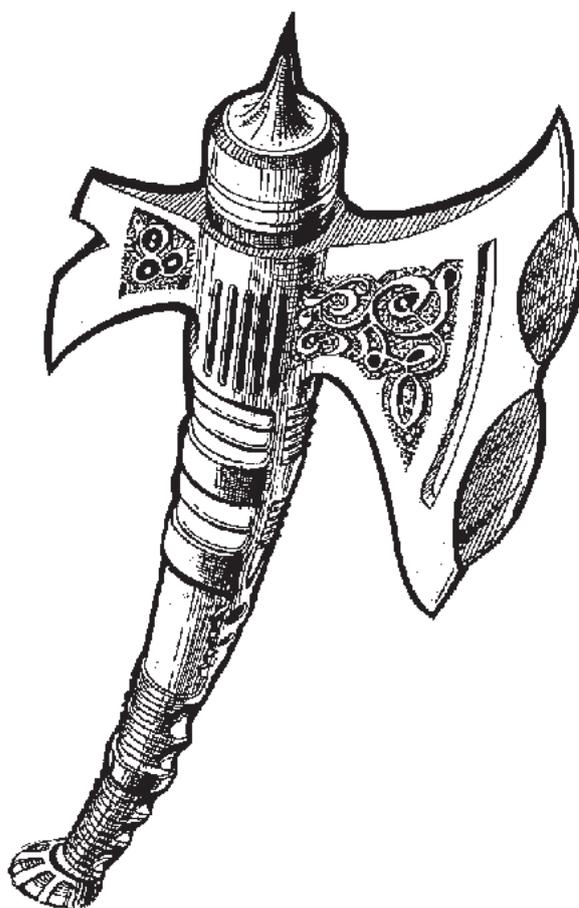


TRESORS

SOMMAIRE

1. ABRÉVIATIONS	p3
2. CATÉGORIES	p3
3. DÉFINITIONS	p3
3.1 Arme tueuse	p3
3.1 Arme sacrée	p4
3.1 Objets multiplicateurs	p4
3.1 Objets à mémoire runique	p4
3.1 Objets à focus	p4
3.1 Objets à rune répétées	p4
3.1 Objets d'amélioration	p5
3.1 Munitions	p5
3.1 Objets à volonté	p5
4. DESCRIPTION D'OBJETS	p5
5. GÉNÉRATEUR D'OBJET	p6
6. TRÉSORS	p7
6.1 Valeur monétaire	p7
6.2 Objets magique	p7
6.3 Objets spéciaux	p8



1. ABRÉVIATIONS

Vous trouverez les abréviations suivantes dans descriptions des divers objets magiques.

Armures :

- FL : fourrure légère
- FD : fourrure épaisse
- CA : chaîne animale
- PA : plaques animale
- T : tissu
- CS : cuir souple
- CR : cuir rigide
- C : chaîne
- CHD : chaîne double
- P : plaques

PER : perception

VOL : volonté

PP : points de pouvoir

FP : Faible puissance

MP : moyenne puissance

P : Puissant

L : Légendaire

2. CATÉGORIES

Les objets magiques sont classés suivant quatre catégories : objet de faible puissance (FP), objet de moyenne puissance (MP), objet puissant (P) et objet légendaire (L).

La dernière catégorie, objets légendaires, représente des objets uniques et très puissants. Généralement portés par des rois ou entités majeures ils peuvent néanmoins s'être perdus au fil des générations. Ne seront décrit dans ce manuel, de manière non exhaustive, que ceux-ci ; perdus ou oubliés.

3. DÉFINITIONS

Arme tueuse

Une arme Tueuse donne un bonus de +/- 1 sur la table de localisation lorsqu'elle frappe la race antagoniste. Ce bonus est cumulatif avec le talent Viser du joueur. Ces armes ont été préparées par de puissants rituels magiques afin de leur procurer une semi-existence. Une arme tueuse est gravée de runes. Elle sera de nature magique au minimum (pas de métal standard). Lorsqu'elle frappe, elle « cherche » les points vitaux de leur ennemi. L'utilisateur d'une telle arme aura l'impression d'être guidé par moment.

