

UN FEUILLET POUR PATHFINDER

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). L'image de couverture est (c) Paizo.



Un catalogue d'armes, d'armures et d'équipement pour Pathfinder RPG.

par Alex Riggs, Joshua Zaback et Justin Holloway de Necromancers of the Northwest (www.necromancers-online.com)

traduit par Dalvyn (dalvyn@gmail.com)

CRÉDITS ET NOTES

VERSION ORIGINALE



*Necromancers of the Northwest, LLC
9111 242nd St SW
Edmonds, WA, 98026
www.necromancers-online.com*

Conception. Alex Riggs, Joshua Zaback, Justin Holloway
Équipe de développement. Alex Riggs, Joel Migas, Joshua Zaback, Justin Holloway
Éditeur VO. Rosa Gibbons
Directeur de projet. Alex Riggs
Mise en page VO. Joshua Zaback
Illustrations des chapitres. Karen Zaback
Testeurs. David Mesick, Garret White, Rosa Gibbons

VERSION FRANÇAISE



*Pathfinder-FR
www.pathfinder-fr.org*

Traduction et mise en page. Dalvyn
Relecture. Pathfinder-FR (www.pathfinder-fr.org) ; un merci tout spécial à Mériadec, Élentir, Rectulo et tous les autres qui ont contribué, par leurs relectures, leurs commentaires ou leurs encouragements, à ce projet.

PATHFINDER COMMUNITY USE POLICY

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.

MENTIONS LÉGALES

Product Identity: The following terms are hereby defined as product identity, as defined in the Open Gaming License version 1.0a, Section I(E), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc) dialogue, plot, storylines, location, characters and trade dress.

Artwork: All art in this book is property of its respective artist, and Necromancers of the Northwest, LLC claims no rights or privileges to any art presented herein other than having received the artist's permission to include it.

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity or Artwork (see above), the game mechanics of this Necromancers of the Northwest game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Compatibility with the Pathfinder Roleplaying Game requires the Pathfinder Roleplaying Game from Paizo Publishing, LLC. See <http://paizo.com/pathfinderRPG> for more information on the Pathfinder Roleplaying Game. Paizo Publishing, LLC does not guarantee compatibility, and does not endorse this product.

Pathfinder is a registered trademark of Paizo Publishing, LLC, and the Pathfinder Roleplaying Game and the Pathfinder Roleplaying Game Compatibility Logo are trademarks of Paizo Publishing, LLC, and are used under the Pathfinder Roleplaying Game Compatibility License. See <http://paizo.com/pathfinderRPG/compatibility> for more information on the compatibility license.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	4
LES ARMURES	5
Armures communes	5
Armures quasi-magiques	6
Armures-golems	6
Propriétés spéciales des armures	8
Armures magiques spécifiques	10
LES BOUCLIERS	13
Boucliers quasi-magiques	13
Propriétés spéciales des boucliers	14
Boucliers spécifiques	14
LES ARMES	17
Armes communes	17
Armes quasi-magiques	19
Propriétés spéciales des armes	21
Armes magiques spécifiques	21
L'ÉQUIPEMENT	25
Potions magiques	25
Anneaux magiques	26
Sceptres magiques	27
Baguettes magiques	27
Objets merveilleux	27
LES OBJETS DIVERS	33
Objets alchimiques	33
Objets vivants	35
Poisons	35
Matériaux spéciaux	36
LES ARMES DE SIÈGE	39
Équipement pour les sièges	39
<i>Charger et viser avec des armes de sièges – 39</i>	
<i>Attaquer avec une arme de siège – 40</i>	
Armes de siège	40
Engins de siège magiques	40
<i>Propriétés magiques des armes de siège – 41</i>	
<i>Munitions – 41</i>	
<i>Armes de siège spécifiques – 42</i>	



TERMINOLOGIE

Pour des raisons légales, ce livret désignera la personne qui dirige la partie comme le « Maestro du Donjon » ou « MD » en abrégé. Cette appellation reflète le fait qu'un Maestro du Donjon conduit la partie à la manière d'un chef d'orchestre, en tissant des divers morceaux séparés pour former une œuvre cohérente. C'est une manière de reconnaître qu'il s'agit d'un travail complexe sans pour autant faire dans le grandiose (d'autres titres similaires placent la personne qui dirige le jeu au-dessus des joueurs et minimisent leur importance dans l'histoire et le déroulement de la partie). Il s'agit seulement d'un changement de nom. Les responsabilités du MD, elles, ne sont en rien altérées.

INTRODUCTION

Oh ? Qu'avons-nous là ? Un client ? Venez, bonjour mon ami, soyez le bienvenu à l'Empire des Objets Magiques de Sébastian Dranko ! Je peux déduire de ce que vous portez et de la manière dont vous vous comportez que vous n'êtes pas simplement un individu commun venu ici pour vous émerveiller devant des épées qui brillent ou une autre stupidité du genre.

Oh non, c'est évident pour moi : vous êtes un aventurier, un futur grand héros. Cela ne fait aucun doute ; vous aurez à affronter de terribles périls et des adversaires dangereux, et c'est exactement pour cela que vous avez besoin de moi : pour vous vendre tous les objets magiques utiles qui vous permettront de survivre aux épreuves et aux dangers qui vous attendent.

Bien sûr, je ne veux pas dire que vous n'êtes pas capable de faire face à ces choses par vous-mêmes et sans mes articles. J'ai entendu des dizaines d'histoires parlant de jeunes hommes et femmes qui ont accompli de grandes choses avec seulement leur esprit et leurs réflexes, ou encore de rois barbares qui se sont rués au combat avec rien d'autre qu'une unique arme enchantée. Évidemment, j'ai aussi entendu des milliers d'histoires de jeunes aventuriers brillants et prometteurs qui sont partis sans se préparer correctement et qui ne sont jamais revenus au pays. Mais vous, vous m'avez l'air d'être une personne intelligente et sensée. Entrez donc, laissez-moi vous montrer ce que je vends. Ou peut-être êtes-vous à la recherche de quelque chose en particulier ?

L'armurerie : un catalogue d'armes, d'armures et d'équipement est un supplément pour les règles de l'OGGL 3.5 ou Pathfinder qui propose une panoplie de nouvelles options d'objets communs ou magiques qui peuvent être ajoutés à vos parties. En plus des éléments habituels comme les capacités magiques, les objets magiques spécifiques et quelques nouveaux types d'armes et d'armures, ce livre présente également deux types d'objets légèrement plus complexes, qui sont décrits ci-dessous.

Les objets quasi-magiques. Il s'agit d'une nouvelle catégorie d'objets introduite dans ce livret, des objets situés entre l'équipement commun et les objets magiques, qui portent des enchantements faibles qui leur permettent seulement de faire des choses qui sont moins visibles et spectaculaires que les objets magiques moyens.

Les objets quasi-magiques sont créés de manière très différente des objets magiques mais, à part cela, ils

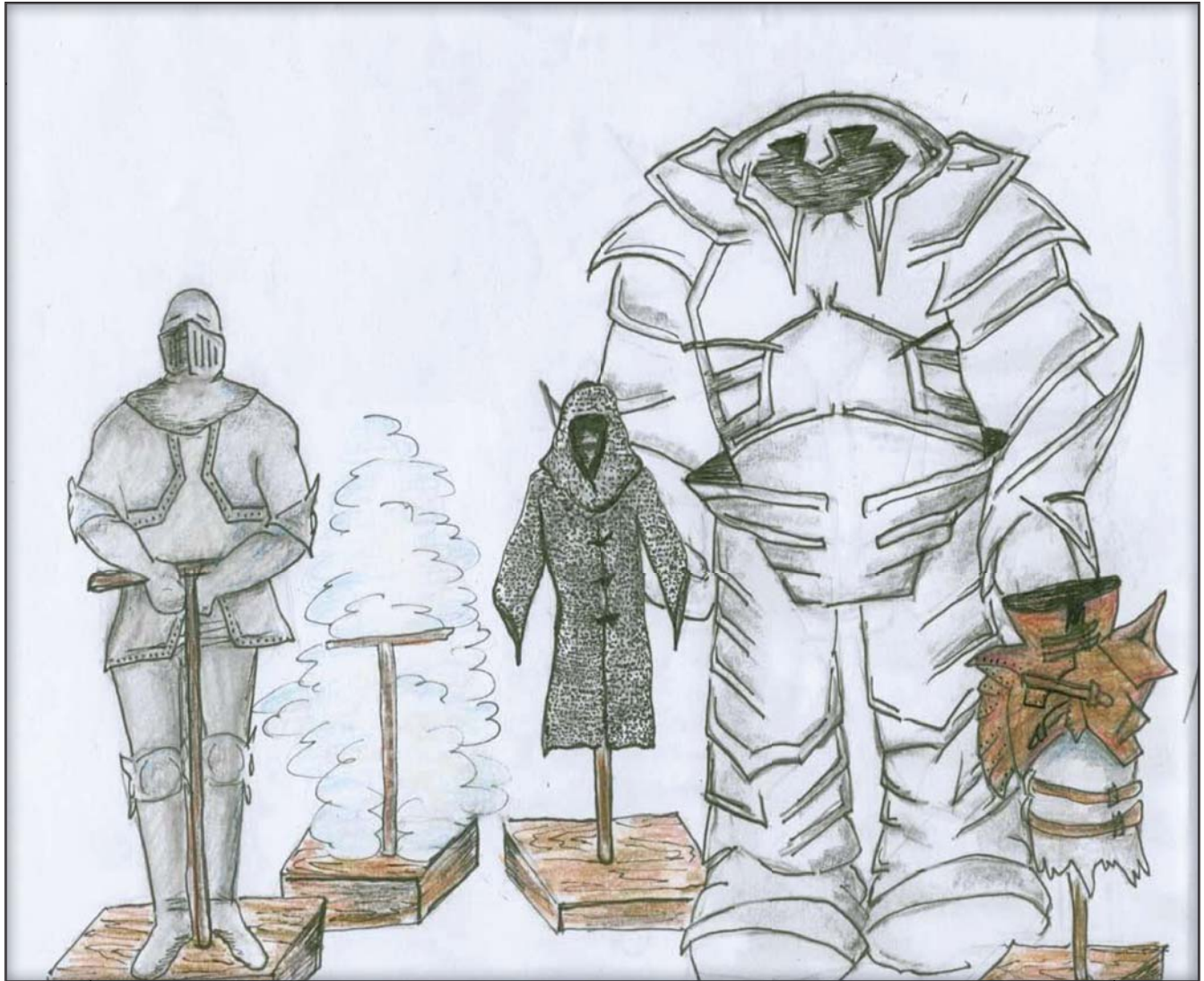
fonctionnent de manière similaire. Pour construire un objet quasi-magique, un personnage doit remplir les conditions de l'objet, ce qui revient généralement à un nombre minimal de rangs dans une compétence d'Artisanat particulière. Il n'existe aucun don requis pour la création d'objets quasi-magiques. Un personnage désirant en fabriquer un doit également posséder tous les ingrédients cités dans la description de l'objet ; certains de ces ingrédients sont plus ésotériques et moins concrets que des objets physiques (comme une bénédiction ou un baiser de la part d'une créature d'un type spécifique). Dans certains cas, si un sort est nécessaire, il doit être lancé sur l'objet (mais n'importe qui peut le faire, il n'est pas obligatoire que le créateur s'en charge ni qu'il utilise un parchemin ou un autre objet magique pour ce faire).

Le personnage utilise alors la compétence d'Artisanat indiquée en utilisant les règles normales de construction d'objets, si ce n'est qu'il ne paie que 20% du coût de l'objet en matières premières (en plus des ingrédients spéciaux requis pour construire l'objet). En règle générale, si vous achetez les ingrédients nécessaires pour la fabrication de l'objet, ils devraient coûter entre 1/3 et 1/2 du coût total de l'objet. Les ingrédients spéciaux ne sont jamais détruits en cas de test d'Artisanat raté.

Certains objets quasi-magiques (pas tous) possèdent une aura magique. Ces objets peuvent être identifiés comme s'il s'agissait d'objets magiques. Les armes et armures quasi-magiques peuvent être enchantées après leur création (au même titre que des armes et armures normales), mais des objets normaux ne peuvent pas être transformés en objets quasi-magiques après leur création : les propriétés quasi-magiques doivent être incluses au moment où l'objet est créé, jamais par la suite. En règle générale, les objets quasi-magiques ne dépassent pas 2 500 po.

Les armes de siège. Le dernier chapitre de ce livret est consacré aux armes de siège et présente des règles optionnelles pour utiliser ces armes dans vos campagnes. Ces règles sont conçues pour faciliter l'utilisation des engins de siège et rendre les simulations de sièges plus amusantes pour toutes les personnes concernées. En plus de ces règles, on y trouve plusieurs capacités spéciales, des munitions spéciales et des armes de siège conçues pour être compatibles avec les règles originales pour les armes de siège ou les règles optionnelles présentées dans ce livret.

LES ARMURES



Ainsi, vous voulez jeter un coup d'œil à mes armures ? C'est très sage. Rares sont ceux qui sont aussi prévoyants que vous. Beaucoup sont attirés par la brillance des armes magiques. Mais vous connaissez la véritable valeur d'une armure. Après tout, comment pourriez-vous dépenser le tas d'or du dragon si celui-ci vous avale tout entier, hein ? L'aventurier sage investit dans les armures car il sait que, sur le champ de bataille, l'armure est tout ce qui le sépare du toucher glacial de la mort.

Quoi qu'il en soit, vous êtes au bon endroit. Je possède des armures de toutes sortes, y compris une qui fournit une telle protection que vous disparaissiez quasiment à l'intérieur. Ou, si vous voulez quelque chose de plus unique, peut-être aimeriez-vous jeter un coup d'œil à mes armures quasi-magiques ? J'ai une armure faite entièrement de nuages, et une autre qui détruit vos ennemis dans une explosion digne de l'Enfer. Ou, si ce n'est pas ce que vous recherchez, peut-être voudriez-vous voir l'éventail d'enchantements spéciaux pour armures dont je dispose ? J'ai des armures qui vous rendent insensibles aux armes et à la magie et d'autres qui vous permettent d'absorber la vie de ceux qui vous entourent !

Mais je sens que vous êtes un client avisé et que seul le meilleur pourrait vous satisfaire. Au cours des années que j'ai passées en tant que marchands, j'ai rassemblé un grand nombre d'armures

magiques rares et puissantes, des armures avec des pouvoirs spéciaux. Ou... mais non, cela ne vous intéressera certainement pas... quoique, je suppose que je ne risque rien à demander... j'ai en ma possession des objets rares et puissants qu'on appelle des armures-golems...

ARMURES COMMUNES

La brigandine

L'armure préférée des bandits et des aventuriers désirant porter des armures de poids modéré, cette armure intermédiaire utilise des plaques d'acier qui se chevauchent un peu à la manière d'un clibanion et sont recouvertes d'une veste de cuir clouté, le tout accompagné d'une confortable chemise brodée pour éviter les frottements douloureux. L'armure inclut des gantelets, des bottes et des cuissardes de cuir.

Harnois de guerre

Cette colossale tour de métal est incroyablement imposante. Ses plaques métalliques sont disposées de manière similaire à celles d'un harnois mais beaucoup plus épaisses et plus difficiles à transpercer. De plus, des plaques et des protections supplémentaires sont ajoutées pour accroître la protection

ARMURES COMMUNES

Armure	Coût	Bonus d'armure	Bonus max de Dextérité	Pénalité d'armure	Échec des sorts	VD (6 cases)	VD (4 cases)	Poids
<i>Armure intermédiaire</i>								
Brigandine	225 po	+4	+5	-3	25%	4 cases	3 cases	12,5 kg
<i>Armure lourde</i>								
Harnois de guerre	2 200 po	+11	+0	-8	40%	4 cases	3 cases	75 kg

des jointures et des autres points faibles de l'armure. À cause de cela, les personnages qui portent un harnois de guerre éprouvent de terribles difficultés à manœuvrer, ce qui leur impose un malus de -2 sur tous les jets de Réflexes.

ARMURES QUASI-MAGIQUES

Les armures qui suivent sont des objets quasi-magiques. Pour plus d'informations sur ce type d'objets, voir la page 4.

Armure de nuage

Cette armure est littéralement constituée de nuages qui ont été tissés ensemble à l'aide d'un rituel complexe. Elle n'offre qu'une protection limitée (bonus d'armure de +2 à la CA) mais elle est incroyablement flexible (aucune limite maximale au bonus de Dextérité) et elle ne pèse absolument rien.

En plus de cela, elle ne peut jamais être complètement détruite (par une attaque de destruction) et se reforme toujours après 1d4 rounds. Par contre, les vents forts (comme un sort de *bourrasque* ou n'importe quel autre effet créant des vents d'au moins 80 km/h) peuvent la rendre inefficace. Dès que l'utilisateur n'est plus soumis aux effets des vents, l'armure se reforme après 1d4 rounds.

ARMURE DE NUAGE

Aura Conjuración (faible) ; NLS —

Emplacement armure ; **Prix** 2 500 po ; **Poids** —

FABRICATION

Ingédients une mèche de cheveux d'un Bralani ; l'objet doit être construit à au moins 150 mètres au-dessus du niveau de la mer

Conditions Artisanat (armures) 9 rangs, Art de la Magie 1 rang

Assurez-vous de toujours porter quelque chose en-dessous de votre armure de nuage, au cas où des vents forts viendraient à se lever !

Armure explosive

Une armure explosive possède deux grands cylindres creux montés sur le dos. Lors de leur création, les cylindres sont remplis d'un liquide extrêmement volatile puis scellés (on utilise de la bile de dragon prélevée sur un spécimen « jeune » ou plus âgé). Sur ordre du porteur, un simple sort de *prestidigitation* conçu pour créer une étincelle dans les cylindres se déclenche et l'armure explose en une déflagration infernale qui inflige 20d6 points de dégâts de feu (Réflexes

DD 20 pour moitié) à tout ce qui se trouve dans un rayon de 8 cases (y compris le porteur). Le souffle détruit également l'armure. Tout effet qui inflige suffisamment de dégâts de feu ou d'acide pour endommager l'armure a 50% de chances de déclencher accidentellement l'explosion. Cette propriété quasi-magique ne peut être ajoutée qu'aux armures qui sont constituées en majorité de métal.

ARMURE EXPLOSIVE

Aura Évocation (faible) ; NLS —

Emplacement armure ; **Prix** + 3 000 po ; **Poids** + 10 kg

FABRICATION

Ingédients 7 litres de bile de dragon rouge ; un sort de *prestidigitation* doit être lancé sur l'armure pendant sa construction

Conditions Artisanat (armures) 4 rangs

Armure niche-nuée

Le dos d'une armure niche-nuée est muni d'une grande structure creuse ressemblant à un nid de guêpes, parcourue par de nombreux tunnels, comportant un grand nombre de cavités et conçue pour contenir et transporter une nuée d'insectes. La structure ne possède qu'une seule ouverture, qu'il est possible de sceller hermétiquement et à laquelle le porteur de l'armure peut accéder aisément. La chambrenid est traitée avec un produit alchimique pour résister aux attaques des créatures transportées et pour garantir la circulation de l'air entre l'extérieur et l'intérieur sans pour autant laisser sortir les créatures.

Une armure niche-nuée peut transporter au maximum une nuée de créatures de taille Minuscule ou moins. Elle n'offre aucun contrôle sur les créatures au porteur et ne crée pas de nourriture. Cependant, si l'armure niche-nuée est une armure vivante, elle peut nourrir la nuée en développant des morceaux de nourriture et en sécrétant du nectar. Pour ce faire, l'armure doit extraire davantage de force vitale de son porteur, ce qui accroît les points de dégâts de 5 points lorsque l'armure prélève sa dose quotidienne.

ARMURE NICHE-NUÉE

Aura Conjuración (faible) ; NLS —

Emplacement armure ; **Prix** + 200 po ; **Poids** —

FABRICATION

Ingédients les fillières d'un ettercap ou le cœur d'un mite

Conditions Artisanat (armures) 3 rangs, Connaissance (Nature) 1 rang

ARMURES-GOLEMS

Ce type d'armure spécial ressemble plus à des créatures artificielles qu'à des équipements protecteurs. Toutes les armures-golems sont au moins partiellement creuses et possèdent un espace conçu pour permettre au porteur de contrôler les mouvements de l'armure. Les armures-golems sont très différentes des autres types d'armures et chaque

ARMURES QUASI-MAGIQUES

Armure quasi-magique	Prix du marché
Armure de nuage	2 500 po
Armure explosive	+ 3 000 po
Armure niche-nuée	+ 200 po

ARMURES-GOLEMS

Armure-golem	Prix du marché	CA	Points de vie	Vitesse	Poids
Le Béhémoth	200 000 po	22	80	8 cases	1 875 kg
Le Poing de la Légion	35 000 po	22	30	6 cases	225 kg
La Vouivre de Fer	80 000 po	19	30	4 cases (vol 12 cases)	300 kg

type d'armure-golem nécessite un don de Port d'une armure exotique spécifique pour pouvoir être utilisé sans pénalité. À cause du manque de place et des énergies magiques ambiantes des armures-golems, tout utilisateur de ce type d'armures subit un pourcentage d'échecs des sorts profanes de 85%. De plus, comme l'utilisateur est enchâssé dans l'armure, il ne possède quasiment jamais de ligne d'effet jusqu'à ses adversaires, et parfois même pas de ligne de vision. Sauf mention contraire dans la description d'une armure-golem, une seule personne peut occuper une telle armure à la fois.

Lorsqu'un personnage porte une armure-golem, il utilise les valeurs de Force et de Dextérité de celle-ci ainsi que ses attaques (généralement des coups) au lieu des siennes. Les attaques des ennemis doivent cibler l'armure, qui possède sa propre classe d'armure (et qui n'est pas affectée par les objets magiques qui accroissent habituellement la CA du porteur). La CA du porteur n'est donc pas utilisée, à moins que l'ennemi ne puisse l'atteindre directement.

Les sorts peuvent cibler le porteur directement si les considérations de ligne d'effet et de ligne de vision le leur permettent. La plupart des armures-golems sont munies d'une section qui est faite de verre et qui permet au porteur de voir ce qu'il fait. Sauf mention contraire, cette section possède une CA de 10, une solidité de 3 et 12 points de vie. Si cette section est détruite, le porteur de l'armure-golem peut être attaqué directement, mais il disposera généralement d'un bonus d'abri.

Chaque armure-golem a un certain nombre de points de vie. Une fois réduite à moins de la moitié de ses points de vie, l'armure gagne l'état « brisé », ce qui lui impose un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts et diminue sa CA de 50%. De plus, une armure-golem affligée de cet état préjudiciable se déplace à mi-vitesse et chaque fois qu'elle est endommagée, il y a 50% de chances qu'une décharge magique blesse l'utilisateur et lui inflige 2d6 points de dégâts d'électricité.

Lors de sa création, chaque armure-golem est dotée de 10 charges qui fonctionnent comme les charges d'un bâton. La vitesse à laquelle ces charges sont consommées varie d'une armure à l'autre mais, en général, la dépense est d'une charge par heure.

Les armures-golems peuvent recevoir d'autres enchantements, au même titre que les autres types d'armures. Le coût reste le même. À cause de leur poids et de la nature complexe et fragile de la magie qui les anime, les armures-golems ne peuvent pas être faites de matériaux plus lourds que l'acier.

Le Béhémoth

Cette immense armure-golem d'adamantium est construite

pour recevoir de 1 à 5 personnes. Cette armure façonnée pour ressembler à une version réduite de la Tarasque possède un utilisateur principal qui peut réaliser une action de mouvement et une action simple lors de chacun de ses tours et jusqu'à 4 autres utilisateurs qui peuvent chacun initier une action simple de la part de l'armure lors de leur tour. Par exemple, si le Béhémoth était piloté par un groupe complet de 5 utilisateurs, il pourrait effectuer un round complet d'actions plus quatre actions simples supplémentaires au cours de chaque round. Quel que soit le nombre de personnes qui utilisent l'armure, elle ne peut se déplacer de plus du double de sa vitesse de déplacement au cours d'un round donné.

Tant que l'armure est active, le porteur possède une vitesse de déplacement de 8 cases, une Force de 28 et une Dextérité de 10. L'armure possède une CA de 22, une CA de contact de 8 et une CA au dépourvu de 22. Elle a une solidité de 20 points et possède 80 points de vie. Pour chaque point d'altération que l'armure possède la solidité augmente de 2 et ses points de vie, de 10. Le Béhémoth utilise 2 charges par heure.

