

# Document de Référence du Système

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

## Objets merveilleux I

### Objets merveilleux

Cette catégorie regroupe tous les objets magiques n'entrant pas dans l'un des groupes détaillés précédemment. N'importe qui peut utiliser un objet merveilleux, sauf précision contraire mentionnée dans sa description.

**Présentation.** Variable.

**Activation.** La plupart de ces objets sont à usage ou à mot de commande, mais ce n'est pas systématique.

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

**Table : objets merveilleux de faible puissance**

1d100	Objet	Prix de vente
01	<i>Plume magique</i> (ancree)	50 po
02	<i>Solvant universel</i>	50 po
03	<i>Onguent d'intemporalité</i>	150 po
04	<i>Philtre d'amour</i>	150 po
05	<i>Plume magique</i> (éventail)	200 po
06	<i>Élixir d'acuité visuelle</i>	250 po
07	<i>Élixir de déplacement furtif</i>	250 po
08	<i>Élixir de discrétion instinctive</i>	250 po
09	<i>Élixir de nage</i>	250 po
10	<i>Lustrargent</i>	250 po
11	<i>Poudre de dissimulation des traces</i>	250 po
12	<i>Plume magique</i> (oiseau)	300 po
13	<i>Plume magique</i> (arbre)	400 po
14	<i>Plume magique</i> (bateau cygne)	450 po
15	<i>Plume magique</i> (fouet)	500 po
16	<i>Sérum de vérité</i>	500 po
17	<i>Poudre dessiccative</i>	850 po
18	<i>Main du mage</i>	900 po
19	<i>Sac à malice</i> (gris)	900 po
20	<i>Bracelets d'armure</i> (+1)	1 000 po
21	<i>Cape de résistance</i> (+1)	1 000 po
22	<i>Onguent d'insaisissabilité</i>	1 000 po
23	<i>Perle de thaumaturgie</i> (sort du 1 <sup>er</sup> niveau)	1 000 po
24	<i>Phylactère du croyant</i>	1 000 po
25	<i>Élixir de souffle enflammé</i>	1 100 po
26	<i>Flûte d'Hameln</i>	1 150 po
27	<i>Poudre d'illusion</i>	1 200 po
28	<i>Lunettes grossissantes</i>	1 250 po
29	<i>Broche de défense</i>	1 500 po
30	<i>Collier à boules de feu</i> (1 <sup>er</sup> modèle)	1 650 po
31	<i>Carquois efficace</i>	1 800 po
32	<i>Couvre-chef de déguisement</i>	1 800 po
33	<i>Flûte à bruitages</i>	1 800 po
34	<i>Poudre d'apparition</i>	1 800 po
35	<i>Amulette d'armure naturelle</i> (+1)	2 000 po
36	<i>Corne de brume</i>	2 000 po
37	<i>Havresac</i>	2 000 po
38	<i>Gemme à élémentaire</i>	2 250 po
39	<i>Colle universelle</i>	2 400 po
40	<i>Robe d'ossements</i>	2 400 po
41	<i>Bottes d'elfe</i>	2 500 po

42	<i>Bottes des terres gelées</i>	2 500 po
43	<i>Broche antigolems</i>	2 500 po
44	<i>Cape d'elfe</i>	2 500 po
45	<i>Cierge de vérité</i>	2 500 po
46	<i>Sac sans fond (1<sup>er</sup> modèle)</i>	2 500 po
47	<i>Yeux de lynx</i>	2 500 po
48	<i>Collier à boules de feu (2<sup>e</sup> modèle)</i>	2 700 po
49	<i>Pierre d'alerte</i>	2 700 po
50	<i>Bille de force</i>	3 000 po
51	<i>Carillon d'ouverture</i>	3 000 po
52	<i>Corde d'escalade</i>	3 000 po
53	<i>Fers à cheval de rapidité</i>	3 000 po
54	<i>Sac à malice (rouille)</i>	3 000 po
55	<i>Loupe de détection</i>	3 500 po
56	<i>Poudre de disparition</i>	3 500 po
57	<i>Statuette merveilleuse (corbeau d'argent)</i>	3 800 po
58	<i>Amulette de Constitution (+2)</i>	4 000 po
59	<i>Bandeau d'Intelligence (+2)</i>	4 000 po
60	<i>Baume reconstituant</i>	4 000 po
61	<i>Bracelets d'armure (+2)</i>	4 000 po
62	<i>Cape de Charisme (+2)</i>	4 000 po
63	<i>Cape de résistance (+2)</i>	4 000 po
64	<i>Gantelets d'ogre</i>	4 000 po
65	<i>Gants antiprojectiles</i>	4 000 po
66	<i>Gants de Dextérité (+2)</i>	4 000 po
67	<i>Onguent des roches</i>	4 000 po
68	<i>Médaillon de Sagesse (+2)</i>	4 000 po
69	<i>Perle de thaumaturgie (sort du 2<sup>e</sup> niveau)</i>	4 000 po
70	<i>Pierre ioun (fuseau translucide)</i>	4 000 po
71	<i>Pigments merveilleux</i>	4 000 po
72	<i>Collier à boules de feu (3<sup>e</sup> modèle)</i>	4 350 po
73	<i>Serre-tête de persuasion</i>	4 500 po
74	<i>Chaussons d'araignée</i>	4 800 po
75	<i>Encens de méditation</i>	4 900 po
76	<i>Bracelets d'archer</i>	5 000 po
77	<i>Pierre ioun (prisme rose laiteux)</i>	5 000 po
78	<i>Sac sans fond (2<sup>e</sup> modèle)</i>	5 000 po
79	<i>Casque de compréhension</i>	5 200 po
80	<i>Gilet d'évasion</i>	5 200 po
81	<i>Collier à boules de feu (4<sup>e</sup> modèle)</i>	5 400 po
82	<i>Cuillère nourrissante</i>	5 400 po
83	<i>Urne fumigène</i>	5 400 po
84	<i>Bottes de sept lieues</i>	5 500 po
85	<i>Éventail enchanté</i>	5 500 po
86	<i>Collier à boules de feu (5<sup>e</sup> modèle)</i>	5 850 po
87	<i>Amulette des poings invincibles (+1)</i>	6 000 po
88	<i>Fers à cheval du zéphyr</i>	6 000 po
89	<i>Flûte de hantise</i>	6 000 po
90	<i>Gants de nage et d'escalade</i>	6 250 po
91	<i>Sac à malice (ocre)</i>	6 300 po
92	<i>Serre-tête de lumière destructrice</i>	6 480 po
93	<i>Cor du Bien/du Mal</i>	6 500 po
94	<i>Suaire de désintégration</i>	6 600 po
95	<i>Robe de camelot</i>	7 000 po
96	<i>Bateau pliant</i>	7 200 po
97	<i>Cape de la raie manta</i>	7 200 po
98	<i>Flacon d'air pur</i>	7 250 po
99	<i>Sac sans fond (3<sup>e</sup> modèle)</i>	7 400 po
100	<i>Bottes de lévitation</i>	7 500 po

**Table : objets merveilleux de puissance intermédiaire**

<b>Id100</b>	<b>Objet</b>	<b>Prix de vente</b>
01	<i>Charme de bonne santé</i>	7 500 po
02	<i>Harpe de suggestion</i>	7 500 po
03	<i>Amulette d'armure naturelle (+2)</i>	8 000 po
04	<i>Main miraculeuse</i>	8 000 po
05	<i>Pierre ioun (rhombe bleu pâle)</i>	8 000 po
06	<i>Pierre ioun (rhombe rose vif)</i>	8 000 po
07	<i>Pierre ioun (sphère bleu incandescent)</i>	8 000 po
08	<i>Pierre ioun (sphère rose et verte)</i>	8 000 po
09	<i>Pierre ioun (sphère rouge et bleue)</i>	8 000 po
10	<i>Pierre ioun (sphère rouge sang)</i>	8 000 po
11	<i>Traité de création des golems de chair</i>	8 000 po
12	<i>Cartes fantasmagoriques</i>	8 100 po
13	<i>Collier à boules de feu (6<sup>e</sup> modèle)</i>	8 100 po
14	<i>Cierge d'invocation</i>	8 400 po
15	<i>Collier à boules de feu (7<sup>e</sup> modèle)</i>	8 700 po
16	<i>Bracelets d'armure (+3)</i>	9 000 po
17	<i>Cape de résistance (+3)</i>	9 000 po
18	<i>Carafe intarissable</i>	9 000 po
19	<i>Collier d'adaptation</i>	9 000 po
20	<i>Perle de thaumaturgie (sort du 3<sup>e</sup> niveau)</i>	9 000 po
21	<i>Talisman des sphères</i>	9 000 po
22	<i>Statuette merveilleuse (hibou de chrysolite)</i>	9 100 po
23	<i>Chapelet de prières mineur</i>	9 600 po
24	<i>Chasuble de druide</i>	10 000 po
25	<i>Cheval de pierre (coursier)</i>	10 000 po
26	<i>Gant de rangement</i>	10 000 po
27	<i>Pierre ioun (rhombe bleu nuit)</i>	10 000 po
28	<i>Sac sans fond (4<sup>e</sup> modèle)</i>	10 000 po
29	<i>Statuette merveilleuse (griffon de bronze)</i>	10 000 po
30	<i>Statuette merveilleuse (mouche d'ébène)</i>	10 000 po
31	<i>Cape de prestidigitateur</i>	10 080 po
32	<i>Phylactère d'ascendant sur les morts-vivants</i>	11 000 po
33	<i>Gantelet de rouille</i>	11 500 po
34	<i>Bottes de rapidité</i>	12 000 po
35	<i>Flûte de douleur</i>	12 000 po
36	<i>Lunettes de nyctalope</i>	12 000 po
37	<i>Médailillon des pensées</i>	12 000 po
38	<i>Traité de création des golems d'argile</i>	12 000 po
39	<i>Livre magique</i>	12 500 po
40	<i>Ceinture de moine</i>	13 000 po
41	<i>Gemme d'illumination</i>	13 000 po
42	<i>Lyre de bâtisseur</i>	13 000 po
43	<i>Cape de l'araignée</i>	14 000 po
44	<i>Cheval de pierre (destrier)</i>	14 800 po
45	<i>Ceinture des nains</i>	14 900 po
46	<i>Charme de coagulation</i>	15 000 po
47	<i>Conque des tritons</i>	15 100 po
48	<i>Perle des sirènes</i>	15 300 po
49	<i>Statuette merveilleuse (chien d'onyx)</i>	15 500 po
50	<i>Amulette de Constitution (+4)</i>	16 000 po
51	<i>Bandeau d'Intelligence (+4)</i>	16 000 po
52	<i>Bottes ailées</i>	16 000 po
53	<i>Bracelets d'armure (+4)</i>	16 000 po
54	<i>Cape de Charisme (+4)</i>	16 000 po
55	<i>Cape de résistance (+4)</i>	16 000 po
56	<i>Ceinturon de force de géant (+4)</i>	16 000 po
57	<i>Fourreau d'affûtage</i>	16 000 po

58	<i>Gants de Dextérité (+4)</i>	16 000 po
59	<i>Médaille de Sagesse (+4)</i>	16 000 po
60	<i>Perle de thaumaturgie</i> (sort du 4 <sup>e</sup> niveau)	16 000 po
61	<i>Statuette merveilleuse</i> (lions d'or)	16 500 po
62	<i>Carillon d'interruption</i>	16 800 po
63	<i>Balai volant</i>	17 000 po
64	<i>Statuette merveilleuse</i> (éléphant de marbre)	17 000 po
65	<i>Amulette d'armure naturelle (+3)</i>	18 000 po
66	<i>Pierre ioun</i> (fuseau irisé)	18 000 po
67	<i>Bracelet d'assistance</i>	19 000 po
68	<i>Cor de dévastation</i>	20 000 po
69	<i>Pierre ioun</i> (ellipsoïde lavande)	20 000 po
70	<i>Pierre ioun</i> (fuseau blanc laiteux)	20 000 po
71	<i>Pierre porte-bonheur</i>	20 000 po
72	<i>Puits portable</i>	20 000 po
73	<i>Tapis volant</i> (1,50 m x 1,50 m)	20 000 po
74	<i>Corde d'enchevêtrement</i>	21 000 po
75	<i>Statuette merveilleuse</i> (chèvres d'ivoire)	21 000 po
76	<i>Masque de la camarade</i>	22 000 po
77	<i>Traité de création des golems de pierre</i>	22 000 po
78	<i>Pioche des titans</i>	23 348 po
79	<i>Serre-tête de lumière dévastatrice</i>	23 760 po
80	<i>Amulette des poings invincibles (+2)</i>	24 000 po
81	<i>Cape de moindre déplacement</i>	24 000 po
82	<i>Bracelets d'archer hors pair</i>	25 000 po
83	<i>Bracelets d'armure (+5)</i>	25 000 po
84	<i>Cape de résistance (+5)</i>	25 000 po
85	<i>Perle de thaumaturgie</i> (sort du 5 <sup>e</sup> niveau)	25 000 po
86	<i>Yeux d'anathème</i>	25 000 po
87	<i>Maillet des titans</i>	25 305 po
88	<i>Chapelet de prières courant</i>	25 800 po
89	<i>Cape de la chauve-souris</i>	26 000 po
90	<i>Liens mystiques de Bilarro</i>	26 000 po
91	<i>Casque de télépathie</i>	27 000 po
92	<i>Charme antipoison</i>	27 000 po
93	<i>Cube de résistance au froid</i>	27 000 po
94	<i>Robe prismatique</i>	27 000 po
95	<i>Manuel de coordination physique (+1)</i>	27 500 po
96	<i>Manuel de remise en forme (+1)</i>	27 500 po
97	<i>Manuel de vitalité (+1)</i>	27 500 po
98	<i>Traité d'autorité et d'influence (+1)</i>	27 500 po
99	<i>Traité de compréhension (+1)</i>	27 500 po
100	<i>Traité de perspicacité (+1)</i>	27 500 po