► **Exemple** : une épée tueuse de mort vivants donnera un bonus de +/- 1 sur la table de localisation lorsqu'elle sera utilisée contre un mort vivant et uniquement dans ce cas là. En d'autres circonstances elle se comportera normalement.

Arme sacrée

Les armes sacrées sont très fortement liées à une déité. Elles ont plusieurs

particularités qui leur sont propres et qui ne s'appliquent uniquement lorsqu'elles sont utilisées par un adepte/membre de leur religion.

- elles luisent légèrement lorsqu'elles sont portées,
- elles octroient un bonus de +/- 1 sur la table de localisation sur tous les ennemis sauf adeptes/membres de la religion liée à l'arme

En plus de ces caractéristiques, elles ne s'usent pas, ne se corrodent pas et sont extrêmement difficiles à briser, seule une arme magique peut les entamer. Une arme sacrée est gravée de runes ou symboles et sera toujours de nature magique quant à son matériau.

Objets multiplicateurs

Ces objets concentrent la magie environnante de leurs porteurs, la rendant beaucoup plus facile à utiliser. Cela est traduit par une augmentation des points de pouvoir.

► **Exemple** : un objet multiplicateur X1,3 donne 30% de point de pouvoir en plus, un 1,5 donne 50 %, un X2 double les points etc...

Objets à mémoire runique

Ces objets permettent au porteur de mémoriser une ou plusieurs runes. Le porteur peut y placer des runes qu'il connaît en dépensant le nombre de point de pouvoir adéquat. Lorsqu'il le désire, il peut déclencher les runes stockées qui sont alors exécutées de manière instantanée et sans coût de point de pouvoir.

► **Exemple** : un bâton à mémoire runique 12 permettra de stocker 12 grades de runes. Le mage l'utilisant dépense les points de pouvoirs correspondant à ce qu'il met dans le bâton (comme s'il jetait le(s) sort(s)). Dans notre exemple, le mage mettra une flèche de feu qu'il pourra ainsi utiliser quand bon lui semblera et de manière instantanée.

Objets à focus

Les objets à focus permettent au porteur de mieux utiliser les runes concernées et de dépenser moins de points de pouvoir.

► **Exemple** : une baguette élémentaire de focus 30 permettra à son porteur d'utiliser les runes élémentaires en dépensant 30% de points de pouvoir en moins.



Objets à runes répétées

Ces objets sont gravés magiquement avec des runes formant un sort qui peut s'activer un certains nombre de fois par jour.

► **Exemple** : un anneau de soins mineurs 3/jours.

Lorsque ce sort est un sort d'attaque, ce dernier sera utilisé avec un bonus de zéro. Le personnage peut décider de développer un talent spécifique à ce sort. Les caractéristiques n'entrent pas en compte pour ce talent.

Objets d'amélioration

Certains objets permettent d'améliorer les caractéristiques du personnage. Cependant cela ne permettra pas à un personnage d'acquérir une capacité spéciale due à une caractéristique extraordinaire.

► **Exemple** : Clam trouve un anneau +2 en force. Il avait 23 et obtient donc 25 maintenant qui est le score minimum pour commencer à avoir des habilités spéciales du à cette force surhumaine (cf chapitre 3.2 du livre du personnage). Cependant puisque ce score est obtenu par une manière « externe », il ne bénéficiera pas de cette capacité. En revanche, tout le reste (talents utilisant la force, jet sous force, etc..) est concerné.

Munitions

Les munitions magiques d'armes de tir donnent des bonus aux dégâts uniquement alors que l'arme elle même au touché.

► **Exemple** : un arc +2 utilisé conjointement avec des flèches +1 donnera +2 au toucher et +1 aux dégâts.

