

## 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.

## Anneaux, armes

### Anneaux

Les anneaux magiques confèrent des pouvoirs magiques à qui les porte. Rares sont ceux qui ont des charges. N'importe qui peut les utiliser.

Un personnage ne peut porter que deux anneaux magiques en même temps, un à chaque main ou deux sur la même. S'il en enfle un troisième, celui-ci ne fonctionne pas (mais les deux autres continuent de marcher normalement).

**Présentation.** Les anneaux sont si légers que leur poids n'est jamais pris en compte. Si quelques rares modèles sont taillés dans l'ivoire ou le verre, la plupart sont forgés à base de métaux, le plus souvent précieux (or, argent, ou encore platine). Ils ont une de CA 13, 2 points de résistance, une solidité de 10 et le test de Force pour les casser a un DD de 25.

**Activation.** Généralement, soit le pouvoir magique d'un anneau est activé par un mot de commande (action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité), soit il fonctionne en permanence. Certains anneaux ont un mode d'activation différent, détaillé dans leur description.

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

Table : anneaux

Faible	Intermédiaire	Puissant	Anneau	Prix de vente
01–18	—	—	<i>Protection +1</i>	2 000 po
19–28	—	—	<i>Feuille morte</i>	2 200 po
29–36	—	—	<i>Escalade</i>	2 500 po
37–44	—	—	<i>Nage</i>	2 500 po
45–52	—	—	<i>Saut</i>	2 500 po
53–60	—	—	<i>Subsistance</i>	2 500 po
61–70	01–05	—	<i>Contresort</i>	4 000 po
71–75	06–08	—	<i>Barrière mentale</i>	8 000 po
76–80	09–18	—	<i>Protection +2</i>	8 000 po
81–85	19–23	—	<i>Bouclier de force</i>	8 500 po
86–90	24–28	—	<i>Bélier</i>	8 600 po
—	29–34	—	<i>Escalade supérieure</i>	10 000 po
—	35–40	—	<i>Nage supérieure</i>	10 000 po
—	41–46	—	<i>Saut supérieur</i>	10 000 po
91–93	47–51	—	<i>Amitié avec les animaux</i>	10 800 po
94–96	52–56	01–02	<i>Résistance aux énergies destructives, mineur</i>	12 000 po
97–98	57–61	—	<i>Caméléon</i>	12 700 po
99–100	62–66	—	<i>Marche sur l'onde</i>	15 000 po
—	67–71	03–07	<i>Protection +3</i>	18 000 po
—	72–76	08–10	<i>Stockage de sorts mineurs</i>	18 000 po
—	77–80	11–14	<i>Arcanes (premiers)</i>	20 000 po
—	81–85	15–19	<i>Invisibilité</i>	20 000 po
—	86–90	20–25	<i>Esquive totale</i>	25 000 po
—	91–93	26–28	<i>Rayons X</i>	25 000 po
—	94–97	29–32	<i>Clignotement</i>	27 000 po
—	98–100	33–39	<i>Résistance aux énergies destructives, majeur</i>	28 000 po
—	—	40–49	<i>Protection +4</i>	32 000 po
—	—	50–55	<i>Arcanes (deuxièmes)</i>	40 000 po
—	—	56–60	<i>Liberté de mouvement</i>	40 000 po
—	—	61–63	<i>Résistance aux énergies destructives, suprême</i>	44 000 po
—	—	64–67	<i>Feu d'étoiles</i>	50 000 po

—	—	68–72	<i>Protection +5</i>	50 000 po
—	—	73–74	<i>Protection mutuelle</i> (une paire)	50 000 po
—	—	75–79	<i>Stockage de sorts</i>	50 000 po
—	—	80–83	<i>Arcanes (troisièmes)</i>	70 000 po
—	—	84–86	<i>Télékinésie</i>	75 000 po
—	—	87–88	<i>Régénération</i>	90 000 po
—	—	89	<i>Triple souhait</i>	97 950 po
—	—	90–92	<i>Renvoi des sorts</i>	98 280 po
—	—	93–94	<i>Arcanes (quatrièmes)</i>	100 000 po
—	—	95	<i>Bon génie</i>	125 000 po
—	—	96	<i>Stockage de sorts majeurs</i>	200 000 po
—	—	97	<i>Contrôle des éléments (Air)</i>	200 000 po
—	—	98	<i>Contrôle des éléments (Eau)</i>	200 000 po
—	—	99	<i>Contrôle des éléments (Feu)</i>	200 000 po
—	—	100	<i>Contrôle des éléments (Terre)</i>	200 000 po

### Description des anneaux magiques

Les anneaux comptent parmi les objets magiques les plus utiles et les plus recherchés qui soient. Les plus courants sont détaillés ci-dessous.

**Amitié avec les animaux.** Sur commande, cet anneau affecte l'animal désigné comme si le personnage venait de lancer le sort *charme-animal*.

Enchantement faible ; NLS 3 ; Création d'anneaux magiques, *charme-animal* ; Prix 10 800 po.

**Arcanes.** Cet anneau se présente sous quatre modèles différents (*anneau des premiers*, des *deuxièmes*, des *troisièmes* ou des *quatrièmes arcanes*). Il n'est utile qu'aux pratiquants de la magie profane, lesquels disposent de deux fois plus d'emplacements de sorts quotidiens au niveau de sort correspondant à l'anneau. Ainsi, un *anneau des premiers arcanes* double le nombre d'emplacements de sorts profanes du 1<sup>er</sup> niveau, un *anneau des deuxièmes arcanes* double ceux du 2<sup>e</sup> niveau, un *anneau des troisièmes arcanes* double ceux du 3<sup>e</sup> niveau et un *anneau des quatrièmes arcanes* double ceux du 4<sup>e</sup> niveau. Les sorts en bonus dus à une valeur de caractéristique primordiale élevée ou à une école de prédilection ne sont pas doublés.

Modérée (*premiers arcanes*) ou puissante (*deuxièmes*, *troisièmes* et *quatrièmes arcanes*), pas d'école ; NLS 11 (*premiers arcanes*), 14 (*deuxièmes arcanes*), 17 (*troisièmes arcanes*) ou 20 (*quatrièmes arcanes*) ; Création d'anneaux magiques, *souhait limité* ; Prix 20 000 po (*premiers arcanes*), 40 000 po (*deuxièmes arcanes*), 70 000 po (*troisièmes arcanes*) ou 100 000 po (*quatrièmes arcanes*).

**Barrière mentale.** Dans la plupart des cas, cet anneau est en or massif finement ouvragé. Son porteur est immunisé en permanence contre les sorts *détection de pensées* et *détection du mensonge*, ainsi que contre toutes les tentatives faites pour déterminer son alignement par magie.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'anneaux magiques, *antidétection* ; Prix 8 000 po.

**Bélier.** L'*anneau du bélier* est un bijou décoré en métal dur (le plus souvent du fer, ou un alliage ferreux). Il s'orne d'une tête de bélier ou de bouc.

Le porteur de l'anneau peut l'utiliser pour générer une force soudaine prenant la forme d'une tête de bélier (ou de bouc) vaguement visible. Les dégâts subis par la cible dépendent du nombre de charges dépensées par l'utilisateur : 1d6 points pour 1 charge, 2d6 points pour 2 charges ou 3d6 points de dégâts pour 3 charges (le maximum). Considérez cet assaut comme une attaque à distance ayant une portée maximale de 15 mètres et aucun malus de portée. L'anneau est extrêmement utile pour faire tomber les ennemis au bord d'un gouffre. La force délivrée par le coup est considérable, et les cibles qui se trouvent à 9 mètres ou moins du personnage sont repoussées comme sous le coup d'une bousculade (le bélier est de taille G et a une Force de 25). La tentative de bousculade bénéficie d'un bonus de +1 si l'on utilise 2 charges ou de +2 si 3 charges sont dépensées. L'*anneau du bélier* a également le pouvoir d'enfoncer les portes comme un individu ayant une valeur de Force de 25 (pour 1 charge). Sa valeur de Force effective passe à 27 pour 2 charges et à 29 pour 3 charges. L'anneau peut avoir un maximum de 50 charges. Quand toutes ses charges sont épuisées, il devient un objet non magique.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'anneaux magiques, *force de taureau*, *télékinésie* ; Prix 8 600 po.

**Bon génie.** Présent dans de nombreuses légendes, cet anneau est extrêmement utile. Il fait office de portail magique par lequel un bon génie peut être appelé depuis le plan de l'Air. Il suffit de frotter l'anneau (une action simple) pour que le génie en question, un djinn, apparaisse dès le round suivant. Le djinn obéit au porteur de l'anneau et le sert fidèlement, mais jamais plus de 1 heure par jour. Si le génie se fait tuer, l'anneau perd toute sa magie et toute valeur.

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création d'anneaux magiques, *portail* ; Prix 125 000 po.

**Bouclier de force.** Cet anneau en fer tout simple génère un *mur de force* de la forme et de la taille d'un bouclier que le personnage peut porter et utiliser comme un écu (+2 à la CA). Cet effet magique n'impose aucun malus

d'armure aux tests ou risque d'échec des sorts profanes et n'a aucun poids ou encombrement. Il peut être activé et désactivé à volonté par une action libre.

Évocation modérée ; NLS 9 ; Création d'anneaux magiques, *mur de force* ; Prix 8 500 po.

**Caméléon.** Par une action libre, le porteur de cet anneau peut se fondre dans son environnement, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Discrétion. Par une action simple, l'anneau permet également de modifier ses traits comme à l'aide du sort *déguisement*, sans limite d'utilisation.

Illusion faible ; NLS 3 ; Création d'anneaux magiques, *déguisement, invisibilité* ; Prix 12 700 po.

**Clignotement.** Sur commande, le porteur de cet anneau disparaît et réapparaît à un autre endroit par rapport à son adversaire, comme s'il utilisait le sort *clignotement*.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'anneaux magiques, *clignotement* ; Prix 27 000 po.

**Contresort.** De prime abord, cet anneau pourrait passer pour un anneau à sorts. En réalité, s'il est en effet possible d'y emmagasiner un sort du 1<sup>er</sup> au 6<sup>e</sup> niveau, le sort ne peut pas être lancé par la suite. Par contre, si le même sort prend un jour le porteur de l'anneau pour cible, il est automatiquement contré, sans que le personnage n'ait à le décider (il ne lui en coûte aucune action). Une fois utilisé sous forme de contresort, le sort contenu dans l'anneau disparaît et il devient possible d'en placer un autre (ou le même) dans l'objet.

Évocation modérée ; NLS 11 ; Création d'anneaux magiques, *transfert de sorts* ; Prix 4 000 po.

