailles	+250 po
44	Clibanion	+350 po
45	Cotte de mailles	+300 po
46	Crevice	+400 po
47–59	Cuirasse	+350 po
60–99	Harnois	+1 650 po
100	Plaques	+750 po

1 Ajoutez au prix indiqué sur la *Table : armures et boucliers* afin de déterminer la valeur totale.

Toutes les armures magiques sont des armures de maître (leur malus d'armure aux tests est réduit de 1).

#### Table : type de bouclier

Id100	Bouclier	Prix du bouclier <sup>1</sup>
01–65	Écu en acier	+170 po
66–75	Écu en bois	+157 po
76–80	Pavois	+180 po
81–85	Rondache en acier	+159 po
86–90	Rondache en bois	+153 po
91–100	Targe	+165 po

1 Ajoutez au prix indiqué sur la *Table : armures et boucliers* afin de déterminer la valeur totale.

Tous les boucliers magiques sont des boucliers de maître (leur malus d'armure aux tests est réduit de 1).

#### Description des propriétés spéciales des armures et boucliers magiques

La plupart des armures et boucliers magiques sont uniquement dotés d'un bonus d'altération, mais certains peuvent également posséder une ou plusieurs des propriétés spéciales décrites ci-dessous. Une armure ou un bouclier ayant une ou plusieurs propriétés spéciales doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

#### Table : propriétés spéciales des armures

Faibl	Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base
e				

01–25	01–05	01–03	Mimétisme	+2 700 po
26–32	06–08	04	Défense légère	bonus de +1 <sup>1</sup>
33–52	09–11	—	Déplacement furtif	+3 750 po
53–72	12–14	—	Graisseuse	+3 750 po
73–93	15–17	—	Ombre	+3 750 po
93–96	18–19	—	Résistance à la magie (13)	bonus de +2 <sup>1</sup>
97	20–29	05–07	Déplacement furtif supérieur	+15 000 po
98	30–39	08–10	Graisseuse supérieure	+15 000 po
99	40–49	11–13	Ombre supérieure	+15 000 po
—	50–54	14–16	Résistance à l'acide	+18 000 po
—	55–59	17–19	Résistance à l'électricité	+18 000 po
—	60–64	20–22	Résistance au feu	+18 000 po
—	65–69	23–25	Résistance au froid	+18 000 po
—	70–74	26–28	Résistance au son	+18 000 po
—	75–79	29–33	Défense intermédiaire	bonus de +3 <sup>1</sup>
—	80–84	34	Forme animale	bonus de +3 <sup>1</sup>
—	85–89	35–36	Invulnérabilité	bonus de +3 <sup>1</sup>
—	90–94	37–38	Résistance à la magie (15)	bonus de +3 <sup>1</sup>
—	95–99	39–43	Spectrale	bonus de +3 <sup>1</sup>
—	—	44–48	Déplacement furtif suprême	+33 750 po
—	—	49–53	Graisseuse suprême	+33 750 po
—	—	54–58	Ombre suprême	+33 750 po
—	—	59–63	Résistance à l'acide supérieure	+42 000 po
—	—	64–68	Résistance à l'électricité supérieure	+42 000 po
—	—	69–73	Résistance au feu supérieure	+42 000 po
—	—	74–78	Résistance au froid supérieure	+42 000 po
—	—	79–83	Résistance au son supérieure	+42 000 po
—	—	84–88	Résistance à la magie (17)	bonus de +4 <sup>1</sup>
—	—	89	Contrôle des morts-vivants	+49 000 po
—	—	90	Éthérée	+49 000 po
—	—	91–92	Défense lourde	bonus de +5 <sup>1</sup>
—	—	93–94	Résistance à la magie (19)	bonus de +5 <sup>1</sup>
—	—	95	Résistance à l'acide suprême	+66 000 po
—	—	96	Résistance à l'électricité suprême	+66 000 po
—	—	97	Résistance au feu suprême	+66 000 po
—	—	98	Résistance au froid suprême	+66 000 po
—	—	99	Résistance au son suprême	+66 000 po
100	100	100	Rejouez deux fois le dé <sup>2</sup>	—

1 À ajouter au bonus d'altération de la *Table : armures et boucliers* de manière à déterminer le prix de vente total.

2 Si vous obtenez deux fois la même propriété, seule la plus forte compte.

**Table : propriétés spéciales des boucliers**

Faible	Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base
01–20	01–10	01–03	Attaque <sup>1</sup>	bonus de +1 <sup>2</sup>
21–30	11–15	04–05	Aveuglant	bonus de +1 <sup>2</sup>
31–55	16–30	06–10	Défense légère	bonus de +1 <sup>2</sup>
56–75	31–40	11–15	Interception de projectiles	bonus de +1 <sup>2</sup>
76–80	41–47	16–20	Animé	bonus de +2 <sup>2</sup>
91–97	48–57	21–25	Antiprojectiles	bonus de +2 <sup>2</sup>
98–99	58–59	—	Résistance à la magie (13)	bonus de +2 <sup>2</sup>
—	60–63	26–28	Résistance à l'acide	+18 000 po
—	64–67	29–31	Résistance à l'électricité	+18 000 po
—	68–71	32–34	Résistance au feu	+18 000 po
—	72–75	35–37	Résistance au froid	+18 000 po
—	76–79	38–40	Résistance au son	+18 000 po
—	80–89	41–50	Défense intermédiaire	bonus de +3 <sup>2</sup>
—	90	51	Forme animale	bonus de +3 <sup>2</sup>
—	91–93	52–53	Résistance à la magie (15)	bonus de +3 <sup>2</sup>

—	94–99	54–59	Spectral	bonus de +3 <sup>2</sup>
—	—	60–64	Résistance à l'acide supérieure	+42 000 po
—	—	65–69	Résistance à l'électricité supérieure	+42 000 po
—	—	70–74	Résistance au feu supérieure	+42 000 po
—	—	75–79	Résistance au froid supérieure	+42 000 po
—	—	80–84	Résistance au son supérieure	+42 000 po
—	—	85–86	Résistance à la magie (17)	bonus de +4 <sup>2</sup>
—	—	87	Contrôle des morts-vivants	+49 000 po
—	—	89–91	Défense lourde	bonus de +5 <sup>2</sup>
—	—	92–93	Réfléchissant	bonus de +5 <sup>2</sup>
—	—	94	Résistance à la magie (19)	bonus de +5 <sup>2</sup>
—	—	95	Résistance à l'acide suprême	+66 000 po
—	—	96	Résistance à l'électricité suprême	+66 000 po
—	—	97	Résistance au feu suprême	+66 000 po
—	—	98	Résistance au froid suprême	+66 000 po
—	—	99	Résistance au son suprême	+66 000 po
100	100	100	Rejouez deux fois le dé <sup>3</sup>	—

1 Écu ou rondache uniquement. Rejouez le dé pour une targe ou un pavais.

2 À ajouter au bonus d'altération de la *Table : armures et boucliers* de manière à déterminer le prix de vente total.