Objets à volonté

Certain objets puissants disposent de leur propre volonté et peuvent contraindre le personnage à effectuer une action ou à refuser d'obéir au porteur.

Lorsque le porteur et l'objet entrent en conflit le personnage doit réussir un jet de présence et volonté (faites la moyenne) moins le malus indiqué par la volonté de l'objet. Si le personnage fait une réussite supérieure à 20 l'objet est dominé et ne cherchera plus à reprendre le dessus tant qu'il sera en sa possession. Si le personnage, au contraire, fait un échec supérieur à 20 l'objet aura toujours le dessus. A noter que lorsqu'un échec a lieu c'est l'objet qui contrôle le personnage tant qu'ils sont en conflit. Dès que le personnage va dans le sens de la volonté de l'objet, il reprend ses esprits.

4. DESCRIPTION D'OBJETS

Vous trouverez ensuite deux chapitres. Le premier concerne un générateur d'objets magiques permettant au MJ de trouver en quelques jets de dés un objet. Le second est une description détaillée de quelques objets légendaires. Bien entendu, libre au MJ de choisir directement dans les tables. Le générateur permet de sortir un objet complétement au hasard mais dans certains précis (ex : « tu trouves une épée qui te semble particulière, en l'examinant de près...) le MJ aura tout intérêt à limiter le facteur hasard.

Connaissance des habilités magiques d'un objet

Pour tout ce qui concerne la connaissance des capacités d'un objet magique le talent à utiliser est détection du pouvoir.

Modificateurs :

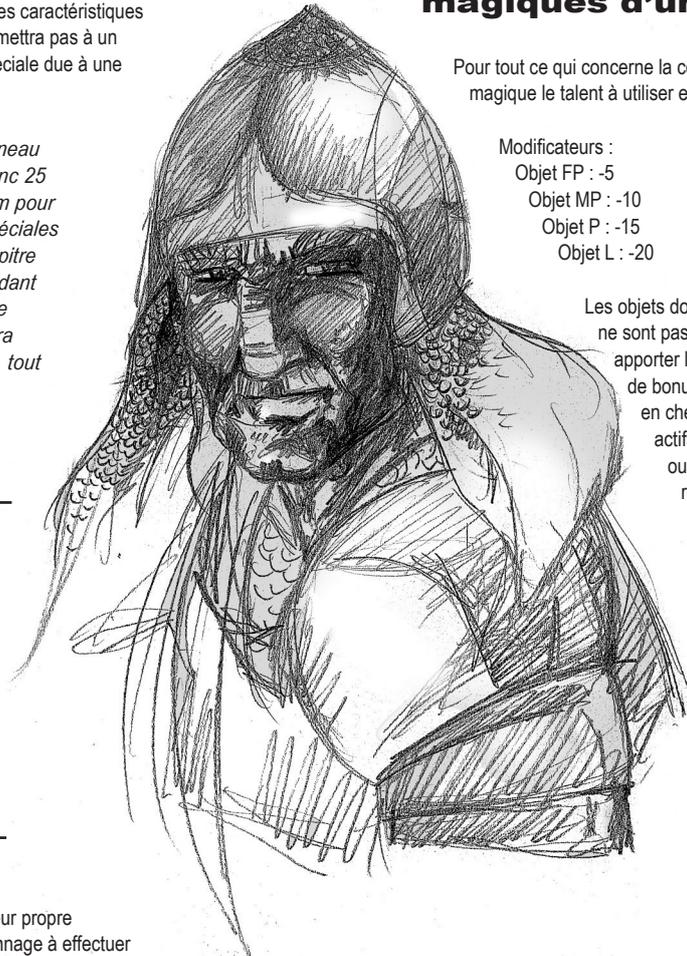
Objet FP : -5

Objet MP : -10

Objet P : -15

Objet L : -20

Les objets dont les caractéristiques magiques ne sont pas connues peuvent tout de même apporter leur bénéfice au porteur lorsqu'il s'agit de bonus passifs (ex : +2 en force ou +3 en chevaucher). Lorsqu'il s'agit de bonus actifs nécessitant un déclenchement ou une utilisation particulière (runes répétées, focus etc..) le bonus n'est pas disponible tant qu'il n'a pas été découvert.