**Contrôle des éléments.** Il existe quatre sortes d'*anneaux de contrôle des éléments*, tous aussi puissants les uns que les autres. Tous ressemblent à des anneaux magiques de moindre puissance jusqu'à ce que l'intégralité de leurs pouvoirs soit réveillée (voir ci-dessous), mais ils ont certaines propriétés en commun.

Les élémentaires originaires du plan auquel l'anneau est lié ne peuvent pas attaquer le porteur de l'anneau, ni même l'approcher à moins de 1,50 mètre. Si le personnage le souhaite, il peut tenter de charmer l'élémentaire (comme à l'aide du sort charme-monstre, jet de Volonté DD 17 pour annuler), mais cela l'oblige à abandonner la protection dont il dispose. Si le charme échoue, l'anneau ne protège plus le porteur et aucune autre tentative de charme n'est possible.

Les créatures originaires du plan auquel l'anneau est lié subissent un malus de -1 aux jets d'attaque contre le porteur de l'anneau. Dans le même temps, le personnage bénéficie d'un bonus de résistance de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les attaques de ces créatures extraplanaires, tandis que lui-même les combat avec davantage de facilité, grâce à un bonus de moral de +4 à toutes les attaques. Enfin, toutes les armes qu'il utilise ignorent la réduction des dégâts dont la créature bénéficie éventuellement et ceci quelles que soient les propriétés que son arme puisse posséder ou non.

Le porteur de l'anneau peut discuter avec les créatures natives du plan avec lequel l'anneau est lié. Ces entités sont conscientes qu'il porte un anneau apparenté à leur élément et lui montrent un grand respect si leur alignement est similaire. En cas d'alignement contraire, les créatures craignent le personnage s'il est puissant. Par contre, s'il est faible, elles le haïssent et n'ont qu'un seul but : le tuer. La réaction des entités élémentaires (respect, crainte ou haine) est déterminée selon les cas.

Le possesseur d'un anneau de contrôle des éléments subit un malus à certains jets de sauvegarde, comme indiqué ci-dessous :

#### **Élément Malus au jet de sauvegarde**

Air	-2 contre les effets magiques liés à la terre
Eau	-2 contre les effets magiques liés au feu
Feu	-2 contre les effets magiques liés à l'eau ou au froid
Terre	-2 contre les effets magiques liés à l'air ou à l'électricité

En plus des propriétés détaillées ci-dessus, chaque anneau possède des pouvoirs dépendant de son type :

#### ***Anneau de contrôle des éléments (Air)***

- *Bourrasque* (2 fois par jour)
- *Éclair multiple* (1 fois par semaine)
- *Feuille morte* (usage illimité, porteur uniquement)
- *Marche dans les airs* (1 fois par jour, porteur uniquement)
- *Mur de vent* (usage illimité)
- *Résistance aux énergies destructives (électricité)* (usage illimité, porteur uniquement)

Cet anneau semble n'être qu'un *anneau de feuille morte* tant qu'une condition bien précise n'a pas été remplie, comme le fait de plonger l'anneau dans de l'eau bénite, de tuer seul un élémentaire de l'Air, ou toute autre tâche adéquate. Il doit être réactivé chaque fois qu'il change de porteur.

#### ***Anneau de contrôle des éléments (Eau)***

- *Contrôle de l'eau* (2 fois par semaine)
- *Création d'eau* (usage illimité)

- *Marche sur l'onde* (usage illimité)
- *Mur de glace* (1 fois par jour)
- *Respiration aquatique* (usage illimité)
- *Tempête de grêle* (2 fois par semaine)

Cet anneau se comporte comme un *anneau de marche sur l'onde* tant que la condition déterminée n'a pas été remplie.

#### **Anneau de contrôle des éléments (Feu)**

- *Colonne de feu* (2 fois par semaine)
- *Mains brûlantes* (usage illimité)
- *Mur de feu* (1 fois par jour)
- *Pyrotechnie* (2 fois par jour)
- *Résistance aux énergies destructives (feu)* (comme un *anneau majeur de résistance aux énergies destructives (feu)*)
- *Sphère de feu* (2 fois par jour)

Cet anneau se comporte comme un *anneau majeur de résistance aux énergies destructives (feu)* tant que la condition déterminée n'a pas été remplie.

#### **Anneau de contrôle des éléments (Terre)**

- *Fusion dans la pierre* (usage illimité, porteur uniquement)
- *Ramollissement de la terre et de la pierre* (usage illimité)
- *Façonnage de la pierre* (2 fois par jour)
- *Peau de pierre* (1 fois par semaine, porteur uniquement)
- *Passe-muraille* (2 fois par semaine)
- *Mur de pierre* (1 fois par jour)

Cet anneau se comporte comme un *anneau de fusion dans la pierre* tant que la condition déterminée n'a pas été remplie.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'anneaux magiques, *convocation de monstres VI*, ainsi que tous les autres sorts que l'anneau met à la disposition de son porteur ; Prix 200 000 po.

**Escalade.** Cet anneau prend la forme d'une fine lanière de cuir nouée au doigt. Il confère un bonus d'aptitude de +5 aux tests d'Escalade de son porteur.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 5 en Escalade ; Prix 2 500 po.

**Escalade supérieure.** Comme l'anneau d'escalade, mais il confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests d'Escalade de son porteur.

Transmutation modérée ; NLS 5 ; Création d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 10 en Escalade ; Prix 10 000 po.

**Esquive totale.** Cet anneau confère en permanence une agilité stupéfiante, grâce à laquelle son porteur peut éviter les attaques comme s'il avait le pouvoir d'esquive totale. Chaque fois qu'il joue un jet de Réflexes pour déterminer si les dégâts subis sont normaux ou réduits de moitié, il évite totalement l'attaque (aucun dégâts) en cas de réussite.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'anneaux magiques, *saut* ; Prix 25 000 po.

**Feu d'étoiles.** Cet anneau possède deux modes d'opération, l'un quand le porteur est dans une pièce sombre ou la nuit à l'extérieur et l'autre quand il est en sous-sol ou à l'intérieur de nuit.

De nuit sous un ciel dégagé ou dans une zone d'ombre ou de ténèbres, l'*anneau de feu d'étoiles* peut produire les effets suivants, sur ordre de son porteur.

- *Boules de foudre* (spécial, 1 fois par nuit)
- *Étoiles filantes* (spécial, 3 par semaine)
- *Lumière* (2 fois par nuit)
- *Lumières dansantes* (1 fois par heure)

La première fonction spéciale, *boules de foudre*, libère 1 à 4 sphères d'électricité, au choix du porteur. Ces globes lumineux ressemblent à ceux générés par le sort *lumières dansantes*, et le personnage les contrôle de la même façon. Les *boules de foudre* ont une portée de 36 mètres et une durée d'existence de 4 rounds. Le porteur peut les déplacer de 36 mètres par round. Elles font environ un mètre de diamètre et se dissipent dès qu'elles arrivent à 1,50 mètre d'une créature, cette dernière encaissant une décharge d'électricité dont la violence est inversement proportionnelle au nombre de sphères créées.

#### **Nombre de boules de foudre Dégâts**

4	1d6 points de dégâts d'électricité chacune
3	2d6 points de dégâts d'électricité chacune

2  
1

3d6 points de dégâts d'électricité chacune  
4d6 points de dégâts d'électricité

Une fois la fonction activée, les boules de foudre peuvent être libérées au gré du porteur, et ce jusqu'au lever du soleil (à condition de ne pas dépasser la limite choisie). Plusieurs boules peuvent être libérées au cours d'un même round.

La seconde fonction spéciale, *étoiles filantes*, fait apparaître des comètes miniatures dotées d'une longue queue étincelante. Chaque semaine, l'anneau peut libérer 3 étoiles filantes, simultanément ou une par une. Chacun de ces projectiles inflige 12 points de dégâts au moment de l'impact puis explose comme une *boule de feu*, infligeant 24 points de dégâts de feu supplémentaires sur une étendue de 1,50 mètre de rayon.

Toute créature frappée de plein fouet par une *étoile filante* encaisse la totalité des dégâts dus à l'impact et à l'explosion. Quant à celles qui sont seulement prises dans la zone dangereuse, elles ne sont pas affectées par l'impact et ont droit à un jet de Réflexes (DD 13) pour n'essuyer que la moitié des dégâts dus à l'explosion. La portée maximale des étoiles filantes est de 21 mètres. Après avoir parcouru cette distance, elles explosent automatiquement, à moins d'avoir heurté un obstacle ou une créature au préalable. Elles se déplacent en ligne droite, et quiconque se trouve sur leur trajectoire doit réussir un jet de Réflexes (DD 13) sous peine d'être touché et de provoquer l'explosion.

La nuit en intérieur, ou en sous-sol à tout moment de la journée, l'anneau de feu d'étoiles a les pouvoirs suivants.

- *Lueur féerique* (2 fois par jour)

- *Pluie d'étincelles* (spécial, 1 fois par jour)

La *pluie d'étincelles* prend la forme d'un nuage d'étincelles violettes jaillissant de l'anneau et parcourant une distance de 6 mètres dans un arc de 3 mètres de large à sa base. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent 2d8 points de dégâts d'électricité chacune si elles ne portent ni armes ni armures en métal. Une cible qui porte une armure métallique ou une arme en métal subit 4d8 points de dégâts d'électricité.

Évocation puissante ; NLS 12 ; Création d'anneaux magiques, *boule de feu*, *éclair*, *lueur féerique* et *lumière* ; Prix 50 000 po.

**Feuille morte.** Des feuilles sont sculptées tout autour de cet anneau. Il fonctionne exactement comme le sort *feuille morte* et s'active automatiquement dès que son porteur tombe de plus d'un mètre.

Transmutation faible ; NLS 1 ; Création d'anneaux magiques, *feuille morte* ; Prix 2 200 po.

**Invisibilité.** En activant cet anneau tout simple, son porteur disparaît comme s'il venait de lancer le sort *invisibilité*.

Illusion faible ; NLS 3 ; Création d'anneaux magiques, *invisibilité* ; Prix 20 000 po.

**Liberté de mouvement.** Cet anneau en or permet à son porteur d'agir comme s'il était en permanence affecté par le sort *liberté de mouvement*.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'anneaux magiques, *liberté de mouvement* ; Prix 40 000 po.

**Marche sur l'onde.** Comme son nom l'indique, cet anneau serti d'une opale permet de bénéficier à volonté de l'effet du sort *marche sur l'onde*.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'anneaux magiques, *marche sur l'onde* ; Prix 15 000 po.

**Nage.** Cet anneau d'argent s'orne d'un motif en forme de vague sur sa face extérieure. Il confère un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Natation du porteur.