Tant que l'armure est active, l'utilisateur peut utiliser diverses attaques. Chacune d'elles ne peut être activée qu'une seule fois par round et chaque attaque doit être initiée en une action simple. Ces attaques incluent : deux coups (2d6+7 points de dégâts), une attaque de queue (2d8+3 points de dégâts) et une attaque de morsure (2d8+7 points de dégâts). En une action simple et en dépensant une charge, l'armure peut projeter des rayons ardents (comme le sort) de chacun de ses yeux. Enfin, tous les 1d4+1 rounds, en une action simple qui utilise deux charges, l'armure peut cracher un torrent de flammes qui inflige 8d6 points de dégâts dans un cône de 6 cases (Réflexes DD 21 pour moitié). Le bonus d'altération de l'armure ne s'applique à aucune de ces attaques mais les attaques de coup et de queue du golem peuvent être enchantées séparément en tant qu'armes. Contrairement à la plupart des armures-golems, le Béhémoth peut posséder un maximum de 20 charges.

LE BÉHÉMOTH

Aura Transmutation (forte) ; NLS 17

Emplacement spécial ; Prix 200 000 po ; **Poids** 1 875 kg

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, animation d'objets, boule de feu, rayon ardent

Soyez prudent, cette armure est très puissante. Vous pourriez assiéger une petite ville avec elle. C'est le genre de chose à ne pas placer entre toutes les mains.

Le Poing de la Légion

Cette armure de taille Grande a la forme d'une homme, ou plutôt d'un géant de 3,60 mètres de hauteur. Un large panneau de verre prend la place de ce qui devrait être le visage

du géant, ce qui permet à l'utilisateur de voir l'extérieur.

Tant que l'armure est active, l'utilisateur a une vitesse de 6 cases, une Force de 22 et une Dextérité de 8. L'armure possède une CA de 22, une CA de contact de 8 et une CA au dépourvu de 22. Elle a une solidité de 10 et 30 points de vie. Pour chaque point d'altération que possède l'armure la solidité augmente de 2 et ses points de vie, de 10. Un Béhémoth utilise une charge par heure.

Tant que l'armure est active, le porteur peut utiliser ses attaques de coup, qui infligent 1d8+6 points de dégâts chacune. Les deux poings de l'armure sont attachés à des chaînes de 6 cases de long. En dépensant une charge, l'utilisateur peut, en une action simple, lancer un des poings vers un adversaire, ce qui lui permet d'utiliser une attaque de coup à une portée de 6 cases. Il faut ensuite utiliser une action de mouvement (qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité) pour ramener la chaîne avant de pouvoir utiliser l'attaque de coup à nouveau. Le bonus d'altération de l'armure ne s'applique pas sur ces attaques, mais les poings du golem peuvent être enchantés normalement (et séparément) en tant qu'armes.

LE POING DE LA LÉGION

Aura Transmutation (modérée) ; NLS 11

Emplacement spécial ; Prix 35 500 po ; Poids 225 kg

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *animation d'objets*

La Vouivre de Fer

Contrairement à ce que le nom de cette armure-golem pourrait laisser croire, elle est en fait constituée de mithril. Comme la créature dont elle porte le nom, elle est de grande taille et de forme vaguement draconique. À la base de son cou se trouve un petit panneau de verre qui permet à l'utilisateur de voir à l'extérieur.

Tant que l'armure est active, le porteur a une vitesse de déplacement de 4 cases et une vitesse de vol de 12 cases (avec une manoeuvrabilité médiocre. Il possède une Force de 19 et une Dextérité de 12. L'armure a une CA de 19, une CA de contact de 10 et une CA au dépourvu de 18. L'armure a une solidité de 15 points et possède 30 points de vie. Pour chaque point d'altération que possède l'armure la solidité augmente de 2 et ses points de vie, de 10. Une Vouivre de Fer utilise deux charges par heure.

Tant que l'armure est active, le porteur peut utiliser une attaque de queue (un dard qui inflige 2d6+6 points de dégâts). Contrairement à la créature dont elle porte le nom, la Vouivre de Fer ne possède pas de dard empoisonné mais, pour un supplément de 3 000 po payé lors de la création, elle peut être modifiée pour pouvoir contenir jusqu'à trois charges de n'importe quel type de poison (le poison doit être acheté et appliqué séparément). En une action simple, l'utilisateur peut dépenser une charge pour libérer une ligne d'acide de 6 cases qui inflige 3d6 points de dégâts (Réflexes DD 17 pour la moitié). La Vouivre de Fer peut utiliser cette capacité une fois par heure. Le bonus d'altération de l'armure ne s'applique pas à ses attaques mais la queue du golem peut être enchantée normalement en tant qu'arme.

LA VOUIVRE DE FER

Aura Transmutation (modérée) ; NLS 11

Emplacement spécial ; Prix 80 000 po ; Poids 600 kg

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *animation d'objets, flèche acide*

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES ARMURES

Les propriétés suivantes peuvent être ajoutées aux armures magiques au même titre que celles présentées dans le *Manuel des Joueurs* de Pathfinder.

Armure clignotante

Les armures possédant cette propriété sont généralement un peu translucides, comme du verre brumé. Les porteurs d'une armure clignotante sont constamment sous les effets d'un sort de *clignotement*.

Aura Transmutation (faible) ; NLS 5

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *clignotement* ; Prix + 240 000 po

Armure dévorante

Une armure dévorante permet à son porteur d'utiliser sa propre force vitale pour se protéger contre les effets néfastes. En une action rapide, le porteur peut choisir de subir un affaiblissement temporaire à ses trois caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution). Pour chaque point de l'affaiblissement, le porteur gagne une RD 5/— pendant 1 round. Ainsi, un porteur qui subirait un affaiblissement temporaire de 3 points à la Force, la Dextérité et à la Constitution obtiendrait une RD de 15/—.

De plus, le porteur peut choisir, en une action rapide, de subir un affaiblissement temporaire à ses trois caractéristiques mentales (Intelligence, Sagesse et Charisme). Pour chaque point de l'affaiblissement, la résistance à la magie du porteur augmente de +5 pendant 1 round. Ainsi, subir un affaiblissement temporaire de 4 points à l'Intelligence, à la Sagesse et au Charisme augmente la RM de 20 pendant 1 round.

Les réductions de dégâts et la résistance à la magie octroyées par l'armure se cumulent avec toutes les réductions de dégâts et la résistance à la magie que le porteur possède déjà. Tout ce qui empêche les affaiblissements temporaires de caractéristiques annule également les avantages donnés par l'armure.

Aura Universel (forte) ; NLS 17

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *souhait ou miracle* ; Prix bonus de +3

J'ai autrefois connu un homme qui a utilisé cette armure pour échapper au regard de domination d'un vampire. Malheureusement, ça l'a transformé en véritable idiot avec de la bave au bord des lèvres... à un point tel qu'il a suivi le vampire volontairement.

Armure dévoreuse de sorts

Cette propriété donne de la résistance à la magie au porteur tant que celui-ci porte l'armure. La RM peut être de 13, 15 ou 17 selon l'armure.

De plus, chaque fois que le porteur résiste à un sort grâce à l'armure, cette dernière absorbe l'énergie magique et l'utilise pour renforcer ses capacités défensives de manière temporaire : pour chaque niveau de sort résisté, le bonus d'altération à la CA apporté par l'armure augmente de +1. Cet effet se cumule avec lui-même.

Aura Abjuration (forte) ; NLS 15

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *résistance à la magie* ; **Prix** bonus de +3 (RM 13), bonus de +4 (RM 15), bonus de +5 (RM 17)

Les guerriers trop surs d'eux feraient bien de se souvenir qu'il y a une différence entre résistance et immunité.

Armure dévoreuse de vie

Les armures possédant cette propriété sont généralement noires et couvertes de piques et de crânes. Elles émettent une aura d'énergie négative et absorbe l'énergie vitale de ceux qui se trouvent autour du porteur. L'armure inflige 1d6 points de dégâts d'énergie négative chaque round à toutes les créatures vivantes qui se trouvent dans un rayon de 1 case autour du porteur (le porteur, lui, n'est pas affecté, pas plus que les morts-vivants ou les autres créatures que l'énergie négative soigne).

Pour chaque tranche de 50 points de dégâts infligés de cette manière, l'armure gagne une charge. L'armure peut porter un maximum de 10 charges. Le porteur peut choisir de dépenser n'importe quel nombre de charge en une action rapide et gagner 10 points de vie temporaire pour chaque charge dépensée. Ces points de vie temporaires disparaissent après 1 heure.

Aura Nécromancie (forte) ; NLS 15

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *toucher vampirique* ; **Prix** + 126 000 po

Armure gravitique

Les armures gravitiques, dont le poids est réduit par magie, pèsent la moitié du poids normal des armures de leur type. De plus, les armures gravitiques sont toujours considérées comme des armures légères lorsqu'il s'agit de déterminer les effets des dons et des capacités de classe qui ne fonctionnent qu'avec certains types d'armures. Cependant, cela ne modifie pas les capacités de port d'armures que l'armure requiert.

En une action simple, le porteur peut faire en sorte d'être affecté par un sort d'*inversion de gravité* qui ne fait effet que sur lui tout en étant également sujet à un sort de *feuille morte* pendant la même durée. Le porteur est également immunisé contre tous les changements de gravité dus aux effets magiques ou planaires.

Finalement, chaque fois que le porteur réalise un test d'Acrobaties pour sauter, on considère qu'il a pris de l'élan.

Aura Transmutation (forte) ; NLS 13

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *feuille morte*,

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES ARMURES

Propriété spéciale	Modificateur du prix de base
Modulaire	bonus de +1
Transformante	bonus de +1
Marine (poisson)	+ 8 000 po
Récupératrice de sorts	+ 8 000 po
Dévorante	bonus de +3
Gravitique	bonus de +3
De phase	bonus de +3
Dévoreuse de sorts (13)	bonus de +3
Dévoreuse de sorts (15)	bonus de +5
Dévoreuse de sorts (17)	bonus de +5
Marine (requin)	+ 80 000 po
Magnétique	+ 84 000 po
Dévoreuse de vie	+ 126 000 po
Marine (calmar géant)	+ 225 000 po
Clignotante	+ 240 000 po

inversion de gravité ; **Prix** bonus de +3

Armure magnétique

Les armures possédant cette propriété spéciale ont été magnétisées par magie et attirent le métal vers elle. Si le porteur tient un bouclier, la pénalité d'armure et le pourcentage de chances d'échec de sorts profanes du bouclier sont doublés.

De plus, toute créature qui attaque le porteur avec une arme métallique gagne un bonus de +2 à leurs jets d'attaque. Chaque fois qu'une créature parvient à frapper le porteur avec une arme métallique cependant, ce dernier peut tenter un manœuvre de désarmement en une action libre et sans provoquer d'attaque d'opportunité. On considère l'armure métallique comme l'arme utilisée pour le désarmement et on ajoute son bonus d'altération au BMO du porteur. Si le test réussit, l'arme de l'attaquant est collée à l'armure et ne peut pas être enlevée sans une manœuvre de désarmement doublée d'un test de Force de DD 5 (considéré comme faisant partie de la manœuvre).

Aura Transmutation (faible) ; NLS 5

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *éclair* ; **Prix** + 84 000 po

Armure marine

Les armures possédant cette propriété ont généralement une coloration bleu-vert et portent généralement des décorations évoquant l'eau. Chaque fois que le porteur est exposé à de l'eau (un verre ou un drap humide ne suffit pas, mais un seau d'eau renversé sur le porteur devrait être suffisant), il se transforme en un animal aquatique comme par le sort de *forme bestiale III*. Le prix de l'enchantement dépend du type de l'animal (voir ci-dessous). Si le porteur devient sec avant la fin de l'effet, la transformation se termine immédiatement.

Aura Transmutation (modérée) ; NLS 9

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *forme bestiale III* ; **Prix** + 8 000 po (poisson ; utilisez les caractéristique d'une chauve-souris avec le sous-type aquatique), + 80 000 po (requin), + 225 000 po (calmar géant)

Vous pouvez être un petit poisson dans un grand étang ou, si vous avez assez d'or, vous pouvez être le gros poisson.

Armure modulaire

Cette propriété n'améliore pas directement les capacités défensives de l'armure. Au lieu de cela, chaque jour, la première fois que le porteur revêt l'armure, il peut choisir de répartir son bonus d'altération. Par exemple, le porteur d'un *harnois spectral et modulaire +3* pourrait, au début de la journée, choisir de faire de son armure un *harnois modulaire +4* ou un *harnois modulaire de résistance aux sorts (15) +1*, ou encore un *harnois modulaire de défense légère +3*.

Le bonus total doit être exactement égal au bonus de l'armure et les propriétés spéciales qui ne modifient pas le bonus (comme graisseux, de mimétisme ou d'ombre) ne sont pas affectés. Finalement, la propriété spéciale « modulaire » elle-même ne peut pas être modifiée. Les changements sont permanents mais ils peuvent être modifiés lorsque l'armure est revêtue le jour suivant.

Aura Transmutation (faible) ; NLS 13

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *souhait* ou *miracle* ; **Prix** bonus de +1

Armure de phase

Une armure de phase fait voyager son porteur entre le plan Matériel et le plan Éthéré comme le sort de *clignotement* mais beaucoup plus lentement. Lorsqu'elle est active, chaque round, au début du tour du porteur, ce dernier glisse du plan Matériel vers le plan Éthéré ou dans le sens inverse. Consultez le *Manuel des Joueurs* de Pathfinder pour déterminer la manière dont un personnage situé sur le plan Éthéré interagit avec le plan Matériel et vice versa.

Une fois l'armure activée, l'effet dure jusqu'à 5 minutes. Il est possible de l'interrompre avant le terme mais il se poursuit jusqu'à ce que le porteur soit ramené vers son plan de départ. L'armure peut être activée 3 fois par jour.

Aura Transmutation (faible) ; NLS 5

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *clignotement* ; **Prix** bonus de +3

Armure récupératrice de sorts

Les armures possédant cette propriété spéciale sont recouvertes de glyphes et de runes complexes conçus pour « récupérer » les sorts qui sont perdus à cause d'un manque de concentration de la part du porteur. Chaque fois que le porteur rate un jet de concentration visant à réussir une incantation, il peut immédiatement en faire un second contre un DD égal au DD du premier test diminué de 5. Si ce second test réussit, l'incantation échoue quand même mais le sort (ou l'emplacement de sort) n'est pas perdu ou effacé de la mémoire du porteur.

Aura Transmutation (faible) ; NLS 7

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *remémoration* ; **Prix** + 8 000 po

Armure transformante

Cette propriété n'accroît pas directement les capacités défensives de l'armure. Au lieu de cela, en une action complexe qui provoque des attaques d'opportunité, le porteur peut la faire se transformer en un autre type d'armure. Par exemple, une *cotte de mailles transformante +1* pourrait devenir une *armure à plaques transformante +1* ou encore une *armure*

de peau transformante +1.

Les armures construites à partir de matériaux spéciaux (comme le mithril ou l'adamantium) ne conservent leurs propriétés spéciales que si les armures du nouveau type peuvent être faites dans ce matériel (par exemple, une armure de peau ne peut pas être faite de mithril). Si l'armure est transformée en un type qui ne peut pas être fait de ce matériel, les avantages liés au matériau sont perdus jusqu'à ce que l'armure soit transformée en un nouveau type compatible avec le matériau.

Aura Transmutation (faible) ; NLS 13

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *métamorphose universelle* ; **Prix** bonus de +1

ARMURES MAGIQUES SPÉCIFIQUES

ARMURE À POINTES

Aura Transmutation (modérée) ; NLS —

Emplacement armure ; **Prix** 3 675 po ; **Poids** 10 kg

DESCRIPTION

Cette armure semble tout à fait normale. Les pointes qui décorent son cuir paraissent bien un peu plus dangereuses et dentelées que la normale, mais ce n'est pas forcément dû à la magie.

Cette armure de cuir clouté +1 est toujours couvertes de pointes. Une fois par jour, en une action simple, le porteur peut faire exploser les pointes et les projeter vers des cibles spécifiques. Cette action envoie un total de 4 points, chacune infligeant 1d6 points de dégâts en cas d'attaque réussie (un jet d'attaque par pointe). Les pointes ont un facteur de portée de 6 cases et le porteur est considéré comme formé à leur maniement pour autant qu'il soit formé au port d'armures à pointes. Une fois lancées, l'armure perd ses pointes jusqu'au lendemain, moment où elles se reforment.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *télékinésie* ; **Coût** 1 337 po

ARMURE DE L'INVISIBLE

Aura Illusion (modérée) ; NLS 10

Emplacement armure ; **Prix** 72 400 po ; **Poids** 12,5 kg

DESCRIPTION

Cette armure seyante est faite d'une fine cotte de mailles. Au centre du torse se trouve un unique chaînon doré. La couleur du métal est difficile à discerner, car elle tend à varier pour copier celle de l'environnement.

Cette armure fonctionne comme une *cotte de maille +2 en mithril*, si ce n'est qu'elle ne possède aucun malus d'armure et que le bonus de Dextérité maximal est de +6. Elle donne à son porteur un bonus de compétences de +10 aux tests de Discrétion. Un des chaînons de la cotte de mailles est un *anneau d'invisibilité*. Une action simple suffit au porteur pour se rendre invisible. Cette capacité fonctionne comme un *anneau d'invisibilité*.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *invisibilité, silence* ; **Coût** 36 200 po

ARMURE DU SEIGNEUR DE LA NUÉE

Aura Transmutation et Conjuración (forte) ; NLS 3

Emplacement armure ; **Prix** 8 165 po (araignées), 10 165 po (chauve-souris ou rats), 16 165 po (sangues), 18 165 po (crabes), 22 165 po (mille-pattes), 26 165 po (fourmis guerrières) ; **Poids** 12,5 kg

ARMURES MAGIQUES SPÉCIFIQUES

Armure spécifique	Prix
Armure à pointes	3 675 po
Corps de fer	6 350 po
Armure du Seigneur de la nuée (araignées)	8 165 po
Armure du Seigneur de la nuée (chauve-souris/rats)	10 165 po
Armure du Seigneur de la nuée (sangues)	16 165 po
Armure du Seigneur de la nuée (crabes)	18 165 po
Peau d'oxydeur	18 165 po
Armure du Seigneur de la nuée (mille-pattes)	22 165 po
Armure du Seigneur de la nuée (fourmis guerrières)	26 165 po
Destructeur de nuée	38 030 po
Armure de l'invisible	72 400 po
Bravoure	150 000 po

DESCRIPTION

Cette armure de peau semble être partiellement rongée par les mites ou par un autre type d'insecte. En y regardant de plus près, on a même l'impression de voir plusieurs insectes se promenant sur sa surface.

Cette armure de peau +2 est liée par magie à une nuée spécifique qui est stockée à l'intérieur d'un espace extra-dimensionnel contenu dans l'armure. Le porteur de l'armure est immunisé contre les dégâts de la nuée et sa capacité de distraction. Il peut également contrôler directement la nuée en utilisant une action de mouvement.

La nuée reste dormante tant qu'elle se trouve dans l'espace extra-dimensionnel mais si elle en sort et qu'on ne lui donne pas d'ordre, elle attaque tout ce qu'elle perçoit comme une menace pour le porteur de l'armure. Chaque fois que l'armure est revêtue, elle inflige un affaiblissement temporaire d'un point de Constitution au porteur, qu'elle utilise pour nourrir l'essaim et lui permettre de survivre. Cet affaiblissement peut être soigné sans aucun problème, même si le porteur a encore l'armure sur le dos. Si la nuée est dispersée, les membres survivants reviennent vers l'armure et la nuée ne peut plus être appelée au cours des 2d4 jours qui suivent, au cours desquels la nuée se reconstitue.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *corde enchantée, conjuration de nuée [nuée grouillante]* ; **Coût** 4 083 po (araignées), 5 083 po (chauve-souris ou rats), 8 083 po (sangues), 9 083 po (crabes), 11 083 po (mille-pattes), 18 083 po (fourmis guerrières)

Une puissante nuée détruira certainement vos ennemis... et elle pourrait également réduire votre popularité auprès des dames.

BRAVOURE

Aura Abjuration (forte) ; **NLS** 15

Emplacement armure ; **Prix** 150 000 po ; **Poids** 25 kg

DESCRIPTION

Cette armure est décorée avec un grand nombre d'images sculptées allant d'anges glorieux volant dans les cieux jusqu'à des guerriers saints trucidant des créatures maléfiques en passant par des rayons solaires jaillissant hors des nuages. L'armure brille d'une pure lumière blanche et dorée que ceux qui n'ont pas le cœur pur trouvent déplaisante à regarder. L'armure n'a aucun défaut, aucune marque, aucune égratignure et elle semble être entièrement pure et immaculée comme au jour où elle a été construite. À l'intérieur, la phrase suivante est inscrite : « Mon honneur et ma vie ne font qu'un ; enlevez-moi une de ces deux choses et vous me les enlevez toutes les deux. »

Ce puissant harnois de défense lourde +5 donne également une résistance à la magie de 21. Selon certaines rumeurs, elle a été construite par un paladin nain devenu amer parce que les guerriers saints « n'étaient plus ce qu'ils étaient ». D'autres prétendent qu'elle a

été conçue en tant que test d'endoctrinement par une divinité loyale-bonne oubliée depuis longtemps et qui exigeait que ses suivants respectent un code moral strict.

Quel que soit le cas, Bravoure ne fonctionne que tant que son porteur se comporte de manière honorable. Si jamais son porteur attaque un adversaire pris au dépourvu, sans défense ou pris en tenaille, s'il porte une attaque sournoise, utilise du poison, refuse d'accepter la reddition d'un ennemi, n'offre pas à un adversaire blessé une chance de se rendre ou s'il commet un autre acte considéré déshonorable, Bravoure place immédiatement une *marque de la justice* (comme le sort) sur le porteur. Cette marque est activée chaque fois que le porteur viole les règles strictes du code moral de Bravoure, ce qui diminue sa caractéristique la plus élevée de 6 points. Après cela, Bravoure lance *parole sacrée* en prenant sa position comme centre puis tombe en poussières.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *parole sacrée, marque de la justice, souhait limité ou miracle* ; **Coût** 75 000 po

*I*déal pour le paladin qui fait partie de vos amis. Ou pour le roubleur qui fait partie de vos ennemis.

CORPS DE FER

Aura Transmutation (modérée) ; **NLS** 11

Emplacement armure ; **Prix** 6 350 po ; **Poids** 15 kg

DESCRIPTION

Cette armure brille de manière éclatante, quelle que soit la manière dont elle est illuminée. Elle est sculptée pour ressembler au torse d'un homme extrêmement musclé. Elle ne possède aucune attache et il est difficile de voir comment un porteur pourrait la maintenir en place.

Une fois que cette cuirasse +1 est revêtue, elle se fond immédiatement par magie avec le corps du porteur en sculptant la chair de celui-ci pour qu'elle épouse ses formes. Au cours des 24 heures qui suivent, elle ne peut pas être enlevée sans être détruite. Après cette période, elle devient inerte et tombe sur le sol. Une fois qu'elle a été enlevée, on peut la revêtir à nouveau et bénéficier du même effet.

Tant que l'armure est portée, elle donne au porteur de nouvelles valeurs de caractéristiques, comme suit : For 18, Dex 14, Con 14, Int 7, Sag 7, Cha 7. Tous les modificateurs liés à la race, aux objets magiques ou aux sorts s'appliquent à ces nouvelles valeurs.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *transformation* ; **Coût** 3 175 po

*D*es muscles d'acier, des abdominaux en acier, et une tête... eh bien, d'acier aussi.

DESTRUCTEUR DE NUÉE

Aura Abjuration (modérée) ; **NLS** 11

Emplacement armure ; **Prix** 38 030 po ; **Poids** 25 kg

DESCRIPTION

Cette armure semble être quasiment aussi flexible que du tissu et elle ne comporte qu'une seule pièce, sans aucune ouverture ni raccord. Même l'ouverture du casque est recouverte de verre, de sorte que le porteur est entièrement séparé de l'extérieur.

Ce harnois de mithril +1 est fait d'un seul tenant et rendu flexible aux jointures par magie, afin de faciliter le mouvement. Même le casque possède des verrous spéciaux pour sceller toute ouverture au niveau du cou et le viseur du casque est fermé par une fenêtre en verre. Il en résulte que, lorsque l'armure est entièrement refermée, l'utilisateur gagne une RD de 15/— contre les attaques des nuées et est immunisé à leur capacité de distraction.