5. GÉNÉRATEUR D'OBJETS MAGIQUES

Vous trouverez dans la partie suivante nombre de tableaux qui vous permettrons de « construire » un objet magique en quelques jets de dés. Le maître de jeu est libre d'influencer les résultats en sa faveur, ce afin d'adapter au maximum un objet à une situation par exemple.

Première chose à faire, déterminer de quel type d'objet il s'agit. Lancez un d100 sur la table qui suit puis changez de table suivant le résultat obtenu.

- 1) Déterminez la nature d' l'objet
- 2) Déterminez les caractéristiques de l'objet

Objet

01-15	Arme
16-30	Armure
31-35	Bouclier
36-45	Munitions
46-50	Collier/pendentif
51-60	Anneau
61-70	Baton de mage/baguettes
71-80	Bracelet/brassard
81-85	Bandeau/diadème
85-90	Boucle d'oreille/broche
91-100	Objets spéciaux

Armes

01-04	Dague
05-07	Couteau
08-12	Epée courte
13-17	Epée large
18-24	Epée longue
25-29	Epée batarde
30-33	Epée à deux mains
34-35	Claymore
36-37	Sabre
38-39	Cimeterre
40-44	Hache
45-48	Hache à deux mains
49-51	Marteau de guerre
52-54	Marteau à deux mains
55-58	Masse
59-60	Bec de faucon
61-62	Fleau
63-65	Epieu
66-67	Javelot
68-71	Hallebarde
72-74	Baton
75-76	Lance montée
77-80	Gourdin
81-83	Arc court
84-86	Arc composé
87-90	Arc long
91-93	Arbalete legere
94-97	Arbalete lourde
98-100	Fronde

Armures

01-50	Tissu
51-60	Cuir
61-70	Cuir rigide
71-80	Chaîne
81-90	Double chaîne
91-100	Plaques

Pièce concernée

01-15	Casque/chapeau
16-40	Haubert/robe
41-60	Jambières/pantalons
61-80	Bras
81-90	Gants
91-100	Bottes

Bouclier

01-33	Petit
34-66	Moyen
67-100	Grand

Munitions

01-33	Flèches
34-66	Billes
67-100	Carreaux

Caractéristiques des objets

Nombre de caractéristiques (jet D100 ouvert) :

1-80	Une
81-100	Deux
101-150	Trois
151-200	Quatre
201+	Cinq

Caractéristiques

01-50	Bonus non magiques
51-80	Bonus magique
81-90	Habilité spéciale
91-100	Habilité magique

Bonus non magiques

Correspondent aux bonus apportés par une fabrication particulièrement soignée et/ou par le matériau employé.

	FP	MP	P
1 et moins	-2	-1	2x
2 – 50	2x	+1	+1
51-80	+1	+2	+2
81-100	+1	+2	+3
101 – 150	+2	+3	+4
151 et plus	+2	+3	+5

2x : valeur de l'objet doublée car belle construction mais aucun bonus.

bonus magiques

Correspondent aux bonus apportés par l'enchantement qu'a reçu l'objet. Ce bonus n'est pas cumulable avec une qualité de fabrication/matériau.

	FP	MP	P
1 et moins	-2	-1	-1
2 – 50	+1	+1	+1
51-80	+1	+1	+2
81-100	+1	+2	+3
101 – 150	+1	+2	+4
151 et plus	+2	+3	+5

Habilité spéciale

Tout ce qui est inclassable entre dans cette rubrique. Voici quelques exemples, libre au MJ d'en inventer d'autres.