Transmutation faible ; NLS 2 ; Création d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 5 en Natation ; Prix 2 500 po.

**Nage supérieure.** Comme l'anneau de nage, mais il confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Natation.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 10 en Natation ; Prix 10 000 po.

**Protection.** Cet anneau confère une protection magique permanente, sous la forme d'un bonus de parade à la CA pouvant aller de +1 à +5, selon le modèle.

Abjuration modérée ; NLS 5 ; Création d'anneaux magiques, *bouclier de la foi*, niveau de lanceur de sorts égal à trois fois le bonus de l'anneau (ou plus) ; Prix 2 000 po (*anneau +1*), 8 000 po (*anneau +2*), 18 000 po (*anneau +3*), 32 000 po (*anneau +4*) ou 50 000 po (*anneau +5*).

**Protection mutuelle.** Ces étranges anneaux sont toujours fabriqués par deux. Seul, un tel anneau est totalement inutile. À tout moment, le porteur d'un des anneaux peut lancer *protection d'autrui*, le sort affectant automatiquement le porteur de l'autre anneau (sans limite de portée).

Abjuration modérée ; NLS 10 ; Création d'anneaux magiques, *protection d'autrui* ; Prix 50 000 po (les deux).

**Rayons X.** Sur commande, cet anneau confère la faculté de voir au travers des solides. Le personnage voit à une distance de 6 mètres, sa vision étant normale même en cas d'absence d'éclairage (par exemple, si le porteur regarde à l'intérieur d'un coffre fermé, il voit ce qu'il renferme, même s'il fait noir à l'intérieur). La vision à rayons X peut traverser 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal courant et jusqu'à 90 cm de bois ou de poussière. Les matières plus denses ou une fine couche de plomb ne laissent pas passer les rayons X.

L'utilisation de cet anneau est éprouvante : si le porteur s'en sert plus de 10 minutes par jour, il subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution par minute supplémentaire.

Divination modérée ; NLS 6 ; Création d'anneaux magiques, *vision lucide* ; Prix 25 000 po.

**Régénération.** Cet anneau en or blanc permet à son porteur de récupérer 1 point de vie par niveau et par heure (plutôt que par jour). Le pouvoir de l'anneau ne peut pas être augmenté par l'utilisation de la compétence Premiers secours. Les points de dégâts non-létaux subis par le porteur disparaissent au rythme de 1 point par niveau toutes les 5 minutes. Si le personnage perd un membre ou un organe alors qu'il porte l'anneau, son membre repousse (ou son organe se reconstitue) comme s'il bénéficiait du sort *régénération*. À noter qu'il ne peut récupérer que les points de vie (ou les membres) perdus alors qu'il portait l'anneau, celui-ci n'ayant aucun effet si on le glisse au doigt une fois la blessure reçue.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'anneaux magiques, *régénération* ; Prix 90 000 po.

**Renvoi des sorts.** Sur commande et jusqu'à trois fois par jour, cet anneau de platine sans décoration retourne automatiquement les neuf prochains niveaux de sorts lancés sur le porteur, comme si celui-ci était protégé par le sort *renvoi des sorts*.

Abjuration puissante ; NLS 13 ; Création d'anneaux magiques, *renvoi des sorts* ; Prix 98 280 po.

**Résistance aux énergies destructives.** Cet anneau de fer projetant des reflets rouges protège son porteur contre un type d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid ou son) choisi par le créateur de l'anneau. (Si l'anneau est trouvé dans un trésor déterminé aléatoirement, lancez 1d100 : 01–20 acide, 21–40 électricité, 41–65 feu, 66–90 froid, 91–100 son). Chaque fois qu'une attaque devrait infliger des dégâts de ce type au personnage, la valeur de résistance de l'anneau est retranchée aux dégâts effectivement subis.

Un *anneau mineur de résistance aux énergies destructives* confère une résistance de 10 points. Un *anneau majeur de résistance aux énergies destructives* confère une résistance de 20 points. Un *anneau suprême de résistance aux énergies destructives* confère une résistance de 30 points.

Abjuration faible (anneaux mineur et majeur) ou modérée (anneau suprême) ; NLS 3 (mineur), 7 (majeur), 11 (suprême) ; Création d'anneaux magiques, résistance aux énergies destructives ; Prix 12 000 po (mineur), 28 000 po (majeur), 44 000 po (suprême).

**Saut.** Cet anneau permet à son porteur d'effectuer de grands bonds en lui conférant un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Saut.

Transmutation faible ; NLS 2 ; Création d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 5 en Saut ; Prix 2 500 po.

**Saut supérieur.** Comme l'anneau de saut, mais il confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Saut de son porteur.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 10 en Saut ; Prix 10 000 po.

**Stockage de sorts mineurs.** Un *anneau de stockage de sorts mineurs* contient jusqu'à trois niveaux de sorts que son porteur peut lancer normalement. Le niveau de lanceur de sorts auquel un sort fait effet est le niveau minimal qu'il faut avoir atteint pour pouvoir le jeter. L'utilisateur n'a pas besoin d'acquitter le prix des composantes matérielles ou de dépenser les PX exigés par le sort. Il n'encourt pas non plus de risque d'échec des sorts profanes s'il porte une armure (car l'anneau lance le sort sans qu'il soit nécessaire d'effectuer le moindre geste). Le temps d'activation des pouvoirs de l'anneau est égal au temps d'incantation du sort stocké, avec un minimum de 1 action simple.

Si l'anneau est déterminé aléatoirement, considérez qu'il s'agit d'un parchemin pour déterminer les sorts qu'il contient (voir la section sur les parchemins). Au cas où un jet de dé vous ferait dépasser la limite des trois niveaux de sort, ignorez-le et arrêtez-vous là. Tous les *anneaux de stockage de sorts mineurs* ne sont pas découverts intégralement chargés.

Tout pratiquant de la magie peut placer les sorts de son choix dans l'anneau, du moment que le total ne dépasse pas trois niveaux de sort. Les sorts métamagiques occupent une place correspondant à leur niveau modifié par le don de métamagie. Un pratiquant de la magie peut utiliser un parchemin pour placer un sort dans un *anneau de stockage de sorts mineurs*.

Par exemple, un magicien stocke deux *projectiles magiques* et une *armure de mage* dans l'anneau (1 + 1 + 1 = 3). Cela fait, elle donne l'objet à un druide, qui utilise *armure de mage* et remplace le niveau libéré par *apaisement des animaux*. Si le druide confie l'anneau à un barbare, celui-ci peut utiliser les sorts normalement mais est incapable de recharger l'anneau.

L'anneau indique magiquement à son porteur le nom des sorts qu'il contient.

Évocation modérée ; NLS 5 ; Création d'anneaux magiques, *transfert de sorts* ; Prix 18 000 po.

**Stockage de sorts.** Comme un *anneau de stockage de sorts mineurs*, mais le nombre total de niveaux de sorts stockés est porté à 5.

Évocation modérée ; NLS 9 ; Création d'anneaux magiques, *transfert de sorts* ; Prix 50 000 po.

**Stockage de sorts majeurs.** Comme un *anneau de stockage de sorts mineurs*, mais le nombre total de niveaux de sorts stockés est porté à 10.

Évocation puissante ; NLS 17 ; Création d'anneaux magiques, *transfert de sorts* ; Prix 200 000 po.

**Substance.** Cet anneau nourrit en permanence son porteur. De plus, il le revigore, tant physiquement que mentalement, avec pour conséquence que le personnage n'a plus besoin que de deux heures de sommeil par

nuît pour être en pleine forme (au lieu de huit). L'anneau doit être porté sans discontinuité pendant une semaine avant que son effet ne commence à se faire sentir. Si on l'ôte, une nouvelle semaine lui est nécessaire pour s'accorder au rythme biologique de son porteur.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'anneaux magiques, *création de nourriture et d'eau* ; Prix 2 500 po.

**Télékinésie.** Cet anneau permet à son porteur d'utiliser le sort *télékinésie* sur commande.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'anneaux magiques, *télékinésie* ; Prix 75 000 po.

**Triple souhait.** Cet anneau est serti de trois rubis, chacun stockant un sort de *souhait* auquel le porteur peut faire appel quand il le souhaite. Dès qu'un *souhait* est utilisé, le rubis correspondant disparaît. Si l'anneau est déterminé aléatoirement, jetez 1d3 afin de déterminer le nombre de souhaits restants (il peut donc s'agir d'un *anneau de simple souhait* ou d'un *anneau de double souhait*). Une fois tous les *souhaits* utilisés, l'anneau devient non magique.

Évocation puissante (si *miracle* est utilisé) ; NLS 20 ; Création d'anneaux magiques, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 97 950 po ; Coût 11 475 po + 15 918 PX.

## Armes

Les armes magiques sont dotées d'un bonus d'altération variant de +1 à +5, bonus qui s'ajoute aux jets d'attaque et de dégâts de quiconque les utilise. Toutes sont également des armes de maître, mais le bonus que cette qualité leur confère ne s'ajoute pas à leur bonus d'altération.

Il existe deux catégories d'armes : les armes de corps à corps et les armes à distance (comprenant les armes de jet et les armes à projectiles). Certaines armes de corps à corps peuvent également être utilisées à distance. Dans ce cas, leur bonus d'altération compte quelle que soit la façon dont on s'en sert.

En plus de leur bonus d'altération, les armes peuvent avoir certaines propriétés. Ces propriétés spéciales sont considérées comme des points de bonus supplémentaires pour ce qui est de déterminer le prix de l'arme, mais elles ne modifient pas son bonus à l'attaque ou aux dégâts (sauf indication contraire). Aucune arme ne peut avoir un bonus total (bonus d'altération plus équivalences dues aux propriétés) supérieur à +10. Toute arme ayant une propriété spéciale doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

Les armes et les munitions peuvent être fabriquées dans un matériau inhabituel. Jetez 1d100 : sur un résultat de 01–95, l'arme est de fabrique courante et sur 96–100 elle est d'une substance spéciale comme l'argent alchimique ou le fer froid.

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

**Dés supplémentaires de dégâts.** Certaines armes infligent des dégâts supplémentaires sous la forme de dés additionnels. Contrairement aux bonus fixes, les bonus sous forme de dés ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

**Armes à distance et projectiles.** Le bonus d'altération d'une arme à projectiles ne se cumule pas avec le bonus d'altération de ses munitions. On ne tient compte que de la plus haute des deux valeurs.

Les munitions tirées à partir d'une arme à projectiles bénéficiant d'un bonus d'altération de +1 ou plus sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts. De même, une munition tirée depuis une arme à projectiles alignée obtient l'alignement de l'arme à projectiles (en plus de l'alignement qu'elle peut déjà avoir).

