



« Plus de magie de Thassilon »



Ce document est la traduction du supplément « More Magic of Thassilon » mis à disposition gratuitement par Paizo (téléchargeable à l'adresse http://paizo.com/download/pathfinder/MagicOfThassilon.zip).

Ce supplément a été conçu par Brian Cortijo et Owen K. C. Stepens, en collaboration avec Stephen S. Greer, Tim Hitchcock, Michael Kortes, Nicolas Logue et Greg A. Vaughan.

Introduction

Même le passage des millénaires n'a pas effacé les merveilles de l'ancien Thassilon. Pathfinder #5 présente « La Magie de Thassilon » [Magic of Thassilon], une étude de la sinistre magie des péchés et des sorts oubliés des dirigeants de décadents de cet empire déchu. Cependant, aucun article ne peut contenir tout ce qu'il y a à savoir au sujet de la magie des Seigneurs des Runes. Dans ces pages sont révélés 14 nouveaux objets magiques, trésors fantastiques et armes mortelles qui pourraient patienter, immobiles, dans des antres sans nom et des cryptes oubliées de Thassilon.

Annonce sur le blog de Paizo

Pour Pathfinder #5, nous avons demandé à une petite armée d'auteurs de nous envoyer quelques sorts et objets magiques qui avaient un « goût de Thassilon ». En fin de compte, nous avons reçu deux fois plus de réponses que ce que nous pouvions caser dans le scénario. Plutôt que de simplement supprimer la moitié en trop et l'oublier, nous avons décidé de la présenter sous forme de supplément pour Pathfinder #5.

Ci-contre, vous voyez l'illustration d'un de ces objets, un fragment du Tome Glouton, un puissant artefact relié étroitement à Zutha, le Seigneur des Runes mort-vivant de la Gourmandise. ATTENTION : Il n'est pas toujours sage de la part de vos PJs d'utiliser ces objets magiques. Après tout, ils furent inventés par les Seigneurs des

Runes et leurs sbires!

Table des matières

RELIQUES DE L'AVARICE	· · · 3 3 3
RELIQUES DE LA COLÈRE	• •4 4 4
RELIQUES DE L'ENVIE	• • • 5 5 5
RELIQUES DE LA GOURMANDISE Sceptre de famine Tome Glouton	6 6
RELIQUES DE LA LUXURE	• •9 9 9
RELIQUES DE L'ORGUEIL	. 10 10 10
RELIQUES DE LA PARESSE Effigie du serviteur préféré Anneau des mains propres	. 11 11 11

Reliques de l'avarice

RELIQUES DE L'AVARICE

Gant voleur de force

Cet unique gant sans couture fait en peau de veau grise est décoré de phalanges argentées. Il recouvre confortablement la main de son porteur et s'étend pour ne pas gêner le mouvement. Une fois par jour, le porteur d'un gant voleur de force peut utiliser une action libre pour activer un effet similaire à un Contact glacial. Toute diminution de force infligée par le toucher du porteur (pendant les 6 rounds où l'effet persiste) est ajoutée à son score de Force (en tant que bonus d'altération, avec un maximum de +6). Ce bonus disparaît une heure après le gant ait été activé.

GANT VOLEUR DE FORCE

Aura nécromancie, modérée; NLS 6 Emplacement gants; Prix 6 000 po

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *Force du taureau*, *Contact glacial*; **Coût** 3 000 po, 240 XP

Casque d'or de Xin-Shalast

Ce casque d'or orné à crête est caractéristique des gardes du palais et des foyers à et autour de Xin-Shalast. Surmonté d'un plumet de poils de platine et arborant un filigrane argenté autour de sa périphérie et de la protection nasale, ce casque doré est autant un signe de richesse et de statut qu'un puissant outil magique. Lorsque le porteur revêt un casque d'or de Xin-Shalast, il prend l'apparence d'une statue dorée sculptée de main de maître. Cette modification est purement cosmétique, sauf pour 10 minutes par jour où le possesseur peut activer, en une action libre, les effets d'un sort de Corps de fer.