3 Si vous obtenez deux fois la même propriété, seule la plus forte compte.

**Animé.** Cette propriété ne peut être placée que sur un bouclier. Sur commande, un *bouclier animé* flotte à moins de 60 centimètres de son propriétaire, le protégeant aussi bien que si celui-ci le tenait lui-même, bien qu'il ait les deux mains libres. Un personnage ne peut utiliser qu'un bouclier à la fois. Même un *bouclier animé* impose des désavantages, comme un malus d'armure aux tests, un risque d'échec des sorts profanes et un malus pour non formation.

Transmutation puissante ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *animation d'objets* ; Prix bonus de +2.

**Antiprojectiles.** Cette propriété ne peut être placée que sur un bouclier. Un *bouclier antiprojectiles* protège son porteur comme si celui-ci avait le don Parade de projectiles. Une fois par round, quand le personnage devrait normalement être touché par une arme à distance, le bouclier détourne le projectile. Le personnage doit voir venir l'attaque et ne pas être pris au dépourvu. Parer un projectile n'est pas considéré comme une action. Il est impossible de détourner les projectiles hors norme, comme un rocher lancé par un géant ou une *flèche acide*. Abjuration faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *bouclier* ; Prix bonus de +2.

**Attaque.** Cette propriété ne peut être placée que sur un écu ou une rondache. Un *bouclier d'attaque* est conçu pour porter des coups de bouclier, et il inflige des dégâts correspondant à un bouclier de deux catégories de taille supérieures à sa taille réelle. (Par exemple, un écu de taille M inflige alors 1d8 points de dégâts et une rondache de taille M 1d6 points de dégâts.) Un *bouclier d'attaque* confère un bonus de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts quand on l'utilise pour attaquer, et il compte comme une arme magique.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *force de taureau* ; Prix bonus de +1.

**Aveuglant.** Cette propriété ne peut être placée que sur un bouclier. Sur commande et jusqu'à deux fois par jour, un *bouclier aveuglant* peut générer une vive lumière. Toutes les créatures distantes de 6 mètres ou moins (à l'exception du porteur) doivent réussir un jet de Réflexes de DD 14 sous peine d'être aveuglées pendant 1d4 rounds.

Évocation modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *lumière brûlante* ; Prix bonus de +1.

**Contrôle des morts-vivants.** Une *armure* (ou un *bouclier*) de *contrôle des morts-vivants* semble être intégralement faite d'ossements. Cet effet décoratif n'a cependant aucune incidence sur la solidité de l'objet. Le porteur de cet objet peut contrôler jusqu'à 26 DV de morts-vivants par jour, comme s'il utilisait le sort *contrôle des morts-vivants*. Le personnage maintient son contrôle jusqu'à la prochaine aube.

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *contrôle des morts-vivants* ; Prix +49 000 po.

**Défense.** Une *armure* (ou un *bouclier*) de *défense* génère un champ de force protégeant plus efficacement les organes vitaux du porteur. Quand ce dernier est victime d'un coup critique ou d'une attaque sournoise, il y a des chances pour que l'attaque inflige seulement des dégâts normaux.

Type de défense	Chance que les dégâts soient normaux	Modificateur au prix de base
Légère	25%	Bonus de +1
Intermédiaire	75%	Bonus de +3

Lourde

100%

Bonus de +5

Abjuration puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, soit *miracle*, soit *souhait limité* ; Prix variable (voir ci-dessus).

**Déplacement furtif.** Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une *armure de déplacement furtif* est si bien huilée et fabriquée de telle façon qu'elle ne fait presque aucun bruit et qu'elle assourdit les bruits environnants. Le porteur bénéficie d'un bonus d'aptitude de +5 à ses tests de Déplacement silencieux. (Le malus d'armure aux tests s'applique normalement).

Illusion faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *silence* ; Prix +3 750 po.

**Déplacement furtif supérieur.** Cette propriété est similaire à celle de déplacement furtif, mais elle confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Déplacement silencieux.

Illusion modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *silence* ; Prix +15 000 po.

**Déplacement furtif suprême.** Cette propriété est similaire à celle de déplacement furtif, mais elle confère un bonus d'aptitude de +15 aux tests de Déplacement silencieux.

Illusion modérée ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *silence* ; Prix +33 750 po.

**Éthérée.** Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Sur commande et une fois par jour, une *armure éthérée* rend son porteur éthéré (voir le sort *forme éthérée*). Le personnage peut rester dans cet état aussi longtemps qu'il le souhaite, mais à partir du moment où il revient dans le plan Matériel, il lui faut attendre 24 heures pour pouvoir retourner dans le plan Éthéré.

Transmutation puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *forme éthérée* ; Prix +49 000 po.

**Forme animale.** Une *armure* (ou un *bouclier*) de *forme animale* est décorée de motifs représentant des feuilles. Lorsque son porteur prend une forme animale (aptitude de classe de druide), il conserve son bonus d'armure (ou de bouclier), ainsi que le bonus d'altération correspondant. L'armure (ou le bouclier) n'est cependant alors pas visible.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *métamorphose funeste* ; Prix bonus de +3.

**Graisseuse.** Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une *armure graisseuse* semble en permanence recouverte d'un film gras conférant un bonus d'aptitude de +5 aux tests d'Évasion de son porteur. (Le malus d'armure aux tests s'applique normalement).

Invocation faible ; NLS 4 ; Création d'armes et armures magiques, *graisse* ; Prix +3 750 po.

**Graisseuse supérieure.** Cette propriété est similaire à graisseuse, mais elle confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests d'Évasion.

Invocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *graisse* ; Prix +15 000 po.

**Graisseuse suprême.** Cette propriété est similaire à graisseuse, mais elle confère un bonus d'aptitude de +15 aux tests d'Évasion.

Invocation modérée ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *graisse* ; Prix +33 750 po.

**Interception de projectiles.** Cette propriété ne peut être placée que sur un bouclier. Sur commande, un *bouclier d'interception de projectiles* attire sur lui les armes à distance (armes de jets ou à projectiles) visant son porteur. Il lui confère donc un bonus de parade de +1 à la CA contre les armes à distance. De plus, toute arme de jet et tout projectile visant une cible située à 1,50 mètre ou moins du porteur de ce bouclier sont eux aussi attirés.

L'attaque change alors automatiquement de cible pour viser le porteur (à moins qu'il ne dispose d'un abri total vis-à-vis de l'attaquant, ou que l'arme n'ait un bonus d'altération supérieur au bonus de bouclier de base du bouclier, auxquels cas rien ne se passe). Ce n'est pas sans désavantage, et notamment, les attaques à distance contre le porteur ne souffrent d'aucun risque d'échec, dû par exemple à un camouflage. Le porteur peut activer et désactiver les effets de cette propriété grâce à un mot de commande.

Abjuration modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *bouclier entropique* ; Prix bonus de +1.

**Invulnérabilité.** Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une *armure d'invulnérabilité* confère à son porteur une réduction des dégâts de 5/magie.

Abjuration modérée (et Évocation si l'on utilise *miracle*) ; NLS 18 ; Création d'armes et armures magiques, *peau de pierre*, et soit *miracle*, soit *souhait* ; Prix bonus de +3.