**Munitions magiques pour armes à projectiles.** Quand un projectile magique pour arme à projectiles (flèche, carreau d'arbalète ou bille de fronde) rate sa cible, il a 50% de chances de se casser ou d'être irrécupérable. S'il touche, il est automatiquement détruit. (Les shurikens suivent eux aussi cette règle.)

**Lumière.** 30% des armes magiques génèrent autant de lumière qu'une torche, ce qui leur permet d'éclairer comme un sort de *lumière* (lumière vive dans une zone de 6 mètres de rayon et faible dans une zone de 12 mètres de rayon). Ces armes brillantes sont manifestement magiques. Il est impossible de les cacher quand on les tire de leur fourreau, et elles éclairent en permanence, que leur possesseur le souhaite ou non. Certaines armes décrites plus bas brillent toujours ou au contraire ne brillent jamais. Lorsque tel est le cas, la description le précise.

**Solidité et points de résistance.** Chaque point de bonus d'altération d'une arme magique lui confère également un bonus de +2 en solidité et +10 points de résistance supplémentaires.

**Activation.** En règle générale, une arme magique fonctionne de la même manière qu'une arme normale, à savoir qu'on s'en sert pour combattre. Si elle possède une propriété que son utilisateur doit activer volontairement (comme la *lumière du soleil* d'une *épée radieuse*), cela se fait le plus souvent par le biais d'un mot de commande (action simple).

**Armes magiques et coups critiques.** Quelques propriétés spéciales d'armes magiques et de certaines armes spécifiques ont des effets supplémentaires lors d'un coup critique. (Par exemple, une arme de feu intense inflige des dés de dégâts de feu supplémentaires sur un coup critique.) Ces effets fonctionnent même sur les créatures

par ailleurs immunisées contre les coups critiques, comme les créatures artificielles, les Extérieurs et les morts-vivants. Lorsque le personnage combat des créatures de ce type, le joueur doit lancer un jet de confirmation des critiques comme s'il se battait contre un adversaire plus normal et sujet aux coups critiques. En cas de coup critique confirmé, on applique les effets spéciaux de l'arme magique, mais les dégâts de base ne sont pas multipliés par le facteur de critique.

**Détermination aléatoire.** Les armes ont 15% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction. De plus, les armes de corps à corps ont 30% de chances de générer de la lumière (voir ci-dessus).

**Armes pour les créatures de taille inhabituelle.** Le prix des armes conçues pour les créatures d'une catégorie de taille autre que P ou M diffère de celui indiqué sur les tables 7-4, 7-5 et 7-6. Le coût de la qualité de maître et de l'altération magique restent les mêmes quelle que soit la taille de l'arme.

**Table : armes**

Faible	Intermédiaire	Puissante	Bonus de l'arme	Prix de base <sup>1</sup>
01-70	01-10	—	+1	2 000 po
71-85	11-29	—	+2	8 000 po
—	30-58	01-20	+3	18 000 po
—	59-62	21-38	+4	32 000 po
—	—	39-49	+5	50 000 po
—	—	—	+6 <sup>2</sup>	72 000 po
—	—	—	+7 <sup>2</sup>	98 000 po
—	—	—	+8 <sup>2</sup>	128 000 po
—	—	—	+9 <sup>2</sup>	162 000 po
—	—	—	+10 <sup>2</sup>	200 000 po
86-90	63-68	50-63	Arme spécifique <sup>3</sup>	—
91-100	69-100	64-100	Propriété spéciale, rejouez le dé <sup>4</sup>	—

1 Dans le cas de flèches, carreaux d'arbalète ou billes de fronde, ce prix concerne 50 unités.

2 Le bonus effectif de l'arme ne peut être supérieur à +5. Utilisez ces lignes pour déterminer le prix des armes possédant des propriétés spéciales.

3 Voir la *Table : armes spécifiques*.

4 Voir la *Table : propriétés spéciales des armes de corps à corps* pour ce qui est des armes de corps à corps, ou la *Table : propriétés spéciales des armes à distance* pour les armes à distance.

**Table : détermination du type d'arme**

**1d10 Type d'arme**

**0**

- 01-70 Arme de corps à corps usuelle (voir la *Table : armes de corps à corps usuelles*)  
71-90 Arme à distance usuelle (voir la *Table : armes à distance usuelles*)  
91-100 Arme inhabituelle (voir la *Table : armes inhabituelles*)

**Table : armes de corps à corps usuelles**

1d100	Arme	Prix de l'arme <sup>1</sup>
01-03	Bâton <sup>2</sup>	+600 po
04-08	Cimeterre	+315 po
09-12	Dague	+302 po
13-22	Épée à deux mains	+350 po
23-32	Épée bâtarde	+335 po
33-37	Épée courte	+310 po
38-50	Épée longue	+315 po
51-60	Grande hache	+320 po
61-71	Hache de guerre naine	+330 po
72-75	Kama	+302 po
76-79	Lance	+302 po
80-83	Masse d'armes légère	+305 po
84-88	Masse d'armes lourde	+312 po
89-92	Nunchaku	+302 po
93-96	Rapière	+320 po
97-100	Siangham	+303 po

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



2 Les armes doubles de maître doivent acquitter deux fois le coût supplémentaire associé à une arme de maître, une fois pour chaque tête (+300 po par tête, pour un total de +600 po). Les armes doubles ont un bonus d'altération différent à chaque tête. En cas de détermination aléatoire, jetez 1d100 : sur un résultat de 01–50, le bonus des deux têtes est le même, ce qui double le bonus de l'arme pour ce qui est du prix ; sur un 51–100, la seconde tête n'a pas de propriétés spéciales et son bonus d'altération est inférieur d'un point à celui de la tête principale.

Toutes les armes magiques sont des armes de maître.

**Table 7–6 : armes à distance usuelles**

<b>1d100</b>	<b>Arme</b>	<b>Prix de l'arme<sup>1</sup></b>
01–10	Arbalète légère	+335 po
11–20	Arbalète lourde	+350 po
21–25	Arc court	+330 po
26–30	Arc court composite (limite de bonus de For de +0)	+375 po
31–35	Arc court composite (limite de bonus de For de +1)	+450 po
36–40	Arc court composite (limite de bonus de For de +2)	+525 po
41–50	Arc long	+375 po
51–55	Arc long composite (limite de bonus de For de +0)	+400 po
56–60	Arc long composite (limite de bonus de For de +1)	+500 po
61–65	Arc long composite (limite de bonus de For de +2)	+600 po
66–70	Arc long composite (limite de bonus de For de +3)	+700 po
71–75	Arc long composite (limite de bonus de For de +4)	+800 po
76–79	Dard	+300 po et 5 pa
80–83	Fronde	+300 po
84–88	Hache de lancer	+308 po
89–90	Javeline	+301 po
91–100	Munitions	
1–20	Billes (50)	+350 po
21–50	Carreaux (50)	+350 po
51–	Flèches (50)	+350 po

100

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

Toutes les armes magiques sont des armes de maître.

**Table : armes inhabituelles**

<b>1d100</b>	<b>Arme</b>	<b>Prix de l'arme<sup>1</sup></b>
01–02	Arbalète légère à répétition	+550 po
03–04	Arbalète lourde à répétition	+700 po
05–07	Arbalète de poing	+400 po
08–09	Bolas	+305 po
10–12	Chaîne cloutée	+325 po
13–14	Cimeterre à deux mains	+375 po
15–16	Corsèque	+310 po
17–18	Coutille	+308 po
19–20	Dague coup-de-poing	+302 po
21–23	Double-lame <sup>2</sup>	+700 po
24–26	Épieu	+301 po
27–28	Faux	+318 po
29–30	Filet	+320 po
31–33	Fléau d'armes léger	+308 po
33–36	Fléau d'armes lourd	+315 po
37–39	Fléau double <sup>2</sup>	+690 po
40–41	Fouet	+301 po
42–43	Gantelet	+302 po
44–45	Gantelet clouté	+305 po
46–47	Gourdin	+300 po
48–49	Guisarme	+309 po
50–53	Hache d'armes	+310 po
54–56	Hache double orque <sup>2</sup>	+660 po
57–58	Hachette	+306 po

59–61	Hallebarde	+310 po
62–64	Kukri	+308 po
65–67	Lance d’arçon	+310 po
68–70	Marteau de guerre	+312 po
71–72	Marteau léger	+301 po
73–75	Marteau-piolet gnome <sup>2</sup>	+620 po
76–77	Massue	+305 po
78–79	Matraque	+301 po
80–82	Morgenstern	+308 po
83–84	Pic de guerre léger	+304 po
85–86	Pic de guerre lourd	+308 po
87–89	Pique	+305 po
90–91	Sai	+301 po
92–93	Serpe	+306 po
94–95	Shuriken (50)	+301 po
96–97	Trident	+315 po
98–100	Urgrosh nain <sup>2</sup>	+650 po

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

2 Les armes doubles de maître doivent acquitter deux fois le coût supplémentaire associé à une arme de maître, une fois pour chaque tête (+300 po par tête, pour un total de +600 po). Les armes doubles ont un bonus d’altération différent à chaque tête. En cas de détermination aléatoire, jetez 1d100 : sur un résultat de 01–50, le bonus des deux têtes est le même, ce qui double le bonus de l’arme pour ce qui est du prix ; sur un 51–100, la seconde tête n’a pas de propriétés spéciales et son bonus d’altération est inférieur d’un point à celui de la tête principale.

Toutes les armes magiques sont des armes de maître.

### Description des propriétés spéciales des armes magiques

Un plus d’un bonus d’altération, une arme magique peut posséder une ou plusieurs des propriétés spéciales qui sont décrites ci-dessous. Une arme ayant une propriété spéciale doit posséder un bonus d’altération de +1 ou plus.