De plus, une fois par jour, le porteur peut activer en une action simple une aura qui éloigne les nuées. Cela fonctionne comme le sort *coquille anti-vie* si ce n'est que l'effet n'affecte que les créatures du sous-

type nuée.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *coquille anti-vie* ;
Coût 19 015 po

PEAU D'OXYDEUR

Aura Transmutation (modérée) ; **NLS** 7

Emplacement armure ; **Prix** 18 165 po ; **Poids** 12,5 kg

DESCRIPTION

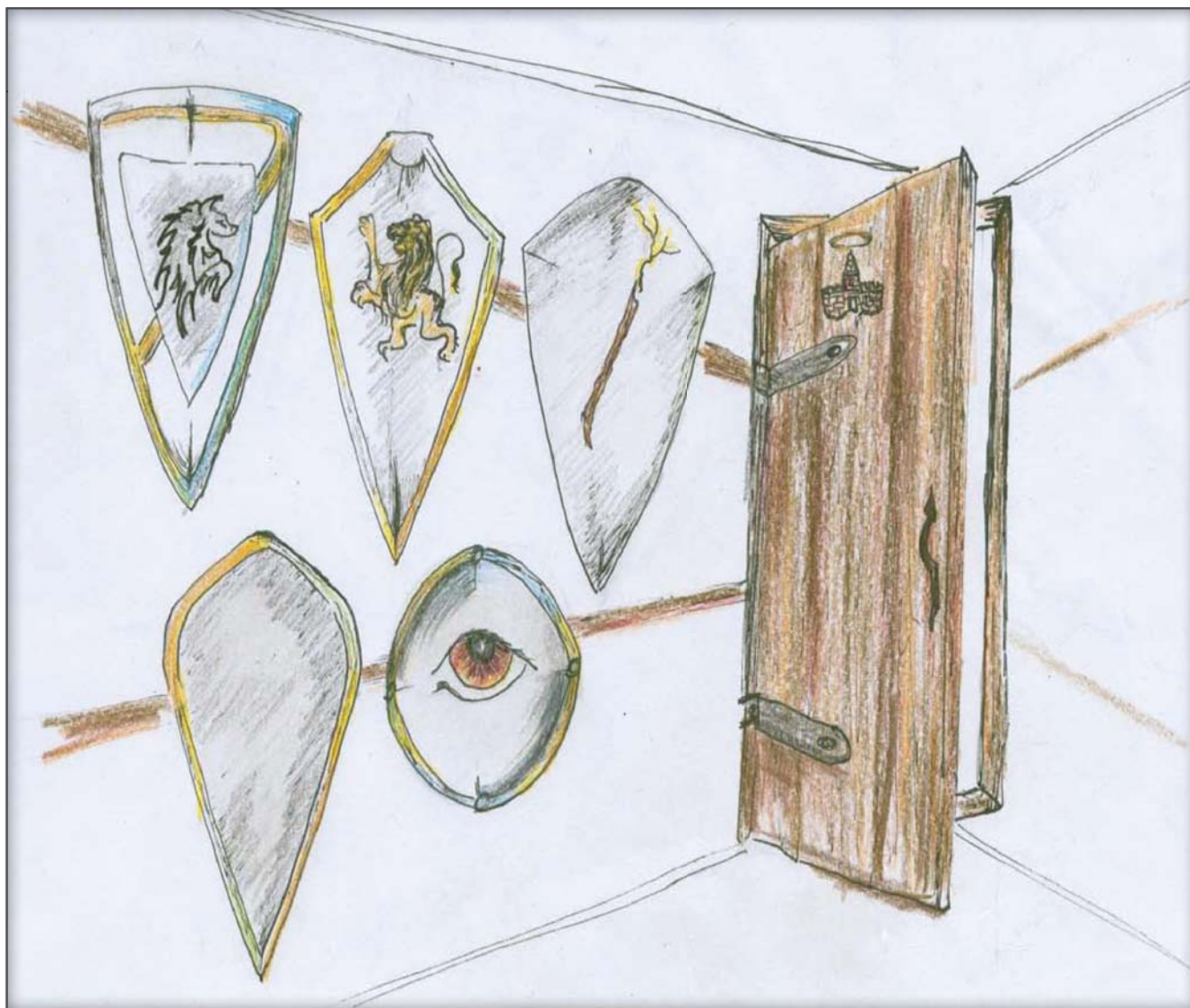
Au premier coup d'œil, cette armure de cuir brun terne semble être faite de fer rouillé. Mais dès qu'on dépose une pièce de cuivre sur elle, la pièce se dissout jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien dès qu'elle touche le cuir.

Malgré le nom que cette armure porte, elle n'est pas vraiment faite de peau d'oxydeur, car c'est principalement leurs antennes, pas leur peau, qui possèdent des propriétés oxydantes surnaturelles. Cette *armure de peau +2* possède par contre un puissant enchantement qui affecte toutes les armes non magiques qui le touchent avec un effet semblable au sort de *rouille*, ce qui détruit immédiatement toutes les armes faites de métal. Cela se produit après que l'arme ait infligé des dégâts.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *fouille* ;
Coût 9 037 po

LES BOUCLIERS



*A*b, le bouclier... l'un des outils les plus utiles et les plus importants de la panoplie de l'aventurier. La plupart des gens pensent que les boucliers ne sont que pour les paladins et les chevaliers, mais c'est tout simplement faux ! En tenant un bouclier, c'est sa propre survie qu'on prend en main. Et, bien sûr, il convient de s'assurer qu'on possède le meilleur bouclier qu'on puisse s'offrir. Après tout, s'il y a bien une chose pour laquelle il ne faut pas regarder à la dépense, c'est bien sa propre santé et sa sécurité.

Et c'est bien sûr pour cela que vous êtes venus me voir : pour le plus grand choix et les meilleurs boucliers. J'ai des boucliers quasi-magiques qui offre une bonne protection à prix réduit. Ou peut-être préférez-vous un bouclier qui renvoie les sorts hostiles vers ceux qui les ont lancés ? Je possède un bouclier pour chacun d'entre vous, pour chaque occasion, que vous soyez un roublard, un prêtre, un ensorceleur ou un barbare. Dans tous les cas, j'ai un bouclier pour vous !

BOUCLIERS QUASI-MAGIQUES

Les boucliers qui suivent sont des objets quasi-magiques. Pour plus d'informations sur ce type d'objets, voir la page 3.

Le bouclier du marin

Ces boucliers, qui doivent être faits en bois, sont traités spécialement pour être imperméables à l'eau et dotés de plusieurs sections creuses situées à l'intérieur du bord et remplies d'un gaz exceptionnellement léger. Il en résulte que les boucliers du marin n'imposent aucune pénalité d'armure aux tests de Natation visant à rester à la surface de l'eau et même qu'ils ajoutent la pénalité d'armure qu'il devrait avoir en tant que bonus à ces jets. Par contre, l'utilisateur subit le double de la pénalité d'armure aux tests de Natation visant à plonger sous la surface.

BOUCLIER DU MARIN

Aura Transmutation (faible) ; NLS —

Emplacement bouclier ; Prix + 75 po ; Poids —

FABRICATION

Ingrédients le bouclier doit être oint d'eau bénite par un prêtre dédié à une divinité liée à l'eau

Conditions Artisanat (armures) 2 rangs

Le meilleur ami du soldat

Ce pavois est enchanté à l'aide d'un sort mineur de prestidigitation qui, sur un mot de commande, fait se déplier

BOUCLIERS QUASI-MAGIQUES

Bouclier quasi-magique	Prix du marché
Bouclier du marin	+ 75 po
Le meilleur ami du soldat	+ 750 po

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES BOUCLIERS

Propriété spéciale	Modificateur du prix de base
de dévastation	bonus de +2
de l'enseigne (infime)	+ 16 200 po
de l'enseigne (mineur)	+ 30 240 po
miroir	+ 32 000 po
de l'enseigne	+ 48 600 po
de l'enseigne (majeur)	+ 71 280 po
de l'enseigne (suprême)	+ 98 280 po

un petit tripode normalement replié au dos du bouclier, ce qui permet au pavois de rester debout et fournir un abri le long d'un côté de la case où l'utilisateur se trouve. On peut renverser le bouclier avec un test de Force réussi contre un DD de 15. L'utilisateur ne porte plus le bouclier quand il est maintenu en place par le tripode. Un autre mot de commande permet de replier les pieds.

LE MEILLEUR AMI DU SOLDAT

Aura Universelle (faible) ; NLS —

Emplacement bouclier ; **Prix** + 750 po ; **Poids** —

FABRICATION

Ingédients le bouclier doit être forgé à partir de matériaux récupérés sur le bouclier d'un soldat mort au combat et il faut lancer un sort de *prestidigitation* au cours de sa création

Conditions XYZ

**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES
DES BOUCLIERS**

Les propriétés suivantes peuvent être ajoutées aux boucliers magiques au même titre que celles présentées dans le *Manuel des Joueurs* de Pathfinder.

Dévastation

Trois fois par jour, en une action simple, un bouclier muni de cette propriété peut projeter un rayon d'énergie magique vers une cible. Ce rayon fonctionne comme une attaque de contact à distance avec une portée de 12 cases et bénéficie du bonus d'altération du bouclier comme bonus au jet d'attaque. En cas d'attaque réussie, le rayon inflige 1d6 points de dégâts par point de bonus d'altération effectif du bouclier (c'est-à-dire son bonus d'altération plus les bonus correspondants aux autres propriétés spéciales du bouclier, y compris la propriété « de dévastation »). Les dégâts peuvent être des dégâts de feu, de froid ou d'électricité, mais le type est déterminé lorsque le bouclier est créé et ne peut plus être modifié par la suite.

Aura Évocation (faible) ; NLS 3

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *rayon ardent* ; **Prix** bonus de +2

Enseigne

Chaque bouclier d'enseigne porte l'image d'une créature peinte ou gravée sur sa face avant. Trois fois par jour, en

une action simple, l'utilisateur peut faire appel à l'esprit de l'animal représenté et l'invoquer pour qu'il combatte à ses côtés. Des boucliers d'enseigne différents peuvent porter des images d'animaux différents.

Aura Conjuración (modérée) ; NLS 15

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *conjuración de monstres VII* ; **Prix** + 16 200 po (ankheg, crabe géant), + 30 240 po (sanglier sanguinaire, loup sanguinaire, griffon, scorpion géant), + 48 600 po (basilisque, lion sanguinaire, manticores), + 71 280 po (ours sanguinaire), + 98 280 po (jeune dragon vert)

Miroir

Une fois par jour, en une action immédiate, lorsque l'utilisateur du bouclier (ou un objet en sa possession) est ciblé par un sort qui autorise la résistance à la magie et dont il est la seule cible, il peut renvoyer le sort vers celui qui l'a lancé comme si ce sort avait été affecté efficacement par un sort de *renvoi des sorts*.

Aura Abjuration (forte) ; NLS 13

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *renvoi des sorts* ; **Prix** + 32 760 po

BOUCLIERS SPÉCIFIQUES**BOUCLIER ANTI-MAGE**

Aura Abjuration (forte) ; NLS 11

Emplacement bouclier ; **Prix** 129 180 po ; **Poids** 7,5 kg

DESCRIPTION

Au centre de ce bouclier se trouve un grand œil qui semble avoir été greffé dans l'acier dont le bouclier est constitué. Lorsqu'on le regarde, l'œil se met en mouvement et tourne son attention vers l'observateur, lui lançant un regard brûlant de malveillance. L'œil monté au centre de cet *écu d'acier* +2 est un grand œil prélevé sur une créature si terrifiante qu'il est impossible d'en parler librement. L'œil est enchanté et peut s'ouvrir ou se fermer sur un simple mot de commande du porteur. Tant que l'œil est ouvert, il peut être attaqué. Il possède une CA de 5, 1 point de vie et aucune solidité. Si l'œil est détruit, le bouclier devient un simple *écu d'acier* +2. Tant que l'œil est ouvert, il produit un cône de 6 cases dont l'effet reproduit celui d'un sort de *champ d'anti-magie*.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *champ d'anti-magie* ; **Coût** 64 590 po

*L*a beauté de ce bouclier dépend de l'œil du spectateur. Je le trouve plutôt laid mais, pour un aventurier parti combattre un magicien fou ? C'est la plus belle chose qu'il existe au monde.

BOUCLIER DU CHAMPION

Aura Transmutation (modérée) ; NLS 5

Emplacement bouclier ; **Prix** 12 165 po ; **Poids** 7,5 kg

DESCRIPTION

Ce bouclier étincelle, brille et semble toujours parfaitement poli. Sur sa surface se trouve l'image gravée d'un bras musclé tenant une grande épée en l'air.

Une fois par jour, lorsque le porteur de cet *écu d'acier* +2 est touché par une attaque au corps à corps, il peut, en une action immédiate, porter une unique attaque à son plus haut bonus d'attaque contre la créature qui l'a frappé en utilisant l'arme qu'il a en main.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *rapidité* ; **Coût** 6 083 po

BOUCLIERS SPÉCIFIQUES

Bouclier spécifique	Prix du marché
Bouclier du Saint	8 160 po
Bouclier du Voleur	10 660 po
Bouclier du Champion	12 165 po
Bouclier du Mage	25 165 po
Bouclier du Portail planaire	56 210 po
Bouclier anti-mage	129 180 po

BOUCLIER DU MAGE

Aura Transmutation (modérée) ; NLS 9

Emplacement bouclier ; **Prix** 25 165 po ; **Poids** 2,5 kg

DESCRIPTION

Ce bouclier émet une faible lueur dont la couleur change constamment et subtilement en parcourant tout le spectre lumineux. Il porte une gravure représentant une baguette magique libérant un trait d'énergie mystique.

Cette *targe de mithril +2* peut stocker un unique sort ne visant qu'une seule cible. Le sort doit d'abord être lancé sur le bouclier. Il reste ensuite stocké jusqu'à la prochaine fois où le porteur est touché au corps à corps. À ce moment-là, le sort est immédiatement libéré, sans que le porteur n'ait à accomplir quelque action que ce soit. Le sort cible la créature qui a frappé le porteur du bouclier. Un *bouclier du mage* ne peut lancer qu'un seul sort par jour.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *lucubration* ;
Coût 12 583 po

BOUCLIER DU PORTAIL PLANAIRE

Aura Conjuración (forte) ; NLS 17

Emplacement bouclier ; **Prix** 56 210 po ; **Poids** 22,5 kg

DESCRIPTION

Encore un peu et vous ne prêtiez aucune attention à ce bouclier, tant il ressemble à une porte en bois qui semble avoir été arrachée à un mur avec son cadre. En y regardant de plus près cependant, vous pouvez apercevoir que des poignées ont été attachées sur un des côtés, pour qu'il soit plus facile à manier. Sur la face avant de la porte se trouve l'image gravée d'un anneau surmontant une tour de grande taille.

Une fois par jour, on peut placer ce *pavois +1* contre une surface plane (une surface verticale représente le choix le plus sûr, mais on peut le placer sur n'importe quelle surface plane suffisamment grande). En prononçant le mot de commande du bouclier, la porte devient un portail vers un autre plan. Ce portail mène au plan et à un emplacement choisi par l'utilisateur, fonctionnant de la même manière que la version du sort *portail* qui permet un voyage planaire. Si l'utilisateur le désire, il peut également ouvrir un portail vers un emplacement choisi au

hasard, un plan choisi au hasard ou les deux. Le portail reste en fonction tant que le bouclier reste fixé sur la surface plane.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *portail* ;
Coût 28 105 po

J'espère simplement que vous ne croiserez jamais le chemin du propriétaire de la tour d'où a été extraite cette porte.

BOUCLIER DU SAINT

Aura Conjuración (modérée) ; NLS 13

Emplacement bouclier ; **Prix** 8 160 po ; **Poids** 3 kg

DESCRIPTION

Ce bouclier émet une lumière blanche et pure. L'image d'un homme occupé à soigner des malades y est gravée.

Trois fois par jour, lorsque le porteur de cette *rondache d'acier +2* est touché au corps à corps, il peut, en une action immédiate, utiliser sa capacité de classe de canalisation d'énergie. Si le porteur ne possède pas cette capacité, le bouclier lui permet de canaliser l'énergie comme un prêtre de son alignement et de niveau 1 jusqu'à trois fois par jour. Si le porteur possède le don Renvoi des morts-vivants ou dispose d'une autre option d'utilisation pour la canalisation d'énergie, il peut choisir de l'utiliser au lieu de réaliser une canalisation normale. Même si plusieurs personnes se passent le bouclier de main en main au cours d'une même journée, celui-ci ne peut octroyer plus de 3 canalisations d'énergie par jour.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *souhait limité, miracle* ; **Coût** 4 080 po

BOUCLIER DU VOLEUR

Aura Conjuración (faible) ; NLS 1

Emplacement bouclier ; **Prix** 10 660 po ; **Poids** 2,5 kg

DESCRIPTION

Ce bouclier est terne et poussiéreux. On dirait presque qu'il assombrit la zone qui l'entoure. Sa face avant est décorée d'une image gravée si abîmée par le temps qu'il est quasiment impossible de voir de quoi il s'agit, mais un œil attentif peut percevoir la silhouette d'une main tenant une dague.

Trois fois par jour, lorsque le porteur de cette *targe en ébénite +2* est frappé au corps à corps, il peut, en une action immédiate, créer un nuage de fumée qui ressemble au sort *brume de dissimulation* et qui est centré sur le bouclier. Le porteur peut ensuite effectuer immédiatement un test de Discrétion pour tenter de se cacher en une action libre.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *brume de dissimulation* ; **Coût** 5 330 po

LES ARMES



Je sais ce que vous voulez. Je peux le voir à la manière dont vous marchez. Vous êtes un aventurier, et les aventuriers veulent des armes. Eh bien, vous êtes au bon endroit, mon ami. Je possède la meilleure sélection de lames, de masses et d'autres armes que vous avez jamais vues. J'ai toutes les armes normales que vous pourriez trouver ailleurs, ainsi qu'un large choix d'armes rares et exotiques venant de contrées lointaines. Si votre adversaire n'est pas capable de reconnaître votre arme, il ne peut pas non plus se défendre contre elle. Mais pourquoi s'arrêter là ? Mon inventaire d'armes quasi-magiques n'a d'égal nulle part ailleurs et, si vous voulez surprendre vos ennemis, vous ne pouvez pas trouver mieux qu'une épée qui peut également être un fouet, n'est-ce pas ? Ou une épée qui vous permet de voler comme un oiseau ?

Mais avant que vous ne répondiez, laissez-moi vous parler des autres objets que vous pourrez acquérir. Tout le monde peut imaginer l'intérêt de posséder une lame si fine qu'elle peut littéralement couper à travers les dimensions ? Ou une lame qui vous permet de maîtriser les éléments eux-mêmes ? Ou un trident qui peut infliger de terribles explosions d'électricité à vos ennemis ?

Assurez-vous de choisir sagement, mon ami, car ces armes sont très puissantes. Ceux qui disent que l'argent, c'est le pouvoir devaient sans aucun doute parler d'armes de cette qualité comme celles que

vous voyez devant vous. La question est donc : quelle quantité de pouvoir voulez-vous acheter ?

ARMES COMMUNES

Bardiche

La bardiche possède une lame similaire à celle de la hallebarde, mais bien plus grande et ressemblant plus à un tranchoir qu'à une hache. L'utilisateur peut contrôler les cases adjacentes tout en bénéficiant d'une allonge.

Bec de corbin

Cette arme d'hast a une tête en forme de marteau et une partie opposée en forme de bec (c'est de là que vient son nom), le tout placé au bout d'une hampe de 3 mètres.

Boomerang

Ce morceau de bois incurvé est utilisé avant tout pour la chasse, mais il peut également se révéler mortel en combat. Dans les mains d'un utilisateur formé à son maniement, il fonctionne comme une arme possédant la propriété spéciale *boomerang* et revient en main à la fin du tour pendant lequel il a été lancé. En cas de 1 naturel sur le jet d'attaque, il ne revient cependant pas.

ARMES COMMUNES

Armes martiales	Prix	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Portée	Poids	Type	Spécial
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>								
bec de corbin	15 po	1d6	2d4	×3	—	3 kg	C ou P	allonge, réception
maillet	8 po	1d10	1d12	×3	—	12,5 kg	C	—

Armes exotiques	Prix	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Portée	Poids	Type	Spécial
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>								
bardiche	15 po	1d8	1d10	×3	—	6 kg	T	allonge
chakram, grand	5 po	1d6	2d4	19-20/×2	4 cases	1,5 kg	T	—
patte de lynx	3 po	1d6	1d8	×2	—	1 kg	T	allonge, croc-en-jambe, désarmement
zanbato	75 po	1d10	2d8	19-20/×2	—	7 kg	T	réception
<i>Armes à distance</i>								
boomerang	5 po	1d4	1d6	×2	6 cases	2 kg	T	—
chakram	1 po	1d4	1d6	×2	8 cases	1/2 kg	T	—
quillion-fléchette	25 po	1	1d2	×2	4 cases	1/2 kg	P	—
roue de feu	3 po	spécial	spécial	×2	4 cases	2,5 kg	T	—



Bec de corbin (à gauche) et bardiche (à droite), images Wikipedia.

Chakram (chodda chakkar)

Ce cerceau tranchant est l'arme favorite de certains guérilleros et mercenaires ainsi que de plusieurs héros. Ces lames circulaires et plates peuvent être lancées pour blesser les ennemis. Les chakrams sont rarement détruits, même en cas d'impact et peuvent être récupérés dans 95% des cas.

Chakram, grand (vadda chakkar)

Il s'agit d'une version plus grande du chakram, préférée par les troupes lourdes. Le grand chakram est également conçu pour être lancé mais ces grandes armes en forme de roues coupantes peuvent également être maniées au corps à corps.

Maillet

Cette arme est composée d'un large bloc de métal attaché au bout d'un long manche. C'est une arme potentiellement très mortelle mais elle est incroyablement lourde et difficile à manier efficacement.

Les personnages qui possèdent une Force de moins de 16 ne peuvent jamais faire plus d'une attaque par round avec un maillet. Ceux qui ont une Force supérieure ou égale à 16 peuvent utiliser cette arme normalement.

Patte de lynx

Cette tête d'acier munie de lames, qu'on appelle parfois également griffe de tigre, est un ajout qui rend les fouets bien plus dangereux au combat. En plus d'accroître les dégâts comme indiqué dans la table, la patte de lynx permet à un fouet d'infliger des dégâts à toutes les créatures, quelle que soit leur armure naturelle. Comme l'utilisation d'une patte de lynx nécessite un entraînement spécifique, on considère que seuls les personnages qui sont formés à la fois au maniement de l'arme exotique (fouet) et de l'arme exotique (patte de lynx) peuvent utiliser un fouet équipé d'une patte de lynx sans subir de pénalité.

Quillon-fléchette

Il ne s'agit pas vraiment d'une arme mais plutôt d'un ajout qui peut être monté sur la garde d'une autre arme, créant une partie creuse qui peut contenir une unique fléchette. Il faut une action complexe pour placer la fléchette et cela provoque des attaques d'opportunité, ce qui explique que la plupart des guerriers n'utilisent qu'une seule fléchette par combat.

On peut simplement tirer la fléchette comme unique attaque au cours d'un round ou le faire sous la forme d'une attaque secondaire en réalisant une attaque à outrance. Cet ajout est un choix parfait pour les guerriers, les assassins et les tous ceux qui cherchent à introduire en douce une petite surprise mortelle dans leur arsenal.

Roue de feu

La roue de feu est semblable à un grand chakram. Il s'agit d'une arme de lancer ressemblant à un grand cerceau. Contrairement au chakram cependant, la roue à feu n'est pas aiguisée mais blesse plutôt la victime en l'aspergeant d'huile enflammée ou d'acide mortel. La roue à feu présente un sillon dans lequel on peut insérer du feu grégeois, de l'acide ou, si le MD le permet, d'autres substances. Un couvercle permet de sceller le disque et un réactif, qui entre en action lorsqu'il est agité, fait exploser le disque. Cela se produit généralement lors de l'impact, mais il y a 50% de chances que le disque explose chaque fois qu'il est endommagé. Cela inflige 2d4 points de dégâts tranchant à tous ceux qui se trouvent dans un rayon d'une case autour de la cible et asperge la victime avec le liquide contenu dans le cerceau, comme si celui-ci avait été directement projeté sur elle. L'arme est détruite au cours de son utilisation.

Zanbato

Cette épée de taille exceptionnelle a été initialement conçue pour être utilisée contre la cavalerie. On dit que ceux qui maîtrisaient l'utilisation de cette lame pouvaient tuer un cheval et son cavalier en un seul coup.

Comme l'arme est incroyablement grande et difficile à manipuler, l'utilisateur subit un malus de -2 aux jets d'attaque, même s'il est formé à son utilisation. Grâce au poids supplémentaire, le zanbato peut infliger des dégâts plus importants : l'utilisateur ajoute aux jets de dégâts du zanbato le double de son bonus de Force au lieu de 1,5 fois cette valeur. La capacité de réception du zanbato ne peut être utilisée que contre des créatures qui possèdent au moins une catégorie de taille de plus que l'utilisateur.