**Mimétisme.** Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une *armure de mimétisme* a l'air normale. Pourtant, sur commande, elle change de forme pour prendre l'aspect de vêtements. Même transformée, elle conserve toutes ses propriétés (y compris son poids). Seul le sort *vision lucide* révèle la véritable nature d'une *armure de mimétisme* transformée.

Illusion modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *déguisement* ; Prix +2 700 po.

**Ombre.** Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une *armure d'ombre* est d'un noir de jais et la silhouette de son porteur semble se brouiller chaque fois qu'il tente de se cacher, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +5 à ses tests de Discrétion. (Le malus d'armure aux tests s'applique normalement).

Illusion faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *invisibilité* ; Prix +3 750 po.

**Ombre supérieure.** Cette propriété est similaire à celle d'ombre, mais elle confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Discrétion.

Illusion modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *invisibilité* ; Prix +15 000 po.

**Ombre suprême.** Cette propriété est similaire à celle d'ombre, mais elle confère un bonus d'aptitude de +15 aux tests de Discrétion.

Illusion modérée ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *invisibilité* ; Prix +33 750 po.

**Réfléchissant.** Cette propriété ne peut être placée que sur un bouclier. Un *bouclier réfléchissant* est lisse comme un miroir et on se voit parfaitement dedans. Une fois par jour, son porteur peut s'en servir pour retourner un sort à son lanceur (voir *renvoi des sorts*).

Abjuration puissante ; NLS 14 ; Création d'armes et armures magiques, *renvoi des sorts* ; Prix bonus de +5.

**Résistance à l'acide.** Une *armure* (ou un *bouclier*) de *résistance à l'acide* est souvent d'un gris terne. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts d'acide, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort *résistance aux énergies destructives*).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +18 000 po.

**Résistance à l'acide supérieure.** Cette propriété est similaire à celle de résistance à l'acide, mais elle absorbe 20 points de dégâts d'acide par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +42 000 po.

**Résistance à l'acide suprême.** Cette propriété est similaire à celle de résistance à l'acide, mais elle absorbe 30 points de dégâts d'acide par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +66 000 po.

**Résistance à l'électricité.** Une *armure* (ou un *bouclier*) de *résistance à l'électricité* est souvent bleutée et s'orne dans la plupart des cas d'un symbole de foudre ou de tempête. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts d'électricité, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort *résistance aux énergies destructives*).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +18 000 po.

**Résistance à l'électricité supérieure.** Cette propriété est similaire à celle de résistance à l'électricité, mais elle absorbe 20 points de dégâts d'électricité par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +42 000 po.

**Résistance à l'électricité suprême.** Cette propriété est similaire à celle de résistance à l'électricité, mais elle absorbe 30 points de dégâts d'électricité par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +66 000 po.

**Résistance à la magie.** Une *armure* (ou un *bouclier*) de *résistance à la magie* confère à son porteur une résistance à la magie dont la valeur varie en fonction du modèle (13, 15, 17 ou 19).

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance à la magie* ; Prix bonus de +2 (RM 13), de +3 (RM 15), de +4 (RM 17) ou de +5 (RM 19).

**Résistance au feu.** Une *armure* (ou un *bouclier*) de *résistance au feu* est souvent rougeâtre et s'orne dans la plupart des cas d'un symbole de dragon. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts de feu, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort *résistance aux énergies destructives*).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +18 000 po.

**Résistance au feu supérieure.** Cette propriété est similaire à celle de résistance au feu, mais elle absorbe 20 points de dégâts de feu par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +42 000 po.

**Résistance au feu suprême.** Cette propriété est similaire à celle de résistance au feu, mais elle absorbe 30 points de dégâts de feu par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +66 000 po.

**Résistance au froid.** Une *armure* (ou un *bouclier*) de *résistance au froid* est souvent blanc-bleu ou recouverte de fourrure ou de peaux d'animaux laineux. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts de froid, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort *résistance aux énergies destructives*).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +18 000 po.

**Résistance au froid supérieure.** Cette propriété est similaire à celle de résistance au froid, mais elle absorbe 20 points de dégâts de froid par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +42 000 po.

**Résistance au froid suprême.** Cette propriété est similaire à celle de résistance au froid, mais elle absorbe 30 points de dégâts de froid par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +66 000 po.

**Résistance au son.** Une *armure* (ou un *bouclier*) de *résistance au son* luit légèrement. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts de son, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort *résistance aux énergies destructives*).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +18 000 po.

**Résistance au son supérieure.** Cette propriété est similaire à celle de résistance au son, mais elle absorbe 20 points de dégâts de son par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +42 000 po.

**Résistance au son suprême.** Cette propriété est similaire à celle de résistance au son, mais elle absorbe 30 points de dégâts de son par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +66 000 po.

**Spectral(e).** Une *armure* (ou un *bouclier*) *spectrale* semble presque translucide. Son bonus d'armure (ou de bouclier) et son bonus d'altération sont tous deux pris en compte contre les attaques des créatures intangibles. L'armure (ou le bouclier) peut être utilisée normalement par les créatures intangibles, qui bénéficient de sa protection contre les attaques des créatures dotées d'un corps physique, tout en pouvant continuer de passer au travers des solides.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *passage dans l'éther* ; Prix bonus de +3.

### Armures spécifiques

Les armures qui suivent possèdent systématiquement les propriétés détaillées dans leur description.

**Table : armures spécifiques**

Faible	Intermédiaire	Puissant	Armure spéciale	Prix de vente
		e		
01–50	01–25	—	Chemise de mailles en mithral	1 100 po
51–80	26–45	—	Harnois en peau de dragon	3 300 po
81–100	46–57	—	Cotte de mailles elfique	4 150 po
—	58–67	—	<i>Armure de peau de rhinocéros</i>	5 165 po
—	68–82	01–10	Cuirasse en adamantium	10 200 po
—	83–97	11–20	Harnois nain	16 500 po
—	98–100	21–32	<i>Crevice de la seconde chance</i>	18 900 po
—	—	33–50	<i>Armure céleste</i>	22 400 po
—	—	51–60	<i>Harnois des profondeurs</i>	24 650 po
—	—	61–75	<i>Cuirasse de commandement</i>	25 400 po
—	—	76–90	<i>Harnois en mithral de vitesse</i>	26 500 po
—	—	91–100	<i>Armure démoniaque</i>	52 260 po

**Armure céleste.** Cette *cotte de mailles* +3 en argent ou en or est si fine et légère qu'on peut la porter sous des habits normaux sans trahir sa présence. Ses attributs sont les suivants : bonus de Dextérité maximal de +8, malus d'armure aux tests de –2 et risque d'échec des sorts profanes de 15%. Elle pèse 10 kg et est considérée comme une armure légère. Sur commande et une fois par jour, elle permet de voler comme avec le sort *vol*.

Transmutation (Bien) faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, alignement bon, *vol* ; Prix 22 400 po ; Coût 12 550 po + 1 004 PX.