**Table : objets merveilleux de grande puissance (ou puissants)**

<b>1d100</b>	<b>Objet</b>	<b>Prix de vente</b>
01	<i>Chaînes dimensionnelles</i>	28 000 po
02	<i>Statuette merveilleuse</i> (destrier d'obsidienne)	28 500 po
03	<i>Lanterne révélatrice</i>	30 000 po
04	<i>Pierre ioun</i> (prisme orange)	30 000 po
05	<i>Pierre ioun</i> (prisme vert pâle)	30 000 po
06	<i>Robe de mimétisme</i>	30 000 po
07	<i>Timbales de panique</i>	30 000 po
08	<i>Amulette d'armure naturelle (+4)</i>	32 000 po
09	<i>Amulette d'antidétection</i>	35 000 po
10	<i>Tapis volant</i> (1,50 m x 3 m)	35 000 po
11	<i>Traité de création des golems de fer</i>	35 000 po
12	<i>Amulette de Constitution (+6)</i>	36 000 po
13	<i>Bandeau d'Intelligence (+6)</i>	36 000 po
14	<i>Bracelets d'armure (+6)</i>	36 000 po

15	<i>Cape de Charisme (+6)</i>	36 000 po
16	<i>Ceinturon de force de géant (+6)</i>	36 000 po
17	<i>Gants de Dextérité (+6)</i>	36 000 po
18	<i>Médaille de Sagesse (+6)</i>	36 000 po
19	<i>Perle de thaumaturgie (sort du 6<sup>e</sup> niveau)</i>	36 000 po
20	<i>Pierre ioun (prisme violet vif)</i>	36 000 po
21	<i>Scarabée de protection</i>	38 000 po
22	<i>Anneaux de transport</i>	40 000 po
23	<i>Pierre ioun (ellipsoïde vert et lavande)</i>	40 000 po
24	<i>Boule de cristal</i>	42 000 po
25	<i>Traité de création des golems de pierre monumentaux</i>	44 000 po
26	<i>Orbe des tempêtes</i>	48 000 po
27	<i>Bottes de téléportation</i>	49 000 po
28	<i>Bracelets d'armure (+7)</i>	49 000 po
29	<i>Perle de thaumaturgie (sort du 7<sup>e</sup> niveau)</i>	49 000 po
30	<i>Amulette d'armure naturelle (+5)</i>	50 000 po
31	<i>Boule de cristal (détection de l'invisibilité)</i>	50 000 po
32	<i>Cape de déplacement</i>	50 000 po
33	<i>Cor du Valhalla</i>	50 000 po
34	<i>Boule de cristal (détection de pensées)</i>	51 000 po
35	<i>Amulette des poings invincibles (+3)</i>	54 000 po
36	<i>Cape de vol</i>	54 000 po
37	<i>Cape éthérée</i>	55 000 po
38	<i>Forteresse instantanée</i>	55 000 po
39	<i>Manuel de coordination physique (+2)</i>	55 000 po
40	<i>Manuel de remise en forme (+2)</i>	55 000 po
41	<i>Manuel de vitalité (+2)</i>	55 000 po
42	<i>Traité d'autorité et d'influence (+2)</i>	55 000 po
43	<i>Traité de compréhension (+2)</i>	55 000 po
44	<i>Traité de perspicacité (+2)</i>	55 000 po
45	<i>Yeux de charme</i>	56 000 po
46	<i>Casque de l'homme-poisson</i>	57 000 po
47	<i>Robe étoilée</i>	58 000 po
48	<i>Crâne des ténèbres</i>	60 000 po
49	<i>Tapis volant (3 m x 3 m)</i>	60 000 po
50	<i>Cube de force</i>	62 000 po
51	<i>Bracelets d'armure (+8)</i>	64 000 po
52	<i>Perle de thaumaturgie (sort du 8<sup>e</sup> niveau)</i>	64 000 po
53	<i>Boule de cristal (télépathie)</i>	70 000 po
54	<i>Cor de dévastation suprême</i>	70 000 po
55	<i>Perle de thaumaturgie (deux sorts)</i>	70 000 po
56	<i>Casque de téléportation</i>	73 500 po
57	<i>Gemme de vision</i>	75 000 po
58	<i>Robe d'archimage</i>	75 000 po
59	<i>Chasuble de la foi</i>	76 000 po
60	<i>Boule de cristal (vision lucide)</i>	80 000 po
61	<i>Perle de thaumaturgie (sort du 9<sup>e</sup> niveau)</i>	81 000 po
62	<i>Puits des mondes</i>	82 000 po
63	<i>Manuel de coordination physique (+3 )</i>	82 500 po
64	<i>Manuel de remise en forme (+3)</i>	82 500 po
65	<i>Manuel de vitalité (+3)</i>	82 500 po
66	<i>Traité d'autorité et d'influence (+3)</i>	82 500 po
67	<i>Traité de compréhension (+3)</i>	82 500 po
68	<i>Traité de perspicacité (+3)</i>	82 500 po
69	<i>Écharpe de résistance à la magie</i>	90 000 po
70	<i>Submersible du crabe</i>	90 000 po
71	<i>Miroir d'opposition</i>	92 000 po
72	<i>Chapelet de prières majeur</i>	95 800 po
73	<i>Amulette des poings invincibles (+4)</i>	96 000 po

74	<i>Yeux de pétrification</i>	98 000 po
75	<i>Brasero de contrôle des élémentaires du Feu</i>	100 000 po
76	<i>Encensoir de contrôle des élémentaires de l'Air</i>	100 000 po
77	<i>Jatte de contrôle des élémentaires de l'Eau</i>	100 000 po
78	<i>Pierre de contrôle des élémentaires de la Terre</i>	100 000 po
79	<i>Manuel de coordination physique (+4)</i>	110 000 po
80	<i>Manuel de remise en forme (+4)</i>	110 000 po
81	<i>Manuel de vitalité (+4)</i>	110 000 po
82	<i>Traité d'autorité et d'influence (+4)</i>	110 000 po
83	<i>Traité de compréhension (+4)</i>	110 000 po
84	<i>Traité de perspicacité (+4)</i>	110 000 po
85	<i>Amulette des plans</i>	120 000 po
86	<i>Robe de vision totale</i>	120 000 po
87	<i>Casque de mille feux</i>	125 000 po
88	<i>Manuel de coordination physique (+5)</i>	137 500 po
89	<i>Manuel de remise en forme (+5)</i>	137 500 po
90	<i>Manuel de vitalité (+5)</i>	137 500 po
91	<i>Traité d'autorité et d'influence (+5)</i>	137 500 po
92	<i>Traité de compréhension (+5)</i>	137 500 po
93	<i>Traité de perspicacité (+5)</i>	137 500 po
94	<i>Urne du mauvais génie</i>	145 000 po
95	<i>Amulette des poings invincibles (+5)</i>	150 000 po
96	<i>Diamant du Chaos</i>	160 000 po
97	<i>Cube des plans</i>	164 000 po
98	<i>Flasque de fer</i>	170 000 po
99	<i>Miroir de révélation</i>	175 000 po
100	<i>Miroir d'emprisonnement</i>	200 000 po

### Description des objets merveilleux

Les possibilités des objets merveilleux sont illimitées, depuis invoquer une petite brise jusqu'à augmenter une valeur de caractéristique. Les plus courants sont détaillés ci-dessous :

**Amulette d'antidétection.** Cette amulette en argent protège son porteur contre la scrutation et la localisation magique en fonctionnant comme le sort *antidétection*. Chaque fois qu'un sort de divination est tenté contre le personnage, l'agresseur doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD de 19 (comme si le porteur de l'amulette était protégé par *antidétection*).

Abjuration modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *antidétection* ; Prix 35 000 po.

**Amulette d'armure naturelle.** Habituellement constituée d'os ou d'écailles, cette amulette endure l'épiderme du porteur, ce qui se traduit par un bonus d'altération variable à appliquer à son bonus d'armure naturelle à la CA (de +1 à +5, en fonction du modèle d'amulette).

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *peau d'écorce*, niveau de lanceur de sorts au moins égal à trois fois le bonus de l'amulette ; Prix 2 000 po (+1), 8 000 po (+2), 18 000 po (+3), 32 000 po (+4) ou 50 000 po (+5).

**Amulette de Constitution.** Cette amulette prend la forme d'un disque doré fixé à une chaîne. Généralement, elle arbore la représentation d'un lion ou d'un autre animal majestueux. Elle confère un bonus d'altération variable en Constitution (+2, +4 ou +6, selon le modèle).

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

**Amulette des plans.** Cet objet insolite prend le plus souvent la forme d'une amulette noire et circulaire, encore que quiconque la regarde ne voit généralement qu'une tache de couleur sombre et mouvante. Elle permet de lancer le sort *changement de plan*, mais est particulièrement difficile à maîtriser. Le personnage doit réussir un test d'Intelligence (DD 15) pour que l'amulette l'amène sur le plan choisi (et à l'endroit voulu sur ce plan). En cas d'échec, le trajet s'effectue bel et bien, mais la destination de l'aventurier et de ceux qui l'accompagnent est déterminée par le hasard. Jetez 1d100 et de 01–60, les voyageurs se retrouvent dans le plan voulu, mais à un autre endroit, déterminé aléatoirement, tandis que sur un résultat de 61–100, c'est le plan d'arrivée lui-même qui est laissé au hasard.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *changement de plan* ; Prix 120 000 po.

**Amulette des poings invincibles.** Cette amulette confère un bonus d'altération de +1 à +5 sur les jets d'attaque et de dégâts à mains nues et avec des armes naturelles.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *morsure magique suprême*, niveau de lanceur de sorts au moins égal à trois fois le bonus conféré par l'amulette ; Prix 6 000 po (+1), 24 000 po (+2), 54 000 po (+3), 96 000 po (+4) ou 150 000 po (+5).

**Anneaux de transport.** Ces gros anneaux en fer de 35 centimètres de diamètre vont toujours par deux. Ils doivent se trouver à moins de 150 kilomètres l'un de l'autre sur le même plan d'existence pour fonctionner. Tout ce qui est glissé par l'un ressort par l'autre, et jusqu'à 50 kg de matière peuvent ainsi être transférés chaque jour (les objets qui ne passent pas totalement par les anneaux ne comptent pas). Ce système ingénieux permet de transmettre un objet ou un message immédiatement, voire d'attaquer. Il est possible de passer le bras par l'anneau pour se saisir de ce qui se trouve de l'autre côté, ou encore de donner un coup d'épée au travers. Un personnage a même la possibilité de passer la tête par l'anneau de départ afin de voir ce qui se passe autour de celui d'arrivée, et un lanceur de sorts peut jeter un sort par le biais des *anneaux de transport*. Enfin, un personnage de taille P peut utiliser les anneaux comme mode de déplacement. Il lui suffit de se glisser dans le premier, ce qui exige un test d'Évasion de DD 13. Pour leur part, les créatures plus petites encore (taille TP, Min ou I) peuvent passer sans problème. Chaque anneau a un côté "entrée" et un côté "sortie", lesquels sont clairement indiqués à l'aide de symboles.