FP	MP	P
CN à -2 Sens +2	CN à -5 Sens +5	CN ignorés Sens +10

Habilité magique

01-30	Augmentation de talent
31-50	Augmentation de caractéristique
51-60	Mémoire runique
61-75	Rune répétée
76-85	Focus
86-90	Multiplicateur
91-98	Elémentaire
99	Sacré
100	Tueur

Augmentation de talent

	FP	MP	P
01-60	+1	+2	+3
61-80	+2	+3	+5
81-100	+3	+5	+7

Augmentation de caractéristiques

	FP	MP	P
01-60	+1	+1	+1
61-80	+1	+2	+2
81-100	+2	+2	+3

Mémoire runique

	FP	MP	P
01-60			
61-80			
81-100			

Rune répétée

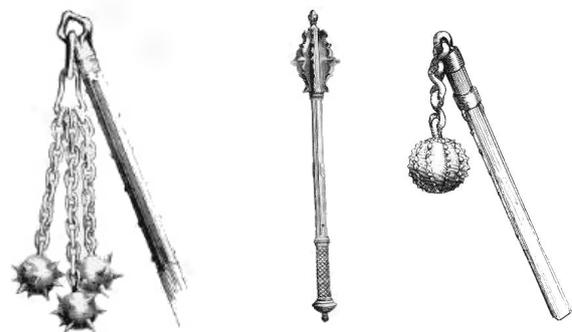
	FP	MP	P
01-60	5	7	10
61-80	10	15	20
81-100	20	30	50

Focus

	FP	MP	P
01-60	10	10	20
61-80	20	20	30
81-100	30	30	50

Table des magies

01-40	Basique
41-50	Blanche
51-65	Elémentaire
66-70	Illusioniste
71-80	Nécromancie
81-90	Noire
91-00	Mentaliste



Multiplicateur

	FP	MP	P
01-60	1,1	1,1	1,2
61-80	1,2	1,3	1,5
81-100	1,5	1,7	2,0

Elémentaire

	FP	MP	P
01-60	+1	+1	+2
61-80	+1	+2	+3
81-100	+2	+3	+4

Les dégâts infligés ne seront pas pris en compte pour la gravité de la blessure. Ce sont des dégâts « à part ». Les armes disposant de tels attributs magiques ont très souvent un signe reconnaissable (ex : épée à la lame légèrement rougeoyante, lame constamment « givrée », etc..)

Liste éléments

01-15	Air
16-30	Electrecite
31-45	Eau
46-70	Feu
71-85	Glace
86-100	Terre

Liste des talents

01	Assommer
02-03	Arbalètes
04-05	Arcs
06-07	Armes de lancer
08-09	Armes de mêlée
10	Art martial défensif
11	Art martial offensif
12	Combat de rue
13-14	Viser
15-16	Diriger sort
17-18	Perception magie
19	Rituel magique
20-21	Runes
22-23	Camoufler
24	Contortions
25-26	Crocheter
27	Détection pièges
28-29	Discrétion
30	Passages secrets
31	Voler
32-33	Chasser
34-35	Chevaucher
36-37	Orientation
38-39	Pêcher
40-41	Piègeage
42	Piloter bateau
43-44	Traquer
45	Alchimie
46	Animaux
47	Armes & armures
48	Astronomie
49	Créatures monstrueuses
50	Déités & culte
51	Héraldique
52	Langage
53	Métaux & minéraux
54	Organisation militaire
55	Plantes
56	Poisons
57-58	Acrobaties
59-60	Dvt. Corporel
61-62	Grimper
63-64	Jongler
65-66	Nager
67-68	Sauter
69-70	Chanter
71-72	Danser
73	Détection mensonge
74	Duper
75	Influencer
76	Marchander
77-78	Séduire
79-80	Tricher
81	Perception du poison
82-83	Premiers soins
84-85	Seconds soins
86-87	Forger
88	Imitation
89-90	Instrument musique
90-100	Au choix

6. TRÉSORS

Sur le livre Bestiaire vous trouverez des indications concernant des trésors possédés par certaines créatures. Utilisez les tableaux ci-dessous afin de connaître la valeur exacte du trésor.