**Table : propriétés spéciales des armes de corps à corps**

Faible	Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base <sup>1</sup>
01–11	01–06	—	Acérée <sup>2</sup>	bonus de +1
12–18	07–10	01–02	Enchaînement	bonus de +1
19–28	11–17	03–05	Feu	bonus de +1
29–32	18–21	06–09	Focalisation <i>ki</i>	bonus de +1
33–42	22–28	10–12	Foudre	bonus de +1
43–52	29–35	13–15	Froid	bonus de +1
53–59	36–41	—	Gardienne	bonus de +1
60–63	42–45	16–19	Lancer	bonus de +1
64–67	46–47	—	Miséricordieuse	bonus de +1
68–76	48–52	20–22	Spectrale	bonus de +1
77–81	53–57	23–25	Stockage de sort	bonus de +1
82–85	58–59	26–29	Tonnerre	bonus de +1
86–95	60–65	30–32	Tueuse	bonus de +1
96–99	66–69	33–36	Vicieuse	bonus de +1
—	70–72	37–41	Anarchique	bonus de +2
—	73–75	42–46	Axiomatique	bonus de +2
—	76–78	47–49	Destruction <sup>3</sup>	bonus de +2
—	79–81	50–54	Feu intense	bonus de +2
—	82–84	55–59	Foudre intense	bonus de +2
—	85–87	60–64	Froid intense	bonus de +2
—	88–90	65–69	Impie	bonus de +2
—	91–93	70–74	Sainte	bonus de +2
—	94–95	75–78	Sanglante	bonus de +2
—	—	79–83	Rapidité	bonus de +3
—	—	84–85	Dansante	bonus de +4
—	—	86–88	Lumière	bonus de +4

—	—	89–90	Vorpale <sup>4</sup>	bonus de +5
100	96–100	91–100	Rejouez deux fois le dé <sup>5</sup>	—

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

2 Arme tranchante ou perforante uniquement. Rejouez le dé si l'arme est contondante.

3 Arme contondante uniquement. Rejouez le dé si l'arme est tranchante ou perforante.

4 Arme tranchante uniquement. Rejouez le dé si l'arme est contondante ou perforante.

5 Rejouez le dé si vous obtenez deux fois la même propriété, si la dernière propriété obtenue n'est pas compatible avec les précédentes, ou si, trop puissante, elle fait dépasser la limite maximale pour une arme (+10 en cumulant le bonus d'altération de l'arme et les modificateurs dus aux diverses propriétés).

**Table : propriétés spéciales des armes à distance**

Faible	Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base <sup>1</sup>
01–08	01–05	01–05	Boomerang <sup>2</sup>	bonus de +1
09–23	06–17	06–09	Feu	bonus de +1
24–38	18–29	10–13	Foudre	bonus de +1
39–53	30–41	14–17	Froid	bonus de +1
54–66	42–49	18–21	Longue portée	bonus de +1
67–71	50–51	—	Miséricordieuse	bonus de +1
72–77	52–55	22–23	Tonnerre	bonus de +1
78–87	56–60	24–25	Traqueuse	bonus de +1
88–99	61–68	26–29	Tueuse	bonus de +1
—	69–71	30–34	Anarchique	bonus de +2
—	72–74	35–39	Axiomatique	bonus de +2
—	75–79	40–49	Feu intense	bonus de +2
—	80–84	50–59	Foudre intense	bonus de +2
—	85–89	60–69	Froid intense	bonus de +2
—	90–92	70–74	Impie	bonus de +2
—	93–95	75–79	Sainte	bonus de +2
—	—	80–84	Rapidité	bonus de +3
—	—	85–90	Lumière	bonus de +4
100	96–100	91–100	Rejouez deux fois le dé <sup>3</sup>	—

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

2 Arme de jet uniquement. Rejouez le dé pour les armes à projectiles et les munitions.

3 Rejouez le dé si vous obtenez deux fois la même propriété, si la dernière propriété obtenue n'est pas compatible avec les précédentes, ou si, trop puissante, elle fait dépasser la limite maximale pour une arme (+10 en cumulant le bonus d'altération de l'arme et les modificateurs dus aux diverses propriétés).

**Acérée.** Cette propriété ne peut être placée que sur des armes de corps à corps tranchantes ou perforantes. La zone de critique possible d'une arme acérée est doublée par rapport à une arme ordinaire. Par exemple, une épée longue ordinaire a une zone de critique possible de 19–20, tandis que celle d'une *épée longue +1 acérée* est de 17–20. Les effets de cette propriété ne se cumulent pas avec des effets similaires étendant la zone de critique possible, comme le sort *affûtage* ou le don Science du critique.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *affûtage* ; Prix bonus de +1.

**Anarchique.** Une arme anarchique est d'alignement chaotique et alimentée directement par l'énergie du Chaos. Cela en fait une arme du Chaos, capable d'ignorer la réduction des dégâts correspondante. De plus, lors d'une attaque réussie, elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement loyal. Toute créature loyale essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation (Chaos) modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *marteau du Chaos*, alignement chaotique ; Prix bonus de +2.

**Axiomatique.** Une arme axiomatique est d'alignement loyal et alimentée par l'énergie de la Loi. Cela en fait une arme de la Loi, capable d'ignorer la réduction des dégâts correspondante. De plus, lors d'une attaque réussie, elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement loyal. Toute créature chaotique essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation (Loi) modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *courroux de l'ordre*, alignement loyal ; Prix bonus de +2.

**Boomerang.** Cette propriété ne peut être placée que sur des armes de jet. Après avoir été lancée, une arme boomerang vole automatiquement jusqu'à la main de son propriétaire. Elle arrive juste avant le prochain tour de jeu du lanceur, qui peut donc la relancer sans attendre.

Attraper une arme boomerang en vol est une action libre. Si le personnage ne peut l'attraper ou s'il s'est déplacé après avoir tiré, l'arme tombe au sol sur la case d'où elle a été lancée.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *télékinésie* ; Prix bonus de +1.

**Dansante.** Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Par une action simple, on peut lâcher une arme dansante pour qu'elle attaque d'elle-même. Elle combat pendant 4 rounds, en utilisant le bonus de base à l'attaque de son propriétaire, puis tombe à terre. Pendant qu'elle danse (i.e. attaque seule), l'arme ne peut porter d'attaque d'opportunité et son propriétaire n'est pas considéré comme étant armé avec cette arme. Néanmoins, elle est considérée pour tous les autres effets comme étant tenue ou portée par son propriétaire. Lorsqu'elle danse, elle occupe le même espace que son propriétaire et peut attaquer les adversaires adjacents (les armes à allonge peuvent attaquer les adversaires se trouvant à 3 mètres). L'arme dansante accompagne la personne l'ayant activée dans ses déplacements, qu'ils soient ordinaires ou magiques. À condition d'avoir une main libre, la personne l'ayant lâchée peut la reprendre quand elle le souhaite par une action libre. Dans ce cas, il lui faut attendre un minimum de 4 rounds pour que l'arme puisse danser de nouveau. Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *animation d'objets* ; Prix bonus de +4.

**Destruction.** Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps contondante. Une arme de destruction est l'ennemie jurée des morts-vivants, quels qu'ils soient. Tout mort-vivant frappé par cette arme en combat doit réussir un jet de Volonté (DD 14) pour ne pas être détruit.

Invocation puissante ; NLS 14 ; Création d'armes et armures magiques, *guérison suprême* ; Prix bonus de +2.

**Enchaînement.** Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Si l'utilisateur d'une arme d'enchaînement possède le don Enchaînement, il peut effectuer une attaque d'enchaînement supplémentaire par round.

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *puissance divine* ; Prix bonus de +1.

**Feu.** Sur commande, une arme de feu se couvre de flammes qui ne font aucun mal au porteur et restent en place tant qu'un autre ordre n'est pas donné. Lors d'une attaque réussie, une arme de feu inflige +1d6 points de dégâts de feu supplémentaires. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, soit *lame de feu*, soit *boule de feu*, soit *colonne de feu* ; Prix bonus de +1.

**Feu intense.** Une arme de feu intense fonctionne comme une arme de feu, mais elle possède la possibilité supplémentaire de générer une explosion de feu lors de chaque coup critique. L'explosion de feu ne blesse pas le porteur. La cible subit des dégâts de feu supplémentaires selon le facteur de critique : +1d10 points s'il est de x2, +2d10 points s'il est de x3 et +3d10 points s'il est de x4. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent. L'explosion de feu a lieu même si la propriété spéciale de feu de l'arme n'est pas activée. Les dégâts de ces deux propriétés se cumulent.

Évocation puissante ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, soit *lame de feu*, soit *boule de feu*, soit *colonne de feu* ; Prix bonus de +2.

**Focalisation ki.** Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Une arme de focalisation *ki* permet à son porteur de canaliser son énergie *ki*. Ainsi, le personnage peut utiliser ses attaques spéciales *ki* à travers l'arme comme s'il se battait à mains nues. Les attaques affectées comprennent les aptitudes de moine de frappe *ki* et de paume vibratoire, ainsi que le don Coup étourdissant.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, moine de niveau 1 ; Prix bonus de +1.

**Foudre.** Sur commande, une arme de feu génère un halo d'électricité crépitante qui ne fait aucun mal au porteur et reste en place tant qu'un autre ordre n'est pas donné. Lors d'une attaque réussie, une arme de foudre inflige +1d6 points de dégâts d'électricité supplémentaires. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, soit *appel de la foudre*, soit *éclair* ; Prix bonus de +1.

**Foudre intense.** Une arme de foudre intense fonctionne comme une arme de foudre, mais elle possède la possibilité supplémentaire de générer une explosion d'électricité lors de chaque coup critique. L'explosion d'électricité ne blesse pas le porteur. La cible subit des dégâts d'électricité supplémentaires selon le facteur de critique : +1d10 points s'il est de x2, +2d10 points s'il est de x3 et +3d10 points s'il est de x4. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent. L'explosion d'électricité a lieu même si la propriété spéciale d'électricité de l'arme n'est pas activée. Les dégâts de ces deux propriétés se cumulent.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, soit *appel de la foudre*, soit *éclair* ; Prix bonus de +2.

**Froid.** Sur commande, une arme de froid génère un froid glacial qui ne fait aucun mal au porteur et reste en place tant qu'un autre ordre n'est pas donné. Lors d'une attaque réussie, une arme de froid inflige +1d6 points de dégâts de froid supplémentaires. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, soit *métal gelé*, soit *tempête de grêle* ; Prix bonus de +1.

**Froid intense.** Une arme de froid intense fonctionne comme une arme de froid, mais elle possède la possibilité supplémentaire de générer une explosion de froid lors de chaque coup critique. L'explosion de froid ne blesse pas le porteur. La cible subit des dégâts de froid supplémentaires selon le facteur de critique : +1d10 points s'il est de x2, +2d10 points s'il est de x3 et +3d10 points s'il est de x4. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent. L'explosion de froid a lieu même si la propriété spéciale de froid de l'arme n'est pas activée. Les dégâts de ces deux propriétés se cumulent.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, soit *métal gelé*, soit *tempête de grêle* ; Prix bonus de +2.

**Gardienne.** Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Une arme gardienne permet à son possesseur d'utiliser tout ou partie de son bonus d'altération comme bonus à la CA se cumulant avec tous les autres types de bonus. Par une action libre au début de son tour de jeu, le personnage choisit la répartition de son bonus et sa CA est modifiée en conséquence jusqu'à son prochain tour de jeu.