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *portail* ; Prix 40 000 po ; Poids 500 g chacun.

**Balai volant.** Pendant 9 heures par jour (réparties selon les désirs de son propriétaire), ce balai peut s'élever dans les airs, comme s'il était affecté par un sort de *vol supérieur* (avec une manœuvrabilité moyenne). Il lui est possible de transporter jusqu'à 100 kg à une vitesse de 12 mètres et jusqu'à 200 kg à une vitesse de 9 mètres. De plus, il peut se rendre seul jusqu'à la destination donnée par son possesseur, du moment que ce dernier a une bonne idée de l'endroit en question et de sa description. Il suffit que le personnage prononce le mot de commande pour que le balai volant vienne le rejoindre (s'il se trouve à moins de 300 mètres). Le balai a une vitesse de 12 mètres lorsqu'il n'est pas monté.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *vol supérieur, permanence* ; Prix 17 000 po ; Poids 1,5 kg.

**Bandeau d'Intelligence.** Cette petite cordelette s'orne d'une pierre précieuse venant se caler au milieu du front de son porteur. Ce dernier voit sa valeur d'Intelligence augmenter par le biais d'un bonus d'altération de +2, +4 ou +6 (selon le modèle). Ce bonus d'altération ne permet pas d'obtenir des points de compétences supplémentaires lors d'un passage de niveau. Utilisez la valeur non modifiée d'Intelligence pour déterminer le nombre de points de compétences reçus.

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

**Bateau pliant.** Un bateau pliant ressemble à une petite boîte en bois, longue de 30 centimètres sur 15 centimètres de large et autant de profondeur. On peut l'utiliser pour ranger des objets, mais dès que le mot de commande est prononcé, elle se déplie pour donner naissance à une barque de 3 mètres de long (sur 1,20 mètre de large et 60 centimètres de profondeur). Un deuxième mot de commande la transforme en bateau de 7,20 mètres de long (sur 2,40 mètres de large et 1,80 mètre de profondeur). Les objets rangés dans la boîte se retrouvent au fond de la barque ou du bateau.

La barque est équipée d'une paire de rames, d'une ancre et d'un mât auquel il est possible de hisser une voile triangulaire (ou latine). Pour sa part, le bateau est moins rudimentaire, puisqu'il est doté d'un pont, de bancs de nage, de cinq paires de rames, d'un gouvernail, d'une ancre, d'une cabine de pont et d'un mât pourvu d'une voile carrée. La barque peut aisément accueillir quatre passagers, le bateau une bonne quinzaine.

Un troisième mot de commande retransforme la barque ou le bateau en boîte. Les divers mots de commande sont parfois directement écrits sur la boîte (même s'ils ne sont pas toujours visibles), mais il arrive également qu'ils aient été inscrits ailleurs (par exemple, sur un objet rangé à l'intérieur de la boîte).

Transmutation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *fabrication*, degré de maîtrise de 2 en Artisanat (fabrication de navires) ; Prix 7 200 po ; Poids 2 kg.

**Baume reconstituant.** Ce baume est stocké dans de petits pots ronds et plats (8 centimètres de large sur 3 de profondeur) contenant 5 doses chacun. Si on l'avale ou si on l'applique sur une blessure causée par une arme empoisonnée, il fait disparaître la substance toxique (comme *neutralisation du poison*). Étala même la peau d'un individu malade, il a l'effet de *guérison des maladies*. Enfin, il rend 1d8+5 points de vie (comme *soins légers*) si on en enduit délicatement une blessure. Ces effets ne sont pas cumulables.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *soins légers, guérison des maladies, neutralisation du poison* ; Prix 4 000 po ; Poids 250 g.

**Bille de force.** Cette petite bille noire ressemble à une perle ternie. Il est possible de la lancer à une distance de 18 mètres sans aucun malus de portée. En cas d'impact violent, elle explose, libérant une violente décharge d'énergie infligeant 5d4 points de dégâts de force à toutes les créatures comprises dans un rayon de 3 mètres. De plus, elle génère alors un effet similaire à celui du sort *sphère d'isolement* (jet de Réflexes DD 16 pour annuler) dans un rayon de 3 mètres et pour une durée de 10 minutes. Le sujet est enfermé dans un globe de force chatoyante, à condition qu'il ne soit pas plus grand que la zone d'effet. La sphère est insensible aux dégâts de

toutes sortes. Seuls un *sceptre d'oblitération*, un *sceptre d'annulation*, un sort de *désintégration* ou une *dissipation de la magie* ciblée détruisent la sphère, sans danger pour la créature qu'elle maintient prisonnier. Rien ne peut traverser la paroi de la sphère, dans un sens ou dans l'autre (mais le prisonnier peut respirer normalement). Le sujet peut se débattre, mais la sphère est fixe et ne peut être déplacée ni depuis l'extérieur, ni depuis l'intérieur.

L'explosion détruit totalement la bille ; cet objet est donc à usage unique.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *sphère d'isolement* ; Prix 3 000 po.

**Bottes ailées.** Ces bottes ont l'air on ne peut plus ordinaires. Sur commande et jusqu'à trois fois par jour, de petites ailes apparaissent au niveau du talon, qui permettent de voler sans avoir besoin de se concentrer autrement que pour décider où l'on souhaite aller (voir le sort *vol*) et ce pendant 5 minutes.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *vol* ; Prix 16 000 po ; Poids 500 g.

**Bottes d'elfe.** Ces bottes de cuir souple permettent à leur porteur de se déplacer sans bruit sur presque toutes les surfaces, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +5 à tous ses tests de Déplacement silencieux.

Transmutation modérée ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, le créateur doit être elfe ; Prix 2 500 po ; Poids 500 g.

**Bottes de lévitation.** Ces bottes de cuir permettent à leur porteur de décoller du sol sur commande, comme s'il bénéficiait du sort *lévitation*.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *lévitation* ; Prix 7 500 po ; Poids 500 g.

**Bottes de rapidité.** Par une action libre et jusqu'à 10 fois par jour, le porteur de ces bottes peut frapper les talons l'un contre l'autre, ce qui lui permet de bénéficier de l'effet du sort *rapidité* pendant 1 round.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *rapidité* ; Prix 12 000 po ; Poids 500 g.

**Bottes de sept lieues.** La vitesse de déplacement au sol de base du porteur bénéficie d'un bonus d'altération de +3 mètres. Dans le même temps, il peut effectuer de grands bonds, qui se traduisent par un bonus d'aptitude de +5 à ses tests de Saut.

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

**Bottes de téléportation.** Le porteur de ces bottes peut se téléporter jusqu'à trois fois par jour, comme s'il utilisait le sort *téléportation*.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *téléportation* ; Prix 49 000 po ; Poids 500 g.

**Bottes des terres gelées.** Ces bottes confèrent différents pouvoirs à leur porteur. Tout d'abord, il peut se déplacer dans la neige à sa vitesse normale et sans laisser la moindre trace. Ensuite, les bottes lui permettent d'avancer sa vitesse normale sur la glace la plus traîtresse, sans aucun risque de chute (seulement pour les surfaces plus ou moins horizontales, pas pour les pentes importantes ou les parois verticales). Enfin, elles le réchauffent en permanence, comme s'il bénéficiait du sort *endurance aux énergies destructives*.

Abjuration et Transmutation faibles ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *endurance aux énergies destructives, passage sans trace, grâce féline* ; Prix 2 500 po ; Poids 500 g.

**Boule de cristal.** La *boule de cristal*, qui fait généralement une quinzaine de centimètres de diamètre, est l'objet de scrutation le plus courant. On l'utilise pour observer ce qui se passe à distance, voire dans d'autres plans d'existence, comme à l'aide du sort *scrutation* (jet de Volonté DD 16 pour annuler).

Certaines *boules de cristal* possèdent des pouvoirs, dont leur utilisateur peut se servir pour examiner plus en détail l'endroit qui l'intéresse.

#### Type de boule de cristal

#### Prix de vente

*Boule de cristal* ordinaire

42 000 po

*Boule de cristal* dotée de *détection de l'invisibilité*

50 000 po

*Boule de cristal* dotée de *détection de pensées* (jet de Volonté DD 13 pour annuler)

51 000 po

*Boule de cristal* dotée de *télépathie*<sup>1</sup>

70 000 po

*Boule de cristal* dotée de *vision lucide*

80 000 po

<sup>1</sup> Le personnage peut communiquer silencieusement avec l'individu apparaissant dans la boule de cristal. Une fois par jour, il peut également essayer de lui transmettre une suggestion (voir le sort du même nom, jet de Volonté DD 14 pour annuler).

Divination modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *scrutation* (plus le sort dont la boule de cristal est éventuellement dotée) ; Poids 3,5 kg.

**Bracelets d'archer.** Comme les bracelets d'archer hors pair, mais ils confèrent uniquement un bonus d'aptitude de +1 sur les jets d'attaque et aucun bonus sur les jets de dégâts.

Transmutation faible ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, Création d'armes et armures magiques ; Prix 5 000 po ; Poids 500 g.

**Bracelets d'archer hors pair.** Ces bracelets ressemblent à de classiques protections pour poignets. Pourtant, ils permettent à leur porteur d'utiliser n'importe quel arc comme s'il était formé à son maniement (ce pouvoir ne s'applique pas aux arbalètes). Si le personnage est déjà formé au maniement de l'arc utilisé, il bénéficie d'un



bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets de dégâts. Il faut porter les deux bracelets pour qu'ils fassent effet.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, Création d'armes et armures magiques ; Prix 25 000 po ; Poids 500 g.

**Bracelets d'armure.** Ces bracelets ont manifestement pour fonction de protéger les poignets ou les avant-bras, selon les modèles (certains sont plus larges que d'autres). En réalité, ils entourent leur utilisateur d'un champ de force invisible, mais tangible, qui lui confère un bonus d'armure variant de +1 à +8, comme s'il portait une véritable armure. Il faut porter les deux bracelets pour que l'enchantement fasse effet.

Invocation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *armure de mage*, niveau de lanceur de sorts au moins égal à deux fois le bonus des bracelets ; Prix 1 000 po (+1), 4 000 po (+2), 9 000 po (+3), 16 000 po (+4), 25 000 po (+5), 36 000 po (+6), 49 000 po (+7) ou 64 000 po (+8) ; Poids 500 g.

**Bracelet d'assistance.** Ce bracelet d'argent est muni de sept charmes, que le possesseur peut associer à des gens qu'il connaît (cette association, qui exige une action simple par charme, est permanente à moins que le personnage ne décide de la modifier). Par la suite, il suffit que le possesseur du bracelet saisisse un charme et prononce le nom de la personne qui y est associée pour que celle-ci apparaisse à son côté, équipée de pied en cap (ce qui prend juste une action simple). L'appel échoue automatiquement si les deux personnes sont sur des plans d'existence distincts. L'individu sait qui l'appelle et le *bracelet d'assistance* ne fonctionne que sur les personnes consentantes. Tout charme activé disparaît instantanément. Un charme séparé du bracelet est sans valeur. Un bracelet trouvé avec moins de 4 charmes perd 25% de sa valeur par charme manquant supplémentaire.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *refuge* ; Prix 19 000 po.

**Brasero de contrôle des élémentaires du Feu.** Cet objet a l'air d'un brasero normal, destiné à accueillir des braises. Mais il suffit d'allumer un feu à l'intérieur et de prononcer les mots de convocation adéquats pour voir apparaître un élémentaire du Feu de taille G. Il faut 1 round entier pour prononcer l'incantation. Le brasero fonctionne comme le sort *convocation de monstres VI*, si ce n'est que la créature appelée n'est pas déterminée aléatoirement. Si l'on jette du soufre dans les flammes, le brasero reproduit l'effet du sort *convocation de monstres VII* et l'élémentaire qui apparaît est de taille TG. On ne peut pas appeler plusieurs élémentaires à la fois. Il faut rallumer un feu à chaque fois que l'on souhaite convoquer un nouvel élémentaire, et il est impossible de le faire apparaître tant que le premier élémentaire n'a pas disparu (en étant tué, renvoyé dans son plan ou dissipé).

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI*, *convocation de monstres VII* ; Prix 100 000 po ; Poids 2,5 kg.

**Broche antigolems.** Cette broche en forme de scarabée permet à son porteur de détecter tous les golems distants de moins de 18 mètres, à condition qu'il se concentre (une action simple). Le bijou permet également de combattre les golems à mains nues ou à l'aide d'attaques naturelles ou d'armes comme s'il ne possédait pas de réduction des dégâts.

Divination modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *détection de la magie*, niveau global de 10 ; Prix 2 500 po.