**Armure démoniaque.** Ce *harnois* +4 a été ouvragé de manière à ce que son porteur ait l'air d'un démon. Le heaume prend la forme d'une tête cornue, le personnage regardant par la bouche garnie de crocs. Une *armure démoniaque* possède des *griffes* +1, qui infligent 1d10 points de dégâts de base pour une armure de taille M ou 1d8 pour une armure de taille P (critique x2). Toute créature frappée et blessée par ces griffes subit les effets d'un sort de *contagion* (jet de Vigueur DD 14 pour annuler). Les “griffes” sont intégrées aux gantelets et aux canons d'avant-bras de l'armure.

Si le porteur du harnois n'est pas d'alignement mauvais, il acquiert instantanément un niveau négatif qui persiste tant que l'armure est portée. Ce niveau négatif ne risque pas de causer une perte de niveau définitive, mais aucun sort (pas même *restauration*) ne peut le faire disparaître tant que l'armure est portée. Dès qu'on l'enlève, il se dissipe sans effet néfaste.

Nécromancie (Mal) puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *contagion* ; Prix 52 260 po ; Coût 26 130 po + 2 090 PX.

**Armure en peau de rhinocéros.** Cette *armure de peau* +2 a été confectionnée à partir du cuir d'un rhinocéros. Son malus d'armure aux tests de -1 seulement et inflige +2d6 points de dégâts supplémentaires lorsque son porteur charge (y compris lors d'une charge montée).

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *force de taureau* ; Prix 5 165 po ; Coût 2 665 po + 200 PX.

**Chemise de mailles en mithral.** Cette chemise de mailles est faite d'anneaux extrêmement fins de mithral. En tant qu'armure en mithral, ses attributs sont les suivants : bonus de Dextérité maximal de +6, pas de malus d'armure aux tests et risque d'échec des sorts profanes de 10%. Elle pèse 5 kg et est considérée comme une armure légère.

Aucune aura (non magique) ; Prix 1 100 po.

**Cotte de mailles elfique.** Cette cotte de mailles non magique est constituée de mailles de mithral très fines. En tant qu'armure de mithral, ses attributs sont les suivants : bonus de Dextérité maximal de +4, malus d'armure aux tests de -2 et risque d'échec des sorts profanes de 20%. Elle pèse 10 kg et est considérée comme une armure légère.

Aucune aura (non magique) ; Prix 4 150 po.

**Crevice de la seconde chance.** Dix pierres fines d'une valeur unitaire de 100 po ornent cette *crevice* +3. Une fois par semaine, le porteur de l'armure peut demander à ce qu'un jet d'attaque effectué contre lui soit rejoué. À noter que l'armure offre seulement une seconde chance, comme son nom l'indique, mais que le second résultat peut être pire que le premier (par exemple, en se traduisant par un coup critique). Le porteur de la crevice doit se décider avant que les dégâts ne soient déterminés.

Enchantement puissant ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *bénédictio*n ; Prix 18 900 po ; Coût 10 150 po + 700 PX.

**Cuirasse en adamantium.** Cette cuirasse de maître non magique est constituée d'adamantium, ce qui confère à son porteur une réduction des dégâts de 2/-. En tant qu'armure de maître, son malus d'armure aux tests est de -3 seulement.

Aucune aura (non magique) ; Prix 10 200 po.

**Cuirasse de commandement.** Cette *cuirasse* +2 finement ouvragée dégage une puissante aura magique. Elle confère une grande prestance à son porteur, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +2 sur tous les tests de Charisme, y compris les tests de renvoi des morts-vivants et les tests de compétences associées au Charisme. Le porteur obtient aussi un bonus de +2 sur sa valeur de Prestige. Les troupes alliées se trouvant à moins de 120 mètres de lui se sentent plus braves qu'en temps normal (par exemple, elles acceptent plus facilement d'aller affronter un terrible adversaire). Comme cet effet provient en grande partie de l'aspect distinctif de l'armure, le personnage ne peut pas en bénéficier s'il se cache ou s'il camoufle son apparence.

Enchantement puissant ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *charme-monstre de groupe* ; Prix 25 400 po ; Coût 10 975 po + 850 PX.

**Harnois des profondeurs.** Ce *harnois* +1 s'orne de motifs représentant les vagues et les poissons. Le malus d'armure aux tests d'un *harnois des profondeurs* ne s'applique pas aux tests de Natation. Le porteur est capable de respirer sous l'eau et de parler avec toutes les créatures possédant un langage et respirant sous l'eau.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *don des langues*, *liberté de mouvement*, *respiration aquatique* ; Prix 24 650 po ; Coût 17 150 po + 600 PX.

**Harnois en mithral de vitesse.** Par une action libre et jusqu'à dix fois par jour, le porteur de ce *harnois en mithral* +1 peut activer un effet semblable au sort *rapidité* pendant 1 round. En tant qu'armure de mithral, ses attributs sont les suivants : bonus de Dextérité maximal de +3, malus d'armure aux tests de -3 et risque d'échec des sorts profanes de 25%. Elle pèse 12,5 kg et est considérée comme une armure intermédiaire.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *rapidité* ; Prix 26 500 po ; Coût 18 500 po + 640 PX.

**Harnois en peau de dragon.** Ce harnois de maître non magique est fait en peau de dragon plutôt qu'en métal, ce qui permet aux druides de le porter. En tant qu'armure de maître, son malus d'armure aux tests est de -5 seulement.

Aucune aura (non magique) ; Prix 3 300 po.

**Harnois nain.** Ce harnois non magique est en adamantium, ce qui confère à son porteur une réduction des dégâts de 2/-. En tant qu'armure de maître, son malus d'armure aux tests est de -5 seulement.

Aucune aura (non magique) ; Prix 16 500 po.



## Boucliers spécifiques

Les boucliers qui suivent possèdent systématiquement les propriétés détaillées dans leur description.

**Table : boucliers spécifiques**

Mineur	Intermédiaire	Puissant	Bouclier spécial	Prix de vente
01–30	01–20	—	Rondache en ébénite	203 po
31–80	21–45	—	Écu en ébénite	257 po
81–95	46–70	—	Écu en mithral	1 020 po
96–100	71–85	01–20	<i>Bouclier des arcanes</i>	3 153 po
—	86–90	21–40	<i>Bouclier de la mantichore</i>	5 580 po
—	91–95	41–60	<i>Bouclier du lion</i>	9 170 po
—	96–100	61–80	<i>Bouclier ailé</i>	17 257 po
—	—	81–100	<i>Bouclier phagocyte</i>	50 170 po

**Bouclier ailé.** Cet *écu en bois* +3 est de forme ronde. Il est entouré de petites ailes à plumes. Sur commande et une fois par jour, il peut générer les effets du sort *vol*, emportant son porteur avec lui. Le bouclier peut porter jusqu'à 66,5 kg à une vitesse de 18 mètres et jusqu'à 133,5 kg à une vitesse de 12 mètres.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *vol* ; Prix 17 257 po ; Coût 8 628 po + 690 PX.

**Bouclier de la mantichore.** Cet *écu en acier* +1 est couvert d'épines et se comporte comme un bouclier à pointes. Sur commande et jusqu'à trois fois par jour, son utilisateur peut éjecter l'une des épines comme un projectile. Les épines ont un bonus d'altération de +1 et un facteur de portée de 36 mètres. Elles infligent 1d10 points de dégâts pour la version de taille M et 1d8 pour celle de taille P (critique 19–20/x2). Les pointes tirées se régénèrent en une journée.