CASQUE D'OR DE XIN-SHALAST

Aura transmutation, forte; **NLS** 15 **Emplacement** tête; **Prix** 48 000 po

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *Corps de fer*; **Coût** 24 000 po, 1 920 XP



RELIQUES DE LA COLÈRE



Sceptre de Malrion

Ce sceptre de 35 cm fait de simple bois de chêne blanc est ceint d'une bague d'acier gravée de runes de 8 cm en son milieu. Les extrémités sont brûlées, comme si le bois avait subi un feu de forêt. Une fois par jour, le porteur d'un sceptre de Malrion peut entourer une cible de quatre murs de feu, formant un carré autour d'elle. Le lanceur de sort détermine si les murs s'élèvent à 3 mètres ou à 6 mètres de la cible et si la chaleur affecte les créatures à l'intérieur ou à l'extérieur de la barrière de flammes. Si les murs sont placés à 3 mètres de la cible et que la chaleur est dirigée vers l'intérieur, la cible subit 8d4 points de dégâts de feu en se trouvant au centre; s'ils sont placés à 6 mètres, la cible ne subit aucun dégât tant qu'elle ne quitte pas le centre. La taille de la cible n'affecte pas la distance à laquelle les murs apparaissent. Travers un des murs occasionne 2d6+7 points de dégâts du feu (le double aux morts-vivants).

Le sceptre crée autant de murs que possible (avec un maximum de 4), mais les barrières et les espaces restreints pourraient empêcher les murs de s'étendre jusqu'à leur taille maximale. Les flammes créées par le sceptre durent pour 1 minute.

SCEPTRE E MALRION

Aura évocation, modérée; NLS 7

Emplacement tenu; Prix 22 400 po

CONSTRUCTION

Conditions Création de sceptres magiques, *Mur de feu*; **Coût** 11 200 po, 896 XP

Lance du sacrifice

Cet épieu en frêne muni d'une pointe d'acier de facture de maître comporte un éclat de cornaline amovible à sa base. Si on écrase la gemme (en une action de mouvement), la lance explose comme une *Boule de feu*. Cette détonation est centrée sur la lance et occasionne 5d6 points de dégâts de feu à toutes les créatures dans une étendue de 6 mètres. Le porteur de la lance et ses alliés ne sont pas immunisés à ces dégâts (sauf si cette immunité provient d'une autre

source); et l'arme est détruite.

On peut faire détoner une lance du sacrifice à distance en utilisant un round complet pour lancer la lance et écraser la gemme. Si le jet

d'attaque touche la cible, la *Boule de feu* est centrée sur la cible; sinon, utilisez la table des armes de jet pour déterminer où la lance retombe. Chaque lance possède un éclat qui lui est associé lors de sa création, qui peut être enlevé et replacé à sa lance en une action simple.

LANCE DU SACRIFICE

Aura évocation, faible; NLS 5

Emplacement tenue; Prix 1 802 po

CONSTRUCTION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, *Boule de feu*; **Coût** 1 052 po, 60 XP

RELIQUES DE L'ENVIE

Oeil de la vanité

Cette paire de jolis petits miroirs en argent dérobe discrètement la confiance et la délicatesse d'un utilisateur et les transfère à l'autre. Deux composants distincts forment l'Oeil de la vanité : un petit miroir d'argent incrusté de verre sans défaut (le maître) et un petit miroir d'argent incrusté de verre légèrement déformant (l'esclave).

Les miroirs n'ont aucun effet jusqu'à ce que quelqu'un regarde dans le miroir esclave. Lorsqu'une créature regarde dans le miroir esclave, elle doit réussir un jet de Volonté DD 20 ou être persuadée par le moiroir, à tort, que celui-ci l'a rendue plus fringante, plus belle et plus enjôleuse par magie. En vérité, cependant, le miroir esclave est maudit et il dérobe le Charisme de son porteur, lui infligeant une pénalité de -6 au Charisme. Le porteur n'est pas conscient de ce malus, et n'aura aucun désir de se séparer du miroir. La pénalité persiste aussi longtemps que la malédiction du miroir demeure. Si le miroir venait à être perdu ou volé, le porteur ferait tout ce qu'il peut pour le retrouver. Seul Annulation d'enchantement, Souhait limité, Délivrance de la malédiction, Miracle ou Souhait peut faire en sorte que le porteur du miroir s'en sépare volontairement et rendre le Charisme prélevé. Briser le miroir esclave restaure également le Charisme de la victime. Le miroir esclave ne peut affecter qu'une seule créature à la fois et n'a aucun effet sur les autres créatures qui s'y regardent.