**Broche de défense.** Cette broche en or ou en argent peut servir à attacher une cape, mais ce n'est pas son seul usage. Elle est également capable d'absorber les *projectiles magiques* créés par le sort du même nom (ou par un pouvoir magique équivalent). Une broche de défense peut absorber un total de 101 points de dégâts infligés par des *projectiles magiques*, après quoi elle fond et devient inutile.

Abjuration faible ; NLS 1 ; Création d'objets merveilleux, *bouclier* ; Prix 1 500 po.

**Cape de l'araignée.** Cette cape noire ornée de fils de soie blanche dessinant une grande toile d'araignée permet à son porteur d'escalader les murs comme s'il bénéficiait du sort *pattes d'araignée*. De plus, le personnage n'est pas gêné par les toiles, qu'elles soient tissées par de vraies araignées ou qu'elles résultent du sort *toile d'araignée* (il peut même se déplacer au milieu d'elles, mais à mi-vitesse).

Une fois par jour, l'aventurier peut lancer le sort *toile d'araignée*. Enfin, il bénéficie en permanence d'un bonus de chance de +2 aux jets de Vigueur contre le venin des araignées.

Invocation et Transmutation faibles ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *pattes d'araignée*, *toile d'araignée* ; Prix 14 000 po ; Poids 500 g.

**Cape de Charisme.** Cette petite cape, légère et décorative, s'orne d'un bord brodé au fil d'argent. Quiconque la porte voit sa valeur de Charisme augmenter de +2, +4 ou +6 (selon le modèle).

Invocation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *splendeur de l'aigle* ; Prix 4 000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6). Poids 250 g.

**Cape de la chauve-souris.** Confectionnée dans un tissu noir ou marron foncé, cette cape confère un bonus de circonstances d'aptitude de +5 aux tests de Discrétion. Son porteur peut également se pendre au plafond la tête en bas, à la manière des chauves-souris.

En attrapant les bords de la cape, le personnage a aussi la possibilité de voler avec une bonne manœuvrabilité (voir le sort *vol*). S'il le désire, il peut se transformer en chauve-souris commune, auquel cas il vole à la vitesse de cette dernière (toutes ses possessions sont également transformées). Quelle que soit l'option choisie

(métamorphose ou non), le personnage ne peut voler que dans l'obscurité : soit de nuit, soit sous terre, dans un environnement dénué de lumière. Chacun des modes de vol est utilisable pendant un maximum de 7 minutes d'affilée, mais au terme de chaque période d'utilisation, la cape ne peut plus servir pour voler pendant une durée au moins égale.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *vol, métamorphose* ; Prix 26 000 po ; Poids 500 g.

**Cape de déplacement.** Cette cape semble normale, mais sur commande, elle déforme les ondes lumineuses, avec pour conséquence que son porteur est protégé par l'équivalent du sort *déplacement* pendant 15 rounds par jours, répartis selon les désirs du porteur.

Illusion modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, Extension de durée, *déplacement* ; Prix 50 000 po ; Poids 500 g.

**Cape d'elfe.** Cette cape de tissu gris n'a, en apparence, rien d'extraordinaire. Pourtant, il suffit de la porter et d'enfiler sa capuche pour bénéficier d'un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Discrétion.

Illusion faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *invisibilité*, le créateur doit être elfe ; Prix 2 500 po ; Poids 500 g.

**Cape éthérée.** Cette cape d'un gris argenté semble absorber la lumière plutôt que de la renvoyer. Dès que son porteur prononce le mot de commande, il passe dans le plan Éthéré, comme s'il bénéficiait du sort *forme éthérée*. Il peut interrompre l'effet à volonté. La cape fonctionne pour une durée totale de 10 minutes par jour, pouvant être fragmentée en plusieurs utilisations (de 1 round minimum à chaque fois).

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, forme éthérée ; Prix 55 000 po ; Poids 500 g.

**Cape de la raie manta.** Cette cape semble faite de cuir, jusqu'à ce que son porteur s'enfonce dans l'eau salée. À ce moment, elle se colle à lui et lui donne l'aspect d'une raie manta (comme le sort *métamorphose*, mais limité à cette forme). La cape lui confère un bonus d'armure naturelle de +3, la faculté de respirer sous l'eau et une vitesse de natation de 18 mètres, exactement comme une raie manta.

Si la cape ne permet pas à son porteur de mordre ses adversaires comme une raie, elle s'accompagne d'une queue garnie de pointes qu'il peut utiliser pour frapper les créatures se trouvant derrière lui (et qui inflige 1d6 points de dégâts pour la version de taille M et 1d4 pour celle de taille P). Cette attaque vient en plus de celles du personnage et s'effectue avec son meilleur bonus de base à l'attaque. S'il le désire, l'aventurier peut dégager ses bras et s'en servir normalement sans pour autant perdre sa faculté de déplacement sous-marin.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *métamorphose, respiration aquatique* ; Prix 7 200 po ; Poids 500 g.

**Cape de moindre déplacement.** Cette cape a l'air normale, mais dès que quelqu'un l'enfile, elle déforme les ondes lumineuses, avec pour conséquence que son porteur est en permanence protégé par une version moins puissante du sort *déplacement*, qui ne génère que 20% de risque de rater le porteur.

Illusion faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *déplacement* ; Prix 24 000 po ; Poids 500 g.

**Cape de prestidigitateur.** Le porteur de cette cape rouge et or n'a qu'à prononcer le mot de commande pour bénéficier du sort *porte dimensionnelle* (1 fois par jour). Chacune de ses disparitions et de ses apparitions est saluée par un petit nuage de fumée.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *porte dimensionnelle* ; Prix 10 080 po ; Poids 500 g.

**Cape de résistance.** Cette cape protège son porteur, sous la forme d'un bonus de résistance à tous les jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur et Volonté). Selon le modèle, ce bonus peut varier de +1 à +5.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *résistance*, niveau de lanceur de sorts au moins égal à trois fois le bonus de la cape ; Prix 1 000 po (+1), 4 000 po (+2), 9 000 po (+3), 16 000 po (+4) ou 25 000 po (+5) ; Poids 500 g.

**Cape de vol.** Cet objet peut avoir l'aspect d'un vêtement noir et dépenaillé, ou au contraire d'une splendide cape ornée de plumes bleues. Quoi qu'il en soit, dès que son porteur prononce le mot de commande, la cape se transforme en une gigantesque paire d'ailes d'oiseau ou de chauve-souris et permet de voler à une vitesse de 18 mètres et une bonne manœuvrabilité.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *vol* ; Prix 54 000 po ; Poids 1 kg.

**Carafe intarissable.** Il suffit d'ôter le bouchon de cette carafe d'aspect anodin et de prononcer le mot de commande approprié pour qu'un important volume d'eau douce ou salée en jaillisse (au choix de l'utilisateur). Plusieurs mots de commande permettent d'obtenir différents effets (chaque effet s'accompagne de deux mots de commande, un pour l'eau douce, un pour l'eau salée) :

- *Fontaine* fournit 4 litres d'eau par round.
- *Geyser* produit un jet d'eau de 1,50 mètre de long déversant 20 litres par round.
- *Torrent* produit un violent jet d'eau de 6 mètres de long correspondant à 120 litres par round.

Le torrent provoque un important recul et l'utilisateur doit réussir un test de Force (DD 12) pour ne pas être renversé. La violence du débit est telle que le torrent inflige 1d4 points de dégâts à toute créature le recevant de plein fouet (une seule cible par round). Il faut répéter le mot de commande pour que le jet d'eau cesse.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *contrôle de l'eau* ; Prix 9 000 po ; Poids 1 kg.

**Carillon d'interruption.** Cet instrument peut être utilisé une fois toutes les 10 minutes, et son écho se poursuit 3 minutes durant. Pendant ce laps de temps, aucun sort à composante verbale ne peut être jeté dans un rayon de 9 mètres, à moins que le personnage cherchant à le lancer ne réussisse un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort).

Évocation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *cri* ; Prix 16 800 po ; Poids 500 g.

**Carillon d'ouverture.** Cet objet est un tube de mithral creux d'une trentaine de centimètres de long. Il suffit de taper dessus pour qu'il émette des vibrations ouvrant les portes, serrures et autres couvercles. Il fonctionne également contre les chaînes, les barres, les menottes, les targettes, etc. Le carillon d'ouverture dissipe aussi à coup sûr les sorts *verrouillage* et *verrou du mage*, pour peu qu'ils aient été lancés par un magicien ou ensorceleur de niveau 14 ou moins.

Le carillon doit être pointé vers la porte ou l'objet à ouvrir (l'utilisateur doit donc voir ce dernier et être conscient de sa présence). Cela fait, on tape dessus, une fois, et une note pure en jaillit, qui ouvre la porte ou le passage secret, déverrouille la serrure, défait les chaînes, etc. Chaque utilisation ne contre qu'un mode de fermeture. Autrement dit, si un coffre est fermé par un verrou, un cadenas, une chaîne et un *verrou du mage*, le carillon devra être utilisé quatre fois pour l'ouvrir. *Silence* empêche de se servir d'un carillon d'ouverture. À sa création, cet objet a 50 charges. Une fois déchargé, il se craquelle et devient inutilisable.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *déblocage* ; Prix 3 000 po ; Poids 500 g.

**Carquois efficace.** Ce carquois d'aspect anodin semble pouvoir contenir 20 flèches. En l'examinant attentivement, on s'aperçoit qu'il est constitué de trois parties distinctes, chacune étant pourvue d'un espace non dimensionnel offrant de grandes possibilités de rangement. Le plus petit peut accueillir jusqu'à 60 objets de la taille et de la forme d'une flèche. Plus profond, le compartiment suivant peut contenir un total de 18 objets de la taille et de la forme d'une javeline. Enfin, le plus grand est prévu pour ranger jusqu'à 6 objets de la taille et de la forme d'un arc (bâtons, lances et autres armes similaires entrent dans cette catégorie). Une fois le carquois rempli, son possesseur peut y récupérer un objet de son choix, comme s'il s'agissait d'un carquois ordinaire. Un *carquois efficace* a le même poids vide ou rempli.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *coffre secret* ; Prix 1 800 po ; Poids 1 kg.

**Cartes fantasmagoriques.** Ce jeu de cartes parcheminées est le plus souvent rangé dans un étui en ivoire, en cuir ou en bois. Un jeu complet comprend 34 cartes. Chaque fois qu'une carte est tirée au hasard et jetée au sol, une *image accomplie* se forme, qui représente la créature associée à la carte. L'illusion ne peut s'éloigner de plus de 9 mètres de l'endroit où la carte a touché le sol, mais cette restriction exceptée, elle se comporte comme une créature de chair et d'os, obéissant en tout point aux ordres de son créateur. Si l'illusion est dissipée, la carte s'efface et il est impossible de l'utiliser par la suite. Il suffit que quelqu'un ramasse la carte pour que l'image accomplie soit automatiquement dissipée. Les cartes et l'illusion que chacune fait apparaître sont résumées sur la table suivante (référez-vous à la première ou à la deuxième colonne, suivant que vous utilisez un jeu de cartes à jouer ou un jeu de tarots divinatoires).

#### Cartes fantasmagoriques

Carte à jouer	Tarots	Créature
As de cœur	IV. L'Empereur	Dragon rouge
Roi de cœur	Cavalier d'épées	Guerrier humain et quatre gardes
Dame de cœur	Reine de bâtons	Magicienne humaine
Valet de cœur	Roi de bâtons	Druide humain
10 de cœur	VII. Le Chariot	Géant des nuages
9 de cœur	Valet de bâtons	Ettin
8 de cœur	As de coupes	Gobelours
7 de cœur	5 de bâtons	Gobelin
Carte à jouer	Tarots	Créature
As de carreau	III. L'Impératrice	Tyrannœil
Roi de carreau	2 de coupes	Magicien elfe et son apprentie
Dame de carreau	Reine d'épées	Rôdeuse demi-elfe
Valet de carreau	XIV. Tempérance	Harpie
10 de carreau	7 de bâtons	Barbare demi-orque (sexe masculin)
9 de carreau	4 de deniers	Ogre mage
8 de carreau	As de deniers	Gnoll
7 de carreau	6 de deniers	Kobold
Carte à jouer	Tarots	Créature
As de pique	II. La Papesse	Liche
Roi de pique	3 de bâtons	Trois prêtres humains
Dame de pique	4 de coupes	Méduse

Valet de pique	Cavalier de deniers	Paladin nain
10 de pique	7 d'épées	Géant du givre
9 de pique	3 d'épées	Troll
8 de pique	As d'épées	Hobgobelin
7 de pique	5 de coupes	Gobelin
<b>Carte à jouer</b>	<b>Tarots</b>	<b>Créature</b>
As de trèfle	VIII. La Force	Golem de fer
Roi de trèfle	Valet de deniers	Trois roubleards halfelins
Dame de trèfle	10 de coupes	Quatre pixies (visibles)
Valet de trèfle	9 de deniers	Barde demi-elfe (sexe féminin)
10 de trèfle	9 de bâtons	Géant des collines
9 de trèfle	Roi d'épées	Ogre
8 de trèfle	As de bâtons	Orque
7 de trèfle	6 d'épées	Kobold
<b>Carte à jouer</b>	<b>Tarots</b>	<b>Créature</b>
Joker noir	2 de deniers	Illusion du propriétaire des cartes
Joker rouge	2 de bâtons	Illusion du propriétaire des cartes (sexe inversé)

Il y a 10% de chances pour qu'un jeu de cartes déterminé aléatoirement ait perdu 1d20 cartes (on réduit alors son prix en proportion). Sur un résultat de 11–100, il est complet.