Certains pourront penser que la taille de l'épée est là pour compenser autre chose... mais jamais, au grand jamais, ils n'oseront vous le dire en face !

ARMES QUASI-MAGIQUES

Les armes qui suivent sont des objets quasi-magiques. Pour plus d'informations sur ce type d'objets, voir la page 3.

Filet du mage

Cet objet fonctionne comme un filet normal, aux différences suivantes près. Il possède une corde plus longue et, contrairement à un filet normal, sa portée maximale est de 4 cases. De plus, contrairement à la plupart des filets, il est fait de mithril, ce qui augmente sa solidité à 15 et ses points de vie à 30. Un simple enchantement de *prestidigitation* permet de replier le filet par magie sur un simple mot de commande.

Le filet tire toutefois son nom du fait qu'il est hyper conducteur pour les sorts, ce qui signifie que l'utilisateur peut lancer des sorts avec une portée de Toucher sur n'importe

quelle créature enchevêtrée dans le filet, tant qu'il tient la corde qui y est attachée et ce, même s'il ne peut pas atteindre la créature en question.

FILET DU MAGE

Aura Universelle (faible) ; NLS —

Emplacement arme ; Prix 2 400 po ; Poids 1,5 kg

FABRICATION

Ingédients le familier d'un magicien doit passer au moins 72 heures dans le filet avant que celui-ci ne fonctionne, un sort de *prestidigitation* doit être lancé sur le filet pendant sa création.

Conditions Artisanat (armes) 3 rangs

Flèches explosives

Ces flèches exceptionnellement dangereuses possèdent une hampe de bois creux remplie d'éclats acérés de dents de molosses infernaux et de sang de géant du Feu et une pointe de fer allongée. Lorsqu'une cible est touchée par une flèche explosive, celle-ci lui inflige des dégâts normaux puis elle explose en un nuage de feu et d'éclats infligeant 1d4 points de dégâts de feu et 1d4 points de dégâts de type perforant à tout ce qui se trouve dans un rayon de 1 case de la cible (Réflexes DD 12 pour moitié).

Le poids accru des flèches impose un malus de -1 aux jets d'attaque. De plus, les flèches pèsent deux fois plus que la normale et le facteur de portée de l'arme utilisée est réduit de moitié (par exemple, des flèches explosives tirées à partir d'un arc long auraient un facteur de portée de 10 cases au lieu de 20 cases).

FLÈCHES EXPLOSIVES

Aura Évocation (faible) ; NLS —

Prix 100 po (pour 20) ; Poids 3 kg

FABRICATION

Ingédients 5 dents de molosse infernal et 100 gr de sang de géant du Feu

Conditions Artisanat (armes) 1 rang

Gourdin à semences

Ce gourdin est prélevé sur un *yateyvo*, une espèce rare d'arbres carnivores connues pour leur tendance à dévorer les humanoïdes vivants, puis altéré par magie pour libérer un nuage de graines de *yateyvo* qui croissent rapidement mais ne restent pas en vie très longtemps.

Lorsque ce gourdin de bois d'apparence anodine touche une cible, il libère un certain nombre de semences qui commencent immédiatement à grandir dans la case de la cible et dans toutes les cases adjacentes. Un test de Perception réussi contre un DD de 20 permet au personnage de remarquer les pousses avant le round suivant, moment auquel les cases concernées sont recouvertes de plants ressemblant à des plantes grimpantes et fonctionnent comme un terrain difficile. Les plantes croissent ensuite et commencent à enchevêtrer toute personne située dans la zone affectée. Les créatures concernées peuvent tenter de se libérer en une action complexe qui nécessite un jet réussi de Force ou d'Évasion (DD 15). Tant qu'une créature reste enchevêtrée dans les plantes, celles-ci lui infligent 2 points de dégâts chaque round (les plantes absorbent ses liquides vitaux). Le gourdin ne peut réaliser cet effet qu'une seule fois ; après cela, il devient un gourdin de bois normal. Les pousses créées par le gourdin se flétrissent et meurent après 24 heures.

ARMES QUASI-MAGIQUES

Arme quasi-magique	Prix du marché	Dégâts	Critique	Portée	Poids	Type	Spécial
Filet du mage	2 400 po	—	—	4 cases	1,5 kg	—	—
Flèches explosives	100 po (20)	Spécial	—	1/2 normale	3 kg	—	—
Gourdin à semences	600 po	1d6	x2	2 cases	1,5 kg	C	—
Grenade à filet	25 po	—	—	6 cases	2,5 kg	—	—
Lame-fouet	2 395 po	1d10	19–20/x2	2 cases	6 kg	T	allonge
Lames du planeur	1 400 po	1d8/1d8	19–20/x2	—	4 kg	T	double
Lance-grappin	2 000 po	1d8	x2	6 cases	2,5 kg	P	—

GOURDIN À SEMENCES

Aura aucune ; **NLS** —

Emplacement arme ; **Prix** 600 po ; **Poids** 1,5 kg

FABRICATION

Ingrédients une branche de *yateyo*

Conditions Artisanat (armes) 1 rang, Art de la magie ou Connaissances (nature) 5 rangs

Grenade à filet

Lors de l'impact, cette balle très légère explose et libère un filet qui enchevêtre la cible (Réflexes DD 15 annule) comme si elle avait été enchevêtrée dans un filet. Notez que, sauf si quelqu'un prend la corde attachée au filet, celui-ci n'est pas maintenu en place. La balle fonctionne comme une arme courante lorsqu'il s'agit de déterminer qui est formé ou non à son maniement. Une fois la balle utilisée, elle est détruite, mais le filet qu'elle contient reste parfaitement fonctionnel et peut être récupéré.

GRENADE À FILET

Aura aucune ; **NLS** —

Emplacement arme ; **Prix** 25 po ; **Poids** 2,5 kg

FABRICATION

Ingrédients quelques gouttes d'huile

Conditions Artisanat (armes) 1 rang, Artisanat (pièges) ou Connaissances (ingénierie) 5 rangs

Lame-fouet

Au premier coup d'œil, cette arme ressemble à une épée bâtarde dotée de pointes acérées permettant de déchirer la chair des ennemis. Un examen plus attentif révèle que la lame est en fait composée de plusieurs parties, chacune d'entre elles faisant quelque 15 cm de long et portant une des pointes acérées. Sur un mot de commande de l'utilisateur (une action rapide), les parties se séparent et révèlent des cordes d'ossements de 90 cm qui les relient les uns aux autres. Sous cette forme, l'arme fonctionne comme un fouet, si ce n'est que les dégâts infligés restent inchangés (l'arme continue d'infliger des dégâts létaux et peut blesser les adversaires portant une armure) et que les jets d'attaque reçoivent une pénalité de -2. Si, lors d'un même round, l'utilisateur parvient à toucher la même cible avec au moins trois attaques effectuées à l'aide de ce fouet, il peut éventrer la cible (ce qui lui inflige 2d10 points de dégâts supplémentaires).

LAME - FOUET

Aura Universelle (faible) ; **NLS** —

Emplacement arme ; **Prix** 2 395 po ; **Poids** 6 kg

FABRICATION

Ingrédients la queue d'un osyluth, qu'on utilise pour fabriquer les cordes, un sort de *prestidigitation* doit être lancé sur la lame au cours de sa création

Conditions Artisanat (armes) 9 rangs

Lames du planeur

Cette double lame permet à son porteur de défier la gravité dans certaines limites. En faisant tourner rapidement les lames au-dessus de sa tête, le porteur peut glisser dans les airs, annuler les dégâts de chute (quelle que soit la hauteur) et avancer d'un maximum de 2 cases pour toute descente de 1 case d'altitude. L'arme permet au porteur de glisser dans les airs à une vitesse de 8 cases par round au cours d'une action complexe consistant à faire tourner les lames au-dessus de sa tête.

Lorsqu'il utilise cette capacité, on considère que le porteur possède une manœuvrabilité médiocre. Si l'utilisateur arrête de faire tourner les lames ou si celles-ci heurtent quelque chose alors qu'il est dans les airs, l'effet s'interrompt immédiatement et le porteur tombe normalement.

LAMES DU PLANEUR

Aura Transmutation (faible) ; **NLS** —

Emplacement arme ; **Prix** 1 400 po ; **Poids** 4 kg

FABRICATION

Ingrédients deux plumes de roc placées à l'intérieur de la lame

Conditions Artisanat (armes) 1 rang

Lance-grappin

Au premier coup d'œil, cette arme ressemble à une épée qui aurait perdu sa lame ou peut-être à une sorte de bâtonnet. En fait, il s'agit d'un tube qui renferme un grappin de mithril attaché à une très mince chaîne de mithril de 9 mètres de long. La poignée permet de lancer le grappin en actionnant un petit bouton qui projette le grappin et la chaîne à la manière d'un trait d'arbalète. La chaîne peut être ramenée dans la poignée en une action de mouvement en réalisant la même opération. Les utilisateurs avertis peuvent se servir de cette arme pour amener des petits objets vers eux ou pour se tirer eux-mêmes vers des objets plus grands et plus lourds. Tant que le grappin parvient à trouver un endroit où s'accrocher sur un objet inanimé, il peut attirer l'utilisateur vers cet objet ou l'objet vers l'utilisateur (selon qui est le plus lourd des deux).

On peut accomplir un effet similaire avec des créatures, mais, pour cela, l'utilisateur doit réussir un jet de manœuvre de combat contre le DMD de la cible. Le lance-grappin est une arme exotique.

LANCE - GRAPPIN

Aura Transmutation (faible) ; **NLS** —

Emplacement arme ; **Prix** 2 000 po ; **Poids** 2,5 kg

FABRICATION

Ingrédients 30 cm de chaîne provenant d'un kyton, qui est forgée à l'extrémité de la chaîne de mithril

Conditions Artisanat (armes) 5 rangs

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES ARMES

Les propriétés suivantes peuvent être ajoutées aux armes magiques au même titre que celles présentées dans le *Manuel des Joueurs* de Pathfinder.

Arme coupeuse de portail

Une fois par jour, les armes possédant cette propriété peuvent, en une action complexe qui provoque des attaques d'opportunités, couper le voile de la réalité lui-même et créer une fissure temporaire qui mène vers un autre plan d'existence. Cela fonctionne comme le sort de *changement de plan*, si ce n'est que l'effet ne cible directement pas des créatures mais qu'il crée plutôt un portail qui affecte toute créature le traversant comme si elle était ciblée par ce sort. L'utilisateur choisit le plan et l'emplacement désiré lorsqu'il découpe la fissure, mais il peut également choisir d'ouvrir un passage vers un lieu au hasard, un plan choisi au hasard ou les deux. Le portail reste ouvert pendant 1 minute, quel que soit le nombre de personnes qui le traversent.

De plus, chaque fois que l'arme porte une attaque critique, l'utilisateur peut choisir d'utiliser sa capacité quotidienne à ouvrir un portail pour tenter d'affecter la créature touchée par un sort de *changement de plan*.

Aura Conjuración (forte) ; NLS 12

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *changement de plan* ; **Prix** + 24 600 po

Une lame suffisamment aiguisée pour découper les armures de vos adversaires ou encore le voile de la réalité lui-même !

Arme tueuse de nuées

Les armes qui possèdent cette propriété fonctionnent beaucoup mieux que la normale contre les créatures qui possèdent le sous-type « nuée ». Contre une nuée, le bonus d'altération de l'arme augmente de +2. De plus, l'arme inflige des dégâts entiers aux nuées, quelle que soit la taille des éléments qui les constituent. Cette capacité ne permet pas à l'arme d'ignorer les autres résistances aux dégâts dont les nuées pourraient bénéficier mais seulement d'ignorer la capacité des créatures de taille Très Petite, Minuscule ou Infime à subir moins de dégâts lorsqu'elles sont rassemblées en nuées.

Aura Conjuración (modérée) ; NLS 8

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *nuée grouillante* ; **Prix** bonus de +1

ARMES MAGIQUES SPÉCIFIQUES

BÂTON DE BATAILLE

Aura Transmutation (forte) ; NLS 15

Emplacement arme ; **Prix** 67 300 po ; **Poids** ? kg

DESCRIPTION

Les extrémités de ce bâton sont composées de fer tressé mais, à part cela, il ressemble à n'importe quel autre bâton.

Ce bâton +3/+3 est l'arme de prédilection des guerriers versatiles de toutes les contrées. À volonté, en une action simple, le porteur

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES ARMES

Propriété spéciale	Modificateur du prix de base
Découpeuse de portail	+ 24 600 po
Tueuse de nuées	bonus de +2

peut transformer n'importe laquelle des têtes en une lame d'épée, une tête de hache ou une tête de fléau. Ainsi, le bâton peut devenir une arme double avec n'importe quelle combinaison de bâton, épée longue, hache ou fléau pour chacune de ses deux têtes. Chaque tête est enchantée avec un bonus d'altération de +3, qui peut également être modifié en une action simple. Par exemple, une tête pourrait être altérée en une *arme +3*, une *arme de feu +2* ou une *arme de foudre intense +1*. Les enchantements sur chacune des têtes sont distincts et le bonus d'une des têtes ne peut pas être transféré à l'autre extrémité. Tant que le porteur est formé au maniement des bâtons, il l'est également au maniement de toutes les armes doubles que cette arme peut devenir.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *métamorphose universelle*, *souhait limité* ou *miracle* ; **Coût** 33 650 po

BOOMERANG LOYAL

Aura Transmutation (forte) ; NLS 13

Emplacement arme ; **Prix** 24 305 po ; **Poids** ?

DESCRIPTION

Ce morceau de bois incurvé et affûté semble presque trembler dès qu'on le touche, comme s'il désirait qu'on le laisse en paix.

Le nom donné à ce *boomerang +1* possédant la propriété « boomerang » ne vient pas d'une quelconque capacité à inspirer la loyauté mais découle plutôt des enchantements magiques qui le font revenir vers son propriétaire et qui sont si puissants qu'on pourrait presque le prendre pour un compagnon loyal. Chaque fois qu'un tel boomerang se trouve à plus de 9 cases de son propriétaire légitime, il se met immédiatement à voler vers lui. Cela se produit même au milieu d'une attaque, ce qui fait qu'il est impossible de lancer le boomerang vers une cible située à plus de 9 mètres du propriétaire. Si le boomerang est en possession d'un individu qui désire l'empêcher de retourner vers son propriétaire, cet individu doit réussir un test de Force de DD 25 chaque round pour conserver sa prise sur l'arme. Et même enfermer l'arme dans une salle ou prendre des précautions similaires ne permet pas de la garder loin de son propriétaire : dans ces circonstances, le boomerang a tendance à disparaître mystérieusement et à croiser à nouveau la route de son propriétaire quelques jours plus tard.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *souhait limité* ou *miracle* ; **Coût** 12 153 po

Un jour, mon cousin a tenté de fuir un de ces objets pendant trois jours et trois nuits... avant de finalement comprendre qu'il s'agissait d'un cadeau de sa mère.

CHAÎNE VIVANTE

Aura Transmutation (modérée) ; NLS 9

Emplacement arme ; **Prix** 35 325 po ; **Poids** ? kg

DESCRIPTION

Une des extrémités de cette chaîne d'acier a la forme d'une tête de serpent. De temps en temps, un des maillons de la chaîne bouge, ce qui donne l'impression que la chaîne est vivante.

Malgré son nom, cette chaîne n'est pas réellement vivante. Par contre, il s'agit d'un outil très puissant comportant des enchantements qui peuvent la faire paraître vivante. Il s'agit d'une *chaîne cloutée +2* qui peut s'allonger jusqu'à 13 cases à une vitesse de 6 cases par action complexe. Sur l'ordre du porteur, elle peut s'animer pour ligoter une

ARMES SPÉCIFIQUES

Arme spécifique	Prix du marché
Gantelets du dragon	4 302 po
Gantelets de l'ogre	5 302 po
Croc de la nuit	5 302 po
Lance de la légion	6 302 po
Maillet de la destruction	7 308 po
Ruyi Jingu Bang	9 800 po
Tourbillon d'acier	14 320 po
Épée du faible	15 308 po
Boomerang loyal	24 305 po
Chaîne vivante	35 325 po
Fronde tueuse de géants	38 500 po
Lame de la destruction	42 308 po
Lame du parfait chevalier	42 308 po
Épée des tempêtes	62 335 po
Bâton de bataille	67 300 po
Trident du chevaucheur des vagues	129 108 po
Trident de la foudre	139 315 po
Fléau du destin	162 315 po
Faux affreuse	225 318 po

cible sans défense, ce qui augmente de 5 le DD du test pour se libérer. Enfin, en une action simple, le porteur peut la lancer vers une cible (facteur de portée de 20 cases) et la faire s'animer et tenter d'agripper la cible, ce qu'elle réalise avec un BMO égal au double de son bonus d'altération. La chaîne tente automatiquement de maintenir en place sa cible puis de la ligoter (en s'utilisant elle-même comme corde). Elle n'utilise jamais les autres options disponibles aux personnages en lutte.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, objet animé, réduction d'objets ; **Coût** 17 663 po

CROC DE LA NUIT

Aura Nécromancie (modérée) ; **NLS** 6

Emplacement arme ; **Prix** 5 302 po ; **Poids** ? kg

DESCRIPTION

Une grosse gemme rouge sang est enchâssée dans la garde de cette dague d'ébène et sa lame noire est sculptée en forme de croc.

Cette dague +1 fortement appréciée par les cruomanciens gagne un point de sang par tranche de 5 points de dégâts qu'elle inflige et ce point de sang est stocké sous la forme d'un distillat dans le joyau de sa garde. À n'importe quel moment, l'utilisateur peut briser le joyau et boire l'essence vitale qu'il contient (ce qui revient à boire une potion). Lorsque cela est fait, l'arme devient une simple dague +1. L'arme n'est que très rarement vendue avec des points de sang déjà accumulés. Chaque point de sang stocké accroît son prix de 500 po.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, toucher vampirique ; **Coût** 2 651 po

ÉPÉE DES TEMPÊTES

Aura Évocation et Transmutation [Air] (forte) ; **NLS** 9

Emplacement arme ; **Prix** 62 335 po ; **Poids** ? kg

DESCRIPTION

La garde de cette épée est faite de perles et couvertes de gravures en forme de nuages. Sa lame est taillée en forme d'éclair dentelé.

Cette épée bâtarde +2 permet à l'utilisateur de contrôler les tempêtes et les ouragans et d'utiliser les vents pour accomplir ses buts. Trois fois par jour, le porteur peut utiliser l'épée pour contrôler le vent autour de lui, comme par le sort *contrôle des vents*. De plus, une fois par jour, le porteur peut utiliser l'épée pour copier les effets du sort *appel de la*

foudre. Le NLS de ces effets est égal au NLS du créateur de l'épée.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, appel de la foudre, contrôle des vents ; **Coût** 31 168 po

ÉPÉE DU FAIBLE

Aura Évocation [Bien] (modérée) ; **NLS** 12

Emplacement arme ; **Prix** 15 308 po ; **Poids** ? kg

DESCRIPTION

Cette épée de fer d'apparence anodine a une lame couverte d'inscriptions sur toute sa longueur. Celles-ci indiquent « Tu respecteras toutes les faiblesses et tu t'érigeras en leur défenseur. »

L'histoire est remplie de récits parlant des porteurs de ce genre d'épées, car elles sont généralement offertes par des anges et des divinités bienveillantes en cadeaux aux courageux défenseurs des faibles. Cette épée longue +1 devient une épée longue sainte +2 lorsqu'elle est utilisée pour défendre la vie d'une créature possédant moins de 5 DV (qui peut être l'utilisateur lui-même).

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, châtement sacré ; **Coût** 15 308 po

Les paysans sans défense doivent être achetés séparément ; ils ne sont pas vendus ensemble.

FAUX AFFREUSE

Aura Nécromancie (forte) ; **NLS** 15

Emplacement arme ; **Prix** 225 318 po ; **Poids** ? kg

DESCRIPTION

Cette faux est entièrement constituée d'obsidienne, y compris sa hampe. À l'endroit où la lame touche la hampe, on trouve un crâne noir souriant, la lame semblant jaillir hors de sa bouche. Lorsque la faux fait couler le sang, les yeux du crâne s'illuminent brièvement de rouge.

Cette faux +2 est une des armes préférées des sociopathes et des prêtres des dieux de la mort, qui se considèrent généralement comme des avatars de la mort lorsqu'ils la portent. Une fois par jour, lorsque la faux porte un coup critique, le porteur peut forcer la cible à effectuer un test de Vigueur (DD 10 + dégâts infligés). En cas d'échec, la cible meurt immédiatement. Toute créature tuée par cet effet ne peut pas être ressuscitée par des effets inférieurs à un souhait ou à un miracle.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, séquestration ; **Coût** 112 659 po

FLÉAU DU DESTIN

Aura Évocation (forte) ; **NLS** 18

Emplacement arme ; **Prix** 162 315 po ; **Poids** ? kg

DESCRIPTION

Ce fléau lourd possède trois têtes. De chacune des trois têtes émane un type d'énergie différent. L'une d'elles brûle d'une flamme rouge vif, de l'électricité crépite à la surface d'une autre, produisant de temps en temps une étincelle d'un bleu brillant, et la troisième est recouverte d'une mince pellicule de givre.

Ce rare et puissant objet est un fléau lourd de feu, de froid et de foudre +3 possédant trois têtes enchantées avec des types d'énergie différents. Ces têtes supplémentaires peuvent être difficiles à manier : toutes les attaques portées avec le fléau du destin imposent un malus de -2. En cas d'attaque réussie, le fléau inflige 3d8 points de dégâts au lieu de la valeur normale (1d10).

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, métal gelé ou tempête de grêle, appel de la foudre ou éclair, lame enflammée colonne de feu ou boule de feu ; **Coût** 81 158 po

FRONDE TUEUSE DE GÉANTS**Aura** Transmutation (modérée) ; NLS 18**Emplacement** arme ; **Prix** 38 500 po ; **Poids** ? kg**DESCRIPTION**

Cette fronde semble tout à fait normale et ne paraît même pas être de qualité remarquable. Sa corde semble sur le point de se briser et le cuir est usé et un peu moisi.

Malgré son nom, cette fronde ne possède aucun effet spécial sur les géants. Le nom est plutôt métaphorique, car cette arme est conçue pour mettre tous les combattants sur un pied d'égalité lorsque l'utilisateur affronte une créature bien plus puissante que lui. Il s'agit normalement d'une simple *fronde* +1 mais, lorsqu'on l'utilise contre une créature dont le FP dépasse le nombre de DV de l'utilisateur de 5 ou plus, elle devient une *fronde de rapidité* +3.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *rapidité* ;
Coût 19 250 po

GANTELETS DE L'OGRE**Aura** Évocation (modérée) ; NLS 13**Emplacement** gantelets ; **Prix** 5 302 po ; **Poids** ? kg**DESCRIPTION**

Ces gantelets d'adamantium arborent chacun une image différente. Le gant de gauche porte l'image d'un enclume, alors que celui de droite porte l'image d'un marteau.

Ces *gantelets d'adamantium* +1 conçus pour produire de puissantes décharges destructrices sont souvent utilisés pour démolir des bâtiments. En une action complexe qui provoque des attaques d'opportunité, le porteur peut faire une unique attaque contre n'importe quel objet inanimé ou n'importe quelle créature sans défense et lui infliger un nombre de points de dégâts égal à 6d8 plus le double de son modificateur de Force.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *désintégration* ;
Coût 2 651 po

GANTELETS DU DRAGON**Aura** Transmutation (modérée) ; NLS 5**Emplacement** gantelets ; **Prix** 4 302 po ; **Poids** ? kg**DESCRIPTION**

Ces gantelets de bronze sont forgés en forme de crâne de dragon. La gueule, qui est dotée de crocs acérés, semble s'enrouler autour du poing du porteur. Les yeux du dragon sont des émeraudes plates et brillantes qui donnent l'impression de luire sous certaines conditions de luminosité.

Les coups à mains nues portés avec ces gantelets occasionnent toujours des dégâts de type perforant, à hauteur de 1d6 points de dégâts ou des dégâts normaux de l'utilisateur (la valeur la plus élevée des deux). De plus, chaque fois que l'attaque est un coup critique, les gantelets poussent un rugissement féroce et mordent la cible, lui infligeant 2d8 points de dégâts supplémentaires de type perforant.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *morsure magique* ;
Coût 2 151 po

LAME DE LA DESTRUCTION**Aura** Évocation (modérée) ; NLS 12**Emplacement** arme ; **Prix** 42 308 po ; **Poids** variable**DESCRIPTION**

Cette grande lame d'un noir profond est incroyablement épaisse. Sur toute sa longueur, elle est couverte de grandes runes bleues et luisantes. L'arme produit une vibration sourde qui trahit sa puissance magique.