Évocation modérée ; NLS 6 ; Création d'armes et armures magiques, *projectile magique* ; Prix 5 580 po ; Coût 2 740 po + 233 PX.

**Bouclier des arcanes.** Cette *rondache en bois* +1 est équipée, sur sa face intérieure, d'une bande de cuir sur laquelle un pratiquant de la magie peut transcrire un sort, comme s'il s'agissait d'un parchemin. Le coût en matières premières de l'inscription d'un sort sur la bande est la moitié de celui lié à l'écriture d'un parchemin (le prix des composantes matérielles supplémentaires et la dépense de PX restent les mêmes). La bande ne peut accueillir que des sorts du 3<sup>e</sup> niveau ou moins. Elle est réutilisable.

Un bouclier des arcanes déterminé aléatoirement a 50% de chances d'avoir déjà un sort inscrit dessus (parchemin intermédiaire, un seul sort). Ce sort est soit divin (01–80 sur 1d100), soit profane (81–100).

Le risque d'échec des sorts profanes du bouclier (5%) s'applique normalement.

Abjuration modérée ; NLS 6 ; Création d'armes et armures magiques, Écriture de parchemins, niveau 6 de lanceur de sorts ; Prix 3 153 po (plus la valeur du sort s'il y en a un dessus) ; Coût 1 653 po + 120 PX.

**Bouclier du lion.** Cet *écu en acier* +2 a été ouvragé afin de montrer une gueule de lion rugissant sur sa face extérieure. Par une action libre et jusqu'à trois fois par jour, le lion peut attaquer indépendamment du porteur. Il mord en utilisant le bonus de base à l'attaque de son porteur (avec éventuellement le nombre d'attaques qui en découle) et inflige 2d6 points de dégâts pour la version de taille M et 1d10 pour celle de taille P (critique x2). Cette attaque (ou ces attaques) vient en plus des actions exécutées par le porteur au cours du round.

Invocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *convocation d'alliés naturels IV* ; Prix 9 170 po ; Coût 4 670 po + 360 PX.

**Bouclier phagocyte.** Cet *écu en acier* +1 est d'un noir mat qui semble absorber la lumière. Sur commande et un jour sur deux, il peut désintégrer un objet au contact, comme par le sort *désintégration*. Une attaque de contact au corps à corps est cependant nécessaire.

Transmutation puissante ; NLS 17 ; Création d'armes et armures magiques, *désintégration* ; Prix 50 170 po ; Coût 25 170 po + 2 000 PX.

**Écu en ébénite.** Cet écu en bois de maître non magique est fait en ébénite. En tant que bouclier en ébénite, il n'inflige aucun malus d'armure aux tests et ne pèse que 2,5 kg.

Aucune aura (non magique) ; Prix 257 po.

**Écu en mithral.** Cet écu de maître non magique très léger est constitué de mithral et donc très léger. En tant que bouclier en mithral, ses attributs sont les suivants : aucun malus d'armure aux tests et risque d'échec des sorts profanes de 5%. Il pèse 2,5 kg.

Aucune aura (non magique) ; Prix 1 020 po.

**Rondache en ébénite.** Cette rondache de maître non magique a été fabriquée en ébénite. Elle est appréciée des roublards et des magiciens. En tant que bouclier en ébénite, elle n'inflige aucun malus d'armure aux tests et ne pèse que 1,25 kg.

Aucune aura (non magique) ; Prix 203 po.

## **Baguettes**

Une baguette est un mince bout de bois contenant un sort unique du 4<sup>e</sup> niveau ou moins. Toute baguette nouvellement créée contient 50 charges, et chaque charge dépensée permet de lancer le sort une fois. Une baguette déchargée ne sert plus à rien.

**Présentation.** La plupart des baguettes font entre 15 et 30 centimètres de long, pour une épaisseur dépassant rarement un demi-centimètre. Elles pèsent dans les 25 grammes. Elles sont généralement taillées dans le bois, même si certaines sont en os ou en ivoire et si l'on en trouve quelques rares en métal, verre ou terre cuite. Il arrive qu'une baguette soit sertie d'une pierre fine ou précieuse à son extrémité, et la plupart des modèles s'ornent de runes et autres symboles magiques. Les baguettes ont généralement une CA de 7, 5 points de résistance, une solidité de 5 et le test de Force pour les casser a un DD de 16.

**Activation.** Toutes les baguettes sont des objets à potentiel magique, ce qui signifie que leur utilisation prend généralement la forme d'une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. Cependant, si le sort contenu dans la baguette a un temps d'incantation supérieur à 1 action simple, le délai d'activation de la baguette est rallongé d'autant. Pour activer une baguette, il faut la tenir en main (ou tentacule, pince, etc. pour les créatures non humanoïdes) et la pointer dans la direction des cibles ou de la zone à affecter. Il est possible d'utiliser une baguette même en étant agrippé en situation de lutte ou englouti.

**Détermination aléatoire.** La plupart des baguettes ont le niveau de lanceur de sorts minimal pour jeter les sorts qu'elles contiennent. Pour celles faisant exception, le niveau de lanceur de sorts est indiqué entre parenthèses sur la table. Les baguettes ont 30% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction.

**Table : baguettes**

<b>Faible</b>	<b>Intermédiaire</b>	<b>Puissant</b>	<b>Baguette</b>	<b>Prix de vente</b>
		<b>e</b>		
01–02	—	—	<i>Détection de la magie</i>	375 po
03–04	—	—	<i>Lumière</i>	375 po
05–07	—	—	<i>Agrandissement</i>	750 po
08–10	—	—	<i>Charme-animal</i>	750 po
11–13	—	—	<i>Charme-personne</i>	750 po
14–16	—	—	<i>Convocation de monstres I</i>	750 po
17–19	—	—	<i>Couleurs dansantes</i>	750 po
20–22	—	—	<i>Décharge électrique</i>	750 po
23–25	—	—	<i>Détection des passages secrets</i>	750 po
26–28	—	—	<i>Mains brûlantes</i>	750 po
29–31	—	—	<i>Projectile magique</i>	750 po
32–34	—	—	<i>Soins légers</i>	750 po
35–36	—	—	<i>Projectile magique (niveau 3)</i>	2 250 po
37	01–03	—	<i>Projectile magique (niveau 5)</i>	3 750 po
38–39	04	—	<i>Baiser de la goule</i>	4 500 po
40–42	05	—	<i>Convocation de monstres II</i>	4 500 po
43–45	06–07	—	<i>Déblocage</i>	4 500 po
46–48	08–11	—	<i>Endurance de l'ours</i>	4 500 po
49–51	12–13	—	<i>Flèche acide</i>	4 500 po
52–54	14–17	—	<i>Force de taureau</i>	4 500 po
55–56	18	—	<i>Fracasement</i>	4 500 po
57–59	19–22	—	<i>Grâce féline</i>	4 500 po
60–62	23–24	—	<i>Image miroir</i>	4 500 po
63–65	25	—	<i>Immobilisation de personne</i>	4 500 po
66–68	26–28	—	<i>Invisibilité</i>	4 500 po
69–71	29	—	<i>Lévitiation</i>	4 500 po
72–74	30–31	—	<i>Lumière du jour</i>	4 500 po
75–77	32–34	—	<i>Ralentissement du poison</i>	4 500 po
78–80	35–38	—	<i>Ruse du renard</i>	4 500 po
81–83	39–42	—	<i>Sagesse du hibou</i>	4 500 po
84–86	43–44	—	<i>Silence</i>	4 500 po
87–89	45–46	—	<i>Simulacre de vie</i>	4 500 po
90–92	47–51	—	<i>Soins modérés</i>	4 500 po
93–95	52–55	—	<i>Splendeur de l'aigle</i>	4 500 po
96–97	56–57	—	<i>Ténèbres</i>	4 500 po
98–	58–59	—	<i>Toile d'araignée</i>	4 500 po