Illusion faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *image accomplie* ; Prix 8 100 po ; Poids 250 g.

**Casque de compréhension.** Ce casque a l'air on ne peut plus normal, mais il permet à son porteur de comprendre les langues qui lui sont étrangères (qu'elles soient parlées ou écrites) et les écrits magiques. Le porteur bénéficie d'un bonus d'aptitude de +5 sur les tests de Décryptage des messages de forme incomplète, archaïque ou exotique. Notez que le fait de comprendre un texte magique n'implique pas la faculté de lancer des sorts.

Divination faible ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, *compréhension des langages, lecture de la magie* ; Prix 5 200 po ; Poids 1,5 kg.

**Casque de l'homme-poisson.** Le porteur de ce casque voit sous l'eau. Deux lentilles en verre sont rangées dans des compartiments spéciaux, au-dessus des arcades sourcilières ; il suffit de les abaisser devant les yeux, où elles viennent en butée contre la garde nasale, pour activer les propriétés visuelles de l'objet. Aussitôt, le personnage y voit cinq fois plus loin qu'il ne le devrait en raison de l'eau et de l'absence de lumière dans les profondeurs (algues et autres obstacles continuent toutefois de restreindre normalement son champ de vision). Si l'aventurier prononce le mot de commande, une bulle d'air se forme autour de sa tête, lui permettant de respirer librement sous l'eau. Elle reste en place jusqu'à ce que le mot de commande soit prononcé une nouvelle fois.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *respiration aquatique* ; Prix 57 000 po ; Poids 1,5 kg.

**Casque de mille feux.** Ce casque d'aspect normal révèle sa puissance quand son utilisateur l'enfile et prononce le mot de commande. Fait d'argent rutilant et d'acier poli, un casque de mille feux nouvellement créé est serti de 10 diamants, 20 rubis, 30 opales de feu et 40 opales, chacune de ces pierres étant magiques. À ce moment, les aspérités qu'il arbore donnent l'impression que le personnage porte une couronne enchâssée de pierres précieuses. Au moindre rai de lumière, le casque brille de mille feux, d'où son nom. Les fonctions des pierres sont les suivantes :

- Diamant : *rayons prismatiques* (jet de sauvegarde DD 20)
- Rubis : *mur de feu*
- Opale de feu : *boule de feu* (10d6, jet de Réflexes DD 20 pour demi-dégâts)
- Opale : *lumière*

Le casque peut être utilisé une fois par round, mais chaque pierre perd son éclat après avoir utilisé son pouvoir. Tant que toutes ses pierres ne sont pas ternes, le *casque de mille feux* a les propriétés suivantes :

- Quand des morts-vivants approchent à moins de 9 mètres, il émet une lueur bleutée qui leur inflige une vive douleur (1d6 points de dégâts par round).
- Sur commande, le casque peut transformer n'importe laquelle des armes de son porteur en arme de feu. Cette propriété spéciale s'ajoute à celles que l'arme possède déjà (à moins que celle-ci ne soit déjà une arme de feu). Le pouvoir se manifeste au bout de 1 round.
- Le casque confère une résistance au feu de 30 points. Cette protection ne s'ajoute à aucune autre défense similaire (telle que résistance aux énergies destructives).

Une fois que toutes les pierres ont été utilisées, elles tombent en poussière et le casque perd tous ses pouvoirs. Toute pierre que l'on essaye d'extraire se brise automatiquement.

Si le porteur du casque est brûlé par un feu d'origine magique (malgré l'importante protection dont il bénéficie) et s'il rate un jet de Volonté (DD 15), une surcharge se produit et toutes les pierres restantes saturant et explosent instantanément. Les diamants deviennent des *rayons prismatiques* visant chacun une créature choisie au hasard parmi celles à portée (éventuellement le porteur lui-même), les rubis deviennent des *murs de feu* en ligne droite partant du porteur dans une direction aléatoire et les opales de feu deviennent des *boules de feu* centrées sur le porteur. Les opales et le casque lui-même sont détruits.

Multiples puissantes ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *boule de feu, détection des morts-vivants, lame de feu, lumière, mur de feu, protection contre les énergies destructives, rayons prismatiques* ; Prix 125 000 po ; Poids 1,5 kg.

**Casque de télépathie.** Le porteur de ce casque peut utiliser *détection de pensées à volonté*. De plus, il a la possibilité d'envoyer des messages télépathiques à l'individu dont il lit les pensées superficielles, ce qui lui permet d'engager la conversation avec ce dernier. Une fois par jour, il peut glisser une *suggestion* (comme le sort du même nom, jet de Volonté DD 14 pour annuler) avec un message télépathique.

Divination et Enchantement faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *détection de pensées, suggestion* ; Prix 27 000 po ; Poids 1,5 kg.

**Casque de téléportation.** Tout personnage portant ce casque peut se téléporter jusqu'à 3 fois par jour, comme s'il lançait à chaque fois le sort *téléportation*.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *téléportation* ; Prix 73 500 po ; Poids 1,5 kg.

**Ceinture de moine.** Cette ceinture de corde toute simple confère d'importantes facultés martiales à qui la noue autour de sa taille. Si le porteur est un moine, son bonus à la CA et ses dégâts à mains nues sont déterminés comme s'il possédait 5 niveaux de moine supplémentaires. Si le porteur possède le don Coup étourdissant, la ceinture lui permet de porter une attaque étourdissante supplémentaire par jour. Si le porteur n'est pas un moine, il obtient le même bonus à la CA et les dégâts à mains nues qu'un moine de niveau 5. Ce bonus à la CA fonctionne exactement comme celui du moine.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, soit *force du colosse*, soit *transformation martiale* ; Prix 13 000 po ; Poids 500 g.

**Ceinture des nains.** Le porteur de cette ceinture bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Charisme et les tests de compétences associées au Charisme en présence de nains, d'un bonus d'aptitude de +2 avec les gnomes et les halfelins et d'un malus d'aptitude de -2 face aux membres de n'importe quelle autre race. Il parle, lit et écrit couramment le nain. Enfin, s'il n'est pas déjà nain, il gagne les aptitudes suivantes : vision dans le noir (portée 18 mètres), connaissance de la pierre, bonus d'altération de +2 en Constitution et bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde contre les poisons, sorts et effets magiques.

Divination modérée ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *don des langues*, le créateur doit être nain ; Prix 14 900 po ; Poids 500 g.

**Ceinturon de force de géant.** Ce large ceinturon de cuir clouté confère un bonus d'altération à la valeur de Force de son porteur (de +4 ou +6, selon le modèle).

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *force de taureau* ; Prix 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6). Poids 500 g.

**Chaînes dimensionnelles.** Ces chaînes de fer battu à froid sont couvertes de runes dorées. Toute créature qu'elles immobilisent est affectée comme par le sort *ancree dimensionnelle* (pas de jet de sauvegarde). Elles permettent d'attacher une créature de taille P à G. Un test de Force ou d'Évasion est nécessaire pour les briser ou leur échapper (DD 30 dans les deux cas).

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *ancree dimensionnelle* ; Prix 28 000 po ; Poids 2,5 kg.

**Chapelet de prières.** Ce chapelet prend la forme d'un collier non magique, mais il suffit qu'un personnage se l'attache autour du cou et lance un sort divin pour que sa véritable nature se révèle. Il connaît alors aussitôt les pouvoirs des grains du chapelet et la façon de les activer.

Chaque chapelet contient deux (ou plus) grains spéciaux, chacun ayant un pouvoir magique.

Grain	Pouvoir
<b>enchanté</b>	
Grain de bénédiction	Le personnage peut lancer <i>bénédiction</i> .
Grain de châtiment	Le personnage peut lancer <i>châtiment sacré, courroux de l'ordre, marteau du Chaos</i> ou <i>ténèbres maudites</i> (jet de Volonté DD 17 pour effet partiel).
Grain de convocation	Convoque une créature puissante des plans extérieurs (un ange, un démon, etc.) pour aider le porteur pendant une journée. (Si le personnage invoque ainsi un émissaire de son dieu pour des raisons frivoles, ce dernier risque au mieux de confisquer les objets du personnage et de placer sur lui une <i>quête</i> appropriée.)
Grain de	Le personnage peut lancer au choix <i>guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies</i> ou

guérison	<i>soins importants.</i>
Grain de karma	Le personnage lance ses sorts avec un bonus de +4 au niveau de lanceur de sorts. Cet effet dure 10 minutes.
Grain de vent divin	Le personnage peut lancer <i>vent divin</i> .

Un *chapelet de prière mineur* contient un *grain de bénédiction* et un *grain de guérison*. Un *chapelet de prière courant* contient un *grain de guérison*, un *grain de karma* et un *grain de châtiment*. Un *chapelet de prière majeur* contient un *grain de guérison*, un *grain de karma*, un *grain de convocation* et un *grain de vent divin*.

Chaque grain peut être utilisé une fois par jour, exception faite du *grain de convocation* qui ne fonctionne qu'une fois puis devient non magique. Les *grains de bénédiction*, de *châtiment* et de *vent divin* sont des objets à potentiel magique. Les *grains de karma* et de *convocation* peuvent être activés par tout pratiquant de la magie divine. Pour utiliser un *chapelet de prière*, il suffit de l'avoir sur soi. Il n'occupe pas d'emplacement sur le corps du porteur.

Un grain magique perd tout pouvoir si on l'extrait du chapelet. Le prix d'un chapelet est réduit si certains de ses grains manquent : -600 po pour le *grain de bénédiction*, -16 800 po pour le *grain de châtiment*, -20 000 po pour le *grain de convocation*, -9 000 po pour le *grain de guérison*, -20 000 po pour le *grain de karma*, -46 800 po pour le *grain de vent divin*.

Variable selon le grain ; NLS 1 (*grain de bénédiction*), 7 (*grain de châtiment*), 17 (*grain de convocation*), 5 (*grain de guérison*), 9 (*grain de karma*), 11 (*grain de vent divin*) ; Création d'objets merveilleux, et des sorts suivants, en fonction du type de grain : *bénédiction* (*grain de bénédiction*), *châtiment sacré*, *courroux de l'ordre*, *marteau du Chaos*, *ténèbres maudites* (*grain de châtiment*), *portail* (*grain de convocation*), *guérison de la cécité/surdité*, *guérison des maladies*, *soins importants* (*grain de guérison*), *force du colosse* (*grain de karma*), *vent divin* (*grain de vent divin*) ; Prix 9 600 po (*chapelet mineur*), 25 800 po (*chapelet courant*), 95 800 po (*chapelet majeur*).

**Charme antipoison.** Cette amulette est une pierre noire et brillante montée sur une fine chaîne en argent. Son porteur est immunisé contre les poisons, bien que les poisons coulants déjà dans ses veines avant qu'il ne le porte continuent à faire effet.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *neutralisation du poison* ; Prix 27 000 po.

**Charme de bonne santé.** Quiconque porte cette gemme bleutée pendue à une chaîne en argent est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique (voir la *Table : maladies*).

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *guérison des maladies* ; Prix 7 500 po.

**Charme de coagulation.** Cette pierre rouge vif est montée sur une chaîne en or massif. Son porteur se stabilise automatiquement quand son total de points de vie est compris entre -1 et 9. Dans le même temps, le charme multiplie par deux le rythme de guérison habituel et permet à toutes les blessures de se refermer naturellement, même celles qui ont normalement besoin de moyens magiques pour le faire. Enfin, il met instantanément un terme aux saignements provoquant une perte de points de vie (tels que ceux provoqués par un diable cornu) mais pas ceux provoquant un affaiblissement temporaire de Constitution (tels que ceux provoqués par une *épée sanglante*).