6.1 Valeur monétaire

A	Pièces de fer
B	Pièces de bronze
C	Pièces d'argent
D	Pièces d'or

A chaque lettre correspond un type de pièce. Il est entendu que tous les éventuels métaux inférieurs en valeur sont également présents. Utilisez ensuite un d10 pour connaître la valeur exacte.

► Exemple : Pour la lettre C la valeur monétaire du trésor sera de 1d10 pièces d'argent, de bronze et de fer. Pour la lettre D il y aurait les pièces d'or en sus.

6.2 Objets magiques

Tirez un d100 et consultez le tableau en fonction du chiffre indiqué.

E	1-50 : rien	51-00 : un FP		
F	1-50 : deux FP	51-00 : un MP		
G	1-33 : trois FP	34-66 : deux MP	67-00 : un P	
H	1-25 : quatre FP	26-50 : trois MP	51-75 : deux P	76-00 : un L



6.3 Objets spéciaux

Les objets spéciaux regroupent les objets magiques inclassables. Ils sont listés ici pour exemple. N'hésitez pas à en ajouter.

Faible puissance

Chandelier magique

Ce chandelier allumera toute bougie placée sitôt qu'il sera sollicité.

Selle de vélocité

Cette très belle selle au cuir violacé procure au cavalier un bonus de 4 pour chevaucher.

Casque du forestier

Ce casque de cuir rigide procure un bonus de 3 au talent traquer ainsi qu'en perception (vue).

Bottes d'endurance

Ces bottes en cuir épais permettent de courir le double du temps normal. Le porteur à l'impression de «flotter».

Sac de contenance

Ce sac ressemble à n'importe quel sac de capacité moyenne (30 litres) excepté qu'on peut y entrer des objets jusqu'à deux fois plus grands. Au total il peut contenir 60 litres.

Boucles d'oreilles Hourï

Faites d'or et d'argent ces boucles d'oreilles en forme d'anneaux torsadés procurent un bonus de 5 en séduction.

Dés de Sifar

Ces dés ont tendance à sortir le nombre qui à été caressé juste avant leur jet... 50% de chance que le chiffre souhaité sorte.

Gourde de géant

Cette gourde d'une contenance de un litre peut stocker quatre litres de plus (le poids est compté) pour le même volume.

Flèches volantes

Ces flèches semblent planer sur l'air, 50% de portée supplémentaire.

Coupe des Rois

Cette coupe aurait pu sauver nombre de monarques, elle neutralise tout poison placé à l'intérieur.

Chandelle sensitive

Cette chandelle durera 6 heures. Lorsqu'elle est allumée, elle brille d'une douce couleur jaune. Lorsqu'une présence hostile approche à moins de 30 mètres elle brille d'une couleur bleutée.

Huach

Cette petite figurine de chouette en argent massif peut s'envoler une fois par nuit pendant 10 minutes au maximum. Pendant le vol, le propriétaire verra à travers les yeux de la chouette.

Anneau de protection

Cet anneau est couvert de runes, il protège le porteur en permanence (+1 à la défense).

Moyenne puissance

Broche Aigue Marine

Le porteur de cette broche peut respirer sous l'eau. Il se déplace avec un bonus de +5 (nager).

Cape du Vent

Le porteur de cette cape ne subira aucun dégât consécutif à une chute. 15 mètres de chute annulés.

Anneau de vigueur

Anneau en or avec une améthyste incrustée. Rajoute 5 points de vie au porteur.

Cape corporelle

Absorbe 10 points de dommage, une fois par jour. Le porteur décide l'activation de ce pouvoir.

Gants de précision

Il est impossible de faire un coup nul avec ces gants en cuir (pour tout ce qui concerne les mains).