—	60–62	01–02	<i>Projectile magique</i> (niveau 7)	5 250 po
—	63–64	03–05	<i>Projectile magique</i> (niveau 9)	6 750 po
—	65–66	06–07	<i>Affûtage</i>	11 250 po
—	67–69	08–09	<i>Appel de la foudre</i>	11 250 po
—	70–73	10–11	<i>Boule de feu</i>	11 250 po
—	74	12	<i>Charme-personne</i> à intensité augmentée au 3 <sup>e</sup> niveau <sup>1</sup>	11 250 po
—	75–76	13–14	<i>Contagion</i>	11 250 po
—	77–79	15–16	<i>Convocation de monstres III</i>	11 250 po
—	80–82	17–18	<i>Dissipation de la magie</i>	11 250 po
—	83–86	19–20	<i>Éclair</i>	11 250 po
—	87–88	21–22	<i>Image accomplie</i>	11 250 po
—	89–90	23–24	<i>Lenteur</i>	11 250 po
—	91–96	25–27	<i>Soins importants</i>	11 250 po
—	97–97	28–29	<i>Suggestion</i>	11 250 po
—	98	30–31	<i>Boule de feu</i> (niveau 6)	13 500 po
—	99	32–33	<i>Éclair</i> (niveau 6)	13 500 po
—	100	34–35	<i>Lumière brûlante</i> (niveau 6)	13 500 po
—	—	36–37	<i>Appel de la foudre</i>	18 000 po
—	—	38–39	<i>Boule de feu</i> (niveau 8)	18 000 po
—	—	40–41	<i>Éclair</i> (niveau 8)	18 000 po
—	—	42–43	<i>Ancre dimensionnelle</i>	21 000 po
—	—	44–46	<i>Blessure critique</i>	21 000 po
—	—	47–50	<i>Charme-monstre</i>	21 000 po
—	—	51–53	<i>Convocation de monstres IV</i>	21 000 po
—	—	54–55	<i>Empoisonnement</i>	21 000 po
—	—	56	<i>Immobilisation de personne</i> à intensité augmentée au 4 <sup>e</sup> niveau	21 000 po
—	—	57–60	<i>Invisibilité suprême</i>	21 000 po
—	—	61–63	<i>Métamorphose</i>	21 000 po
—	—	64–67	<i>Mur de feu</i>	21 000 po
—	—	68–71	<i>Mur de glace</i>	21 000 po
—	—	72–75	<i>Neutralisation du poison</i>	21 000 po
—	—	76	<i>Rayon affaiblissant</i> à intensité augmentée au 4 <sup>e</sup> niveau	21 000 po
—	—	77–81	<i>Soins intensifs</i>	21 000 po
—	—	82	<i>Suggestion</i> à intensité augmentée au 4 <sup>e</sup> niveau	21 000 po
—	—	83–87	<i>Tempête de grêle</i>	21 000 po
—	—	88–90	<i>Terreur</i>	21 000 po
—	—	91	<i>Boule de feu</i> (niveau 10)	22 500 po
—	—	92	<i>Dissipation de la magie</i> (niveau 10)	22 500 po
—	—	93	<i>Éclair</i> (niveau 10)	22 500 po
—	—	94	<i>Châtiment sacré</i> (niveau 8)	24 000 po
—	—	95	<i>Courroux de l'ordre</i> (niveau 8)	24 000 po
—	—	96	<i>Marteau du Chaos</i> (niveau 8)	24 000 po
—	—	97	<i>Ténèbres maudites</i> (niveau 8)	24 000 po
—	—	98–99	<i>Restauration</i>	26 000 po <sup>1</sup>
—	—	100	<i>Peau de pierre</i>	37 700 po <sup>2</sup>

1 Le coût de création d'une *baguette de restauration* s'élève à 10 500 po, 840 PX et 5 000 po de composantes matérielles.

2 Le coût de création d'une *baguette de peau de pierre* s'élève à 10 500 po, 840 PX et 12 500 po de composantes matérielles.

### Description des baguettes magiques

Les baguettes ne font que stocker des sorts ; il n'est donc pas nécessaire de les détailler individuellement.

### Bâtons

Un bâton est un long bout de bois contenant plusieurs sorts. Contrairement aux baguettes, qui peuvent contenir une grande variété de sorts, chaque bâton est d'un modèle particulier, et contient certains sorts bien définis. Un bâton nouvellement créé possède 50 charges.

**Présentation.** Un bâton fait généralement entre 1,20 mètre et 2,10 mètres de long, pour une épaisseur comprise entre 5 et 8 centimètres et un poids avoisinant les 2,5 kg. La plupart des bâtons sont en bois, encore que certains, très rares, soient en ivoire, en métal, ou même en verre. Les bâtons arborent souvent une pierre précieuse ou un motif caractéristique à l'une de leurs extrémités, quand ils ne sont pas ferrés (à une extrémité ou aux deux). La plupart s'ornent de runes et autres symboles magiques. Ils peuvent ressembler à une canne, à un gourdin ou à un bâton faisant office d'arme. Ils ont une CA de 7, 10 points de résistance, une solidité de 5 et le jet de Force pour les casser a un DD de 24.

**Activation.** Tous les bâtons sont des objets à potentiel magique, ce qui signifie que leur activation est généralement une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. Cependant, si le sort utilisé a un temps d'incantation supérieur à 1 action simple, le délai d'activation du bâton est rallongé d'autant. Pour activer un bâton, il faut le tenir à une ou deux mains (ou tentacules, pinces, etc. pour les créatures non humanoïdes) et le pointer dans la direction des cibles ou de la zone à affecter.