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

**Lancer.** Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Une arme de lancer acquiert un facteur de portée de 3 mètres et peut être lancée par tout personnage formé à son maniement.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *Pierre magique* ; Prix bonus de +1.

**Longue portée.** Cette propriété ne peut être placée que sur une arme à distance. Une arme de longue portée double son facteur de portée.

Divination modérée ; NLS 6 ; Création d'armes et armures magiques, *clairaudience/clairvoyance* ; Prix bonus de +1.

**Lumière.** Une arme de lumière est partiellement transformée en énergie (généralement, il s'agit de sa lame pour une épée, de son fer pour une hache, de sa pointe pour une flèche, etc.), mais cela ne modifie en rien son poids. Elle éclaire autant qu'une torche, dans un rayon de 6 mètres. Elle ne tient pas compte de la matière non vivante, ce qui signifie qu'elle ne tient pas compte du bonus d'armure à la CA (ainsi que du bonus d'altération d'une armure magique). Par contre, les bonus de Dextérité, d'esquive, d'armure naturelle, de parade et autres interviennent normalement. Une arme de lumière ne peut pas faire le moindre mal aux objets, pas plus qu'aux morts-vivants ou aux créatures artificielles. Cette propriété spéciale ne peut s'appliquer qu'aux armes de corps à corps, aux armes de jet et aux munitions.

Transmutation puissante ; NLS 16 ; Création d'armes et armures magiques, *état gazeux*, *flamme éternelle* ; Prix bonus de +4.

**Impie.** Une arme impie est d'alignement mauvais et alimentée directement par l'énergie du Mal. Cela en fait une arme du Mal, capable d'ignorer la réduction des dégâts correspondante. De plus, lors d'une attaque réussie, elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement bon. Toute créature bonne essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation (Mal) modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *ténèbres maudites*, alignement mauvais ; Prix bonus de +2.

**Miséricordieuse.** Une arme miséricordieuse inflige +1d6 points de dégâts supplémentaires, et l'ensemble des dégâts qu'elle inflige sont non-létaux. Sur commande, l'arme peut réprimer les deux effets de cette propriété jusqu'à ce qu'elle reçoive l'ordre inverse. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *soins légers* ; Prix bonus de +1.

**Rapidité.** Une arme de rapidité permet à son possesseur d'attaquer une fois de plus par round lors d'une action d'attaque à outrance. Cette attaque utilise son bonus de base à l'attaque complet, plus les modificateurs habituels. (Les effets de cette propriété spéciale ne se cumulent pas avec les effets similaires, comme le sort *rapidité*.)

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *rapidité* ; Prix bonus de +3.

**Sainte.** Une arme sainte est d'alignement bon et alimentée par l'énergie du Bien. Cela en fait une arme du Bien, capable d'ignorer la réduction des dégâts correspondante. De plus, lors d'une attaque réussie, elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais. Toute créature mauvaise essayant de

s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même restauration, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Evocation (Bien) modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *châtiment divin*, alignement bon ; Prix bonus de +2.

**Sanglante.** Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Une arme sanglante inflige 1 point d'affaiblissement temporaire de Constitution chaque fois qu'elle frappe une créature et lui inflige des dégâts. Un coup critique n'augmente pas la valeur de cet affaiblissement. Les créatures immunisées contre les coups critiques (comme les plantes et les créatures artificielles) sont immunisées aux effets de cette propriété spéciale.

Evocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *épée de force* ; Prix bonus de +2.

**Spectrale.** Une arme spectrale permet de frapper les créatures intangibles comme si elles étaient tangibles (sans subir les 50% de risques de rater accompagnant habituellement toute attaque tangible contre une créature intangible). Elle peut également être utilisée normalement par une créature intangible, et un fantôme usant de son pouvoir de manifestation peut s'en servir contre des adversaires tangibles. En fait, une arme spectrale est à tout moment considérée comme tangible ou intangible, selon ce qui favorise son possesseur.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *changement de plan* ; Prix bonus de +1.

**Stockage de sort.** Un pratiquant de la magie peut placer dans une arme de stockage de sort un unique sort du 3<sup>e</sup> niveau ou moins dont la cible est une créature seule et dont le temps d'incantation est de 1 action simple. Chaque fois que l'arme frappe une créature et lui inflige des dégâts, le personnage peut ordonner à l'arme (par une action libre) de lancer immédiatement le sort qu'elle contient. (Cette propriété est une exception à la règle générale qui veut que lancer un sort par le biais d'un objet prenne au moins autant de temps que le jeter soi-même). Les sorts les plus fréquemment stockés comprennent *blessure grave*, *cécité*, *contagion* et *immobilisation de personne*. Une fois le sort lancé par l'arme, celle-ci est vide et doit être rechargée par un pratiquant de la magie. L'arme indique magiquement à son porteur l'identité du sort qu'elle stocke. Si l'arme est déterminée aléatoirement, elle a 50% de chances d'avoir déjà un sort en réserve quand on la trouve.

Evocation modérée (plus l'aura du sort stocké) ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, niveau 12 de lanceur de sorts ; Prix bonus de +1.

**Tonnerre.** Une arme de tonnerre tire son nom du bruit qui accompagne chacun de ses coups critiques. Elle génère une déflagration sonore lors de chaque coup critique. La déflagration ne blesse pas le porteur. La cible subit des dégâts de son supplémentaires selon le facteur de critique : +1d8 points s'il est de x2, +2d8 points s'il est de x3 et +3d8 points s'il est de x4. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent. Les sujets d'un coup critique porté à l'aide d'une arme de tonnerre doivent réussir un jet de Vigueur de DD 14 pour éviter de devenir définitivement sourds.

Nécromancie faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *cécité/surdité* ; Prix bonus de +1.

**Traqueuse.** Cette propriété ne peut être placée que sur des armes à distance. Une arme traqueuse se dirige sans faille vers sa cible, ce qui lui permet d'annuler les chances de rater qui pourraient s'appliquer, comme celles dues au camouflage. (L'arme doit cependant être pointée vers une case donnée. Des flèches tirées au hasard dans un espace vide ne vont pas se diriger vers des ennemis invisibles, même s'ils sont à portée.)

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *télékinésie* ; Prix bonus de +1.

**Tueuse.** Une arme tueuse est particulièrement efficace contre un type ou sous-type de créature donné. Contre ses adversaires désignés, son bonus d'altération augmente de +2 (autrement dit, une *épée longue* +1 tueuse de dragons sera +3 contre les dragons). De plus, lors d'une attaque réussie, elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires contre ses adversaires désignés. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent. Pour déterminer aléatoirement les ennemis jurés d'une arme tueuse, jetez 1d100 et consultez la table suivante.

#### **1d100 Adversaires désignés**

01–05	Aberrations
06–09	Animaux
10–16	Créatures artificielles
16–21	Créatures magiques
22–27	Dragons
28–32	Élémentaires
33–35	Extérieurs bons
36–38	Extérieurs chaotiques
39	Extérieurs de l'Air
40	Extérieurs de l'Eau
41	Extérieurs de la Terre

42	Extérieurs du Feu
43–45	Extérieurs loyaux
46–48	Extérieurs mauvais
49–53	Fées
54–60	Géants
61	Humanoïdes (aquatique)
62–63	Humanoïdes (elfe)
64	Humanoïdes (gnoll)
65	Humanoïdes (gnome)
66–68	Humanoïdes (goblinoïde)
69	Humanoïdes (halfelin)
70–73	Humanoïdes (humain)
74–75	Humanoïdes (nain)
76–78	Humanoïdes (orque)
79–81	Humanoïdes (reptilien)
82–86	Humanoïdes monstrueux
87–94	Morts-vivants
95–96	Plantes
97–98	Vases
99–100	Vermine

Invocation modérée ; NLS 8 ; Création d’armes et armures magiques, *convocation de monstres I* ; Prix bonus de +2.

**Vicieuse.** Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Lorsqu’une arme vicieuse frappe une créature, elle génère entre son porteur et sa cible une aura d’énergie disruptive, qui inflige 1d6 points de dégâts au premier et 2d6 points de dégâts à la seconde.

Nécromancie modérée ; NLS 9 ; Création d’armes et armures magiques, *énergie négative* ; Prix bonus de +1.

**Vorpale.** Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps tranchante. Cette propriété puissante et redoutée de tous permet de décapiter les créatures frappées. En cas de 20 naturel sur le jet d’attaque, suivi d’une confirmation de coup critique réussi, la tête de la cible (si elle en a une) est automatiquement séparée de son corps. Certaines créatures n’ont pas de tête (c’est le cas de nombreuses aberrations et de toutes les vases). D’autres, telles que les golems et les morts-vivants (vampires exceptés), ne sont pas affectées par la perte de leur tête. À ces rares exceptions près, les créatures dont la tête est tranchée meurent aussitôt.

Nécromancie et Transmutation puissantes ; NLS 18 ; Création d’armes et armures magiques, *affûtage, cercle de mort* ; Prix bonus de +5.