Fronde sans fin

Cette fronde est d'un aspect naturel. Son utilisation est cependant légèrement différente d'une fronde classique. Une bille de métal apparaît à l'intérieur lorsqu'on la fait tourner. Elle ne nécessite pas de billes et procure un bonus de 2 au toucher.

Brassard de combat

Ces brassards permettent à celui qui les porte d'obtenir un bonus de 4 pour déterminer l'initiative.

Dague de retour

Cette dague revient dans son fourreau après avoir été lancée. Elle est parfaitement équilibrée. Bonus de +2 au toucher en lancé uniquement.

Ceinture de protection

Ce ceinturon en cuir marron porte une boucle en forme de bouclier, entouré par des éclairs. Il confère à son porteur un bonus de résistance à toute magie de 5.



Puissant

Statuette d'Arkund

Cette petite statuette en bronze représente Arkund, un héros oublié. Une fois par jour lorsque sollicitée, la statuette peut se transformer en véritable Golem de fer (voir caractéristiques sur le bestiaire). Elle obéira alors à celui qui l'a sollicitée pendant une période de 10 minutes avant de redevenir une statuette inoffensive.

Robe d'Histarn

Cette robe est faite de plusieurs couches de tissu très fin. Elle ne se salit pas, gardant toujours cette couleur légèrement changeante en fonction de la lumière (bleue/violet).

Caractéristiques

- +2 résistance à la chaleur / au froid
- +7 résistance à toute magie

- +4 défense

Arbalète perforante

Cette arbalète lourde dispose d'un mécanisme de tir très puissant. Elle est entièrement faite d'un métal léger de couleur pâle.

Caractéristiques

- +2 toucher
- considère toute armure supérieure au cuir rigide comme du cuir rigide.

Objets Légendaires

Epée de L'Empire déchu

Epée bâtarde. Sa garde est faite d'un mélange d'argent et de Laen, très finement travaillée elle représente les ailes d'un rapace. Son pommeau contient une grosse aigue marine avec en son centre un petit ossement (sûrement une relique oubliée). Sa lame est toujours propre et aiguisée, elle ne s'use pas. Elle a été fabriquée dans un Laen bleuté très pur.

Caractéristiques

- +5 toucher et dégâts
- coups nuls ignorés
- tueuse tout ennemi
- 3 fois par jour lance un jet d'énergie bleue (talent à développer, dégâts 2d6)
- *Objet à volonté 10* : cherchera systématiquement à achever tout combat par la mort de l'adversaire, si possible avec cruauté.

Armure de l'inquisiteur

Cette armure de plaques complète est visuellement un objet de grand art. Finement travaillée avec de nombreuses gravures et sculptures représentant un ordre religieux elle entièrement faite d'Eog. Le MJ peut choisir la religion à laquelle cette armure est liée.

Caractéristiques

- +7 défense
- se porte comme une armure de cuir rigide
- bouclier absorbant, annule un coup sur trois
- ne peut être portée que par un fervent du culte de l'armure

Bâton de lumière

Ce bâton est fait d'un bois très clair, presque blanc. Il est torsadé et se termine en spirale.

Caractéristiques

- luit sur demande
- Focus 33 toutes écoles sauf magie noire et nécromantique
- mémoire runique 33
- multiplicateur de points de pouvoir X3
- +3 défense
- +3 attaque
- le porteur ne peut pas faire de coup nul lorsqu'il lance un sort

Epée sombre

Cette épée est faite d'un laen très sombre, presque noir. De chaque côté de la lame sont inscrites des runes d'une couleur dorée. Elle fut portée par un grand paladin noir.

Caractéristiques

- +5 toucher et dégâts
- coups nuls ignorés
- arme sacrée
- peut changer de forme à volonté pour devenir une dague, une épée à une ou deux mains
- intelligente, volonté 15. Elle essaiera de finir entre des mains «noires» si trouvée par une âme «pure».