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

**Table : bâtons**

Intermédiaire	Puissant	Bâton	Prix de vente
01–15	01–03	<i>Envoûtement</i>	16 500 po
16–30	04–09	<i>Feu</i>	17 750 po
31–40	10–11	<i>Grand essaim</i>	24 750 po
41–60	12–17	<i>Guérison</i>	27 750 po
61–75	18–19	<i>Altération de taille</i>	29 000 po
76–90	20–24	<i>Clarté</i>	48 250 po
91–95	25–31	<i>Givre</i>	56 250 po
96–100	32–38	<i>Défense</i>	58 250 po
—	39–43	<i>Abjuration</i>	65 000 po
—	44–48	<i>Enchantement</i>	65 000 po
—	49–53	<i>Évocation</i>	65 000 po
—	54–58	<i>Illusion</i>	65 000 po
—	59–63	<i>Invocation</i>	65 000 po
—	64–68	<i>Nécromancie</i>	65 000 po
—	69–73	<i>Transmutation</i>	65 000 po
—	74–77	<i>Divination</i>	73 500 po
—	78–82	<i>Pierre et terre</i>	80 500 po
—	83–87	<i>Forêt profonde</i>	101 250 po
—	88–92	<i>Vie</i>	155 750 po
—	93–97	<i>Transport</i>	170 500 po
—	98–100	<i>Surpuissance</i>	211 000 po

### Description des bâtons magiques

Les bâtons sont extrêmement utiles, en raison du nombre de propriétés différentes qu'ils possèdent et du fait qu'ils profitent de la valeur de caractéristique primordiale et des dons de leur utilisateur pour déterminer le DD des jets de sauvegarde contre leurs effets. De plus, contrairement aux autres objets magiques, un pratiquant de la magie lançant un sort depuis un bâton utilise son propre niveau de lanceur de sorts plutôt que celui de l'objet, s'il est supérieur.

Cela signifie qu'un bâton est d'autant plus puissant que son utilisateur est expérimenté. Il est souvent plus difficile de résister aux sorts d'un bâton que d'un autre objet magique, puisqu'ils déterminent le DD des jets de sauvegarde d'après la valeur de caractéristique de leur utilisateur plutôt que la valeur minimale exigée pour lancer le sort. Non seulement tous les aspects du sort dépendant du niveau de lanceur de sorts (comme la portée, la durée et ainsi de suite) seront souvent plus élevés, mais les sorts seront aussi plus difficiles à dissiper et auront une meilleure chance de vaincre une résistance à la magie (surtout si l'utilisateur possède le don Efficacité des sorts accrue).

De plus, un bâton peut contenir des sorts de n'importe quel niveau, contrairement à une baguette, qui est limitée aux sorts du 4<sup>e</sup> niveau ou moins. Le niveau de lanceur de sorts minimal pour un bâton est de 8. Les bâtons les plus courants sont détaillés ci-dessous :

**Abjuration.** Ces bâtons sont souvent taillés dans le tronc d'un chêne ancestral ou d'un autre arbre de grande taille. Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Bouclier* (1 charge)
- *Champ de force* (3 charges)

- *Dissipation de la magie* (1 charge)
- *Globe d'invulnérabilité partielle* (2 charges)
- *Renvoi* (2 charges)
- *Résistance aux énergies destructives* (1 charge)

Abjuration puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *bouclier, champ de force, dissipation de la magie, globe d'invulnérabilité partielle, renvoi, résistance aux énergies destructives* ; Prix 65 000 po.

**Altération de taille.** Petit et solide, ce bâton de bois sombre propose les sorts suivants :

- *Agrandissement* (1 charge)
- *Agrandissement de groupe* (1 charge)
- *Rapetissement* (1 charge)
- *Rapetissement de groupe* (1 charge)
- *Réduction d'objet* (1 charge)

Invocation faible ; NLS 8 ; Création de bâtons magiques, *agrandissement, agrandissement de groupe, rapetissement, rapetissement de groupe, réduction d'objet* ; Prix 29 000 po.

**Clarté.** Ce bâton est généralement recouvert d'une couche d'argent sur lequel on grave des symboles solaires. Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Explosion de lumière* (3 charges)
- *Illumination* (1 charge)
- *Lumière du jour* (2 charges)
- *Lumières dansantes* (1 charge)

Évocation puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *explosion de lumière, illumination, lumière du jour, lumières dansantes* ; Prix 65 000 po.

**Défense.** Le bâton de défense semble normal, mais il se met à luire d'une aura magique battant comme un cœur quand on s'en sert pour se protéger. Il permet d'utiliser les sorts suivants :

- *Bouclier* (1 charge)
- *Bouclier de la foi* (1 charge)
- *Bouclier de la Loi* (3 charges)
- *Protection d'autrui* (1 charge)

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création de bâtons magiques, *bouclier, bouclier de la foi, bouclier de la Loi, protection d'autrui* ; Prix 58 250 po.

**Divination.** Constitué d'une branche flexible de saule et souvent pourvu d'une extrémité fourchue, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Détection des passages secrets* (1 charge)
- *Don des langues* (1 charge)
- *Localisation d'objet* (1 charge)
- *Localisation de créature* (2 charges)
- *Œil indiscret* (2 charges)
- *Vision lucide* (2 charges)

Divination puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *détection des passages secrets, don des langues, localisation d'objet, localisation de créatures, œil indiscret, vision lucide* ; Prix 73 500 po.

**Enchantement.** Souvent constitué du bois d'un pommier et surmonté d'un cristal transparent, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Brume mentale* (2 charges)
- *Désespoir* (2 charges)
- *Fou rire* (1 charge)
- *Sommeil* (1 charge)
- *Suggestion* (1 charge)
- *Suggestion de masse* (3 charges)

Enchantement puissant ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *brume mentale, désespoir, fou rire, sommeil, suggestion, suggestion de masse* ; Prix 65 000 po.

**Évocation.** Habituellement lisse et taillé dans du châtaignier, du saule ou de l'if, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Boule de feu* (1 charge)
- *Éclair multiple* (3 charges)
- *Fracassement* (1 charge)
- *Mur de force* (2 charges)
- *Projectile magique* (1 charge)
- *Tempête de grêle* (2 charges)

Évocation puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *boule de feu, éclair multiple, fracassement, mur de force, projectile magique, tempête de grêle* ; Prix 65 000 po.

**Envoûtement.** Ce bâton en bois nouveau et sculpté permet de lancer les sorts suivants :

- *Charme-monstre* (2 charges)
- *Charme-personne* (1 charge)

Enchantement modéré ; NLS 8 ; Création de bâtons magiques, *charme-monstre*, *charme-personne* ; Prix 16 500 po.

**Feu.** Taillé dans le bois de fer et ferré de laiton à ses deux extrémités, le bâton du feu offre la possibilité de jeter les sorts suivants :

- *Boule de feu* (1 charge)
- *Mains brûlantes* (1 charge)
- *Mur de feu* (2 charges)

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création de bâtons magiques, *boule de feu*, *mains brûlantes*, *mur de feu* ; Prix 17 750 po.

**Forêt profonde.** Le bâton de la forêt profonde semble avoir pris forme naturellement, sans aide extérieure. Fait de chêne, de frêne ou d'if, il contient les sorts suivants :

- *Animation des plantes* (4 charges)
- *Charme-animal* (1 charge)
- *Communication avec les animaux* (1 charge)
- *Convocation d'alliés naturels VI* (3 charges)
- *Mur d'épines* (3 charges)
- *Peau d'écorce* (2 charges)

Le bâton de la forêt profonde fonctionne au combat comme un *bâton* +2. Enfin, il permet à son possesseur d'utiliser le pouvoir *passage sans trace*, à volonté et sans la moindre dépense de charge. Ces deux pouvoirs fonctionnent encore lorsque toutes les charges du bâton ont été dépensées.