Invocation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *guérison suprême* ; Prix 15 000 po.

**Chasuble de druide.** Cette chasuble légère se porte par-dessus l'armure ou les vêtements normaux. Le plus souvent, elle est verte et ornée de motifs végétaux et animaliers. Si la personne qui la porte possède l'aptitude de classe de forme animale, la robe lui permet d'y faire appel une fois de plus par jour.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, soit *métamorphose* soit l'aptitude de forme animale ; Prix 10 000 po.

**Chasuble de la foi.** Ce vêtement sacré, qui se porte par-dessus les habits normaux, confère une réduction des dégâts (5/Mal) à tout personnage l'enfilant.

Invocation (Bien) puissante ; NLS 20 ; Création d'objets merveilleux, *peau de pierre* ; Prix 76 000 po.

**Chaussons d'araignée.** Ces chaussons permettent de se déplacer le long des plans inclinés, voire au plafond, en marchant la tête en bas, avec une vitesse de déplacement de 4,50 mètres. Leur porteur garde les mains libres. Les *chaussons d'araignée* ne permettent pas de progresser sur les surfaces particulièrement glissantes (glace, murs gras, etc.). Ils sont utilisables 10 minutes par jour, à répartir à la convenance de leur porteur.

Transmutation faible ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, *pattes d'araignée* ; Prix 4 800 po ; Poids 250 g.

**Cheval de pierre.** Cet objet prend la forme d'une statue de cheval de taille réelle, sculptée dans un bloc de pierre dure. Il suffit de prononcer le mot de commande approprié pour qu'il prenne vie et se comporte comme un cheval normal.

Un cheval de pierre peut transporter jusqu'à 500 kg, sans jamais avoir besoin de manger ou de se reposer. Les blessures qui lui sont infligées peuvent être soignées à condition de le transformer en cheval de chair (grâce à *transmutation de la pierre en chair*), après quoi les sorts curatifs agissent normalement. Dès qu'il a retrouvé tous ses points de vie, il se retransforme de lui-même en cheval de pierre. Il est également possible de le soigner sous

sa forme de pierre, en le nourrissant de gemmes (il récupère 1 point de vie par tranche de 50 po de minéraux ingérés).

Il existe deux sortes de chevaux de pierre :

**Coursier.** Cet animal a le même profil qu'un cheval lourd, plus une solidité de 10.

**Destrier.** Cet animal a le même profil qu'un destrier lourd, plus une solidité de 10.

Transmutation puissante ; NLS 14 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets, pétrification* ; Prix 10 000 po (coursier) ou 14 800 po (destrier) ; Poids 3 tonnes.

**Cierge d'invocation.** Chacun de ces cierges spéciaux est consacré à l'un des neuf alignements existants. Si l'utilisateur est de même alignement que le cierge, il lui suffit de l'allumer pour bénéficier d'une aura favorable : les personnages de même alignement bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde ainsi qu'aux tests de compétence tant qu'ils se trouvent à 9 mètres au moins du cierge allumé.

Un prêtre de même alignement que le cierge est considéré comme ayant 2 niveaux de plus pour ce qui est du nombre de sorts qu'il peut préparer s'il fait brûler le cierge pendant son temps de préparation. Il peut également lancer des sorts qui seraient normalement trop puissants pour lui, mais seulement tant que le cierge brûle. Sauf cas particulier (voir ci-dessous), il brûle pendant un total de 4 heures.

Le possesseur du cierge a aussi la possibilité de l'utiliser, une fois allumé, pour lancer le sort *portail* (auquel cas la créature qui répond à l'appel est automatiquement du même alignement que le cierge), mais cette fonction absorbe toute la puissance restante de l'objet, qui est automatiquement détruit. Les pouvoirs du *cierge d'invocation* disparaissent dès que la flamme s'éteint, ce qui explique qu'on le garde souvent à l'abri des courants d'air, dans une lanterne (cela n'interfère nullement avec ses propriétés magiques).

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *portail*, même alignement que le cierge ; Prix 8 400 po ; Poids 250 g.

**Cierge de vérité.** Ce cierge de suif blanc fait apparaître une *zone de vérité* (comme le sort, jet de Volonté DD 13 pour annuler) de 9 mètres de rayon dès qu'on l'allume. Cette zone dure 1 heure, ou tant que le cierge continue de brûler. Si sa flamme est éteinte prématurément, le sort cesse de faire effet et le cierge perd tout pouvoir (il ne peut pas être réutilisé).

Enchantement faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *zone de vérité* ; Prix 2 500 po ; Poids 250 g.

**Colle universelle.** Cette substance de couleur ambrée est épaisse et visqueuse. En raison de sa puissance adhésive, on ne peut la conserver que dans une flasque dont l'intérieur a été au préalable enduit d'une dose d'*onguent d'insaisissabilité*. Chaque fois qu'on utilise un peu de colle, une nouvelle dose d'*onguent d'insaisissabilité* doit être versée moins de 1 round plus tard dans le récipient, sans quoi le reste de la colle fige. Une flasque de *colle universelle* contient entre une et sept doses (1d8-1, avec un minimum de 1), le reste étant pris par l'onguent qui l'empêche d'adhérer aux parois.

Une dose de colle, soit 25 grammes, recouvre une surface de 10 dm<sup>2</sup> environ, ce qui correspond à un carré d'une trentaine de centimètres de côté. Deux objets collés grâce à elle sont indissociables. Le temps de séchage est de 1 round seulement. Si la colle a eu le temps de sécher, toute tentative faite pour séparer les deux objets entraîne la destruction du plus fragile, sauf si l'on utilise du *solvant universel*, seule substance connue capable de dissoudre la *colle universelle*.

Transmutation puissante ; NLS 20 ; Création d'objets merveilleux, *réparation intégrale* ; Prix 2 400 po (par dose).

**Collier d'adaptation.** Ce collier prend la forme d'une lourde chaîne à laquelle est fixé un médaillon de platine. Sa magie génère une bulle d'air pur autour du porteur, ce qui l'immunise contre tous les gaz et vapeurs toxiques (comme *brume mortelle* ou *nuage nauséabond*) et lui permet de respirer même sous l'eau ou dans le vide.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *modification d'apparence* ; Prix 9 000 po.

**Collier à boules de feu.** Cet objet a l'air d'un bijou fantaisie sans grande valeur, des perles sur une ficelle, parfois refermée pour former un collier. Bien qu'il soit porté autour du cou, il n'occupe pas cet emplacement et le laisse libre pour un autre objet magique comme une amulette. Cependant, un personnage le tenant le voit pour ce qu'il est vraiment : une chaîne en or agrémentée de plusieurs sphères de même métal. Ces sphères sont aisément détachables par le porteur du collier (et lui seul), qui peut les lancer à une distance maximale de 21 mètres. Quand un de ces projectiles arrive en bout de trajectoire, il explose comme une *boule de feu* (jet de Réflexes DD 14 pour demi-dégâts).

Les sphères sont de puissances variables, depuis celles qui infligent 2d6 points de dégâts de feu jusqu'à celles qui infligent 10d6 points de dégâts. Le prix de vente d'une sphère est de 150 po par dé de dégâts infligé (soit de 300 po pour une sphère à 2d6 jusqu'à 1 500 po pour une à 10d6).

Chaque *collier à boules de feu* contient une combinaison donnée de sphères de puissances diverses. Les combinaisons les plus courantes sont détaillées sur la table ci-dessous.

Collier	10d	9d6	8d6	7d6	6d6	5d6	4d6	3d	2d6	Prix de vente
	6							6		
1 <sup>er</sup> modèle	—	—	—	—	—	1	—	2	—	1 650 po

2 <sup>e</sup> modèle	—	—	—	—	1	—	2	—	2	2 700 po
3 <sup>e</sup> modèle	—	—	—	1	—	2	—	4	—	4 350 po
4 <sup>e</sup> modèle	—	—	1	—	2	—	2	—	4	5 400 po
5 <sup>e</sup> modèle	—	1	—	2	—	2	—	2	—	5 850 po
6 <sup>e</sup> modèle	1	—	2	—	2	—	4	—	—	8 100 po
7 <sup>e</sup> modèle	1	2	—	2	—	2	—	2	—	8 700 po

Par exemple, le 3<sup>e</sup> modèle propose un total de sept sphères : une boule de feu à 7d6 points de dégâts, deux à 5d6 et quatre à 3d6.

Si le personnage rate son jet de sauvegarde contre une attaque de type feu magique, le collier doit lui aussi jouer un jet de sauvegarde (avec un modificateur de +7). Si l'objet le rate à son tour, toutes les sphères restantes explosent aussitôt, ce qui a bien souvent des conséquences regrettables pour son possesseur.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *boule de feu*.

**Conque des tritons.** Le possesseur de ce grand coquillage évasé peut souffler dedans une fois par jour (sauf s'il appartient à la race des tritons, auquel cas il peut s'en servir jusqu'à 3 fois par jour). À chaque utilisation, il choisit une des fonctions suivantes :

- Calmer les eaux agitées dans un rayon de 1,5 kilomètre. Cette fonction peut dissiper un élémentaire de l'Eau convoqué s'il rate son jet de Volonté de DD 16.
- Attirer 5d4 requins de taille G (01–30 sur 1d100), 5d6 requins de taille M (31–80) ou 1d10 félins marins (81–100), à condition que le personnage se trouve dans un plan d'eau ou un océan accueillant de telles créatures. Les créatures appelées se montrent amicales envers l'aventurier, à qui elles obéissent de leur mieux.
- Provoquer la panique dans un rayon de 150 mètres chez les créatures aquatiques ayant 1 ou 2 en Intelligence, comme si elles venaient d'être affectées par le sort *terreur* (jet de Volonté DD 16 pour effet partiel). Les cibles réussissant leur jet de Volonté sont tout de même secouées pendant 3d6 rounds.

Chaque fois que quelqu'un souffle dans une conque, tous les tritons présents dans un rayon de 4,5 kilomètres en sont conscients.

Invocation et Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *contrôle de l'eau, terreur, convocation de monstres V*, le créateur doit être un triton ou bénéficier de l'assistance de l'une de ces créatures ; Prix 15 100 po ; Poids 1 kg.

**Cor du Bien/du Mal.** Ce cor s'adapte à son possesseur et produit un effet correspondant à l'alignement de ce dernier. Si son propriétaire est neutre, l'instrument n'a aucun pouvoir. Si le personnage est bon, il génère un *cercle magique contre le Mal* lorsqu'il souffle dans le cor. S'il est mauvais, l'effet produit est celui d'un *cercle magique contre le Bien*. Dans les deux cas, cette protection dure 1 heure. On ne peut souffler dans ce cor qu'une fois par jour.

Abjuration faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *cercle magique contre le Bien (cor du Mal)* ou *cercle magique contre le Mal (cor du Bien)* ; Prix 6 500 po ; Poids 500 g.

**Cor de dévastation.** Ce cor paraît anodin. On peut d'ailleurs s'en servir comme un instrument à vent normal, mais pour peu que l'on prononce le mot de commande adéquat avant de l'utiliser, il inflige 5d6 points de dégâts de son aux créatures se trouvant dans un cône de 12 mètres de long et les assourdit pendant 2d6 rounds (un jet de Vigueur DD 16 réduit les dégâts de moitié et annule l'assourdissement). Les objets en cristal subissent 7d6 points de dégâts de son (sans jet de sauvegarde, à moins qu'ils ne soient magiques ou portés ou tenus par une créature; jet de Volonté DD 16 pour annuler).

Si le pouvoir du *cor de dévastation* est utilisé plusieurs fois au cours d'une même journée, il existe 20% de chances (cumulables) par utilisation après la première que l'objet explose, occasionnant du même coup 10d6 points de dégâts à son propriétaire.

Évocation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *cri* ; Prix 20 000 po ; Poids 500 g.

**Cor de dévastation suprême.** Ce cor fonctionne comme un *cor de dévastation*, mais il inflige 10d6 points de dégâts, étourdit pendant 1 round et assourdit pendant 4d6 round (jet de Vigueur DD 19 pour réduire les dégâts de moitié et annuler l'étourdissement et l'assourdissement). Les objets en cristal subissent 16d6 points de dégâts de son comme décrit ci-dessus. Un *cor de dévastation suprême* a lui aussi 20% de chances cumulatives d'exploser.