### Armes spécifiques

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

**Table : armes spécifiques**

Faible	Intermédiaire	Puissante	Arme spéciale	Prix de vente
01–15	—	—	<i>Flèche endormante</i>	132 po
16–25	—	—	<i>Carreau hurleur</i>	267 po
26–45	—	—	Dague de maître en argent	322 po
46–65	—	—	Épée longue de maître en fer froid	330 po
66–75	01–09	—	<i>Javeline de foudre</i>	1 500 po
76–80	10–15	—	<i>Flèche mortelle</i>	2 282 po
81–90	16–24	—	Dague en adamantium	3 002 po
91–100	25–33	—	Hache d’armes en adamantium	3 010 po
—	34–37	—	<i>Grande flèche mortelle</i>	4 057 po
—	38–40	—	<i>Brise-arme</i>	4 315 po
—	41–46	—	<i>Dague venimeuse</i>	8 302 po
—	47–51	—	<i>Trident d’alerte</i>	10 115 po
—	52–56	01–03	<i>Regret du changeant</i>	12 780 po
—	67–62	04–07	<i>Dague de l’assassin</i>	18 302 po
—	63–66	08–09	<i>Trident de domination aquatique</i>	18 650 po
—	67–74	10–13	<i>Épée ardente</i>	20 715 po
—	75–79	14–17	<i>Épée de bonne fortune (0 souhait)</i>	22 060 po
—	80–86	18–24	<i>Épée de précision</i>	22 310 po
—	87–91	25–31	<i>Épée des plans</i>	22 315 po

—	92–95	32–37	<i>Épée des neuf vies</i>	23 057 po
—	96–97	38–41	<i>Arc du long serment</i>	25 600 po
—	98–100	42–46	<i>Épée voleuse de vie</i>	25 715 po
—	—	47–51	<i>Masse d'épouvante</i>	38 552 po
—	—	52–57	<i>Hache dévitalisante</i>	40 320 po
—	—	58–62	<i>Cimeterre des bois</i>	47 315 po
—	—	63–67	<i>Rapière d'anémie</i>	50 320 po
—	—	68–73	<i>Épée radieuse</i>	50 335 po
—	—	74–79	<i>Épée de givre</i>	54 475 po
—	—	80–84	<i>Marteau de lancer nain</i>	60 312 po
—	—	85–91	<i>Épée de bonne fortune (1 souhait)</i>	62 360 po
—	—	91–95	<i>Masse de démolition</i>	75 312 po
—	—	96–97	<i>Épée de bonne fortune (2 souhaits)</i>	102 660 po
—	—	98–99	<i>Épée de justice</i>	120 630 po
—	—	100	<i>Épée de bonne fortune (3 souhaits)</i>	142 960 po

**Arc du long serment.** Cet *arc long composite* (limite de bonus de Force de +2) +1 en bois blanc a été taillé par les elfes. Il murmure “ Mort à mes ennemis ” en elfique dès qu’on le bande. Si l'utilisateur jure à voix haute de tuer la créature qu'il vise (une action libre), l'arc répond d'un cri : “ Mort à ceux qui m'ont fait du tort ”. Contre un tel ennemi, l'arc acquiert un bonus d'altération de +5 et ses flèches infligent +2d6 points de dégâts supplémentaires (tandis que leur facteur de critique passe de x3 à x4). Cependant, non seulement l'arc redevient un simple arc de maître contre d'autres adversaires que son ennemi déclaré, mais de plus le personnage subit un malus de –1 sur ses jets d'attaque à l'aide de n'importe quelle autre arme que l'*arc du long serment*. Ces désavantages durent pendant une semaine, ou moins si le porteur de l'arc détruit l'ennemi déclaré.

L'*arc du long serment* ne peut avoir qu'un ennemi déclaré en même temps. Une fois que le porteur s'est déclaré un ennemi, il ne peut en déclarer d'autres tant que le premier n'a pas été tué ou que 7 jours ne se sont écoulés. Le pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

Évocation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, le créateur doit être elfe ; Prix 25 600 po ; Coût 13 100 po + 1 000 PX.

**Brise-arme.** Cette *épée longue* +1 dévoile ses pouvoirs si son porteur possède le don Science de la destruction. Lors d'une tentative de destruction d'une arme adverse, elle confère alors un bonus de +3 sur le jet d'attaque opposé et sur le jet de dégâts infligés à l'arme.

Évocation puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, Science de la destruction, *fracasement* ; Prix 4 315 po ; Coût 2 315 po + 160 PX.

**Carreau hurleur.** Ces *carreaux* +2 poussent à hurlement à glacer le sang quand on les tire, avec pour conséquence que toute créature se trouvant à moins de 6 mètres de leur trajectoire doit réussir un jet de Volonté de DD 14 pour ne pas être secouée. Il s'agit d'un effet mental de terreur.

Enchantement faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *anathème* ; Prix 267 po ; Coût 128 po et 5 pa + 10 PX.

**Cimeterre des bois.** Pour peu qu'on l'utilise en extérieur dans une région tempérée, ce *cimeterre* +3 inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque coup et permet à son possesseur d'utiliser le don Enchaînement. Évocation modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques ; soit *puissance divine*, soit niveau 7 de druide ; Prix 47 315 po ; Coût 23 657 po + 1 893 PX.

**Dague de l'assassin.** Cette *dague* +2 à lame courbe semble particulièrement redoutable. Elle confère un bonus de +1 au DD du jet de Vigueur contre les effets d'une attaque mortelle portée par un assassin.

Nécromancie modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *exécution* ; Prix 18 302 po ; Coût 9 302 po + 720 PX.

**Dague de maître en argent.** Cette dague de maître est faite d'argent alchimique. En tant qu'arme de maître, elle confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque.

Aucune aura (non magique) ; Prix 322 po.

**Dague en adamantium.** La lame de cette dague non magique est faite d'adamantium. En tant qu'arme de maître, elle confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque.

Aucune aura (non magique) ; Prix 3 002 po.

**Dague venimeuse.** Cette *dague* +1 a une lame noire et dentelée. Une fois par jour, son utilisateur peut affecter une créature qu'il vient de frapper et de blesser à l'aide de la dague d'un effet d'*empoisonnement* (comme le sort, DD 14). Le personnage peut choisir d'utiliser le poison une fois qu'il a frappé. Cette décision ne prend qu'une action libre, mais elle doit être prise au cours du round où la dague a frappé.



Nécromancie faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *empoisonnement* ; Prix 8 302 po ; Coût 4 302 po + 320 PX.

**Épée ardente.** Cette arme est une *épée longue +1 de feu intense*. Une fois par jour, elle peut émettre un rayon brûlant vers une cible se trouvant à 9 mètres ou moins. Si le porteur réussit un jet d'attaque de contact à distance contre la cible, celle-ci subit 4d6 points de dégâts de feu.

Évocation modérée ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *rayon ardent*, et soit *lame de feu*, soit *boule de feu*, soit *colonne de feu* ; Prix 20 715 po ; Coût 10 515 po + 816 PX.

**Épée de bonne fortune.** Cette *épée courte +2* confère à son porteur un bonus de chance de +1 à tous ses jets de sauvegarde. Cette arme possède le pouvoir de bonne fortune, utilisable une fois par jour. Ce pouvoir extraordinaire permet au porteur de l'épée de relancer un jet de dé juste après l'avoir effectué. On applique alors le nouveau résultat, même s'il est moins bon que le premier. De plus, une *épée de bonne fortune* contient jusqu'à trois souhaits au moment de sa création. Si vous l'obtenez aléatoirement, le nombre de souhaits peut être inférieur (1d4-1, minimum 0). Une fois tous les souhaits utilisés, l'arme reste une *épée courte +2*, continue de prodiguer son bonus de chance de +1 et conserve son pouvoir de bonne fortune.

Évocation puissante ; NLS 17 ; Création d'armes et armures magiques, soit *miracle*, soit *souhait* ; Prix 22 060 po (0 *souhait*), 62 360 po (1 *souhait*), 102 660 po (2 *souhaits*), 142 960 po (3 *souhaits*) ; Coût 11 030 po + 882 PX (0 *souhait*), 31 180 po + 2 494 PX (1 *souhait*), 51 330 po + 4 106 PX (2 *souhaits*), 71 480 po + 5 718 PX (3 *souhaits*).

**Épée de givre.** Cette *épée à deux mains +3 de froid* brille comme une torche lorsque la température ambiante est inférieure à -15° C. Il est alors impossible de la dissimuler hors de son fourreau ou d'éteindre cette lumière. Son possesseur est protégé du feu, l'épée absorbant les 10 premiers points de dégâts de feu que son porteur doit subir chaque round.

Une épée de givre éteint automatiquement tous les feux non magiques dans un rayon de 3 mètres. Par une action simple, l'épée peut aussi tenter de dissiper un feu magique aux effets durables (par opposition aux effets instantanés comme *boule de feu*, *colonne de feu*, *nuée de météores*, etc.). Il faut jouer un test de dissipation (1d20 +14) contre un DD de 11 + le niveau du sort contre chaque sort de feu pour le dissiper.

Évocation puissante ; NLS 14 ; Création d'armes et armures magiques, *dissipation de la magie*, *protection contre les énergies destructives*, *tempête de grêle* ; Prix 54 475 po ; Coût 27 375 po et 5 pa + 2 179 PX.

**Épée de justice.** Cette *épée longue en fer froid +2* devient entre les mains d'un paladin une *épée longue en fer froid +5 sainte* possédant les pouvoirs suivants..

Elle confère une résistance à la magie de 5 + le niveau de classe du paladin au porteur et aux personnes adjacentes. Elle peut être utilisée pour lancer une *dissipation suprême* chaque round par une action simple, à un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de paladin. Seule une dissipation de zone est possible, pas la dissipation ciblée ou l'utilisation en tant que contresort.

Abjuration puissante ; NLS 18 ; Création d'armes et armures magiques, *aura sacrée*, alignement bon ; Prix 120 630 po ; Coût 60 630 po + 4 800 PX.

**Épée des neuf vies.** Cette arme fonctionne comme une *épée longue +2*, si ce n'est qu'elle a également le pouvoir d'absorber l'énergie vitale de ses victimes. Elle peut le faire jusqu'à neuf fois, après quoi elle redevient une *épée longue +2* comme les autres (entourée d'une légère aura de Mal, peut-être). Le pouvoir spécial de l'épée ne fonctionne que sur un coup critique et il est sans effet sur les créatures immunisées contre les coups critiques. Dans ce cas, la cible a droit à un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas mourir sur le coup. En cas de succès, le pouvoir ne fonctionne pas, mais l'épée ne perd pas de charge et les dégâts du coup critique sont déterminés normalement. L'épée est intrinsèquement maléfique, et tout individu d'alignement bon qui la prend en main acquiert aussitôt deux niveaux négatifs, qui restent actifs tant que l'arme n'est pas reposée (moment auquel ils disparaissent aussitôt). Ces niveaux négatifs ne risquent pas de causer une perte de niveau effective, mais rien (pas même *restauration*) ne permet de s'en débarrasser tant que le personnage garde l'épée en main. Nécromancie (Mal) puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *doigt de mort* ; Prix 23 057 po ; Coût 11 528 po + 922 PX.

**Épée des plans.** Cette arme est une *épée longue +1* sur le plan Matériel. Sur n'importe quel plan élémentaire, ou lorsque son porteur affronte un élémentaire, elle devient une *épée longue +2*. Elle devient une *épée longue +3* dans le plan Astral ou le plan Éthéré, ou quand elle est utilisée contre une entité native de l'un de ces plans. Enfin, elle est l'équivalent d'une *épée longue +4* dans n'importe quel autre plan (et contre tous les Extérieurs, où qu'ils se trouvent).

Évocation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *changement de plan* ; Prix 22 315 po ; Coût 11 157 po et 5 pa + 893 PX.

**Épée de précision.** Cette *épée courte +1* dotée d'une lame fine et gris terne confère un bonus de +4 aux jets d'attaque et de dégâts de son possesseur si celui-ci s'en sert pour porter une attaque sournoise.

Illusion modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *flou* ; Prix 22 310 po ; Coût 11 155 po + 892 PX.