Tant que le miroir esclave impose une pénalité de Charisme à une victime, le porter du miroir maître bénéficie d'un bonus d'altération de +6 à son Charisme. Ce bonus s'applique tant que le porteur du miroir maître se trouve à 3 mètres du miroir. Si le maître-miroir est détruit, son porteur perd ce bonus et le miroir esclave perd son pouvoir, libérant sa victime et restaurant son Charisme.

OEIL DE LA VANITÉ

Aura enchantement et transmutation, modérée; **NLS** 12.

Emplacement aucun; Prix 51 000 po

Poids 1/2 kg

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *Malédiction, Splendeur de l'aigle*; **Coût** 25 500 po, 2 040 XP

Poussière d'envie

Sur une fine chaîne d'argent pend une minuscule fiole cristalline remplie de poussière bleu clair. Lorsque quelqu'un brise la fiole, cela libère un puissant flash de magie d'abjuration qui affecte toute magie d'évocation et de nécromancie dans un rayon de 9 mètres comme une *Dissipation de la magie* ciblée. Chaque fiole contient suffisamment de poussière pour une utilisation et, lorsqu'elle est utilisée, l'objet est détruit. Cette fiole peut être lancée comme une arme de jet.

Bien que les légendes accordent le mérite de la création de la

poussière d'envie au Seigneur des Runes Belimarius, d'autres rapports historiques indiquent que les autres Seigneurs des Runes auraient également percé à jour les secrets de fabrication de poussière associée à leur propre vertu, qui s'activerait de la même manière et produirait des effets similaires (de manière appropriée selon le péché spécifique et ciblant les sorts des écoles liées aux deux péchés opposés).

Poussière d'envie

Aura abjuration, modérée; NLS 6

Emplacement amulette; Prix 900 po

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *Dissipation de la magie*; **Coût** 450 po, 36 XP



RELIQUES DE LA GOURMANDISE



Sceptre de famine

Un sceptre de famine est une pièce d'ébène de 60 cm de longueur sculptée pour ressembler un homme décharné et émacié. En une action simple, le porteur peut utiliser 1 charge pour réaliser une attaque de contact à distance contre un ennemi à au plus 18 mètres et infliger 2d6 points de dégâts en cas de toucher. Le porteur gagne des points de vie temporaires en nombre égal à la moitié des dégâts occasionnés par le sceptre. Les points de vie temporaires disparaissent une heure plus tard. Alternativement, le porteur peut utiliser 3 charges pour

Un sceptre de famine possède 10 charges lorsqu'il est trouvé. Les charges dépensées sont régénérées au rythme de 1 par semaine, de sorte qu'un utilisateur peut dépenser au plus 10 charges dans n'importe quelle période d'une semaine.

SCEPTRE DE FAMINE

Aura nécromancie, modérée; **NLS** 6

occasionner 4d6 points de dégâts.

Emplacement porté; **Prix** 24 000 po

Poids 1,5 kg

CONSTRUCTION

Conditions Création de sceptres magiques, *Baiser du vampire*; **Coût** 12 000 po, 960 XP

Tome Glouton

Karzoug n'est pas le seul à connaître un sommeil éternel sans repos. Zutha, le seigneur mort-vivant de Gastash et le Seigneur des Runes de Gourmandise a vula fin dans les astres, tout comme ses compatriotes, et a pris ses dispositions. Pour garantir le retour de sa vile âme, le Seigneur des Runes a créé un tome de chair durcie, à la reliure en os, et écrit avec le sang de milliers d'esclaves. La grande oeuvre de Zutha résulta en le *Tome Glouton*, le produit d'une décennie de travail, et son plan pour se relever des cendres de Thassilon.