Généralement, cette lame appréciée par les barbares et les berserkers est à la fois un don et une malédiction pour les aventuriers.

En plus d'être d'une *épée à deux mains vicieuse en adamantium* +4, elle octroie à son porteur un bonus de +6 aux tests de manœuvre de combat visant à détruire des objets. La lame exige un prix élevé pour ces pouvoirs cependant, car chaque round au cours duquel le porteur tient l'épée, elle affecte tout son équipement métallique (à l'exception de l'arme elle-même) comme par un sort de *rouille*. De plus, tout objet non métallique porté ou tenu par l'utilisateur qui détient la lame de la destruction subit 2d6 points de dégâts par round. Ces dégâts ignorent la solidité des objets.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *rouille, énergie négative* ; **Coût** 21 154 po

Ils n'auront plus aucun doute et sauront que vous n'avez pas choisi de vous battre à l'épée à deux mains pour compenser quoi que ce soit, avec cette arme.

LAME DU PARFAIT CHEVALIER**Aura** Transmutation (forte) ; NLS 13**Emplacement** arme ; **Prix** 42 308 po ; **Poids** variable**DESCRIPTION**

La lame de cette arme semble être faite d'or pur, bien qu'elle soit aussi dure et aiguisée que de l'acier. La phrase suivante est gravée sur la longueur de la lame : « Si désirer l'honneur est un péché, alors je suis la plus coupable des âmes. »

Cette lame appréciée des paladins et des autres guerriers suivant un code de chevalerie permet à un valeureux guerrier d'être toujours prêt à faire face à toutes les situations terribles qui pourraient survenir. La lame possède trois formes différentes et elle peut passer de l'une à l'autre sur un simple mot de commande de son porteur. La première forme est celle d'une *épée longue sainte tueuse d'Extérieurs mauvais* +1. La seconde est celle d'une *épée à deux mains de feu intense* +1. Et, enfin, sa troisième forme est celle d'une *lance miséricordieuse* +1 qui, lorsqu'elle est utilisée contre des humanoïdes portant une armure lourde et respectant suffisamment les règles de la chevalerie (à l'appréciation du MD), fonctionne comme si elle possédait un bonus d'altération de +3 et inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *soin léger, lame de feu colonne de feu ou boule de feu, châtement sacré, éclair ou appel de la foudre, métamorphose universelle, conjuration de monstres I* ;
Coût 21 154 po

LANCE DE LA LÉGION**Aura** Abjuration (faible) ; NLS 6**Emplacement** arme ; **Prix** 6 302 po ; **Poids** ? kg**DESCRIPTION**

Cette lance est marquée du sceau d'une armée en particulier. Généralement, une inscription indique également la légion, la compagnie et le rang. À part cela, c'est un objet utilitaire sans guère de décoration.

Les lances de ce type sont répandues dans les contrées qui utilisent des légions et des phalanges. Lorsqu'on utilise cette *lance* +1 en combinaison avec un pavois, on ne subit pas le malus de -2 imposé aux jets d'attaque. De plus, on gagne un bonus de circonstances de +2 à la CA pour chaque allié adjacent portant un pavois et une *lance de la légion*, avec un maximum de +4 pour 2 alliés.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *bouclier* ;
Coût 3 151 po

MAILLET DE LA DESTRUCTION**Aura** Évocation (modérée) ; NLS 9**Emplacement** arme ; **Prix** 7 308 po ; **Poids** ? kg

DESCRIPTION

Ce maillet est fait entièrement de plomb terne et sans lustre. Sa tête est sculptée en forme de poing fermé.

Ce maillet +1 apprécié par les démolisseurs peut porter un coup puissant à l'armure ou au bouclier d'un adversaire trois fois par jour en une action simple. Pour utiliser cette capacité, le porteur doit réaliser une manœuvre de destruction contre son adversaire selon les règles normales mais, en cas de réussite, au lieu d'infliger des dégâts, l'objet est automatiquement réduit à 0 point de vie. Si le porteur possède le don Destruction d'objets supérieure, il peut infliger des dégâts à la cible normalement. Cette capacité ne peut pas être utilisée sur les armes car celles-ci ne sont généralement pas tenues avec suffisamment de poigne pour être brisées de cette manière (le résultat correspondrait simplement à un désarmement).

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *désintégration* ;
Coût 3 654 po

RUYI JINGU BANG

Aura Transmutation (modérée) ; NLS 5

Emplacement arme ; **Prix** 9 800 po ; **Poids** ? kg

DESCRIPTION

Ce bâton est rouge vif, avec un capuchon doré à chaque extrémité.

Ce bâton unique est une pôle imitation du légendaire *bâton du roi-singe* qu'on dit capable de modifier sa taille pour être aussi grand qu'un montagne, aussi mince qu'une aiguille, ou de la même taille que quasiment n'importe quoi entre ces deux extrêmes. Ce *bâton +1* est malgré tout capable de transfigurations étonnantes. En une action rapide, le porteur peut accroître et diminuer la longueur de l'arme d'un maximum de 1,50 mètre (1 case), ce qui lui permet de modifier son allonge. Le bâton devient rapidement impossible à manier cependant et, pour toute case d'allonge au-delà de celle qu'un bâton normal donnerait à un porteur de la taille de son utilisateur, les jets d'attaque avec le bâton subissent un malus cumulatif de -2.

Le bâton peut également servir de substitut pour des outils de crochetage, une barre à mine, un gourdin, un piton, un bélier portable ou une corde. Cette version mineure du bâton ne peut pas s'étendre au-delà d'une longueur de 10 cases (15 mètres).

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *réduction d'objets* ; **Coût** 4 900 po

TOURBILLON D'ACIER

Aura Transmutation (modérée) ; NLS 7

Emplacement arme ; **Prix** 14 320 po ; **Poids** ? kg

DESCRIPTION

Les lames de cette hache sont plus fines et plus larges que celles de la plupart des haches et elles possèdent une courbe plus dangereuse. Le manche de l'arme est également plus épais que d'habitude.

Cette arme appréciée par les barbares et les chevaliers errants est une *grande hache +2* qui peut avoir un effet dévastateur dans les mains d'un combattant doué. En une action complexe qui provoque des attaques d'opportunité, on peut lancer cette grande hache et

cibler toutes les créatures se trouvant dans une ligne de 12 cases. Un jet d'attaque séparé doit être fait pour chacune des créatures, en commençant par la plus proche. La hache retourne par magie dans les mains de son utilisateur à la fin du round.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *télékinésie, pierre magique* ; **Coût** 7 160 po

TRIDENT DE LA Foudre

Aura Évocation (forte) ; NLS 12

Emplacement arme ; **Prix** 139 315 po ; **Poids** ? kg

DESCRIPTION

Ce trident est entièrement fait de cuivre et ses pointes sont sculptées en forme d'éclairs.

Cette arme appréciée à la fois par les grandes gueules et les prêtres des dieux des tempêtes est capable de canaliser de l'électricité avec une efficacité redoutable. En une action complexe qui provoque des attaques d'opportunité, l'utilisateur peut frapper le sol avec ce *trident de foudre intense +1*. On détermine les dégâts comme s'il avait obtenu et confirmé un coup critique. Si les dégâts dépassent la solidité du sol (0 pour un sol meuble, 3 pour de la terre normale et 8 pour de la pierre, il parvient à planter le trident dans le sol. Cela libère une tempête électrique qui surgit du sol et qui est visible grâce aux crépitements qui dansent sur sa surface. La tempête inflige 20d6 points de dégâts d'électricité à toutes les créatures qui touchent le sol dans un rayon de 6 cases, y compris l'utilisateur (Réflexes DD 18 moitié). Le trident reste enfoncé dans le sol et il faut réussir un jet de Force de DD 10 (une action de mouvement qui provoque des attaques d'opportunité) pour le récupérer.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *éclair, appel de la tempête* ; **Coût** 69 658 po

TRIDENT DU CHEVAUCHEUR DES VAGUES

Aura Conjuración (forte) ; NLS 9

Emplacement arme ; **Prix** 129 108 po ; **Poids** ? kg

DESCRIPTION

Les pointes de ce trident qui brille d'une lueur bleutée sont sculptées en forme de vagues dressées.

La version originale de ce *trident +2* aurait été un cadeau offert par le roi d'une contrée sous-marine à un puissant héros en remerciement pour avoir sauvé son peuple d'un kraken de taille gigantesque. Qu'il s'agisse ou non de la vérité, le trident fait constamment bénéficier son utilisateur des effets d'un sort de *marche sur l'onde* tant que celui-ci le tient en main. De plus, le porteur peut utiliser le pouvoir du trident pour voyager rapidement à travers l'eau. Cet effet est identique au sort de *voie végétale* si ce n'est qu'il permet un transport instantané entre les pièces d'eau plutôt qu'entre les plantes. Contrairement au sort de *voie végétale*, cette capacité a une portée maximale de 1,5 km.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *marche sur l'onde, téléportation ou voie végétale* ; **Coût** 64 554 po

L'ÉQUIPEMENT



Vous devez être un aventurier couronné de succès, mon ami. Vous êtes assez intelligent que pour aller voir au-delà des épées et des armures brillantes qui attirent vos collègues. Non, vous réalisez que le meilleur ami d'un bon aventurier n'est pas sa lame, ni son armure, ni même son bouclier. Non, pour un aventurier intelligent, les armes les plus puissantes sont ses outils, les objets divers et utiles dont les pouvoirs magiques lui permettent de faire toute une série de choses.

Vous êtes peut-être ici pour les potions et les baguettes, pour un rapide regain d'énergie magique au moment précis où vous en avez le plus besoin ? Ou peut-être puis-je vous montrer un de mes puissants anneaux magiques ? Non, j'ai bien l'impression que ce sont les objets merveilleux que vous recherchez. C'est une de mes marchandises les plus populaires. Peut-être voudriez-vous un gantelet qui vous laisse renvoyer les sorts de vos adversaires vers eux ? Ou une gemme qui vous montre le futur ? J'ai aussi une amulette qui réduit votre taille et pas une mais trois nouveautés exclusives dans la famille toujours très populaire des plumes magiques.

Allez-y, prenez votre temps, jetez un coup d'œil partout. Je suis

certain que vous trouverez quelque chose qui vous intéressera !

POTIONS MAGIQUES

Potions aléatoires

Le contenu des potions placées sur ce présentoir pétille et produit des bulles de manière erratique. Certains des liquides changent même de couleur de temps en temps.

Ces potions, que certains considèrent « maudites » sont également considérées comme des bonnes affaires par de nombreux aventuriers. Certaines échoppes magiques en créent même tout spécialement pour les aventuriers qui figurent parmi leurs clients. Une potion aléatoire peut copier l'effet de quatre sorts différents appartenant tous à la même liste de lanceur de sorts et au même niveau. Chaque sort doit être différent mais, à part ces restrictions, n'importe quel sort pouvant être utilisé pour une potion peut également être utilisé pour une potion aléatoire. Lorsque la potion est bue, déterminez aléatoirement quel sort est imité. Les potions aléatoires coûtent les 3/4 du prix normal d'une potion.

ANNEAUX MAGIQUES

ANNEAU DES CHOSES UTILES

Aura Transmutation (modérée) ; NLS 7

Emplacement anneau ; **Prix** 7 500 po ; **Poids** —

DESCRIPTION

Cet anneau de cuivre ne porte aucune gemme mais un petit disque d'or est attaché sur sa surface.

Cet anneau aux utilisations diverses est un des outils favoris des roublards et des autres individus peu recommandables, même si de nombreux aventuriers intelligents et espions téméraires les trouvent également très précieux. Chaque fois que la main qui porte l'anneau passe au-dessus d'une aura magique, le disque d'or émet une lueur bleue et, chaque fois qu'elle passe au-dessus de quelque chose qui a été empoisonné, elle émet une lueur verte.

Le porteur peut également faire appel à l'anneau pour qu'il crée une unique pièce d'or chaque jour. Enfin, sur l'ordre de son porteur, l'anneau peut se transformer pour fournir l'un des objets cités ci-dessous. À chaque fois, l'objet pousse comme une excroissance de l'anneau et reste attaché à celui-ci (il tombe en poussière s'il en est séparé). L'anneau peut se transformer en les objets suivants : outils de voleurs de maître, bâton de 3 mètres de long, *torche éternelle*, plume (avec encre), n'importe quelle chevalière que le porteur peut représenter dans son esprit, clochette, piton, aiguille à coudre, sifflet ou une loupe.

FABRICATION

Conditions Création d'anneaux magiques, *détection de la magie, détection du poison, fabrication* ; **Coût** 3 750 po

J'ai failli l'appeler l'anneau des bricoles inutiles mais je me suis dit que ce nom-là serait plus vendeur.

ANNEAU D'HUMEUR

Aura Universelle (modérée) ; NLS 7

Emplacement anneau ; **Prix** 19 800 po ; **Poids** —

DESCRIPTION

Cet anneau de platine est incrusté avec une unique gemme hexagonale dont la couleur change selon l'humeur du porteur.

Les anneaux porteurs d'enchantements mineurs qui modifient la couleur de la gemme selon l'humeur de leur porteur sont des objets assez communs et populaires dans les cercles d'aristocrates, qu'il est généralement possible de se procurer dans n'importe quelle ville assez grande. Cet anneau, par contre, possède également un enchantement plus puissant. Celui-ci donne au porteur divers avantages dépendant des émotions qu'ils ressentent (si le MD et le joueur ne peuvent se mettre d'accord sur l'émotion que le personnage ressent à un moment donné, supposez qu'un personnage qui comprend comment l'anneau fonctionne peut adopter une émotion désirée en réussissant un jet de Volonté de DD 15). L'anneau donne les avantages suivants :

- Colère (rouge). Une fois par jour, lorsque le personnage est en colère, il peut commander à l'anneau de dupliquer les effets d'un sort de *rage*.
- Joie (vert). Une fois par jour, lorsque le personnage est joyeux, il peut commander à l'anneau de dupliquer les effets d'un sort d'*espoir*.
- Luxure (pourpre). Une fois par jour, lorsque le personnage se sent des envies de luxure, il peut commander à l'anneau de dupliquer les effets d'un sort de *charme monstre*.
- Peur (jaune). Une fois par jour, lorsque le personnage est effrayé, il peut commander à l'anneau de dupliquer les effets d'un sort de *terreur*.
- Sérénité (blanc). Une fois par jour, lorsque le personnage est serein, il peut commander à l'anneau de dupliquer les effets d'un sort d'*apaisement des émotions*.

ANNEAUX MAGIQUES

Arme spécifique	Prix du marché
Anneau kinétique	4 200 po
Anneau des choses utiles	7 500 po
Anneau d'humeur	19 800 po
Anneau de mur de force	23 500 po

- Tristesse (bleu). Une fois par jour, lorsque le personnage est triste, il peut commander à l'anneau de dupliquer les effets d'un sort de *désespoir foudroyant*.

FABRICATION

Conditions Création d'anneaux magiques, *apaisement des émotions, charme monstre, désespoir foudroyant, détection des pensées, terreur, espoir, rage* ; **Coût** 9 900 po

ANNEAU KINÉTIQUE

Aura Transmutation (modérée) ; NLS 9

Emplacement anneau ; **Prix** 4 200 po ; **Poids** —

DESCRIPTION

Un petit éclat de cristal circulaire est incrusté dans cet anneau en argent ; ce cristal brille légèrement chaque fois que l'anneau bouge.

Cet anneau acquiert de l'énergie à partir de chacun des mouvements de son porteur et la stocke jusqu'au moment crucial où le porteur choisit de l'expulser sous la forme d'un souffle puissant qui fait tomber les ennemis à terre. Chaque jour pendant lequel l'anneau est porté, celui-ci gagne une unique charge (il peut stocker un maximum de 20 charges ; toute charge au-delà de 20 est perdue). Lorsque le porteur attaque, avant le jet d'attaque, il peut choisir de dépenser n'importe quel nombre de charges de l'anneau. Si l'attaque touche, il inflige 2 points de dégâts supplémentaires par charge dépensée.

Le porteur peut également choisir de dépenser 2 charges pour que l'anneau réalise une manœuvre de bousculade contre une cible adjacente. Cette manœuvre ne provoque pas d'attaque d'opportunité, même si le porteur ne possède pas le don Science de la bousculade. Cette bousculade fonctionne comme si elle avait été faite par une créature de taille Moyenne avec une Force de 18 et elle utilise le NLS de l'anneau comme BBA, ce qui lui donne un BMO total de +13.

FABRICATION

Conditions Création d'anneaux magiques, *télékinésie* ; **Coût** 2 100 po

ANNEAU DE MUR DE FORCE

Aura Évocation (forte) ; NLS 13

Emplacement anneau ; **Prix** 23 500 po ; **Poids** —

DESCRIPTION

Cet anneau de titane est incrusté avec un diamant. Lorsqu'on l'active, le diamant brille légèrement et semble projeter l'image d'un bouclier transparent flottant dans l'air à une trentaine de centimètres vers l'avant.

Cet anneau est similaire à un *anneau de bouclier de force*, si ce n'est que le mur de force créé est plus grand, à peu près de la même taille qu'un pavois. Ce mur de force peut être manipulé par le porteur comme s'il s'agissait d'un pavois (CA +4). Comme l'*anneau de bouclier de force*, l'*anneau de mur de force* n'impose aucun malus d'armure ni chance d'échec des sorts profanes. Pour les mêmes raisons, les porteurs d'un *anneau de mur de force* ne subissent pas non plus le malus de -2 aux jets d'attaques qu'un pavois normal impose.

Le bouclier créé par l'anneau peut être utilisé pour bénéficier d'un abri mais cela ne se fait pas de la même manière qu'avec un pavois normal. En une action simple, en mettant l'anneau en contact avec une surface plane et solide, le porteur peut maintenir le mur de force en place (il mesure 1,50 mètre par 1,50 mètre, ou 1 case × 1 case). À part cela, l'effet est similaire à celui du sort de *mur de force*. Le mur peut être « attaché » à nouveau à l'anneau en une action simple. Si le mur

est détruit, l'anneau peut en créer un nouveau après 1d4 minutes. Un anneau de mur de force ne peut jamais avoir qu'un seul mur de force en activité à jamais et, tant que ce mur est fixé sur une autre surface, l'anneau ne possède plus aucune propriété magique.

FABRICATION

Conditions Création d'anneaux magiques, mur de force ; **Coût** 12 750 po

SCEPTRES MAGIQUES

LANCE-FLAMMES

Aura Évocation [Feu] (modérée) ; **NLS** 10

Emplacement — ; **Prix** 57 600 po ; **Poids** 2,5 kg

DESCRIPTION

Ce sceptre de fer est noir-charbon et chaud au toucher. Il mesure à peu près 120 cm de long. Des marques gravées sur toute sa longueur donnent l'impression qu'il est gradué et une des extrémités est sculptée en forme de dragon en vol la gueule ouverte.

En une action simple, le porteur de ce sceptre peut lui faire cracher un jet de flammes à partir de son extrémité, produisant soit une ligne de feu de 6 cases ou un cône de feu de 3 cases. Toutes les créatures prises dans le souffle subissent 5d4 points de dégâts de feu (Réflexes DD 13 pour moitié). Les créatures qui bénéficient d'une résistance à la magie peuvent l'appliquer contre cette attaque. De plus, trois fois par jour, le porteur peut ordonner au sceptre de dupliquer les effets d'un sort de *boule de feu* (Réflexes DD 15 pour moitié).

FABRICATION

Conditions Création de sceptres magiques, mains brûlantes, boule de feu ; **Coût** 28 800 po

BAGUETTES MAGIQUES

Cette baguette semble être instable. En l'observant, on peut la voir grandir légèrement puis se rétrécir à la fois en longueur et en circonférence. L'extrémité de la baguette change également, prenant d'abord la forme d'une étoile, puis d'une tête de lion puis d'une boule de verre.

Ces baguettes, que certains considèrent « maudites » sont également considérées comme des bonnes affaires par de nombreux aventuriers. Certaines échoppes magiques en créent même tout spécialement pour les aventuriers qui figurent parmi leurs clients. Une baguette aléatoire peut lancer quatre sorts différents appartenant tous à la même liste de lanceur de sorts et au même niveau. Chaque sort doit être différent mais, à part ces restrictions, n'importe quel sort qui peut être utilisé pour une baguette peut également l'être pour une baguette aléatoire. Chaque fois qu'on utilise la baguette, elle lance aléatoirement un des quatre sorts sur la cible choisie. Si la baguette cible une chose que le sort choisi ne peut normalement cibler, la charge est utilisée sans aucun effet. Les baguettes aléatoires coûtent les 3/4 du prix des baguettes normales.

Ce n'est pas un objet maudit... c'est juste un objet qui a 4 fois plus de possibilités que la normale.

OBJETS MERVEILLEUX

AMULETTE DE RAPETISSEMENT

Aura Transmutation (modérée) ; **NLS** 7

Emplacement cou ; **Prix** 26 500 po ; **Poids** —

DESCRIPTION

Le pendentif au bout de ce mince collier de cuir semble être une petite figurine dorée représentant une personne les bras ouverts. En y regardant de plus près à l'aide d'une loupe de joaillier, on remarque que la statuette a été sculptée avec des détails incroyablement précis.

Cette puissante amulette permet à son porteur de se réduire jusqu'à la taille d'un petit insecte. Tant que l'amulette est portée, la taille du porteur est réduite à Infime (et les bonus et malus associés à ce changement s'appliquent). Lorsque le porteur enlève l'amulette, il revient à sa taille normale.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, réduction ; **Coût** 13 250 po

AMULETTE DE VRAIE SUBSTANCE

Aura Conjuración (modérée) ; **NLS** 17

Emplacement cou ; **Prix** 25 000 po ; **Poids** —

DESCRIPTION

L'amulette qui pend à cette chaîne dorée a la forme d'un disque de platine. Le disque n'est pas incrusté de gemmes mais il est garni de ce qui ressemble à sept graines entourant une large rune au centre du disque.

Ces amulettes sont extrêmement rares et, selon la rumeur, leur création nécessite qu'on lui lie les esprits de pas moins de sept dryades. Personne ne peut nier que l'amulette possède un effet puissant car, une fois qu'un individu l'a portée pendant 2 semaines, il n'a plus besoin de manger, de boire, de dormir ni de respirer. La seule raison pour laquelle le porteur d'une telle amulette pourrait avoir besoin de se reposer, c'est pour laisser guérir une blessure ou pour récupérer ses sorts. Le porteur reste tout à fait conscient pendant ce repos mais la guérison naturelle reste impossible s'il accomplit des activités fatigantes.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, souhait ou miracle ; **Coût** 25 000 po

ARMURE DE LA FOI

Aura Abjuration (faible) ; **NLS** 5

Emplacement cou ; **Prix** 2 800 po (+1), 11 000 po (+2) po, 25 000 po (+3), 45 000 po (+4), 70 000 po (+5) ; **Poids** —

DESCRIPTION

Malgré son nom, cet objet est en fait un collier de perles sacrées comportant généralement un symbole sacré. Lorsqu'un lanceur de sorts divins le tient en main, les perles se mettent à briller.

Une fois que cet objet a été porté pendant 24 heures, il recouvre le porteur d'une armure translucide qui procure une protection magique continue sous la forme d'un bonus de parade à la CA allant de +1 à +5. De plus, chaque jour, le collier permet à l'utilisateur de récupérer un nombre de niveaux de sorts divins égal au bonus de CA conféré (par exemple, une armure de la foi donnant un bonus de parade de +2 permet de récupérer un sort de 2e niveau ou deux sorts de 1er niveau. Chaque fois qu'un sort est récupéré de cette manière, le bonus donné par l'amulette est réduit de 1 par niveau du sort pour le reste de la journée. Par exemple, si un collier offrant un bonus de +3 est utilisé pour récupérer un sort de 3e niveau, il n'offrira plus qu'un bonus de +0 à la CA pendant le reste de la journée ; et si un collier offrant un bonus de +4 est utilisé pour récupérer deux sorts de 1e niveau, il n'offrira plus qu'un bonus de +2 à la CA pendant le reste de la journée.