Évocation puissante ; NLS 16 ; Création d'objets merveilleux, *cri suprême* ; Prix 70 000 po ; Poids 500 g.

**Cor du Valhalla.** Cet instrument magique peut prendre quatre formes différentes. Chacun des *cors du Valhalla* a l'air totalement anodin jusqu'à ce que son possesseur souffle dedans après avoir prononcé le mot de commande. À ce moment, le cor convoque plusieurs barbares humains luttant pour celui qui les a appelés. Un *cor du Valhalla* ne peut être utilisé qu'une fois tous les 7 jours. Jetez 1d100 pour déterminer quel type de cor trouvent les personnages. C'est le métal dont l'instrument est fait qui détermine combien de barbares il appelle, et surtout qui peut s'en servir. Si l'utilisateur ne remplit pas la condition indiquée, il est lui-même attaqué par les barbares qu'il a appelés.

1d100	Type de	Barbares	Condition
-------	---------	----------	-----------



	<b>cor</b>	<b>convoqués</b>	
01–40	Argent	2d4+2, niveau 2	Aucune
41–75	Laiton	2d4+1, niveau 3	Niveau 1 de lanceur de sorts
76–90	Bronze	2d4, niveau 4	Maniement de toutes les armes de guerre ou aptitude de musique de barde
91–100	Fer	1d4+1, niveau 5	Maniement de toutes les armes de guerre ou aptitude de musique de barde

Les barbares convoqués par le cor sont des créatures artificielles, pas des êtres vivants (bien qu'ils en aient l'apparence). Chacun d'eux possède un équipement moyen. Ils se font une joie d'attaquer les cibles désignées par le possesseur du cor, combattant jusqu'à ce que tous leurs adversaires soient abattus ou jusqu'à ce qu'une heure se soit écoulée, moment auquel ils disparaissent.

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI* ; Prix 50 000 po ; Poids 1 kg.

**Corde d'enchevêtrement.** Cette corde ressemble à toutes les cordes de chanvre de 9 mètres de long. Sur ordre de son porteur, elle se détend horizontalement (sur 6 mètres) ou verticalement (sur 3 mètres) pour s'enrouler autour de la cible désignée, qui se retrouve enchevêtrée. Il est possible de se libérer grâce à un test de Force de DD 20 ou un test d'Évasion de DD 20.

La corde a une CA de 22, 12 points de résistance et une solidité de 10, ainsi qu'une réduction des dégâts (5/tranchante). De plus, elle se répare au rythme de 1 point de résistance toutes les 5 minutes, mais si elle tombe à 0 pr ou en dessous, elle est tranchée et irrémédiablement détruite.

Transmutation modérée ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *enchevêtrement, corde animée, animation d'objets* ; Prix 21 000 po ; Poids 2,5 kg.

**Corde d'escalade.** Longue de 18 mètres, cette corde n'est pas plus épaisse qu'une fine baguette, mais cela ne l'empêche pas de soutenir une charge pouvant aller jusqu'à 1,5 tonne. Sur ordre de son possesseur, elle rampe sur n'importe quelle surface (vers le haut ou le bas, sur les côtés, etc.) à la vitesse de 3 mètres par round et va s'accrocher là où le personnage le souhaite. Elle se détache et revient de la même manière.

On peut lui ordonner de se transformer en corde à nœuds (et inversement), ce qui a pour effet de faire apparaître de gros nœuds distants de 30 centimètres environ. La longueur de la corde diminue alors sensiblement (elle tombe à 15 mètres), mais il devient plus facile d'y grimper (–10 au DD des tests d'Escalade). Le possesseur de la corde doit tenir une de ses extrémités pour faire appel à son enchantement.

Transmutation modérée ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *corde animée* ; Prix 3 000 po ; Poids 1,5 kg.

**Corne de brume.** Cette petite corne fait apparaître une nappe d'épais brouillard, semblable à celle que génère le sort *brume de dissimulation*. Le brouillard s'étend sur un carré de 3 mètres de côté adjacent à son porteur chaque round que celui-ci continue de souffler dans la corne. La brume se déplace de 3 mètres chaque round sur une ligne droite depuis le point d'origine, à moins d'être bloquée par un obstacle, comme un mur. La note produite par l'instrument est particulièrement grave, et le devient plus encore lors des dernières secondes, quand son possesseur cesse de souffler. La brume se dissipe après 3 minutes. Un vent modéré (15 km/h) la dissipe en 4 rounds et un vent important (30 km/h) en seulement 1 round.

Invocation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *brume de dissimulation* ; Prix 2 000 po ; Poids 500 g.

**Couvre-chef de déguisement.** Ce couvre-chef d'aspect anodin permet à son possesseur de modifier ses traits comme à l'aide du sort *déguisement*. Dans le cadre d'un déguisement, le couvre-chef peut être transformé en peigne, ruban, bandeau, coiffe, capuchon, casque, etc.

Illusion faible ; NLS 1 ; Création d'objets merveilleux, *déguisement* ; Prix 1 800 po.

**Crâne des ténèbres.** Ce crâne taillé dans l'ébène est puissamment maléfique. Partout où il va, ses environs directs sont traités comme si le sort *sanctification maléfique* avait été jeté sur lui (si ce n'est qu'aucun sort additionnel n'est conjugué à *sanctification maléfique*).

Évocation (Mal) modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *sanctification maléfique*, alignement mauvais ; Prix 60 000 po ; Poids 2,5 kg.

**Cube de force.** Cet objet gros comme un dé à jouer (il fait environ 2 centimètres d'arête) peut être taillé dans l'ivoire, l'os, ou tout minéral suffisamment dur. Il permet de faire apparaître autour de son possesseur un *mur de force* de forme cubique. Chaque face de ce champ de force fait 3 mètres de côté. L'écran se déplace avec le personnage et l'immunise contre les attaques indiquées ci-dessous, en fonction du réglage choisi. Le cube possède 36 charges, qui sont automatiquement restaurées au début de chaque journée. Le personnage doit presser une des faces du cube pour activer ou désactiver le champ de force. Le propriétaire du cube en presse une face pour activer un type d'écran ou pour désactiver un écran en place. Chaque effet coûte un certain nombre de charges par minute (ou portion de minute) d'utilisation. De plus, tant qu'un écran est actif, la vitesse de son porteur est limitée à la valeur fournie par la table.

Quand le champ de force est activé, toute attaque infligeant plus de 30 points de dégâts oblige le cube à dépenser 1 charge additionnelle tous les 10 points de dégâts supplémentaires à 30 (+1 charge pour une attaque

occasionnant 40 points de dégâts, +2 charges si le total se monte à 50 points, etc.). De plus, les sorts et objets magiques qui affectent l'intégrité de l'écran (comme *désintégration* ou *passe-muraille*) forcent eux aussi le cube à puiser dans ses réserves plus vite que d'habitude. À noter que ces sorts (liste ci-dessous) ne peuvent être lancés sur ou depuis le cube.

Face du cube	Charges dépensées (par minute)	Vitesse de déplacement max.	Effet
1	1	9 m	Protège du gaz, des vents, etc.
2	2	6 m	Protège de la matière non vivante
3	3	4,50 m	Protège de la matière vivante
4	4	3 m	Protège de la magie
5	6	3 m	Protège de tout
6	0	Normale	Désactive le cube

Sort ou effet	Charges supplémentaires
<i>Cor de dévastation</i>	6
<i>Désintégration</i>	6
<i>Mur de feu</i>	2
<i>Passe-muraille</i>	3
<i>Porte de phase</i>	5
<i>Rayons prismatiques</i>	7

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *mur de force* ; Prix 62 000 po.

**Cube des plans.** Chacune des six faces de ce petit cube de cornaline est reliée à un plan, l'une d'elles étant obligatoirement associée au plan Matériel. C'est le créateur de l'objet qui détermine les autres destinations possibles, sauf si le cube est obtenu aléatoirement.

Si le possesseur du cube des plans appuie une fois sur l'une des faces, l'objet ouvre un *portail* à destination du plan en question. Il y a 10% de chances par minute pour qu'un Extérieur natif de ce plan emprunte ce passage pour venir se nourrir ou se distraire sur le plan Matériel. Le portail se referme quand on appuie une seconde fois sur la même face. Il est impossible d'ouvrir plusieurs portails en même temps.

S'il appuie deux fois de suite sur une face, le personnage et toutes les créatures se trouvant à moins de 1,50 mètre de lui sont transportés jusqu'au plan d'arrivée (les autres personnes ont droit à un jet de Volonté DD 23 pour annuler).

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *portail* ; Prix 164 000 po.

**Cube de résistance au froid.** On peut activer ou désactiver ce cube en appuyant sur l'une de ses faces. Quand il est activé, il constitue une zone cubique de 3 mètres d'arête autour de son possesseur (ou autour du cube, s'il est posé plutôt que tenu), à l'intérieur de laquelle il maintient une température minimale de 20° C si la température extérieure est plus faible (si elle est plus élevée, le cube reste sans effet). Le champ de force absorbe toutes les attaques à base de froid (telles que les sorts *tempête de grêle* ou *cône de froid*, ou le souffle d'un dragon blanc). S'il subit un total de 50 points de dégâts en 1 round, il reprend sa forme initiale et ne peut être activé avant au moins 1 heure (cela se produit que les dégâts aient été infligés par une ou plusieurs attaques). Enfin, s'il essuie un minimum de 100 points de dégâts dans un laps de temps de 10 rounds, le cube est irrémédiablement détruit.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *protection contre les énergies destructives* ; Prix 27 000 po.

**Cuillère nourissante.** Cet ustensile de table en apparence anodin est généralement taillé dans de la corne. Si la cuillère est placée sur un récipient vide (bol, coupe, assiette, etc.), celui-ci se remplit d'un épais gruau, aussi immonde que nourrissant. Même s'il donne l'impression de mâcher du carton détrempé, il contient tous les éléments nécessaires pour subvenir aux besoins d'une créature herbivore, carnivore ou omnivore. Chaque jour, la cuillère peut en produire assez pour nourrir jusqu'à quatre humains.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *création de nourriture et d'eau* ; Prix 5 400 po.

**Diamant du Chaos.** Bien que non taillée, cette pierre précieuse est splendide et grosse comme le poing. Chaque jour, elle confère les pouvoirs suivants à son possesseur :

- *Cercle magique contre la Loi*
- *Confusion mineure*
- *Manteau du Chaos*
- *Parole du Chaos*

Chaque pouvoir est utilisable 1d4 fois par jour (on détermine le chiffre exact chaque jour, en jetant séparément le dé pour chaque pouvoir).

Si le possesseur du diamant n'est pas d'alignement chaotique, il acquiert instantanément un niveau négatif. Ce niveau ne se traduit jamais par une perte de niveau effective, mais rien (pas même restauration) ne permet de le faire disparaître tant que le personnage conserve le diamant du Chaos.

Multiples puissantes ; NLS 19 ; Création d'objets merveilleux, *cercle magique contre la Loi, confusion mineure, manteau du Chaos, parole du Chaos*, alignement chaotique ; Prix 160 000 po ; Poids 500 g.

**Écharpe de résistance à la magie.** Cette large bande de tissu brodé se porte sur les épaules, par-dessus les vêtements ou l'armure. Elle confère à son porteur une résistance à la magie de 21.

Abjuration modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *résistance à la magie* ; Prix 90 000 po.

**Élixir d'acuité visuelle.** Cette potion permet de remarquer le moindre détail, aussi petit soit-il (bonus d'aptitude de +10 aux tests de Fouille pendant 1 heure).

Divination faible ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, *vision lucide* ; Prix 250 po.

**Élixir de déplacement furtif.** Cette potion confère à qui la boit le pouvoir de se déplacer sans bruit. Dans le même temps, elle assourdit les sons qui émanent du personnage, ce qui lui procure un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Déplacement silencieux (pendant 1 heure).

Illusion faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *silence* ; Prix 250 po.

**Élixir de discrétion instinctive.** Un personnage buvant cette potion trouve instinctivement les meilleurs endroits pour se cacher (bonus d'aptitude de +10 en Discrétion pendant 1 heure).

Illusion faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *invisibilité* ; Prix 250 po.

**Élixir de nage.** Cette potion facilite la nage. Une aura magique presque imperceptible entoure le personnage et l'aide à mieux glisser dans l'eau, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Natation pendant 1 heure.

Transmutation faible ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, niveau 6 de lanceur de sorts ; Prix 250 po.