Divisant son chef d'oeuvre en trois parties, chacune un puissant artefact en elle-même, le Seigneur de la Gourmandise cacha les outils de sa résurrection dans trois de ses territoires les plus éloignés, protégés par ses plus fidèles serviteurs et intendants. La fin cataclysmale de Thassilon perturba les plans de Zutha prévoyant un retour rapide, cependant, car ses sbires désertèrent, moururent, ou trahirent leur maître, ce qui résulta en la dissémination des parties du livres à travers l'Avistan. Pendant des millénaires, les puissantes abjurations qui protégeaient ses pages ont sauvé les parties du *Tome Glouton* de la destruction, et celles-ci furent perdues et retrouvées à de multiples reprises. A travers les siècles, le maléfique tome en trois parties a manigancé pour rassembler ses pages.

Les trois portions du livre et les capacités qu'elles confèrent sont les suivantes.

Le Codex Kardosien. Nommé d'après un sinistre magiciendévoreur qui devint son gardien il y a de cela mille ans, cette partie centrale de l'oeuvre de Zutha est un

feuillet de parchemins vierges possédant la blancheur des os, épais de 10 centimètres, indestructible et sur lequel il est complètement impossible d'écrire. Le pouvoir du *Codex* est un secret révélé seulement dans le sang. Tremper ses pages dans du sang frais révèle qu'il s'agit d'un livre de sorts contenant des sortilèges de nécromancie. La seule modification que les pages vierges du livre accepte est l'addition d'autres sorts de nécromancie écrits avec du sang. Le livre contient tous les sorts profanes de nécromancie du 1er au 7ème niveau. Tout sort de nécromancie préparé à partir du *Codex* est lancé avec un niveau de lanceur de sort supplémentaire. Le livre absorbe également l'énergie nécromantique, octroyant à son porteur un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de nécromancie et l'immunité aux effets d'absorption d'énergie de toutes sortes (tels que ceux produits par un sort d'Energie négative ou par le toucher d'un vampire). Finalement, cette section du Tome Glouton comporte un traité de création des golems de chair qui se réinscrit automatiquement un an après avoir été utilisé.

La faim du *Codex* est transmise au porteur. Bien qu'il ne le remarque pas, le porteur commence à manger bien plus qu'avant et prend rapidement du poids, sa forme physique commençant à ressembler à celle de Zutha pendant sa vie.

Le Grimoire d'Os. Cette partie du tome comporte la

couverture de peau tannée, la reliure faits de côtes tordues et une centaine de pages inscrites de vers et de diagrammes sinistres dessinés avec du sang. Tout personne qui lit l'entièreté du texte inscrit dans un code runique étrange (ce qui demande une semaine d'étude ininterrompue et un jet de Décryptage DD 25) doit réussir un jet de Volonté DD 20 ou gagner un bonus inhérent de +2 à l'Intelligence et commencer à prendre quelques traits des mortsvivants (voir ci-dessous). Quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, le porteur acquiert une profonde compréhension de la nécromancie et gagne un bonus d'intuition permanent de +4 à tous les jets de Connaissances (Arcanes) et d'Art de la Magie relatifs à cette école de magie. De plus, cette section comporte un traité de création des golems de chair identique à celui qui du Codex Kardosien.

Après avoir lu le *Grimoire*, la peau du porteur devient pâle et, s'il a raté son jet de Volonté, sa force vitale est lentement remplacée par de l'énergie nécromantique. Après avoir lu l'entièreté du texte du *Grimoire d'Os*, le porteur n'est plus soigné par l'énergie positive, mais bien blessé par elle. L'énergie négative le soigne désormais. Si le porteur pouvait canaliser de l'énergie (en tant que prêtre par exemple), il canalise maintenant de l'énergie négative. Seul un *Souhait* ou un *Miracle* peut annuler ce changement.

Le Livre Noir. Cette partie du *Tome Glouton* comporte la couverture de fin (en peau brûlée) et 100 pages de peau fumée couvertes de minuscules runes de sang rédigées dans l'écriture savante de Zutha. Toute personne qui lit le *Livre Noir* et le conserve sur sa personne gagne la capacité d'intimider ou de contrôler les morts-vivants comme un prêtre de son niveau total. Si le porteur possède déjà cette capacité, il double la quantité de morts-vivants qu'il peut contrôler à tout moment. Cette partie comporte également un *traité de création des golems de chair*, comme les autres.