Les niveaux de sorts ne doivent pas forcément être récupérés tous en même temps. Le collier ne permet pas de récupérer de sorts avant qu'il n'ait été porté pendant 24 heures.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, bouclier de la foi, le lanceur doit être un lanceur de sorts divins dont le niveau est supérieur ou égal au triple du bonus de l'anneau ; **Coût** 1 400 po (+1), 5 500 po (+2) po, 12 500 po (+3), 22 500 po (+4), 35 000 po (+5)

BOTTES À PIQUES**Aura** Transmutation (faible) ; **NLS** 5**Emplacement** pieds ; **Prix** 3 500 po ; **Poids** ?**DESCRIPTION**

Ces bottes semblent tout à fait normales, à part les pointes qui sortent du dessous des semelles.

Sur un mot de commande de leur porteur, ces solides bottes de cuir peuvent faire jaillir des pointes acérées de métal du dessous de leurs semelles. Ces pointes peuvent s'enfoncer dans n'importe quelle substance de solidité inférieure ou égale à 8 et ainsi fixer fermement leur porteur en place. Tant que le porteur est ainsi fixé, il ne peut pas quitter son emplacement mais il gagne un bonus de 10 aux BMO contre les bousculades, les renversements et les tentatives de crocs-en-jambe. En théorie, si le porteur trouve un moyen de grimper aux murs ou au plafond, les bottes pourraient être utilisées pour l'attacher sur ces surfaces.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, *croissance d'épines* ;
Coût 1 750 po

BOTTES DE FLOTTATION**Aura** Transmutation (modérée) ; **NLS** 6**Emplacement** pieds ; **Prix** 5 750 po ; **Poids** ?**DESCRIPTION**

Ces bottes semblent parfaitement normales, si ce n'est le fait que quelqu'un a cousu un morceau de cuir noir en forme d'aile d'oiseau sur leurs flancs.

Ces bottes sont généralement des *bottes ailées* de mauvaise facture, mais les aventuriers qui savent ce qu'ils achètent les trouvent quand même assez utiles. Elles aident le porteur à rester dans les airs juste un peu plus longtemps au cours d'un saut, lui offrant un bonus de +2 aux tests d'Acrobaties pour sauter et lui permettent d'effectuer un unique virage d'au plus 90° au cours du vol. De plus, elles permettent à l'utilisateur de flotter sur de courtes distances : il peut traverser 2 cases dans les airs avant de se mettre à tomber.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, *vol* ; **Coût** 2 875 po

Elles ne sont pas « de mauvaise facture » ! Je les ai construites ainsi volontairement. Elles coûtent moins cher, et si j'économise de l'argent, vous en économisez aussi !

CAPE DU CAMÉLÉON**Aura** Transmutation (modérée) ; **NLS** 3**Emplacement** cape ; **Prix** 16 200 po ; **Poids** ?**DESCRIPTION**

Cette cape raffinée est faite de soie quasiment transparente.

Cette cape est un des objets préférés des roublards, des assassins et des espions, qui apprécient sa capacité à permettre à son porteur de se fondre dans leur environnement. Sur un mot de commande de son porteur, la cape peut lui permettre de se transformer en n'importe quel objet inanimé. Cette capacité fonctionne comme le sort de *forme d'arbre*, si ce n'est que le porteur peut se transformer en n'importe quel objet inanimé. Selon l'objet choisi, l'ajustement de CA peut également changer (à l'appréciation du MJ). Cette capacité fonctionne pendant un total de trois heures par jour, mais ces trois heures ne doivent pas forcément être consécutives.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, *métamorphose universelle* ou *statue* ou *forme d'arbre* ; **Coût** 8 100 po

CASQUE À POINTES**Aura** Transmutation (modérée) ; **NLS** 9**Emplacement** tête ; **Prix** 2 750 po ; **Poids** ?**ANNEAUX MAGIQUES**

Arme spécifique	Prix du marché
Plume magique (cheval)	500 po
Plume magique (vol)	600 po
Prothèse (base)	750 po
Plume magique (bosquet)	1 200 po
Chaînette du voyage inattendu	1 450 po
Pierre de malchance	1 500 po
Prothèse (lame)	2 500 po
Casque à pointes	2 750 po
Armure de la Foi (+1)	2 800 po
Bottes à piques	3 500 po
Poids d'entraînement	3 500 po
Pointes dermiques	4 500 po
Prothèse (griffes)	4 500 po
Bottes de flottation	5 750 po
Gemme des visions	10 000 po
Armure de la Foi (+2)	11 000 po
Cape du caméléon	16 200 po
Lentille du soleil	21 000 po
Amulette de la vraie subsistance	25 000 po
Armure de la Foi (+3)	25 000 po
Prothèse (contrebande)	25 000 po
Amulette de rapetissement	26 500 po
Gantelets de la vérité	38 000 po
Armure de la Foi (+4)	45 000 po
Gantelets de contre-sorts	57 000 po
Armure de la Foi (+5)	70 000 po

DESCRIPTION

Ce casque est recouvert d'un bon nombre de pointes acérées et dangereuses qui jaillissent de sa surface dans toutes les directions.

Une fois ce casque revêtu, une action complexe permet au porteur de se déplacer du double de sa vitesse de déplacement et de porter une attaque de cornes qui inflige 1d8 points de dégâts plus le double de son modificateur de Force. De plus, jusqu'à trois fois par jour, en une action simple qui ne provoque pas d'attaques d'opportunité, il peut lancer une unique pique du casque. Considérez cela comme une attaque à distance avec un facteur de portée de 20 cases et qui inflige 2d6 points de dégâts de type perforant. Les pointes ne sont pas détruites à l'impact mais il faut les récupérer et les réinstaller sur le casque avant qu'elles ne puissent être utilisées à nouveau (cela prend 10 minutes). Un casque à pointes nouveau comporte généralement 5 pointes et une pointe de remplacement coûte 50 po.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, *télékinésie* ; **Coût** 1 375 po

CHAÎNETTES DU VOYAGE INATTENDU**Aura** Conjuración (faible) ; **NLS** 3**Emplacement** pieds ; **Prix** 1 450 po ; **Poids** —**DESCRIPTION**

Ces chaînes de cheville dorées sont façonnées comme des menottes qui s'enserrent autour de chacune des chevilles du porteur. Chacune des chaînes est attachée à une petite aile dorée.

Cet objet est généralement considéré maudit ou, pour le moins, défectueux, et peut être souvent acquis à prix très bas par l'aventurier débrouillard. Le porteur peut activer les chaînettes en une action de mouvement qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Lorsqu'elles sont activées et au début de chacun des tours du porteur pendant la minute qui suit, le porteur est téléporté en une action libre. Cependant, comme l'enchantement des chaînettes est défectueux, l'utilisateur est rarement transporté à l'endroit où il voulait aller. Au lieu de cela, le porteur est transporté 1d6 cases dans une direction aléatoire (utilisez

un d8 pour déterminer la direction). Les chaînettes ne peuvent téléporter le porteur que jusqu'à un endroit qui se trouve dans son champ de vision ou dans son champ d'effet. Tant que les chaînettes sont actives, un test de Force de DD 25 est nécessaire pour les enlever.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, *porte dimensionnelle* ;
Coût 725 po

GANTELETS DE CONTRE-SORTS

Aura Abjuration (forte) ; NLS 13

Emplacement mains ; **Prix** 57 000 po ; **Poids** ?

DESCRIPTION

Ces gantelets fabriqués en argent pur ont une surface parfaitement réfléchissante. Une rune de protection est gravée sur le dos de chacun d'eux.

Ces puissants gantelets ont été baptisés par le rusé Argen Bradver, un chasseur de sorcières assez connu qui les a utilisés pour « contrer » les sorts de ses ennemis magiciens avant de les décapiter avec sa lame. Il faut avoir au moins une main libre (ne tenant rien) pour pouvoir utiliser la capacité spéciale de ces gantelets. Une fois par round, lorsque le porteur devrait être touché par un sort, un pouvoir magique ou une capacité surnaturelle qui nécessite un jet d'attaque de contact à distance, il peut forcer la source de cette attaque à réaliser un test de manœuvre de combat contre son DMD. Si ce test réussit, l'attaque se produit normalement. Si ce test échoue, le porteur peut utiliser les gantelets pour réfléchir l'attaque et l'envoyer vers une cible de son choix (la cible doit être admissible pour l'attaque originale et il peut s'agir du lanceur de l'attaque). Le personnage doit voir l'attaque venir et ne pas être pris au dépourvu. La tentative de renvoi de l'attaque ne compte pas comme une action. Si le porteur possède le don Parade de projectiles, utiliser cette capacité ne l'empêche pas d'également tirer parti de son don lors de chaque round.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, *renvoi des sorts* ;
Coût 28 500 po

GANTELETS DE LA VÉRITÉ

Aura Divination et Enchantement (modérée) ; NLS 9

Emplacement mains ; **Prix** 38 000 po ; **Poids** ?

DESCRIPTION

Ces gantelets d'acier ressemblent aux gantelets ordinaires qui équipent les armées. La seule caractéristique distinctive est une petite gravure sur le dos du gantelet droit. Celle-ci indique « La plante qui pousse dans les ténèbres porte des fruits pourris. »

Ces gantelets sont fortement appréciés par les inquisiteurs et plus particulièrement les capitaines de la garde zélés. Ils peuvent forcer ceux qu'ils frappent à dire la vérité. Toute créature touchée par une attaque à mains nues effectuée par le porteur de ces gantelets est affectée par un effet similaire au sort de *dissipation de la magie*, si ce n'est que seule la magie qui améliore les capacités de la cible à mentir (comme *bagou* ou *déguisement*) est affectée. De plus, ceux qui sont frappés par les gantelets sont affectés par un effet similaire à celui du sort de *zone de vérité*, si ce n'est que seule la cible est affectée.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, *dissipation de la magie, zone de vérité* ; **Coût** 19 000 po

GEMME DES VISIONS

Aura Divination (forte) ; NLS 17

Emplacement — ; **Prix** 10 000 po ; **Poids** —

DESCRIPTION

Cette gemme bleu-vert a été méticuleusement taillée en une sphère parfaite. Elle est semi-transparente et, si on regarde à travers elle

suffisamment longtemps, son contenu semble se déplacer et se transformer, comme s'il s'agissait d'une sorte de brume.

Chaque gemme des visions possède un puissant enchantement divinatoire qui permet un unique coup d'œil vers le futur. Pour utiliser la gemme, il faut d'abord se concentrer sur une question ou un sujet en particulier puis la briser. L'utilisateur est alors exposé à 2d4+1 visions d'événements futurs possibles liés à cette question ou à ce sujet. Parmi ces visions, deux sont très précises et possèdent une grande probabilité de s'accomplir ; les autres semblent très probables mais se révéleront fausses quasiment à coup sûr. Il n'y a aucune manière de déterminer quelles visions sont les plus probables et lesquelles sont les improbables.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, *souhait* ou *miracle* ;
Coût 5 000 po

LENTILLE DU SOLEIL

Aura Évocation [lumière] (modérée) ; NLS 13

Emplacement — ; **Prix** 21 000 po ; **Poids** —

DESCRIPTION

Cette petite lentille parfaitement translucide a un bord argenté. Sa taille et ses enchantements contribuent à ce qu'elle réfracte la lueur du soleil de manière très précise.

Lorsqu'on expose cette lentille au soleil (une action complexe qui provoque des attaques d'opportunité), elle peut envoyer un puissant rayon de lumière solaire concentrée qui inflige 6d6 points de dégâts en cas d'attaque de contact à distance réussie. Si l'attaque touche, la cible doit également réussir un jet de Vigueur de DD 16 pour éviter d'être aveuglée de manière permanente.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, *rayon de soleil* ;
Coût 10 500 po

PIERRE DE MALCHANCE

Aura Nécromancie (modérée) ; NLS 5

Emplacement — ; **Prix** 1 500 po ; **Poids** —

DESCRIPTION

Cette pierre semble tout à fait anodine. Elle n'est pas particulièrement ronde ni lisse et, en fait, elle semble porter un grand nombre de fissures et d'égratignures.

Cette pierre d'apparence normale est un réceptacle pour la malchance. Tant qu'elle se trouve en la possession d'un personnage, il subit un malus de chance de -1 à la CA. Mais, comme il attire la malchance, tout effet qui devrait affecter une pièce de son équipement cible plutôt la pierre de malchance, même si celle-ci n'est pas une cible que l'effet autorise en temps normal.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, *malédiction* ; **Coût** 750 po

PLUME MAGIQUE

Aura Conjuración (forte) ; NLS 12

Emplacement — ; **Prix** 1 200 po (bosquet), 500 po (cheval), 600 po (vol) ; **Poids** —

DESCRIPTION

Toutes ces plumes sont différentes : toutes les couleurs sont représentées et elles varient en taille, allant de minuscule et à peine visible jusqu'à des plumes de plus de 45 cm de longueur. Elles sont présentées dans une boîte divisée en plusieurs compartiments étiquetés.

Bosquet. Un plume qui crée 1d4+1 grands chênes qui poussent (des troncs de 1,50 mètre de diamètre, 18 m/12 cases de hauteur, un diamètre au sommet de 12 m/8 cases, espacés de 9 m/6 cases si la configuration le permet). C'est un effet instantané.

Cheval. Une plume qui crée un cheval de bois géant. Le cheval est

creux et peut contenir jusqu'à 32 créatures de taille M (ou équivalent) en son sein. Le cheval est également animé et peut se déplacer sur le sol à une vitesse de 12 cases. Le cheval persiste pendant 1 jour avant de disparaître.

Vol. Une plume qui crée un vol d'oiseaux qui s'acharnent sur une cible choisie par l'utilisateur. Le vol possède 16 pv, une CA de 14 et la capacité de distraction (règles universelles pour monstres), ce qui signifie qu'il faut réussir un test de concentration (DD 20 + niveau du sort) pour pouvoir lancer un sort ou se concentrer sur un sort au sein de la zone de la nuée et que, pour utiliser une compétence requérant de la patience ou de l'attention, il faut réussir un jet de Volonté de DD 20. Après 1 minute, les oiseaux se dissolvent en nuages de plumes inoffensifs. À part pour le choix de la cible (qui s'effectue au moment où la plume est activée), l'utilisateur n'a aucun contrôle sur les oiseaux créés par la plume.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, *création majeure* ;
Coût 250 po (cheval), 600 po (clairière), 300 po (vol)

POIDS D'ENTRAÎNEMENT

Aura Transmutation (modérée) ; **NLS** 10

Emplacement poignets et pieds ; **Prix** 3 500 po ; **Poids** 50 kg

DESCRIPTION

Ces paires de bracelets et de chaînes pour chevilles assortis semblent être faits d'un métal noir. Chacun des objets porte une petite gemme rouge qui commence à briller lorsqu'ils ont été portés pendant plus d'un jour.

Ces poids de magnétite forment une paire de bracelets et une autre paire de chaînes pour chevilles, tous assez lourds et puissamment attirés les uns vers les autres, ce qui rend difficiles même les mouvements les plus simples. Lorsque ces poids sont portés, la vitesse de base de l'utilisateur est réduite à 1 case et celui-ci subit des malus de -1 à la Force et à la Dextérité. Après 24 heures passées à porter les poids, on peut les enlever pour gagner un sursaut soudain de puissance. Il faut une action complexe pour enlever les poids et cela provoque des attaques d'opportunités. Lorsqu'ils sont enlevés, les poids tombent sur le sol (généralement avec un bruit important). Dès que les poids sont enlevés, en plus d'être libéré des pénalités qu'ils entraînent, l'utilisateur gagne un bonus de compétence de +4 à la Force et à la Dextérité et sa vitesse de déplacement est doublée. Ces effets perdurent pendant 2 minutes avant de s'estomper. Pour chaque tranche de 10 jours pendant lesquels les poids ont été portés sans interruption tout en exerçant des activités fatigantes, les bonus à la Force et à la Dextérité augmentent de 2 et les effets persistent pendant une minute de plus.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, *transformation de mage* ;
Coût 1 750 po

Vous en avez assez d'être tout mou et flasque ? Utilisez ces poids et vous perdrez 50 kg ! Garanti !

POINTES DERMÍQUES

Aura Transmutation (faible) ; **NLS** 5

Emplacement — ; **Prix** 4 500 po ; **Poids** —

DESCRIPTION

Cet objet est composé d'un grand nombre de pointes de fer mesurant quelque 12 cm de longueur et assez minces, le tout contenu dans une boîte avec un scalpel et un tas de bandages.

Cet objet magique correspond plus ou moins à ce que son nom laisse présager, mais c'est encore plus douloureux qu'on le croirait. Il s'agit d'un grand nombre de pointes de métal qui sont greffées sous la peau partout sur le corps et qui sont extrêmement difficile à remarquer lorsqu'elles sont rétractées (Perception DD 25). En une action simple,

l'utilisateur peut faire jaillir les pointes à travers sa peau et ainsi se couvrir de piques acérées, ce qui lui inflige 2d4 points de dégâts. Lorsque les piques sont sorties, elles fonctionnent de la même manière que des pointes pour armure, si ce n'est qu'elles infligent 2d4 points de dégâts pour une créature de taille Moyenne et que l'utilisateur est automatiquement formé à leur maniement. Les pointes dermiques peuvent être enchantées comme des armes magiques.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, *croissance dépinés* ;
Coût 2 250 po

PROTHÈSE

Aura Transmutation (modérée) ; **NLS** 13

Emplacement — ; **Prix** 750 po (base), 25 000 po (contrebande), 4 500 po (griffes), 2 500 po (lame) ; **Poids** 2 kg (spécial)

DESCRIPTION

Cet objet ressemble à un bras coupé entièrement composé d'acier. Un certain nombre de runes sont inscrites près du dessus, là où il devrait être connecté avec le reste du bras du porteur. S'il n'était pas fait de métal, cet objet pourrait probablement passer pour un véritable bras.

Ces objets merveilleux généralement faits en métal peuvent être conçus pour remplacer n'importe quel membre humanoïde. Ces créations animées par magie fonctionnent de la même manière que les membres qu'ils remplacent et, généralement, ressemblent à une version métallique de ces membres. Les points de vie et la solidité du membre varient en fonction du matériel dont il est composé, mais les membres d'acier possèdent une solidité de 10 et 25 pv (pour les bras) ou 30 pv (pour les jambes). Les prothèses doivent être construites spécialement pour le porteur et ajustées tant physiquement (elles doivent correspondre au corps) que d'un point de vue magique (il faut calibrer l'enchantement pour qu'il fonctionne parfaitement avec les pensées du porteur et assure une vitesse et une flexibilité maximales). L'ajustement est un procédé qui prend deux semaines.

À cause de la manière dont l'enchantement fonctionne, une créature ne peut pas utiliser des prothèses pour obtenir un nombre de membres plus élevé que la normale ; les membres excédents restent inertes et ne répondent pas aux commandes. Il existe une variété d'options supplémentaires qui peuvent être ajoutées à une prothèse au moment de sa création (elles sont citées ci-dessous). Les prothèses peuvent être enchantées comme des armes, au prix normal.

Les prothèses pèsent 2 kg mais, comme elles remplacent des parties du corps qui existaient auparavant, elles n'ajoutent pas au poids porté tant qu'elles sont attachées au porteur.

Contrebande. Une prothèse dotée de cette amélioration est enchantée par magie pour ressembler à un bras normal et complètement naturel. De plus, son aura magique est camouflée et impossible à détecter avec une *détection de la magie* ou des effets similaires. Enfin, le membre fonctionne comme un *gant de rangement* si ce n'est qu'il n'occupe pas l'emplacement des gants.

Griffes. Une prothèse avec cette amélioration peut porter une attaque de griffes qui inflige 1d6 points de dégâts de type tranchant si la créature est de taille Moyenne. Les créatures humanoïdes ne peuvent utiliser cette amélioration que sur les bras mais les créatures qui possèdent des attaques naturelles de griffes peuvent l'utiliser sur n'importe quel membre possédant normalement une attaque de griffe.

Lame. Une prothèse avec cette amélioration peut se transformer en une lame : une hache de bataille, une épée longue ou un cimeterre. Le type de l'arme est déterminé lors de la création et ne peut plus être changé par la suite. Tant que la prothèse est sous cette forme, elle fonctionne exactement comme une arme du type indiqué, si ce n'est que le porteur ne peut jamais en être désarmé. Si le porteur n'est pas formé au maniement du type d'arme en laquelle le membre s'est transformé, il n'est pas non plus formé au maniement de sa prothèse

lorsqu'elle a cette forme. La transformation de la prothèse en arme équivaut à dégainer une arme avec le don Arme en main. Si l'utilisateur possède également le don Arme en main et qu'il transforme la prothèse en arme au cours d'un round où il réalise également une charge ou une attaque à outrance, sa cible est considérée comme prise au dépourvu contre sa première attaque du round. Les créatures qui savaient déjà que le porteur possédait une prothèse sont immunisées contre cet effet.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, *souhait limité* ou *miracle* ;

Coût 375 po (base), 12 500 po (contrebande), 2 250 po (griffes), 1 250 po (lame)

Chez mes concurrents, ce genre d'objets vous coûtera une jambe ou un bras !

LES OBJETS DIVERS



Vous êtes un client exigeant, je vois. La plupart des marchands auraient du mal à trouver quelque marchandise à proposer à un client qui aurait déjà examiné les armes, les armures, les boucliers et d'autres objets magiques. Mais, heureusement pour vous, je mets un point d'honneur à réussir là où les autres marchands échouent, et nous sommes loin d'être au bout de mes marchandises.

Je possède une grande variété d'objets alchimiques à vous offrir, par exemple. Quelque chose qui rend inefficaces les armes et armures de métal en quelques secondes peut-être ? Ou l'une des nombreuses substances puissantes et dangereuses que je propose, comme le feu du chamane ?

Si ces choses-là ne sont pas à votre goût, je possède quelques objets vivants qui pourraient vous intéresser. Mon préféré est un groupe de guêpes qui attaquent les morts-vivants, mais je vais vous laisser examiner tout cela à votre aise. À moins que ce que vous ne cherchiez réellement soit un poison ? J'en ai plusieurs. À utiliser uniquement contre les monstres, bien sûr. Toute autre utilisation serait hautement illégale.

Ou peut-être recherchez-vous des matériaux de très haute qualité pour construire des armes et des armures vraiment spectaculaires ? Si vous voulez le meilleur du meilleur, vous êtes au bon endroit.

Venez avec moi pour choisir le matériel que vous voulez utiliser, puis nous pourrions parler de ce que vous voulez en faire et, bien entendu, des enchantements à envisager, etc.

OBJETS ALCHIMIQUES

BILE DU CHAMANE

Emplacement — (tenu) ; **Prix** 75 po ; **Poids** ? kg

Activation standard (lancement)

DESCRIPTION

Cette petite fiole est remplie d'un liquide gazeux et vert qui sent légèrement le sulfure.

Ce liquide alchimique souvent utilisé par les chamanes et les sorciers primitifs pour palier un manque de pouvoirs magiques est incroyablement caustique ; rares sont les choses qu'il ne parvient pas à ronger. Une fiole de bile du chamane peut être lancée en tant qu'arme de dispersion en utilisant une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 2 cases. En cas de toucher direct, elle inflige 1d6 points de dégâts d'acide. Toutes les créatures situées dans un rayon de 1 case autour du point d'impact subissent 1 point de dégât d'acide. Au round suivant le toucher direct, la cible subit à nouveau 1d6 points de dégâts d'acide. Elle peut tenter d'enlever l'acide avant qu'il n'agisse à nouveau mais cela prend une action complexe qui provoque des attaques d'opportunité et il faut que le personnage possède un objet

OBJETS ALCHIMIQUES

Objet alchimique	Prix du marché
Bile du chamane	75 po
Éclair du chamane	75 po
Flamme du chamane	75 po
Froid du chamane	75 po
Sacoche anti-chevalier	3 500 po

lui permettant d'enlever l'acide (comme un essuie ou une lame pour le gratter).

De plus, toutes les créatures dans un rayon de 1 case autour du point d'impact de la bile du chamane doivent réussir un jet de Vigueur de DD 13 pour éviter d'être fiévreux pendant 1 round.

ÉCLAIR DU CHAMANE

Emplacement — (tenu) ; **Prix** 75 po ; **Poids** ? kg

Activation standard (lancement)

DESCRIPTION

Cette petite bouteille de verre est remplie d'une huile épaisse bleu-vert qui produit de temps en temps des étincelles.