Multiples modérées ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, Création d'armes et armures magiques, *animation des plantes*, *charme-animal*, *communication avec les animaux*, *convocation d'alliés naturels VI*, *mur d'épines*, *passage sans trace*, *peau d'écorce* ; Prix 101 250 po.

**Givre.** Le bâton du givre s'orne d'un diamant étincelant à chacune de ses extrémités et des runes courent sur toute sa longueur. Il propose les sorts suivants :

- *Cône de froid* (2 charge)
- *Mur de glace* (1 charge)
- *Tempête de grêle* (1 charge)

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création de bâtons magiques, *cône de froid*, *mur de glace*, *tempête de grêle* ; Prix 56 250 po.

**Grand essaim.** Le bâton du grand essaim est taillé dans un bois sombre et nouveau. Il se pare de taches noires naturelles, qui ressemblent à des insectes et paraissent ramper à sa surface. Il contient les sorts suivants :

- *Fléau d'insectes* (3 charges)
- *Nuée grouillante* (1 charge)

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création de bâtons magiques, *fléau d'insectes*, *nuée grouillante* ; Prix 24 750 po.

**Guérison.** Ce bâton de frêne blanc s'orne de runes argentées. Il permet de jeter les sorts suivants :

- *Guérison de la cécité/surdité* (2 charges)
- *Guérison des maladies* (3 charges)
- *Restauration partielle* (1 charge)
- *Soins importants* (1 charge)

Invocation modérée ; NLS 8 ; Création de bâtons magiques, *guérison de la cécité/surdité*, *guérison des maladies*, *restauration partielle*, *soins importants* ; Prix 27 750 po.

**Illusion.** Ce bâton, fait d'ébène ou d'un autre bois sombre, adopte une forme subtilement tordue, en spirale ou striée. Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Déguisement* (1 charge)
- *Double illusoire* (3 charges)
- *Image accomplie* (1 charge)
- *Image miroir* (1 charge)
- *Image prédéterminée* (2 charges)
- *Lueur d'arc-en-ciel* (2 charges)

Illusion puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *déguisement*, *double illusoire*, *image accomplie*, *image miroir*, *image prédéterminée*, *lueur d'arc-en-ciel* ; Prix 65 000 po.

**Invocation.** Ce bâton est fréquemment taillé dans le tronc d'un frêne ou d'un noyer et porte de multiples gravures représentant diverses créatures. Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Brume mortelle* (2 charges)
- *Convocation de monstres VI* (3 charges)
- *Création mineure* (2 charges)

- *Nuage nauséabond* (1 charge)
- *Nuée grouillante* (1 charge)
- *Serviteur invisible* (1 charge)

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *brume mortelle*, *convocation de monstres VI*, *création mineure*, *nuage nauséabond*, *nuée grouillante*, *serviteur invisible* ; Prix 65 000 po.

**Nécromancie.** Ce bâton est fait d'ébène ou d'un autre bois sombre et porte les images d'ossements et de crânes. Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Baiser de la goule* (1 charge)
- *Cercle de mort* (3 charges)
- *Énergie négative* (2 charges)
- *Frayeur* (1 charge)
- *Immobilisation de monstres* (1 charge)
- *Vagues de fatigue* (2 charges)

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *baiser de la goule*, *cercle de mort*, *énergie négative*, *frayeur*, *immobilisation de monstres*, *vagues de fatigue* ; Prix 65 000 po.

**Pierre et terre.** Le bâton de la pierre et de la terre est serti en son extrémité d'une émeraude grosse comme le poing, au cœur de laquelle luit une étincelle magique. Son possesseur peut utiliser les sorts suivants :

- *Glissement de terrain* (1 charge)
- *Passe-muraille* (1 charge)

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création de bâtons magiques, *glissement de terrain*, *passe-muraille* ; Prix 80 500 po.

**Surpuissance.** Comme son nom peut le laisser penser, le bâton de surpuissance est l'un des objets magiques les plus puissants qui soient. Le plus souvent droit et lisse, il s'achève généralement par une gemme d'une grande pureté. Les sorts qu'il permet de lancer sont les suivants :

- *Boule de feu* à intensité augmentée au 5<sup>e</sup> niveau (1 charge)
- *Cône de froid* (2 charges)
- *Éclair* à intensité augmentée au 5<sup>e</sup> niveau (1 charge)
- *Flamme éternelle* (1 charge)
- *Globe d'invulnérabilité renforcée* (2 charges)
- *Immobilisation de monstre* (2 charges)
- *Lévitacion* (1 charge)
- *Mur de force* (uniquement possible sous forme d'hémisphère de 3 mètres de rayon entourant le personnage) (2 charges)
- *Projectile magique* (1 charge)
- *Rayon affaiblissant* à intensité augmentée au 5<sup>e</sup> niveau (1 charge)

En plus de ces sorts, le *bâton de surpuissance* confère un bonus de chance de +2 à la CA et à tous les jets de sauvegarde. Il se comporte en combat comme un *bâton* +2 et peut être utilisé pour infliger un châtement. Par une action libre et au prix d'une charge, les dégâts qu'il inflige sont doublés pendant 1 round (x3 en cas de coup critique).

Un *bâton de surpuissance* 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 un rayon de 9 mètres. Le nombre de points de dégâts infligés 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 comme le *bâton de surpuissance* et le *bâton de thaumaturge* peuvent provoquer une immolation vengeresse.

Même une fois que toutes ses charges sont épuisées, le bâton reste un *bâton* +2 (à partir de ce moment, il est incapable d'une immolation vengeresse).

Multiples puissantes ; NLS 15 ; Création de bâtons magiques, Création d'armes et armures magiques, Augmentation d'intensité, *boule de feu*, *cône de froid*, *éclair*, *flamme éternelle*, *globe d'invulnérabilité renforcée*, *immobilisation de monstre*, *lévitacion*, *mur de force*, *projectile magique*, *rayon affaiblissant* ; Prix 211 000 po.

**Transmutation.** Habituellement fait ou décoré de bois pétrifié, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Clignotement* (1 charge)
- *Désintégration* (3 charges)
- *Métamorphose* (2 charges)
- *Métamorphose funeste* (2 charges)
- *Modification d'apparence* (1 charge)

- *Repli expéditif* (1 charge)

Transmutation puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *clignotement, désintégration, métamorphose, métamorphose funeste, modification d'apparence, repli expéditif* ; Prix 65 000 po.

**Transport.** L'utilisateur de ce puissant bâton peut faire appel aux sorts suivants :

- *Passe-muraille* (1 charge)
- *Porte de phase* (2 charges)
- *Porte dimensionnelle* (1 charge)
- *Projection astrale* (2 charges)
- *Téléportation suprême* (2 charges)

Multiples puissantes ; NLS 17 ; Création de bâtons magiques, *passe-muraille, porte de phase, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation sans erreur* ; Prix 170 500 po.

**Vie.** Ce bâton en chêne massif ferré d'or permet de lancer les sorts suivants :

- *Guérison suprême* (1 charge)
- *Rappel à la vie* (5 charges)

Invocation modérée ; NLS 11 ; Création de bâtons magiques, *guérison suprême, rappel à la vie* ; Prix 155 750 po.