Le *Livre Noir* corrompt l'esprit et le coeur de son lecteur. Chaque jour, le MD devrait réaliser un jet de Volonté secret pour le porteur; le DD commence à 10 mais s'accroît de +1 pour chaque jet de sauvegarde consécutif réussi. Chaque jet de sauvegarde raté déplace l'alignement du porteur d'un pas vers CM.

Relier le Tome Glouton. Si deux ou trois parties du *Tome Glouton* sont amenées à moins de 3 mètres

l'une de l'autre, elles se rassemblent, s'arrachant des mains de toute personne qui les tient, et émettant une lumière verdâtre morbide dans un rayon de 9 mètres. Cette lumière rend nauséeux pendant 1d6 rounds (sans jet de sauvegarde) toute créature vivante en son sein. Les parties s'assemblent et se fondent l'une dans l'autre, les pages de peau se recousant ensemble et les os se recollant. Si deux individus ou plus contrôlent une partie du tome lorsqu'elles se rassemblent, celui qui possède le plus haut niveau total gagne le contrôle (cet individu est déterminé aléatoirement dans le cas d'égalité). Deux parties ensemble accordent au porteur les effets de chacune des parties ainsi que les pouvoirs magiques suivants (lancés à un niveau de lanceur de sort égal aux DV du porteur):

• A volonté — Détection des morts-vivants, Préservation des morts:



- 3/jour *Rayon affaiblissant* avec extension d'effet, *Simulacre de vie*
- 1/jour *Malédiction*



- 3/jour *Baiser du vampire* en quintessence de sort, *Création de mort-vivant*
- 1/jour Création de mort-vivant dominant, Vagues d'épuisement

Le *Tome Glouton* est le phylactère de Zutha, le vaisseau d'une haine qui brûle lentement et qui infeste celui qui le lit. Il corrompt tous ceux qui le touchent, leur offrant de grands pouvoirs sur la vie et la mort, mais pour un prix secret. Lorsque le tome est entièrement rassemblé, le porteur est lentement séduit et dévoré par Zutha, le Seigneur des Runes de la Gourmandise. Le tome possède un intellect séduisant et insidieux (voir plus bas), qu'il utilise pour tenter son porteur vers des actions de plus en plus dépravées. L'âme de Zutha se nourrit du pouvoir nécromantique que le porteur embrasse. Chaque mois, le porteur doit réussir un jet de Vigueur DD 30 ou gagner un bonus inhérent de +1 à l'Intelligence (qui se cumule avec le bonus donné par le Grimoire d'Os jusqu'à une Intelligence maximale de 26) et perd de manière permanente 1 point de Constitution. Cette réduction

de la Constitution ne peut être restaurée par la magie des mortels tant que le porteur conserve le *Tome*. Malgré son affaiblissement, le porteur devient dépendant aux pouvoirs nécromantiques que le tome lui accorde : il doit réussir un jet de Volonté DD 40 pour pouvoir se séparer du livre. Une fois que le tome tue le porteur, Zutha gagne un contrôle complet sur son corps, qui prend rapidement la forme du corps original, mort-vivant et obèse, du Seigneur des Runes et ce dernier est à nouveau livre de répandre ses maléfices sur Golarion.

Le *Tome Glouton.* AL LM; Int 26; Sag 20; Cha 23; parole, télépathie, vision dans le noir et ouïe à 36m; Ego 35. Pouvoirs mineurs : *Détection de la magie* à volonté, *Image accomplie* 1/jour (10 rangs en Bluff pour un total de +16; 10 rangs en Connaissance/ arcanes, pour un total de +18). Pouvoirs majeurs : *Clairvoyance* 3/jour, *Détection des morts-vivants* à volonté, *Peur* 3/jour.

Tome Glouton [Artefact majeur]

Aura nécromancie, écrasante; NLS 20

Emplacement tenu en main; Prix /

Poids 1,5 kg par section

DESTRUCTION

Le tome, une fois assemblé, doit être utilisé comme combustible pour le feu servant à cuire un repas pour un roi pieux qui n'a rien mangé pendant 14 jours.