Cette substance alchimique semi solide souvent utilisée par les chamanes et les sorciers primitifs pour palier un manque de pouvoirs magiques est extraite des glandes des lézards voltaïques. Une fiole d'éclair du chamane peut être lancée en tant qu'arme de dispersion en utilisant une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 2 cases. En cas de toucher direct, elle inflige 1d6 points de dégâts d'électricité. Toutes les créatures situées dans un rayon de 1 case autour du point d'impact subissent 1 point de dégât d'électricité. De plus, toutes les créatures blessées par l'éclair du chamane sont recouvertes d'une fine couche de cette substance, ce qui les rend plus susceptibles aux autres attaques électriques. Jusqu'à ce que l'éclair du chamane soit enlevé (une action complexe qui provoque des attaques d'opportunités et nécessite que le personnage possède quelque chose pour enlever la substance, comme un essuie ou une lame pour le gratter), la victime attire les courants électriques, ce qui lui impose une pénalité de -2 à la CA et aux jets de Réflexes contre le sorts et les effets qui infligent des dégâts de type électrique ou qui appartiennent au registre de l'électricité.

FLAMME DU CHAMANE

Emplacement — (tenu) ; **Prix** 75 po ; **Poids** ? kg

Activation standard (lancement)

DESCRIPTION

Cette petite fiole est remplie d'un liquide d'un noir profond.

Ce liquide alchimique souvent utilisé par les chamanes et les sorciers primitifs pour palier un manque de pouvoirs magiques est incroyablement volatile ; il s'enflamme immédiatement dès qu'il est exposé à l'air. Une fiole de flamme du chamane peut être lancée en tant qu'arme de dispersion en utilisant une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 2 cases. En cas de toucher direct, elle inflige 1d6 points de dégâts de feu. Toutes les créatures situées dans un rayon de 1 case autour du point d'impact subissent 1 point de dégât de feu. De plus, toutes les cases situées dans un rayon de 1 case autour du point d'impact de la flamme du chamane se remplissent d'épaisses fumées noires. Un personnage qui respire cette fumée épaisse doit réussir un jet de Vigueur chaque round (DD 15, +1 par test précédent) pour éviter de passer le round entier à étouffer et à tousser. Un personnage qui s'étouffe pendant 2 rounds de suite subit 1d6 points de dégâts non létaux. La fumée obscurcit la vision et fait bénéficier tous les personnages qui se trouvent en son sein d'un camouflage (20% de chances d'échec). La fumée se disperse après une minute.

De plus, tous les matériaux non magiques qui entrent en contact avec de la flamme du chamane risquent de prendre feu.

FROID DU CHAMANE

Emplacement — (tenu) ; **Prix** 75 po ; **Poids** ? kg

Activation standard (lancement)

DESCRIPTION

Cet épais fluide laiteux a des reflets blanc-bleu. La fiole est froide au toucher.

Ce liquide alchimique souvent utilisé par les chamanes et les sorciers primitifs pour palier un manque de pouvoirs magiques est incroyablement froid. Une fiole de froid du chamane peut être lancée en tant qu'arme de dispersion en utilisant une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 2 cases. En cas de toucher direct, elle inflige 1d6 points de dégâts de froid. Toutes les créatures situées dans un rayon de 1 case autour du point d'impact subissent 1 point de dégât de froid. De plus, toutes les cases situées dans un rayon de 1 case autour du point d'impact sont recouvertes d'une couche de glace glissante qui fonctionne comme un sort de *graisse* (DD 13). La glace fond après une heure.

De plus, si on verse du froid de chamane dans un liquide, celui-ci gèle. La quantité nécessaire dépend de la nature et de la température du liquide mais généralement, une dose de froid de chamane peut geler un cube de 3 mètres d'eau.

PIEDS RAPIDES

Emplacement — (tenu) ; **Prix** 40 po ; **Poids** ? kg

Activation action de mouvement (consommation)

DESCRIPTION

Cette petite fiole couleur de perle a la forme d'un pied ailé. La substance blanche qu'elle contient sent un peu le blé.

Cette huile prisée par les nomades de plaines pour sa capacité à accroître temporairement leur vitesse est fabriquée à partir d'une herbe exotique rouge exceptionnellement flexible. Une fois que les jambes de l'utilisateur en ont été enduites, il peut se déplacer plus vite que la normale : sa vitesse de déplacement au sol augmente de 2 cases pendant une minute. Comme même les armures les plus protectrices comportent des ouvertures et des jointures pour permettre le mouvement, il est possible d'appliquer une fiole de pieds rapides même si l'utilisateur porte une armure ; cependant, s'il s'agit d'une armure intermédiaire ou lourde, le temps d'activation nécessaire passe à une action complexe.

SACOCHE ANTI-CHEVALIER

Emplacement — (tenu) ; **Prix** 3 500 po ; **Poids** 5 kg

Activation standard (lancement)

DESCRIPTION

Cette sacoche de cuir fait à peu près la taille d'une tête humaine. Elle semble remplie d'un fluide épais et visqueux. On peut voir un large bouchon sur l'une des extrémités de ce sac oblong.

Cet objet alchimique est constitué d'une membrane semi flexible remplie d'une huile visqueuse qui corrode, rouille et rend inutile tout objet de métal avec lequel elle rentre en contact.

Ce container qui pèse 5 kg est pressurisé par magie de sorte que, lorsque le sceau est enlevé, la substance se mette à jaillir vivement dans toutes les directions.

On peut lancer une sacoche anti-chevalier comme une arme de dispersion. Cela fonctionne comme une attaque de contact à distance avec une portée de 1 case. En cas de toucher direct, la cible doit réussir un jet de Réflexes de DD 18 pour éviter que tous les objets en métal qu'elle porte ou tient en mains ne soient détruits (ce n'est pas automatiquement le cas des objets transportés, qui peuvent être dans un sac à dos ou un autre contenant du même genre). De plus, toute créature présente dans un rayon de 4 cases autour du point d'impact doit réussir un jet de Réflexes de DD 13 pour éviter que son armure (si elle est en métal) ne subisse des dégâts à hauteur de 50% de ses points de vie maximaux et ne gagne l'état préjudiciable brisé. Les objets qui

sont déjà brisés, eux, sont détruits.

Juste pour être certain... ne rangez pas cette sacoche avec la bourse où vous conservez vos pièces d'argent.

OBJETS VIVANTS

Les objets vivants forment une catégorie spéciale d'objets alchimiques, qui se distinguent par le fait qu'ils sont... vivants. Sauf si la description d'un objet vivant spécifique précise le contraire, les objets vivants restent frais et utilisables pendant 1 semaine après leur achat. Après cette période, ils n'ont plus aucun effet (ou, au gré du MJ, ils peuvent avoir un effet réduit ou même un effet négatif, selon la nature de l'objet).

GUÊPES ANTI-MAGE

Emplacement — (tenu) ; **Prix** 3 000 po ; **Poids** ? kg

Activation standard (jet)

DESCRIPTION

Cette boule de verre transparente fait à peu près la taille d'une tête humaine et est remplie de milliers de minuscules insectes ailés bleus et argent qui se tiennent immobiles et recroquevillés sur eux-mêmes, en sommeil jusqu'à ce qu'ils détectent leur proie.

Les guêpes anti-mage sont très rares, car elles ont été quasiment toutes exterminées par ceux qui constituent leur régime alimentaire. Elles se nourrissent d'auras magiques. Elles préfèrent les auras d'énergie profane aux auras d'énergie divine mais elles peuvent parfaitement dévorer les unes comme les autres. L'origine des guêpes anti-mage est incertaine mais les érudits contemporains s'accordent généralement pour dire qu'elles doivent provenir d'un environnement très chaud et très riche en magie.

Les guêpes anti-mage sont contenues dans des flasques de verre. Lorsqu'elles sont incapables d'atteindre une source d'énergie magique, elles restent en sommeil. Elles peuvent survivre dans cet état pendant un maximum de sept jours avant de mourir de faim. En exposant les guêpes à de l'énergie magique, on peut les réveiller brièvement et les nourrir. Elles sortent immédiatement de leur sommeil si on les amène à 12 cases ou moins d'une source d'aura magique (un objet magique ou un sort en action). Le container des guêpes peut être lancé en effectuant une attaque à distance avec un facteur de portée de 2 cases. Il se brise à l'impact et libère les guêpes dans la case en question. Considérez les guêpes comme une nuée de guêpes (voir le *Bestiaire de Pathfinder*) avec les modifications suivantes :

- Elles attaquent de préférence des lanceurs de sorts, des créatures affectés par des effets magiques et des individus en possession d'objets magiques (dans cet ordre).
- Elles possèdent une RM de 17.
- Au lieu du poison, toute créature blessée par la nuée de guêpes anti-mage est affectée comme par la version ciblée du sort de *dissipation de la magie* (avec un NLS de 7).
- De plus, tout lanceur de sort blessé par la nuée de guêpes anti-mage doit réussir un jet de Volonté de DD 13 pour éviter de perdre un emplacement de sort ou un sort préparé appartenant au plus haut niveau de sort possible.

Les guêpes ne sont pas soumises au contrôle de la personne qui les a libérées. Une fois que leur container est brisé, il est impossible de les recapturer par des méthodes normales.

GUÊPES NÉCROSITIQUES

Emplacement — (tenu) ; **Prix** 600 po ; **Poids** ? kg

Activation standard (jet)

DESCRIPTION

Cette boule de verre transparente fait à peu près la taille d'une tête

OBJETS VIVANTS

Objet vivant	Prix du marché
Guêpes anti-mage	3 000 po
Guêpes nécrositiques	600 po
Souffle de Devinas	30 po

humaine et est remplie de milliers de minuscules insectes ailés noirs et rouges qui se tiennent immobiles et recroquevillés sur eux-mêmes, en sommeil jusqu'à ce qu'ils détectent leur proie.

Les guêpes nécrositiques sont une espèce de guêpes parasitiques qui se nourrissent d'énergie négative. Leur nourriture préférée est la chair des morts-vivants tangibles. Ces guêpes sont des descendantes artificielles d'une espèce quasiment éteinte de guêpes appelées guêpes anti-mage et dévorant l'énergie magique. Les guêpes nécrositiques ont été spécialement créées par des moines-érudits il y a longtemps de cela pour combattre une immense épidémie de morts-vivants. L'espèce fut libérée en masse et s'est forgée une place dans la chaîne alimentaire des régions peuplées par les morts-vivants. Dans certains endroits, les guêpes nécrositiques sont élevées dans des fermes et récoltées pour servir d'armes contre les morts-vivants.

Les guêpes nécrositiques sont contenues dans des flasques de verre. Lorsqu'elles sont incapables d'atteindre une source d'énergie négative, elles restent en sommeil. Elles peuvent survivre dans cet état pendant un maximum de sept jours avant de mourir de faim. En exposant les guêpes à de l'énergie négative, on peut les réveiller brièvement et les nourrir. Elles sortent immédiatement de leur sommeil si on les amène à 12 cases ou moins d'une créature morte-vivante. Le container des guêpes peut être lancé en effectuant une attaque à distance avec un facteur de portée de 2 cases. Il se brise à l'impact et libère les guêpes dans la case en question. Considérez les guêpes comme une nuée de guêpes (voir le *Bestiaire de Pathfinder*) avec les modifications suivantes :

- Elles n'attaquent que les créatures mortes-vivantes (à moins qu'une créature vivante ne les attaque).
- Elles sont guéries tant par l'énergie négative que par l'énergie positive.
- Au lieu du poison, toute créature blessée par la nuée de guêpes nécrositiques doit réussir un jet de Vigueur de DD 13 pour éviter de souffrir de nécrose légère.

Les guêpes ne sont pas soumises au contrôle de la personne qui les a libérées. Une fois que leur container est brisé, il est impossible de les recapturer par des méthodes normales.

SOUFFLE DE DEVINAS

Emplacement — ; **Prix** 30 po ; **Poids** ? kg

Activation standard (consommation)

DESCRIPTION

Cette fleur blanche ressemblant à une fleur de lotus tient facilement dans la paume d'une main. Lorsqu'on la place dans la bouche, on ressent une légère sensation de picotement et on sent une légère odeur de menthe alors même qu'un souffle d'air frais pénètre dans les poumons.

Le souffle de Devinas est une fleur aquatique semblable à un nénuphar, qui porte le nom de Devinas, une déesse de la nature vénérée par plusieurs cultures habitant les marécages. La fleur produit de l'oxygène à un rythme intense lorsqu'elle est écrasée. Ainsi, lorsqu'on la place dans la bouche et qu'on la mâche lentement, elle permet à l'utilisateur de respirer sous l'eau pendant 3 minutes. Après ce laps de temps, l'effet se termine et les règles normales de noyade s'appliquent.

POISONS

En plus des poisons décrits dans le *Manuel du Joueur de Pathfinder*, les personnages peuvent se procurer et utiliser

POISONS

Objet vivant	Prix du marché	Type	DD	Délai	Fréquence	Effet	Guérison
Chance du voyageur	120 po	inhalé	16	—	1/rd pendant 4 rd	nauséux pendant 1d4 rd	1 réussite
Malédiction du haleflin	1 000 po	ingéré	17	1 min	1/min pendant 2 min	spécial, voir texte	1 réussite
Poison de métamorphose	4 000 po	blessure	17	—	1/rd pendant 5 rd	spécial, voir texte	spécial
Poudre du sommeil	100 po	inhalé	15	—	1/rd pendant 4 rd	fatigue/inconscient	2 réussites
Poudre incommode	1 000 po	blessure	17	—	1/min pendant 1 heure	spécial, voir texte	1 réussite

les poisons suivants. Les règles concernant les poisons s'appliquent normalement.

CHANCE DU VOYAGEUR

Type poison, blessure ; **JdS** Volonté DD 17

Délai — ; **Fréquence** 1/minute pendant 1 heure

Effet téléportation aléatoire (voir plus bas) ; **Guérison** 1 réussite

DESCRIPTION

Ce poison pseudo-magique est créé à partir de l'essence distillée d'un sort de *téléportation supérieure*. En cas de jet de sauvegarde raté, la victime est téléportée vers un emplacement aléatoire sur le même plan. Si la victime est guérie du poison au cours des 10 premières minutes, elle est immédiatement téléportée vers l'endroit où elle se trouvait avant que le poison ne fasse effet.

MALÉDICTION DU HALFELIN

Type poison, ingéré ; **JdS** Vigueur DD 17

Délai 1 minute ; **Fréquence** 1/minute pendant 2 minutes

Effet rapetissement (voir plus bas) ; **Guérison** 1 réussite (voir plus bas)

DESCRIPTION

Chaque jet de sauvegarde raté réduit la victime d'une catégorie de taille (y compris les ajustements aux caractéristiques, à l'armure naturelle, aux jets d'attaque et à la CA). Lorsque la victime réussit un jet de sauvegarde, elle doit réussir un second jet pour éviter que le changement de taille ne soit permanent (dans ce cas, il ne peut être annulé que par un sort de *guérison suprême* ou un sort de puissance similaire). Si la victime est soignée par un sort ou une capacité de neutralisation du poison au lieu de réussir un jet de sauvegarde d'elle-même, l'effet ne devient jamais permanent.

POISON DE MÉTAMORPHOSE

Type poison, blessure ; **JdS** Vigueur DD 17

Délai — ; **Fréquence** 1/round pendant 5 rounds

Effet métamorphose (voir plus bas) ; **Guérison** 1 réussite (voir plus bas)

DESCRIPTION

Chaque jet de sauvegarde raté affecte la cible comme par un sort de *métamorphose funeste*, si ce n'est que la cible conserve toujours ses capacités mentales et qu'elle se transforme en des animaux spécifiques dont certains dépassent la limite en dés de vie de ce sort. Le premier jet de sauvegarde raté transforme la cible en sanglier. Le second la transforme en grenouille géante. Le troisième la transforme en poney. La quatrième la transforme en chat. Si la cible rate les cinq jets de sauvegarde, elle est transformée en grenouille.

POUDRE DU SOMMEIL

Type poison, inhalé ; **JdS** Vigueur DD 15

Délai — ; **Fréquence** 1/round pendant 4 rounds

Effet initial fatigué pendant 1 minute ; **Effet secondaire** inconscient pendant 2d4 heures ; **Guérison** 2 réussites consécutives

POUDRE INCOMMEDIATE

Type poison, inhalé ; **JdS** Vigueur DD 16

Délai — ; **Fréquence** 1/round pendant 4 rounds

Effet nauséux ; **Guérison** 1 réussite

MATÉRIAUX SPÉCIAUX

Les matériaux spéciaux qui suivent peuvent être utilisés pour créer divers objets, y compris ceux présentés dans le *Manuel des Joueurs* de *Pathfinder*. Chaque matériel donne divers avantages décrits ci-dessous. Notez que certains matériaux peuvent n'être utilisables que pour la création de certains objets (ceux constitués en majeure partie de métal par exemple), ou peuvent ne donner des bonus que pour certains objets (comme les armures ou les armes).

Acier céleste

Ce bel acier incroyablement léger ressemble à l'argent ou au platine. Les lames construites dans ce matériel bien plus léger que le mithril semblent couler quasiment comme de l'eau et paraissent ne rien peser. Que cet acier soit réellement d'origine céleste ou qu'il ne doive ce nom qu'à sa grâce, le débat continue.

Les armes construites dans ce matériel fonctionnent comme si elles avaient une catégorie de taille de moins lorsqu'il s'agit de déterminer si le don Attaque en finesse ou tout autre élément de règle dépendant de la taille de l'arme s'applique. Par exemple, une épée longue en acier céleste se comporte comme une arme légère pour le combat à deux armes ou les attaques en finesse (et utilise les bonus et pénalités adéquats). Notez que cela ne change pas le nombre de mains nécessaires pour manipuler l'arme : une épée à deux mains en acier céleste nécessite toujours deux mains. De plus, les armes faites d'acier céleste pèsent seulement un tiers du poids normal. La contrepartie de cette légèreté et de cette facilité d'utilisation est que l'arme n'est pas aussi solide que l'acier. Elle a une solidité de 6 et la moitié des points de vie des armes en acier. Les autres objets construits en acier céleste pèsent le tiers de la normale, possèdent une solidité de 6 et n'ont que la moitié des points de vie normaux mais fonctionnent par ailleurs comme les objets normaux. Seuls les objets constitués principalement de métal peuvent bénéficier des avantages de l'acier céleste.

Prix +3 500 po (arme) ; +1 400 po/kg (autres objets).

Acier noir

Cet unique alliage est incroyablement rare et ses origines sont inconnues de tous si ce n'est peut-être des mystérieuses créatures-pieux qui daignent parfois vendre leur stock à d'autres races. Certains érudits suggèrent que l'acier noir est un cousin distant de l'adamantium mais il n'y aucune preuve de cette hypothèse. L'acier noir est incroyablement dur et virtuellement indestructible par des moyens à la disposition des mortels. La surface de ce métal d'un noir profond ne reflète pas la lumière.

Les objets faits en acier noir ont une solidité de 100 et 100 points de vie par 2,50 cm d'épaisseur, à l'exception

des armures qui ont 100 points de vie par point de bonus d'armure offert. De plus, tous les objets faits en acier noir sont immunisés aux effets de rouille (comme les attaques des oxydeurs ou les effets d'un sort de *rouille*). Enfin, les armures en acier noir donnent à leur porteur une RD de 2/— si l'armure est légère, 4/— si l'armure est intermédiaire et 6/— si l'armure est lourde.

La contrepartie de cette durabilité incroyable est le poids du métal. Les objets d'acier noir pèsent quatre fois plus que les objets normaux, et les armures d'acier noir fonctionnent comme si elles appartenaient à une catégorie plus lourde que la catégorie normale (par exemple, une cotte de mailles en acier noir fonctionne comme une armure lourde). Enfin, les armes en acier noir sont plus difficiles à manier, à cause de leur poids. Une arme légère en acier noir fonctionne comme une arme à une main et une arme à une main en acier noir fonctionne comme une arme à deux mains. Les personnages qui utilisent une arme à deux mains en acier noir subissent une pénalité de -2 aux jets d'attaque.

Prix +12 000 po (armure légère) ; +28 000 po (armure intermédiaire) ; +50 000 po (armure lourde) ; +6 000 (armes) ; +5 000 po/kg (autres objets).

Pour votre sécurité, il vaut mieux éviter les endroits où l'eau est profonde quand vous portez une telle armure.

Acier spirituel

L'acier spirituel est un métal psychosensible qui se lie avec son porteur et façonne son aura pour mieux lui correspondre. À l'état naturel, l'acier spirituel est impossible à distinguer de l'acier normal. Lorsqu'une créature intelligente le tient, cependant, il commence à briller légèrement. La couleur de cette aura psychoréactive dépend de la personnalité et de l'esprit de la personne qui le tient.

Même s'il est possible d'utiliser de l'acier spirituel pour fabriquer n'importe quel objet normalement construit en métal, seules les armures tirent profit des propriétés spéciales de ce matériau. Les armures en acier spirituel donnent un bonus aux jets de Volonté du porteur égal au bonus d'altération de l'armure. De plus, elles doublent le bonus d'altération de l'armure contre les jets de confirmation des critiques. L'acier spirituel n'est pas exceptionnellement coûteux mais il double le prix normal des enchantements.

Prix +2 000 po (armure) ; +400 po/kg (autres objets).

Armure vivante (talectinis)

Les « talectinis », qu'on appelle armures vivantes, sont en fait des insectes incroyablement grands qui ont été élevés pour former des armures symbiotiques et vivantes. Pour revêtir l'armure, il faut tenir la créature près de sa peau suffisamment longtemps pour qu'elle puisse insérer un certain nombre de crochets dans le porteur, un peu comme une tique ou un parasite.

Revêtir une armure vivante inflige 2d8 points de dégâts, et la dévêtir inflige 4d8 points de dégâts de plus. Divers types de talectinis sont élevés pour former des types d'armes différents. De manière générale, n'importe quel type d'armure construite principalement de métal peut être reproduit par un talectini. Les armures vivantes doivent être spécialement moulées à leur porteur, un procédé qui commence dès la

naissance de la créature. Heureusement, la maturation des talectinis est généralement accélérée par magie, ce qui signifie que la création de l'armure ne prend pas plus d'une ou deux semaines.

Comme elles sont généralement plus flexibles et plus faciles à ajuster que la plupart des armures, et parce qu'elles sont créées spécialement pour correspondre à leur porteur, les armures faites en ce matériel ont un bonus de Dextérité maximal augmenté de +2, une pénalité d'armure réduite de 2 (jusqu'à un minimum de 0) et un pourcentage d'échec des sorts profanes diminué de 5%. Les armures vivantes ont une solidité de 5 (plus 2 par point de bonus d'altération) et 10 points de vie par point de bonus d'armure offert, plus 10 points de vie par point de bonus d'altération. Chaque jour, une armure vivante guérit 1/10e de son nombre maximal de points de vie. Les armures vivantes ne peuvent pas être réparées par des méthodes normales mais la magie curative fonctionne normalement. On peut dormir dans une armure vivante sans subir de pénalité et sans risque de fatigue.

Une fois par jour, généralement lorsque le porteur se repose, le talectini lui inflige 2d4 points de dégâts en s'en nourrissant. Ces dégâts ignorent les réductions de dégâts et ne peuvent être évités sauf en affamant le talectini, ce qui le fait mourir après 1d4 jours. Ces dégâts sont généralement causés sans douleur mais, si le talectini est particulièrement stressé (si son porteur ne s'est pas reposé depuis longtemps, s'il est sévèrement blessé ou s'il se trouve dans un environnement très inconfortable), ce procédé de sustentation peut devenir extrêmement douloureux.

Prix +1 250 po

Pierre de sang

Selon certaines légendes, la pierre de sang est le sang cristallisé d'un dieu de la guerre et du meurtre mort depuis longtemps, mais, à part quelques paysans superstitieux, rares sont les gens qui le croient. Quelle que soit son origine, ce rare cristal semble appeler le sang, et les armes faites dans cette matière sont particulièrement mortelles.

La pierre de sang peut être utilisée pour créer à peu près n'importe quel objet fait de métal mais seules les armes bénéficient de ses propriétés spéciales. Les armes de pierre de sang accroissent leur multiplicateur de critique de un et gagnent un bonus de +4 aux jets de confirmation de critique.

Prix +20 000 po (arme) ; +1 500 po/kg (autres objets).

Soie d'araignée

Cette soie délicate récoltée à partir des toiles des araignées géantes est aussi résistante que l'acier.

Toutes les armures qui peuvent être faites de métal peuvent également être construites en soie d'araignée. Grâce à la flexibilité de ce matériau, les armures en soie d'araignée décroissent le pourcentage d'échec des sorts profanes de 5%, augmentent le bonus maximal de Dextérité de +2 et diminuent les malus d'armure de 2. De plus, l'armure ne pèse que le 1/5e du poids normal, et fonctionne toujours comme une armure légère. Comme l'armure doit être tissée à partir de fils de toiles d'araignées, cependant, elle offre un peu moins de protection que les armures normales : son bonus

d'armure est réduit de 3, jusqu'à un minimum de 0.