**Élixir de souffle enflammé.** Cet étrange élixir procure à qui le boit le pouvoir de cracher des flammes. Le buveur peut le faire jusqu'à trois fois, chacun de ses souffles infligeant 4d6 points de dégâts de feu à une cible unique distante de 7,50 mètres au maximum. La victime a droit à un jet de Réflexes de DD 13 pour demi-dégâts. Si tous les souffles ne sont pas utilisés, la potion cesse de faire effet au bout d'une heure.

Évocation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *rayon ardent* ; Prix 1 100 po.

**Encens de méditation.** Ce bloc rectangulaire d'encens à l'odeur douceâtre est impossible à différencier d'un encens non magique tant qu'on ne l'allume pas. À ce moment-là, sa senteur bien particulière et les volutes de fumée perlée qu'il dégage sont reconnaissables par quiconque réussit un test d'Art de la magie (DD 15).

Quand un pratiquant de la magie divine (druide, paladin, prêtre ou rôdeur) allume un bloc d'encens de méditation et passe 8 heures à prier à côté, il prépare ses sorts comme si tous bénéficiaient du don de métamagie Quintessence des sorts, si ce n'est qu'ils sont toujours comptabilisés à leur niveau normal (alors qu'ils devraient avoir trois niveaux de plus avec ce don).

Chaque bloc d'encens brûle pendant 8 heures et ses effets persistent 24 heures.

Enchantement modéré ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, Quintessence des sorts, *bénédiction* ; Prix 4 900 po ; Poids 500 g.

**Encensoir de contrôle des élémentaires de l'Air.** Large de 15 centimètres et haut de 2 ou 3, ce récipient en or parsemé de trous ressemble aux encensoirs que l'on trouve dans les lieux de culte. Il suffit de le remplir d'encens, de l'allumer et de prononcer l'incantation appropriée pour faire apparaître un élémentaire de l'Air de taille G. Il faut 1 round entier pour réciter l'incantation. L'encensoir fonctionne comme le sort *convocation de monstres VI*, sauf quand on fait brûler de l'encens de méditation à l'intérieur. Dans ce cas, il produit l'effet du sort *convocation de monstres IX* et l'entité appelée est un seigneur élémentaire. On ne peut pas appeler plusieurs élémentaires de l'Air à la fois. Un nouveau bloc d'encens est nécessaire chaque fois que l'on souhaite convoquer un nouvel élémentaire, et il est impossible de le faire apparaître tant que le premier élémentaire n'a pas disparu (en étant tué, renvoyé dans son plan ou dissipé).

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI, convocation de monstres IX* ; Prix 100 000 po ; Poids 500 g.

**Éventail enchanté.** Cet objet a l'air d'un banal éventail de papier ou tissu tendu sur une armature de bois léger, mais quand son possesseur l'agite en prononçant le mot de commande, il génère, non pas un petit courant d'air, mais un violent coup de vent équivalent au sort *bourrasque*. L'éventail peut être utilisé sans risque une fois par jour. Au-delà, il y a 20% de risques cumulables par utilisation supplémentaire qu'il se déchire, auquel cas il est irrémédiablement détruit.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *bourrasque* ; Prix 5 500 po.

**Fers à cheval de rapidité.** Ces fers à cheval se trouvent par jeu de quatre. Quand on les cloue aux sabots d'un animal, ils lui confèrent un bonus d'altération de +9 mètres à la vitesse de déplacement au sol de base. Comme toutes les augmentations de vitesse, celle-ci est accompagnée d'un bonus aux tests de Saut. Les quatre fers doivent être portés en même temps pour que la magie fasse effet.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *rapidité* ; Prix 3 000 po ; Poids 6 kg (les quatre).

**Fers à cheval du zéphyre.** Ces fers à cheval vont par quatre et doivent être cloués aux sabots de l'animal auquel ils sont destinés. La monture qui en est équipée ne touche plus le sol, même si elle continue de se déplacer à une dizaine de centimètres de toute surface relativement horizontale. Le cheval ne vole pas, mais il peut traverser les surfaces trop instables pour supporter son poids, comme l'eau ou la lave. De plus, il ne laisse pas de trace et ne risque pas de déclencher les pièges à pression. Sa vitesse de déplacement est inchangée. Les quatre fers doivent être portés en même temps pour que la magie fasse effet.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *lévitation* ; Prix 6 000 po ; Poids 2 kg (les quatre).

**Flacon d'air pur.** De prime abord, cet objet ressemble à une banale bouteille en verre, vide et fermée par un bouchon. Mais il suffit de l'amener dans un environnement privé d'air (par exemple sous l'eau, ou dans le vide) pour se rendre compte qu'elle est en réalité remplie d'oxygène et que son contenu se renouvelle en permanence. Son possesseur peut donc trouver à l'intérieur l'oxygène nécessaire pour subsister, et le flacon peut être utilisé par plusieurs personnes à la fois. Prendre une grande goulée d'air est une action simple, mais par la suite, l'aventurier peut agir normalement tant qu'il parvient à retenir son souffle.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *respiration aquatique* ; Prix 7 250 po ; Poids 1 kg.

**Flasque de fer.** Cet étrange récipient est souvent couvert de runes d'argent et fermé par un bouchon en laiton frappé d'un sceau composé de glyphes et autres symboles insolites. En prononçant le mot de commande, l'utilisateur peut forcer un Extérieur à entrer dans la flasque, à condition que sa cible rate un jet de Volonté (DD 19). Cette attaque a une portée de 18 mètres. La flasque de fer ne peut contenir qu'une seule entité à la fois. Le prisonnier est libéré dès que le bouchon est enlevé.

Le mot de commande ne peut être prononcé qu'une fois par jour.

Si le personnage libérant une créature enfermée prononce le mot de commande, l'ancien prisonnier est obligé de le servir pendant 1 heure. En l'absence du mot de commande, l'entité agit en accord avec ses dispositions naturelles (le plus souvent, elle attaque le possesseur de la flasque, à moins d'avoir de bonnes raisons de ne pas le faire). Toute tentative faite pour emprisonner de nouveau une créature ayant déjà été enfermée à l'intérieur du récipient se traduit par un bonus de +2 au jet de sauvegarde et la rend résolument hostile. Il se peut qu'une flasque de fer nouvellement découverte contienne déjà un prisonnier, comme indiqué sur la table suivante :

#### 1d10 Contenu

0

01–50	Vide
51–54	Élémentaire de l'Air (taille G)
55–58	Arrawak
59–62	Élémentaire de la Terre (taille G)
63–66	Xorn
67–70	Élémentaire du Feu (taille G)
71–74	Salamandre
75–78	Élémentaire de l'Eau (taille G)
79–82	Tojanida adulte
83–84	Slaad rouge
85–86	Contremaître formien
87	Démon (vrock)
88	Démon (hezrou)
89	Démon (glabrezu)
90	Démone (succube)
91	Diable (osyluth)
92	Diable (barbazu)
93	Diable (érinyes)
94	Diable (cornugon)
95	Céleste (avoral)
96	Céleste (ghaele)
97	Myrmarque (formien)
98	Slaad bleu
99	Rakshasa
100	Démon (balor) ou diable (diantrefosse) ; une chance sur deux

Invocation puissante ; NLS 20 ; Création d'objets merveilleux, *séquestration* ; Prix 170 000 po (vide). Poids 500 g.

**Flûte à bruitages.** Entre les mains d'un personnage possédant la compétence Représentation (instruments à vents), cette flûte peut produire des sons aussi étranges que différents. Ces bruits chimériques sont l'équivalent du sort *son imaginaire* (niveau 2 de lanceur de sorts).

Illusion faible ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, *son imaginaire* ; Prix 1 800 po ; Poids 1,5 kg.

**Flûte de douleur.** Cette flûte semble anodine et rien ne trahit sa nature magique. Mais lorsqu'un personnage qui en joue réussit un test de Représentation (instruments à vent) de DD 15, elle produit une sublime mélodie. Toutes les créatures distantes de 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Volonté (DD 14) pour ne pas être fascinés par la musique. (Il s'agit d'un effet mental de son de type coercition.)

Dès que la musique cesse, toutes les créatures affectées ressentent une douleur atroce au moindre bruit, aussi faible soit-il. À moins d'évoluer dans un environnement totalement silencieux, elles subissent 1d4 points de dégâts par round durant 2d4 rounds. Pendant ce temps, les dégâts de son (tels que ceux infligés par *cacophonie*) sont doublés. Par la suite, les créatures cessent de subir des dégâts, mais tout bruit reste douloureux ; elles sont secouées au moindre son (c'est-à-dire sauf en cas de silence total). Cet effet est semblable à une malédiction, il est donc très difficile de s'en débarrasser (voir le sort du même nom).

Enchantement et Évocation faibles ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, aptitude de classe de musique de barde, *cacophonie* ; Prix 12 000 po ; Poids 1,5 kg.

**Flûte d'Hameln.** Cette flûte de Pan a l'air on ne peut plus ordinaire, mais il suffit que son utilisateur connaisse la mélodie appropriée pour appeler 1d3 nuées de rats, à condition que ces animaux se trouvent à moins de 120 mètres de distance. Pour chaque 15 mètres que les rats auront à parcourir, il y a un délai de 1 round. Le flûtiste doit jouer sans interruption jusqu'à ce que les rats apparaissent. Quand cela se produit, il doit effectuer un test de Représentation (instruments à vents) de DD 10. En cas de succès, les rats obéissent aux directives télépathiques du personnage tant qu'il joue. Dans le cas contraire, ils se jettent sur lui. Si le flûtiste cesse de jouer pour quelque raison que ce soit, les rats s'en vont immédiatement. Si on les rappelle au cours de la même journée, la tâche est plus complexe et le DD du test de Représentation passe à 15.

Au cas où les rats seraient sous le contrôle d'une autre créature, le nombre de DV de cette dernière vient s'ajouter au DD du test de Représentation. De plus, même si le personnage parvient à imposer sa volonté aux rats, un nouveau test est nécessaire chaque round si l'ancien maître des rongeurs tente activement de reprendre le contrôle.

Invocation modérée ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, *charme-animal*, *convocation d'alliés naturels I*, aptitude de classe d'empathie sauvage ; Prix 1 150 po ; Poids 1,5 kg.

**Flûte de hantise.** Cette flûte de Pan est un peu plus petite que la normale. Lorsque la personne qui en joue réussit un test de Représentation (instruments à vent), elle produit une mélodie étrange et envoûtante. Les créatures à 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Volonté de DD 13 ou être effrayées pendant 4 rounds. Les créatures ayant 6 DV ou plus ne sont pas affectées. La *flûte de hantise* peut être utilisée deux fois par jour. Nécromancie faible ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, *effroi* ; Prix 6 000 po ; Poids 1,5 kg.

**Forteresse instantanée.** Ce cube métallique n'a rien d'impressionnant, mais il suffit de l'activer par un mot de commande pour faire apparaître une tour carrée de 6 mètres de côté et de 9 mètres de haut, surmontée de créneaux et dotée de meurtrières sur toutes ses faces. Les parois métalliques s'enfoncent de 3 mètres dans le sol, ce qui assure l'assise de la tour et l'empêche de basculer. On y entre par une petite porte ne s'ouvrant que sur ordre du possesseur de l'objet (même le sort *déblocage* ne suffit pas).

Les murs de la forteresse sont en adamantium et ont 100 points de résistance pour une solidité de 20. Les dommages infligés à l'édifice ne peuvent être réparés, sauf à l'aide des sorts *souhait* et *miracle*, qui lui rendent chacun 50 points de résistance.

Le cube n'a besoin que de 1 round pour se transformer en forteresse. Sa porte, qui fait automatiquement face à son propriétaire, s'ouvre ou se ferme instantanément sur son ordre. Les créatures se trouvant à proximité doivent prendre garde à ne pas se laisser surprendre par la croissance subite de la forteresse, sous peine de subir 10d10 points de dégâts (total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, DD 19). Le possesseur de la tour ne risque rien, car elle se forme systématiquement à distance suffisante de lui.

La forteresse peut être désactivée grâce à un second mot de commande (différent du premier). Elle ne peut être désactivée que si elle est vide.

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *manoir somptueux* ; Prix 55 000 po.

**Fourreau d'affûtage.** Ce fourreau de cuir traité et d'argent fin s'élargit ou se rétrécit pour accueillir n'importe quelle arme à lame, depuis une dague ou un couteau jusqu'à une épée à deux mains. Trois fois par jour, sur ordre de son possesseur, il peut lancer *affûtage* sur l'arme qu'il contient.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *affûtage* ; Prix 16 000 po ; Poids 500 g.