RELIQUES DE LA LUXURE

Fouet du sadique

Le fouet du sadique est un long fouet de cuir noir le long duquel courent des fils argentés. Le fouet agit comme un fouet sanglant +1 qui renforcent les sorts d'enchantement de deux manière. Tout d'abord, il peut délivrer les sorts d'enchantement dont la portée est le toucher (comme par exemple Danse irrésistible et Idiotie) comme si le porteur avait touché la créature frappée. De plus, toute créature qui subit des dégâts du fouet ne reçoit pas le bonus usual de +5 aux jets de sauvegarde pour résister à Charme-personne ou aux sorts d'enchantement similaires lancés par le porteur ou ses alliés. Cet effet persiste pendant 1 minute après que la créature ait été frappée.

FOUET DU SADIQUE

Aura enchantement, modérée; NLS 11

Emplacement tenu; Prix 22 301 po

CONSTRUCTION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques,

Domination; Coût 11 301 po, 880 XP

Vêtement scintillant

Un *vêtement scintillant* peut devenir soit une tunique seyante de n'importe quel style, soit une robe

seyante de n'importe quelle coupe. Le vêtement semble être fait de brume et de soie chatoyante qui laissent deviner les courbes et la couleur de la peau sous lui sans toutefois la révéler. Lorsqu'il est porté, le vêtement ajoute à chaque test réussi de Diplomatie effectué par le porteur une chance d'améliorer l'attitude de la cible d'une catégorie supplémentaire. Le porteur choisit une cible affectée par son test de Diplomatie et celle-ci tente un jet de Volonté DD 13. Si la cible échoue, son attitude s'améliore d'une catégorie de plus que ce que je résultat du test de Diplomatie indique. Si la cible réussit, elle n'est pas affectée par le vêtement, mais son attitude est quand même ajustée normalement selon le résultat du test de Diplomatie. Toute cible qui réussit un jet de sauvegarde contre les effets du vêtement est immunisée à sa magie pendant 24 heures. Un vêtement scintillant n'a aucun effet lors d'un test de Diplomatie raté.

VÊTEMENT SCINTILLANT

Aura enchantement, modéré; NLS 7

Emplacement torse; Prix 14 000 po

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *Splendeur de l'aigle*; **Coût** 7 000 po, 560 XP



RELIQUES DE L'ORGUEIL



Mains vides

Les mains vides sont une paire de gants de bonne facture faits de cuir brun souple et d'apparence anodine. En une action simple, le porteur peut rendre invisible n'importe quelle arme ou objet qu'il tient et ce pour 3 minutes pendant lesquelles il est évident que le porteur tient quelque chose, mais il est impossible de voir de quoi il s'agit. Le porteur obtient un bonus de circonstance de +1 sur les jets d'attaque faits avec une arme invisible, un bonus de +5 sur les jets de Bluff pour feinter au combat ou prétendre ne pas avoir d'arme, et un bonus de circonstance de +10 sur les tests opposés d'Escamotage réalisés pour cacher une arme ou un objet. Les 3 minutes pendant lesquelles l'objet tenu est invisible ne doivent pas être consécutives, mais doivent être utilisées en incréments d'une minute. Les mains vides ne donnent aucun bonus contre les ennemis capables de voir les objets invisibles, comme par exemple grâce aux sorts de Détection de l'invisible ou Vision lucide. Elles ne peuvent affecter qu'un seul objet à la fois, même si le porteur tient un objet dans chaque main.

MAINS VIDES

Aura illusion, modérée; NLS 7

Emplacement gants; Prix 18 000 po

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *Invisibilité* suprême; **Coût** 9 000 po, 720 XP

Chasuble des seigneurs

Cette intimidante chasuble d'or et d'argent est incrustée de nombreuses grosses gemmes, qui semblent changer de taille (coupe des gemmes) et de type de pierre chaque fois qu'on le regarde. Le

porteur de cette chasuble semble toujours être en propre, sans blessure, et calme, ce qui lui donne un bonus de +5 sur les jets de Diplomatie. De plus, une fois par jour en une action simple, le porteur peut rugir

un mot avec une voix tonitruante et impérieuse. Cela fonctionne comme le sort *Cri*, et le mot peut être entendu par toute créature à 60 mètres. Si le mot prononcé est l'un des cinq ordres indiqués par le sort *Injonction*, en plus de l'effet du *Cri*, toutes les créatures à 7,5 mètres doivent réussir un jet de Volonté DD 16 ou être affectées comme par le sort *Injonction*.