Prix +300 po (armure légère) ; +1 000 (armure intermédiaire) ; +4 000 po (armure lourde).

Téférium

Ce métal pâle d'une blancheur proche de la perle est semi-transparent et incroyablement rare. On ne le trouve que dans les zones où le plan Éthéré se déverse dans le plan Matériel, ce qui explique qu'il soit à la fois lié aux plans Éthéré et Matériel en même temps.

Si on l'utilise pour construire des armes, toutes les attaques faites contre les créatures tangibles ont 20% de chances d'échec, car la partie de l'arme qui inflige des dégâts glisse occasionnellement entre les plans Matériel et Éthéré, comme le sort de *clignotement*. Lorsque l'arme est utilisée contre une créature intangible, elle ne souffre d'aucun pourcentage d'échec et ignore les 50% de réduction de

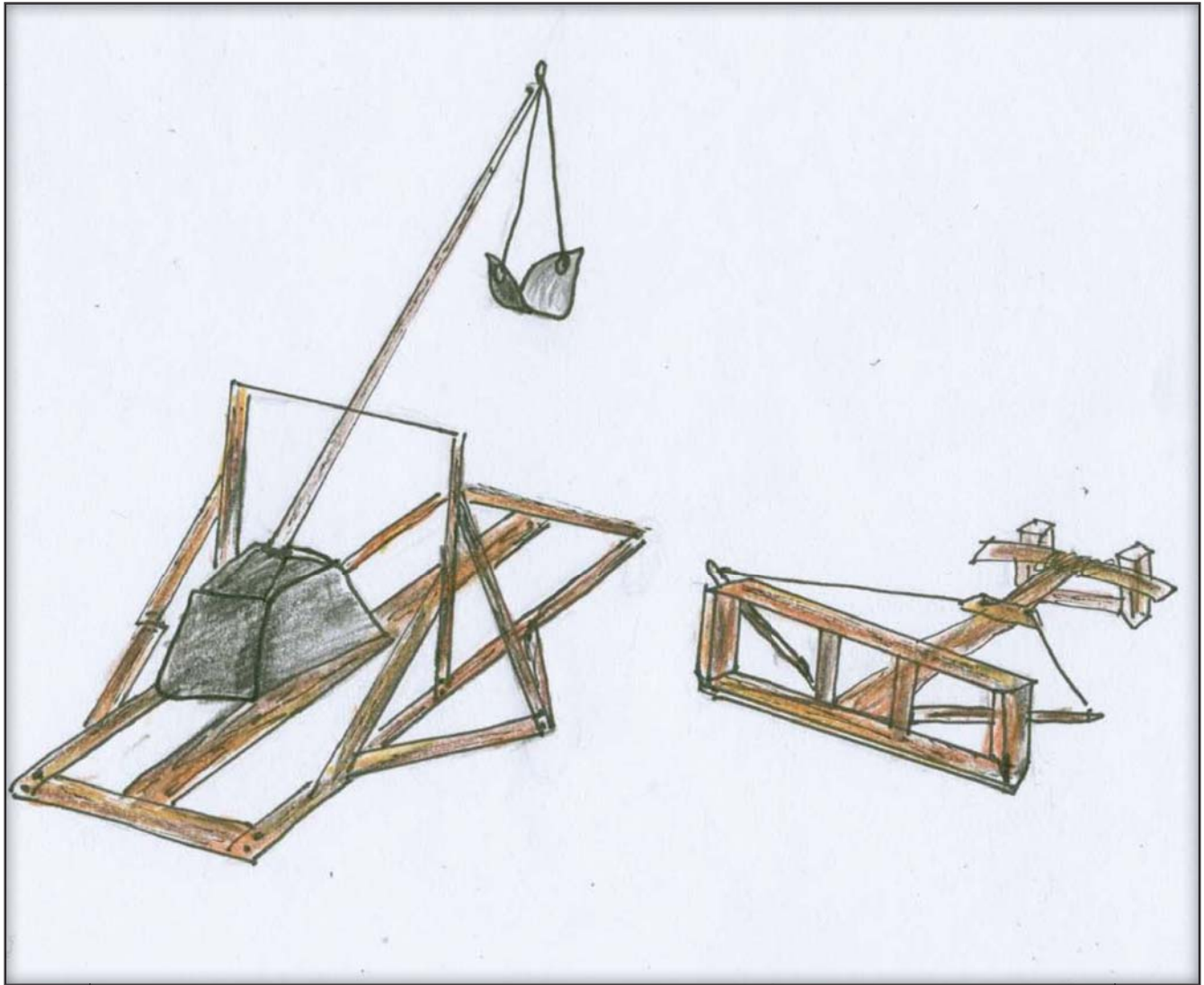
dégâts de la cible. Les créatures intangibles peuvent toucher l'arme normalement et sont donc capables de désarmer leur adversaire ou de détruire l'arme comme si elle était intangible. Cependant, elles ne sont généralement pas capables de la manier, car la poignée est souvent faite d'un autre matériel.

Si ce métal est utilisé pour construire une armure ou un bouclier, chaque fois que le porteur est attaqué par une créature tangible, il y a 20% de chances que l'objet soit éthéré et qu'il n'offre pas son bonus d'armure ou de bouclier à la CA du porteur (pour cette attaque). Le porteur conserve quand même le bonus d'altération de l'objet ainsi que les autres propriétés d'armure (comme la fortification). À part cela, l'armure fonctionne comme une armure spectrale.

Prix +4 000 po (armure) ; +2 000 (armes) ; +1 000 po/kg (autres).

*V*otre armure de téférium ? Déjà un goût de voyage vers d'autres plans éloignés et exotiques !

LES ARMES DE SIÈGE



ÉQUIPEMENT POUR LES SIÈGES

Lorsqu'il s'agit d'équiper des PJ, c'est vrai que la question de l'équipement de sièges ne se pose pas très souvent. De nombreux généraux plaisantent souvent en disant qu'une bande d'héroïques aventuriers est bien plus destructive que n'importe quel trébuchet, bien plus encourageante que n'importe quel commandant et bien plus mortelle que la plupart des légions. Lorsqu'on lance des sorts qui font pleuvoir de l'acide sur les ennemis ou lorsqu'on détruit le portail d'une forteresse en un seul coup d'*hache de bataille en adamantine* +3, c'est assez peu passionnant de passer plusieurs rounds à remonter une baliste qui ne sera sans doute même pas aussi efficace.

Les règles qui suivent sont des variantes optionnelles pour les MJ et les joueurs désirant utiliser de l'équipement de sièges dans leurs parties. Ces règles sont conçues pour simplifier la manière dont cet équipement est utilisé et pour accélérer, simplifier et rendre plus intéressante leur utilisation en jeu. À cette fin, les règles pour les engins de sièges présentés ici représentent les véritables manœuvres nécessaires à l'utilisation de ces engins de manière moins précises que les règles du *Manuel des joueurs* de *Pathfinder*. Ces règles

optionnelles ne conviendront pas à tout le monde ; elles sont simplement conçues pour rendre les engins de sièges un peu plus amusants.

Que vous choisissiez d'utiliser ces règles optionnelles ou pas, les munitions spéciales, les capacités spéciales des engins de sièges et les armes de sièges spécifiques présentées dans cette section peuvent rendre les sièges plus intéressants et plus dynamiques pour vos joueurs.

CHARGER ET VISER AVEC DES ARMES DE SIÈGES

En plus des utilisations de la compétence Connaissances (ingénierie) présentées dans le *Manuel des joueurs* de *Pathfinder*, vous pouvez utiliser cette compétence pour charger une arme de siège, pour viser avec une telle arme et pour l'entretenir. Le test correspond à une action complexe.

Contrairement à la plupart des tests de compétences qui possèdent un DD fixe, les tests de Connaissances (ingénierie) visant à charger une arme de siège ou à viser avec une telle arme combinent leur résultat sous la forme de tests cumulatifs, c'est-à-dire de la somme des résultats de tous les tests correspondant à une même tâche. Lorsque ce test cumulatif atteint ou dépasse une valeur-cible, qu'on appelle le

ARMES DE SIÈGE

Arme	Prix	Dégâts	DD de chargement	Facteur de portée	CA cible
Baliste	500 po	3d8	40	24 cases	10
Catapulte légère	550 po	4d6	50	30 cases (20 cases min)	10
Catapulte lourde	800 po	6d6	100	40 cases (20 cases min)	12
Trébuchet	1 100 po	8d6	200	60 cases (30 cases min)	8

DD de chargement et qui est déterminée par l'arme de siège qu'on charge ou avec laquelle on vise, le personnage réussit la tâche qu'il tentait d'accomplir.

Avec cette utilisation de la compétence Connaissances (ingénierie), on ne détermine pas si le personnage réussit à accomplir sa tâche mais plutôt combien de temps cela lui prend pour la réaliser. Cela permet à plusieurs personnages de travailler ensemble autour d'un engin de siège complexe. Additionnez tous leurs résultats pour obtenir le test cumulatif. Le nombre maximal de personnes qui peuvent ainsi travailler ensemble dépend du type de l'arme de siège ; toute personne en plus de ce nombre gêne plus qu'elle n'aide.

En cas de 1 naturel, le personnage fait accidentellement quelque chose qui ralentit leur progression. Ajoutez le résultat du test au test cumulatif, comme d'habitude, mais soustrayez également 20 de la valeur cumulative.

Les personnages qui ne sont pas formés à la compétence de Connaissances (ingénierie) ne peuvent pas obtenir de résultat supérieur à 10. Si c'est le cas, leur résultat est ramené à 10.

ATTAQUER AVEC UNE ARME DE SIÈGE

Pour attaquer avec une arme de siège à distance (comme une baliste ou une catapulte), le personnage doit tout d'abord viser et charger l'arme avec la compétence de Connaissances (ingénierie) — voir ci-dessus. Il doit ensuite réaliser un jet d'attaque à distance.

Si le personnage ne possède pas au moins 5 rangs en Connaissances (ingénierie), il subit une pénalité de -4 sur ce jet d'attaque. S'il possède 10 rangs ou plus, il reçoit un bonus de +2 et s'il a 20 rangs, il reçoit un bonus de +4. De plus, le personnage peut prendre le temps de bien viser avant de tirer. Chaque fois qu'il atteint le DD de chargement de l'arme avant de tirer, il gagne un bonus de circonstances de +2 au jet d'attaque (jusqu'à un maximum de +10 pour avoir atteint le DD de chargement 5 fois).

Comme les armes de sièges sont difficiles à manipuler et qu'il est ardu de viser avec eux, et parce qu'ils ciblent généralement des objets plutôt que des personnages, les jets d'attaque réalisés avec des armes de sièges à distance ne sont pas résolus selon les règles habituelles.

Chaque arme de siège indique la CA que le jet d'attaque doit toucher pour que l'attaque atteigne la case visée. Pour chaque facteur de portée au-delà du premier, ajoutez ce nombre à nouveau (par exemple, si la cible se trouvait à 5 facteurs de portée, la CA effective de la case visée serait 5 fois le nombre indiqué). Si la cible est une créature vivante, ajoutez leurs bonus de circonstances, de Dextérité, d'esquive et de chance à la CA effective indiquée.

Si l'attaque échoue, lancez 1d8 pour déterminer la direction de l'erreur de visée, 1 signifiant vers l'arme de siège et de 2 à 8 représentant des directions dans l'ordre horlogique à partir de la case-cible. Pour chaque point entre le résultat de l'attaque et la CA, lancez 1d4. La somme de ces résultats est le nombre de cases de distances entre la case-cible et l'endroit frappé par le projectile, dans la direction indiquée par le d8.

ARMES DE SIÈGE

Les descriptions des armes de sièges qui suivent et les informations de la table ci-dessus sont conçues pour être utilisées avec les règles optionnelles présentées ci-dessus. Si vous ne comptez pas les utiliser, consultez le *Manuel des joueurs* de *Pathfinder* pour d'autres informations sur les armes de siège.

Baliste

Une balliste est plus un moins une gigantesque arbalète maintenue en place ou attachée à une plate-forme qui lui permet de se déplacer. Les carreaux de baliste n'infligent que la moitié des dégâts normaux aux objets. Une baliste occupe un espace de 1 case et ne peut être manœuvrée que par 1 seule personne à la fois.

Catapulte légère

Il s'agit d'une version plus petite et plus légère de la catapulte lourde. Elle fonctionne comme cette dernière, aux différences indiquées dans la table ci-dessus près. Une catapulte légère occupe un espace de 2 cases de côté et peut être manœuvrée par au plus 2 personnes.

Catapulte lourde

Une catapulte lourde est un engin massif capable de lancer des rochers ou des objets lourds avec une grande force. Comme la catapulte lance son projectile en suivant un arc élevé, elle peut toucher des cases qui ne se trouvent pas dans son champ de vision. Une catapulte lourde occupe un espace de 3 cases de côté et peut être manœuvrée par au plus 4 personnes.

Trébuchet

Un trébuchet est une catapulte complexe qui utilise un système de contrepoids pour lancer son projectile avec une force exceptionnelle. Il fonctionne comme une catapulte lourde, aux différences indiquées dans la table ci-dessus près. Un trébuchet occupe un espace de 3 cases sur 4 cases et peut être manœuvré par au plus 4 personnes.

ENGINS DE SIÈGE MAGIQUES

Comme n'importe quelle autre arme, les engins de siège peuvent être enchantés en suivant les règles d'enchantement

PROPRIÉTÉS MAGIQUES DES ARMES DE SIÈGE

Propriété spéciale	Modificateur de prix
Mobile	+ 5 500 po
Précise	bonus de +1
Rapide	bonus de +3
Repliable	+ 5 000 po

des armes présentées dans le *Manuel des joueurs de Pathfinder*. De plus, les munitions, les propriétés magiques et les armes magiques spécifiques qui suivent concernent les armes de sièges.

PROPRIÉTÉS MAGIQUES DES ARMES DE SIÈGE

Arme de siège mobile

Les armes de siège possédant cette propriété peuvent se transformer en une forme mobile sur un simple mot de commande. Sous cette forme, une plate-forme de métal pouvant supporter jusqu'à 4 personnes apparaît sous l'arme et celle-ci flotte à quelque 90 cm du sol et peut se déplacer à une vitesse de 4 cases par round. Sous cette forme mobile, l'arme ne peut pas tirer.

Aura Transmutation (modérée) ; NLS 9

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *vol supérieur* ;
Prix + 5 500 po

Arme de siège précise

Les armes de siège possédant cette propriété ont reçu des enchantements magiques qui aident les individus qui les manœuvrent à viser et réduisent la gravité des conséquences d'un échec. Lorsqu'une arme possédant cette propriété rate sa cible, ne lancez pas 1d4 pour chaque point dans la marge d'échec afin de déterminer la distance entre la cible et le point d'impact. Au lieu de cela, l'attaque se produit à une case de distance par point dans la marge d'échec.

Aura Divination (faible) ; NLS 1

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *coup au but* ;
Prix bonus de +1

Arme de siège rapide

Les armes de siège possédant cette propriété peuvent être rechargées plus rapidement. Leur DD de chargement est divisé par deux.

Aura Transmutation (modérée) ; NLS 9

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *réduction d'objet* ;
Prix bonus de +3

Arme de siège repliable

Les armes de siège possédant cette propriété peuvent se replier et prendre la forme d'une boîte compacte d'à peu près 30 cm de côté et 15 cm d'épaisseur sur un simple mot de commande. Sous cette forme, l'arme pèse à peu près 5 kg. Un autre mot de commande permet à l'arme de reprendre sa forme originale.

Aura Transmutation (modérée) ; NLS 3

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *réduction d'objet* ;
Prix + 5 000 po

MUNITIONS POUR ARMES DE SIÈGE

Munition	Prix du marché
Munition à nuée	varie
Munition équipe d'assaut	3 500 po
Munition explosive	+ 2 000 po
Munition golem	30 000 po
Munition porteuse de sort	varie

MUNITIONS

Contrairement aux munitions destinées aux autres armes, celles qui sont conçues pour les armes de siège ne peuvent pas recevoir d'enchantements additionnels.

Munition à nuée

Ces munitions pour catapultes sont en fait des coquilles vides et fragiles contenant une nuée vivante. La nuée est conservée dans une stase magique jusqu'à ce que la munition touche quelque chose. À ce moment-là, la nuée se réveille et se met à attaquer tout ce qui se trouve en vue. La munition n'offre aucun contrôle sur la nuée.

Prix + 2 000 po (araignées) ; 3 150 po (chauves-souris ou rats) ; 6 150 po (sangues) ; 7 150 po (crabes) ; 9 150 po (mille-pattes) ; 11 150 po (fourmis soldats).

Munition équipe d'assaut

Ces munitions pour catapultes prennent la forme de petites plaques de fer inscrites avec un grand glyphe au milieu. Lorsque le glyphe est activé (sur un mot de commande), un mur de force apparaît. Il est similaire à une *sphère d'isolement* si ce n'est qu'il est ancré sur la plaque de fer et qu'il peut être déplacé en bougeant la plaque. Lorsqu'elle est activée, la sphère peut contenir 4 personnes, mais seule une seule personne peut s'y trouver en tout confort. À l'impact, la sphère inflige 6d6 points de dégâts de force et toutes les créatures et les petits objets situés dans un rayon de 4 cases autour du point d'impact doivent réussir un jet de Réflexes (DD 16) pour éviter d'être projetés en arrière et de retomber à terre 2 cases plus loin. Ceux qui se trouvent à l'intérieur de la sphère sont protégés contre ces dégâts et contre la force de l'impact. On peut supprimer la sphère en utilisant le même mot de commande, mais la plaque de fer n'a que 25% de chance de survivre à l'impact.

Aura Évocation [force] (modérée) ; NLS 7

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *sphère d'isolement* ; **Prix** 3 500 po chacune

Munition explosive

Ce type de munition explose à l'impact. En plus des dégâts normaux (dont la quantité dépend de l'engin de siège utilisé), les munitions explosives infligent 2d6 points de dégâts de feu et 2d6 points de dégâts de type perforant à tout ce qui se trouve dans un rayon de 4 cases (Réflexes DD 16 pour moitié).

Prix + 2 000 po chacune

Munition golem

Ce type de munition pour catapulte est en fait un golem de fer spécial recroquevillé sur lui-même pour former une sphère. Lorsque la munition touche, elle inflige des dégâts

ARMES DE SIÈGE SPÉCIFIQUES

Arme de siège	Prix du marché
Baliste du feu d'enfer	250 000 po
Brise-portail	142 000 po
Faiseur de fantômes	90 000 po
Tir sans fin	55 000 po

normaux puis elle se déplie et commence à attaquer tout ce qui est en vue. Le golem ne peut pas distinguer les amis des ennemis et ne cesse d'attaquer une fois activé de cette manière. Comme les golems sont construits à la chaîne et qu'ils ne sont pas conçus pour être réutilisables, la magie qui les anime se dissipe 10 minutes après leur activation.

Prix + 30 000 po chacune

Munition porteuse de sort

Les munitions de ce type ont été enchantées pour copier les effets d'un sort à l'impact. Parmi les sorts les plus souvent utilisés pour les munitions porteuses de sorts, on retrouve : *brume mentale*, *mur de pierre*, *silence*, *ténèbres*, *tentacules noirs*, *toile d'araignée*, et *transmutation de la pierre en boue*. L'emplacement de la munition détermine le centre de la zone d'effet du sort porté. Dans le cas de *mur de pierre*, le mur créé forme une position défensive avec des créneaux autour de la munition, ce qui peut ensuite servir de point de lancement pour une équipe d'assaut. Les munitions inscrites avec un symbole, comme *symbole de sommeil*, sont également courantes.

Aura variable ; NLS variable

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, le sort porté par la munition ; Prix 110 po chacune (*silence*, *ténèbres*, *toile d'araignée*), 480 po chacune (*tentacules noirs*), 700 po chacune (*brume mentale*, *mur de pierre*, *transmutation de la pierre en boue*)

ARMES DE SIÈGE SPÉCIFIQUES

BALISTE DU FEU D'ENFER

Aura Invocation [appel] (forte) ; NLS 17

Emplacement — ; Prix 250 000 po ; Poids ? kg

DESCRIPTION

Cette *baliste +2 de feu intense*, qui est considérée comme l'arme ultime en cas de sièges, possède la capacité puissante de conjurer les feux de l'enfer pour incinérer sa cible. Jusqu'à trois par jour, la baliste peut enchanter un carreau avec la puissance de l'enfer.

Lors de l'impact, le carreau explose en une fournaise infernale et ouvre même un portail vers ce plan. Cela cause une explosion de feu similaire à celle d'une *colonne de feu* (15d6, Réflexes DD 19 pour moitié, la moitié des dégâts est de feu et le reste n'a pas de type). De plus, il y a 25% de chance pour qu'un ou plusieurs diables remarquent le portail et le traversent. L'opérateur de la baliste n'a aucun contrôle sur ces diables.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *colonne de feu*, *portail* ; Coût 125 000 po

BRISE-PORTAIL

Aura Évocation [force] (modérée) ; NLS 13

Emplacement — ; Prix 142 000 po ; Poids ? kg

DESCRIPTION

Le DD de chargement de cette *baliste +2* est le double de celui d'une baliste normale. Elle ne nécessite pas de munition cependant et tire des carreaux de force pure qui ignorent la solidité et infligent des dégâts entiers aux objets, contrairement à la plupart des carreaux de baliste. De plus, jusqu'à trois fois par jour, le brise-portail peut enchanter sa munition pour qu'elle inverse la gravité, comme le sort, dans un rayon de 8 cases autour de la case touchée. Cette capacité doit être appliquée avant que le trait ne soit tiré.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *inversion de gravité*, *projectile magique* ; Coût 71 000 po

FAISEUR DE FANTÔMES

Aura Évocation [force] (modérée) ; NLS 17

Emplacement — ; Prix 90 000 po ; Poids ? kg

DESCRIPTION

Cette *catapulte lourde +3* a été conçue pour permettre à une armée d'exterminer les défenseurs d'un château sans pour autant endommager le château lui-même. L'arme s'est révélée être extrêmement efficace mais son objectif malsain et la nature spectrale de ses munitions ont contribué à lui donner le surnom de « faiseur de fantômes » chez les soldats. Ces derniers rapportent souvent des événements surnaturels se produisant dans les fortifications capturées par cette arme.

Les munitions tirées par un faiseur de fantôme sont avant tout éthérées. Elles sont translucides et possèdent une aura bleutée légèrement brillante. Elles passent sans problème à travers tous les matériaux non vivants sans les endommager mais semblent tout à fait solides pour les entités vivantes (y compris les Extérieurs et les élémentaires, mais pas les morts-vivants ni les créatures artificielles). Elles infligent des dégâts normaux aux créatures vivantes qu'elles rencontrent.

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *passage dans l'éther*, *projectile magique* ; Coût 45 000 po

TIR SANS FIN

Aura Transmutation (modérée) ; NLS 5

Emplacement — ; Prix 55 000 po ; Poids ? kg

DESCRIPTION

Ce *trébuchet +1* est fortement apprécié des généraux pour sa capacité à réduire fortement le coût d'un siège. Quelle que soit la taille de la pierre avec laquelle il est chargé, lorsque le projectile est envoyé par le trébuchet, il grandit jusqu'à atteindre la taille d'une munition de trébuchet normale, ce qui permet au trébuchet de fonctionner tant avec des billes de frondes qu'avec de simples cailloux. Quel que soit le nombre d'objets chargés sur le trébuchet, seul l'un d'entre eux voit sa taille accroître. Une fois par jour, cependant, lorsque le tir sans fin est chargé avec une munition de trébuchet normale, il peut effectuer un tir de taille gigantesque, ce qui inflige 16d6 points de dégâts en cas de toucher (pour le reste, les règles normales s'appliquent).

FABRICATION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *rétrécissement d'objet* ; Coût 27 500 po

LEGAL INFORMATION

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document (“SRD”) is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player’s Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever-Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar’ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan-ti.

All of the rest of the SRD is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

More information on the Open Game License can be found at www.wizards.com/d20.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License,

the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

The Book of Experimental Might. Copyright 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.

Tome of Horrors. Copyright 2002, Necromancer Games, Inc ; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

Liber Vampyr. Copyright 2010, Necromancers of the Northwest, LLC ; Authors: Alex Riggs, Joshua Zaback, and Justin Holloway.

Steps of the Sanguine Path. Copyright 2010, Necromancers of the Northwest, LLC ; Authors: Alex Riggs, Joshua Zaback, and Justin Holloway.

Into the Armory: The Complete Guide to Weapons, Armor, and Equipment. Copyright 2010, Necromancers of the Northwest, LLC ; Authors: Alex Riggs, Joshua Zaback, Justin Holloway.

END OF LICENSE