**Épée longue de maître en fer froid.** Cette épée longue de maître non magique est faite de fer froid. En tant qu'arme de maître, elle confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque.

Aucune aura (non magique) ; Prix 330 po.

**Épée radieuse.** Cette arme a la taille d'une épée bâtarde, mais sa magie est telle qu'on peut la manier comme une épée courte pour ce qui est du poids et de l'aisance d'utilisation (en d'autres termes, l'épée radieuse a l'air d'une épée bâtarde et cause les dégâts correspondants, mais son propriétaire réagit comme s'il maniait une épée courte). Tout personnage sachant manier l'épée bâtarde ou l'épée courte peut se servir d'une épée radieuse. De la même manière, les dons Arme de prédilection et Spécialisation martiale s'appliquent, qu'ils concernent l'épée bâtarde ou l'épée courte (mais leurs effets ne se cumulent pas).

Au cours d'un combat normal, la lame dorée de l'épée radieuse se comporte comme une *épée bâtarde* +2. Son bonus d'altération passe à +4 contre les créatures maléfiques. Contre les morts-vivants et les créatures originaires du plan Négatif, ses dégâts sont automatiquement doublés (et son facteur de critique passe de x2 à x3).

Le plus grand pouvoir de l'épée est la *lumière du soleil*. Le personnage peut y faire appel une fois par jour en décrivant avec son arme de grands cercles au-dessus de sa tête et en prononçant le mot de commande. Aussitôt, l'épée radieuse dégage une lueur dorée éclairant autant que la lumière du jour. Cette lueur a un rayon initial de 3 mètres, qui s'étend de 1,50 mètre par round tant que le personnage continue de faire tourbillonner l'épée (18 mètres maximum, au bout de 10 rounds). Dès que l'utilisateur cesse de faire tourner l'épée, la luminosité décroît sensiblement mais persiste pendant une minute encore avant de disparaître. Toutes les *épées radieuses* sont d'alignement bon, et tout individu malfaisant essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce que le personnage se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même restauration, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *lumière du jour*, alignement bon ; Prix 50 335 po ; Coût 25 335 po + 2 000 PX.

**Épée voleuse de vie.** Cette *épée longue* +2 en fer noir transmet un niveau négatif à sa cible chaque fois qu'elle obtient un coup critique. Dès que cela se produit, le porteur de l'épée gagne 1d6 points de vie temporaires, qui disparaissent au bout de 24 heures. Une journée après avoir été frappée, la victime a droit à un jet de Vigueur (DD 16) par niveau négatif afin d'éviter que ceux-ci ne se transforment en niveaux perdus.

Nécromancie puissante ; NLS 17 ; Création d'armes et armures magiques, *énergie négative* ; Prix 25 715 po ; Coût 12 857 po + 1 029 PX.

**Flèche endormante.** Cette étrange *flèche* +1 est entièrement blanche. Si elle frappe sa cible et doit infliger des dégâts, elle explose plutôt dans une petite décharge d'énergie magique infligeant des points de dégâts non-létaux (correspondant aux points de dégâts létaux qu'elle aurait dû occasionner) et forçant la créature touchée à réussir un jet de Volonté de DD 11 pour ne pas s'endormir pendant 5 minutes.

Enchantement faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *sommeil* ; Prix 132 po ; Coût 69 po et 5 pa + 5 PX.

**Flèche mortelle.** Cette *flèche* +1 est mortelle pour un type de créature déterminé lors de sa création. En cas d'attaque réussie, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas mourir instantanément (ou ne pas être détruite, pour les créatures non vivantes). Notez que même les monstres qui ne jouent jamais de jet de Vigueur en temps normal (morts-vivants et créatures artificielles) peuvent être détruits par la flèche mortelle appropriée. Si la flèche est censée tuer une créature vivante, c'est un effet de mort (ce qui signifie que *protection contre la mort* permet de s'en protéger). Pour déterminer quel type (et éventuellement sous-type) de créature que la flèche mortelle peut tuer, jetez 1d100 et consultez la table suivante.

#### 1d100 Type (sous-type) ciblés

01–05	Aberrations
06–09	Animaux
10–16	Créatures artificielles
16–21	Créatures magiques
22–27	Dragons
28–32	Élémentaires
33–35	Extérieurs bons
36–38	Extérieurs chaotiques
39	Extérieurs de l'Air
40	Extérieurs de l'Eau
41	Extérieurs de la Terre
42	Extérieurs du Feu
43–45	Extérieurs loyaux
46–48	Extérieurs mauvais
49–53	Fées

54–60	Géants
61	Humanoïdes (aquatique)
62–63	Humanoïdes (elfe)
64	Humanoïdes (gnoll)
65	Humanoïdes (gnome)
66–68	Humanoïdes (goblinoïde)
69	Humanoïdes (halfelin)
70–73	Humanoïdes (humain)
74–75	Humanoïdes (nain)
76–78	Humanoïdes (orque)
79–81	Humanoïdes (reptilien)
82–86	Humanoïdes monstrueux
87–94	Morts-vivants
95–96	Plantes
97–98	Vases
99–100	Vermine

Une *flèche mortelle supérieure* fonctionne comme une *flèche mortelle*, si ce n'est qu'il est plus difficile encore de lui résister (DD 23 au lieu de 20).

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *doigt de mort* (*flèche mortelle*) ou *doigt de mort* à intensité augmentée (*flèche mortelle supérieure*) ; Prix 2 282 po (*flèche mortelle*) ou 4 057 po (*flèche mortelle supérieure*) ; Coût 1 144 po et 5 pa + 91 PX (*flèche mortelle*) ou 2 032 po + 162 PX (*flèche mortelle supérieure*).

**Hache d'armes en adamantium.** La lame de cette hache d'armes non magique est faite d'adamantium. En tant qu'arme de maître, elle confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque.

Aucune aura (non magique) ; Prix 3 010 po.

**Hache dévitalisante.** Cette *grande hache* +1 est appréciée par les morts-vivants et les créatures artificielles, qui ne subissent pas son désavantage. Une *hache dévitalisante* transmet deux niveaux négatifs à sa cible chaque fois qu'elle frappe et blesse une créature (un peu comme certains morts-vivants). Une journée après avoir été frappée, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour chaque niveau négatif, sous peine de perdre un niveau de façon permanente pour chaque jet de sauvegarde raté.

Mais à chaque fois que la hache dévitalisante touche sa cible, elle transmet également un niveau négatif à son possesseur. Ce niveau négatif disparaît après 1 heure.

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *énergie négative* ; Prix 40 320 po ; Coût 20 320 po + 1 600 PX.

**Javeline de foudre.** Quand on la lance, cette javeline se transforme en *éclair* infligeant 5d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 14 pour demi-dégâts). Elle est consumée au cours de la transformation.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *éclair* ; Prix 1 500 po ; Coût 750 po + 30 PX.

**Marteau de lancer nain.** Cette arme fonctionne comme un *marteau de guerre* +2, mais c'est entre les mains d'un nain qu'elle prend toute sa puissance. Il devient alors un *marteau de guerre* +3 de lancer. Le marteau peut être lancé avec un facteur de portée de 9 mètres. Quand on le lance, il inflige +2d8 points de dégâts supplémentaires contre les géants et 1d8 contre les autres créatures.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, le créateur doit être un nain, niveau global 10 ; Prix 60 312 po ; Coût 30 312 po + 2 400 PX.

**Masse de démolition.** Cette *masse d'armes lourde en adamantium* +3 bénéficie d'un bonus d'altération de +5 contre les créatures artificielles. De plus, chaque fois qu'elle obtient un coup critique contre un tel adversaire, elle le détruit aussitôt (pas de jet de sauvegarde). Enfin, son facteur de critique passe de x4 (au lieu de x2) contre les Extérieurs.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *désintégration* ; Prix 75 312 po ; Coût 39 312 po + 2 880 PX.

**Masse d'épouvante.** Sur commande et jusqu'à trois fois par jour, cette *masse d'armes lourde* +2 peut transformer le corps et les vêtements de son porteur en une illusion épouvantable, avec pour conséquence que les créatures dans un cône de 9 mètres de long succombent à la panique comme par le sort *terreur* (jet de Volonté DD 16 pour effet partiel). Elles subissent un malus de moral de -2 sur les jets de sauvegarde et doivent fuir le porteur de la masse.

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *terreur* ; Prix 38 552 po ; Coût 19 276 po + 1 542 PX.

**Rapière d'anémie.** Trois fois par jour, cette *rapière sanglante* +2 peut être utilisée pour absorber le sang d'une créature à condition de réussir une attaque de contact. La victime subit alors un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Ce pouvoir est sans effet sur les créatures immunisées contre les coups critiques.

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *mise à mal* ; Prix 50 320 po ; Coût 25 320 po + 2 000 PX.

**Regret du changeant.** Cette *double lame en argent alchimique* +1/+1 inflige +2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures du sous-type métamorphe. Lorsqu'un métamorphe ou une créature sous une autre forme que la sienne (comme un druide sous forme animale) est frappé par un *regret du changeant*, il doit réussir un jet de Volonté de DD 15 pour éviter de devoir reprendre sa forme naturelle.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *métamorphose funeste* ; Prix 12 780 po ; Coût 6 780 po + 480 PX.

**Trident d'alerte sous-marine.** Cette arme permet à son possesseur de déterminer l'endroit où se trouvent les prédateurs marins hostiles, ainsi que leur race, leur nombre et la profondeur à laquelle ils évoluent (dans un rayon de 204 mètres). Le personnage doit pointer le trident dans la direction qu'il désire sonder, sachant que 1 round suffit pour sonder un hémisphère jusqu'aux limites de portée. Cette propriété exceptée, le trident se comporte comme un *trident* +2.

Divination modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *localisation de créature* ; Prix 10 115 po ; Coût 5 057 po et 5 pa + 405 PX.

**Trident de domination aquatique.** Le manche de ce *trident* +1 est long de 1,80 mètre. Trois fois par jour, le porteur peut *charmer* jusqu'à 14 DV d'animaux aquatiques (jet de Volonté DD 16 pour annuler, bonus de +5 si les animaux sont attaqués par le porteur ou ses alliés), à conditions qu'ils ne soient pas distants de plus de 9 mètres les uns des autres. Le porteur peut communiquer avec les animaux comme s'il était sous l'effet d'un sort de *communication avec les animaux*. Les animaux réussissant leur jet de sauvegarde sont libres d'agir à leur guise, mais ils ne s'approchent pas à moins de 3 mètres du trident.

Enchantement modéré ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *communication avec les animaux* ; Prix 18 650 po ; Coût 9 325 po + 746 PX.