Ceux que le sort de *Cri* endommage subissent une pénalité de -4 à ce jet de Volonté.

CHASUBLE DES SEIGNEURS

Aura illusion et enchantement, modérée; NLS 10

Emplacement manteau; Prix 23 000 po

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *Déguisement, Cri, Injonction suprême*; **Coût** 11 500 po, 920 XP

RELIQUES DE LA PARESSE

Effigie du serviteur préféré

Une effigie du serviteur préféré est une statuette merveilleuse de la taille d'un pouce représentant un esclave de marbre portant une toge. Sur commande, la statuette grandit et s'anime en utilisant les mêmes statistiques d'un géant des collines. Le géant n'a aucune personnalité, mais est capable de recevoir des ordres télépathiques du possesseur de l'objet jusqu'à une portée de 30 mètres. L'objet peut être utilisé deux fois par semaines pour une durée de 6 heures par utilisation. Si elle est utilisée dans un endroit trop petit pour le géant, la figurine ne fonctionne tout simplement pas, sans dépenser d'utilisation hebdomadaire.

En plus de son utilisation en tant que *statuette merveilleuse*, une *effigie du serviteur préféré* peut être utilisé comme sanctuaire pour une âme mourante une fois par jour. En passant un round entier à se consacrer à une créature vivante intelligente

réduite à -1 point de vie (ou moins), le porteur de l'effigie peut attirer son âme dans la statuette, tuant la créature si

elle rate un jet

de sauvegarde de Volonté de DD 22. A partir de ce moment, le géant conjuré par la figurine possède la même personnalité que la créature tuée. La créature doit obéir les ordres du porteur de la figurine, et l'effigie fonctionne normalement. La créature ne conserve aucune des compétences ou capacités qu'elle possédait de son vivant et est effectivement piégée dans la figurine. La créature ne peut être ressuscitée ou ramenée à la vie d'une autre manière à moins que l'effigie ne soit détruite. Si l'effigie est utilisée pour piéger une autre âme mourante, la première est libérée et peut alors être ramenée à la vie normalement.

Effigie du serviteur préféré

Aura transmutation et nécromancie, forte; NLS 15

Emplacement tenue; Prix 60 000 po

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *Animation d'objet, Mise à mort, Séquestration*; **Coût** 30 000 po, 2 400 XP

Anneau des mains propres

Ce fragile anneau de bronze est construite sous la forme de deux mains qui se touchent presque mais pas tout à fait en se rejoignant au-dessus du doigt du porteur. Un *anneau des mains propres* octroie une utilise de *Télékinésie* en une action simple et possède 10 charges. Ces charges reviennent au début du jour suivant.

Les charges de l'anneau peuvent être dépensées pour créer les effets suivants.

Manoeuvre de combat. Cet effet coûte 3 charges pour chaque round lors duquel il est activé, mais fonctionne autrement comme indiqué dans la description du sort *Télékinésie*. La force créée par cet effet possède un bonus de base d'attaque de +9, et on considère qu'elle a une Force de 20 et une Dextérité de 20.

Fouet de force. Cet effet coûte 3 charges et frappe comme un fouet invisible. Une cible à 18 mètres doit faire un jet de Volonté DD17 ou être frappé pour 4d6 points de dégâts non-létaux. Cette attaque n'affecte pas les cibles possédant un bonus d'armure naturel de +3 ou plus, ou un bonus d'armure de +1 ou plus.

Force soutenue. Cet effet coûte 1 charge par round où il est actif, mais fonctionne autrement comme indiqué dans la description du sort de *Télékinésie* et permet de soulever 112,5 kg.

Poussée violente. Cet effet coûte 5 charges, mais fonctionne autrement comme indiqué dans la description du sort de *Télékinésie*, permettant de lancer jusqu'à 9 créatures ou objets jusqu'à 18 mètres (jet de Volonté DD 17).

ANNEAU DES MAINS PROPRES

Aura transmutation, forte; NLS 9

Emplacement main; Prix 18 000 po

CONSTRUCTION

Conditions Création d'anneaux magiques, *Télékinésie*; **Coût** 9 000 po, 720 XP

