



EXTREMIA : Les Règles

Advanced **Dungeons & Dragons**



Advanced Dungeons & Dragons® WORLDS OF ADVENTURE

Manuel des Règles

Pour le Monde d'Extrêmia et AD&D



Le Monde d'Extrêmia



Crosne, Yerres, Massoins, Valbonne

ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS, AD&D, DUNGEONS&DRAGONS, D&D, DRAGON, GREYHAWK, DUNGEON MASTER, and DRAGONLANCE are registered trademarks owned by TSR, Inc. Monstrous Manual and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc

Préface à l'édition 0.5

Après l'édition 0.4 en août 2000, l'édition 0.41 environ 6 mois plus tard et l'édition 0.42 à la fin de l'année 2001, voici qu'Extrêmia s'engage en cette fin d'année sur un nouveau chemin, celui de l'édition 0.5, soit un pas plus grand vers l'Édition 1.0. Désormais, les différents manuels de la Gamme Extrêmia auront des éditions séparés qui rendront compte de leur état d'avancement.

Première innovation de cette série d'édition 0.5, le Manuel des Terres du Nord est une nouveauté ; en effet, le premier royaume et le territoire le plus complet créé à ce jour pour Extrêmia commençait à être volumineux et entre dans sa phase finale de réalisation ; il nous est donc apparu logique de lui consacrer un manuel complet.

Outre de nombreuses révisions et modifications, notamment en ce qui concerne les éléments de la vie quotidienne dans ce royaume, vous pourrez découvrir dans ce Manuel en exclusivité la monnaie officielle

des Terres du Nord, la place qu'occupe la noblesse, la redoutable Mandragore, le fief d'Erynburg ou encore la ville de Deux-Colombes. La place du Cheval, le symbole des Terres du Nord, est plus marquée grâce à une série de petits ajouts. Bien sûr, vous trouverez encore un certain nombre de fautes d'orthographe et d'éléments manquants, qui, je l'espère, seront corrigés dans l'édition 1.0.

A l'image du Site, Extrêmia grandit petit à petit, comme vous le prouve le livret que vous tenez entre les mains ; bientôt, peut-être, d'autres Manuels seront finalisés, d'autres Royaumes seront détaillés... mais avant cela, Dagan aura dessoulé, comme dirait certains... en attendant, toute l'équipe se joint à moi pour vous souhaiter d'agréables parties à l'aide du Manuel des Terres du Nord, édition 0.5.

Uron, 26 septembre 2002 (ah il est plus d'1h du mat'... donc 27 septembre...)

Remerciements

Coordination et Promotion du Projet : Uron, Keyoke

Collaborateurs : Aoui, Allassard, Boro, Gork, Océane, Safrinin, Xartur, Yssel, Lucien Barnes

Publication, Site Web : Keyoke

Illustrations : le potakad, Caraba, Aoui, Safrinin, Keyoke, Anne, Yoshi

Testeurs : Orko, Bettina, Silpix, Cornichone/Maïté, Rylet, Carotette, Charlotte, Noigao, Sombrebois, BarbeDorée, Thoram, Le Nain, et certains membres de l'Assoce « les Dragon d'Extrêmia » : Assâd, Lucien Barnes, Ken, Orkrist.

Des dizaines de joueurs nous ont aidés pendant la création et la mise à l'épreuve du Monde. Leur participation que ce soit lors d'un scénario pour d'excellents PNJ ou juste un idée un soir sur le bord de la rue a été inestimable ; Il est impossible de tous les citer ici, mais ceux qui le doivent se reconnaîtront. La liste suivante est bien évidemment non exhaustive, mais nous aimerions remercier tout particulièrement remercier les habitués de la taverne de Duchenot, de chez Fresha et de Babylone, les Dragons d'Extrêmia, les Niçois, ainsi que les magazines Casus Belli et Multimonde pour nous fournir des scénars pour les soirées feignantise.

D'une manière plus générale, une mention spéciale est accordée à tous ceux qui ont participé au développement du jeu de rôle et d'AD&D plus particulièrement.

Site web :

WWW.EXTREMIA.ORG

Le Monde d'Extrêmia est une initiative personnelle à but non lucratif des auteurs et n'est affiliée à aucune organisation commerciale ou de profit. L'ouvrage présent fait référence à des produits commerciaux de la société TSR, et d'autres, mais l'ensemble de cette publication n'est en aucun cas, et ne vise pas à être une contestation des droits légitimes des propriétaires ou auteurs des idées, concepts, et matériels commerciaux ou non dont il peut être fait usage ou référence dans le présent ouvrage. Néanmoins, l'intégralité de ce qui est contenu dans ces pages et qui n'est pas une propriété préalable de qui que ce soit, est la propriété des auteurs. Ainsi, la reproduction ou l'usage non autorisé de tout ou partie de cet ouvrage est interdit.

Cinquième impression, décembre 2002.

Préface

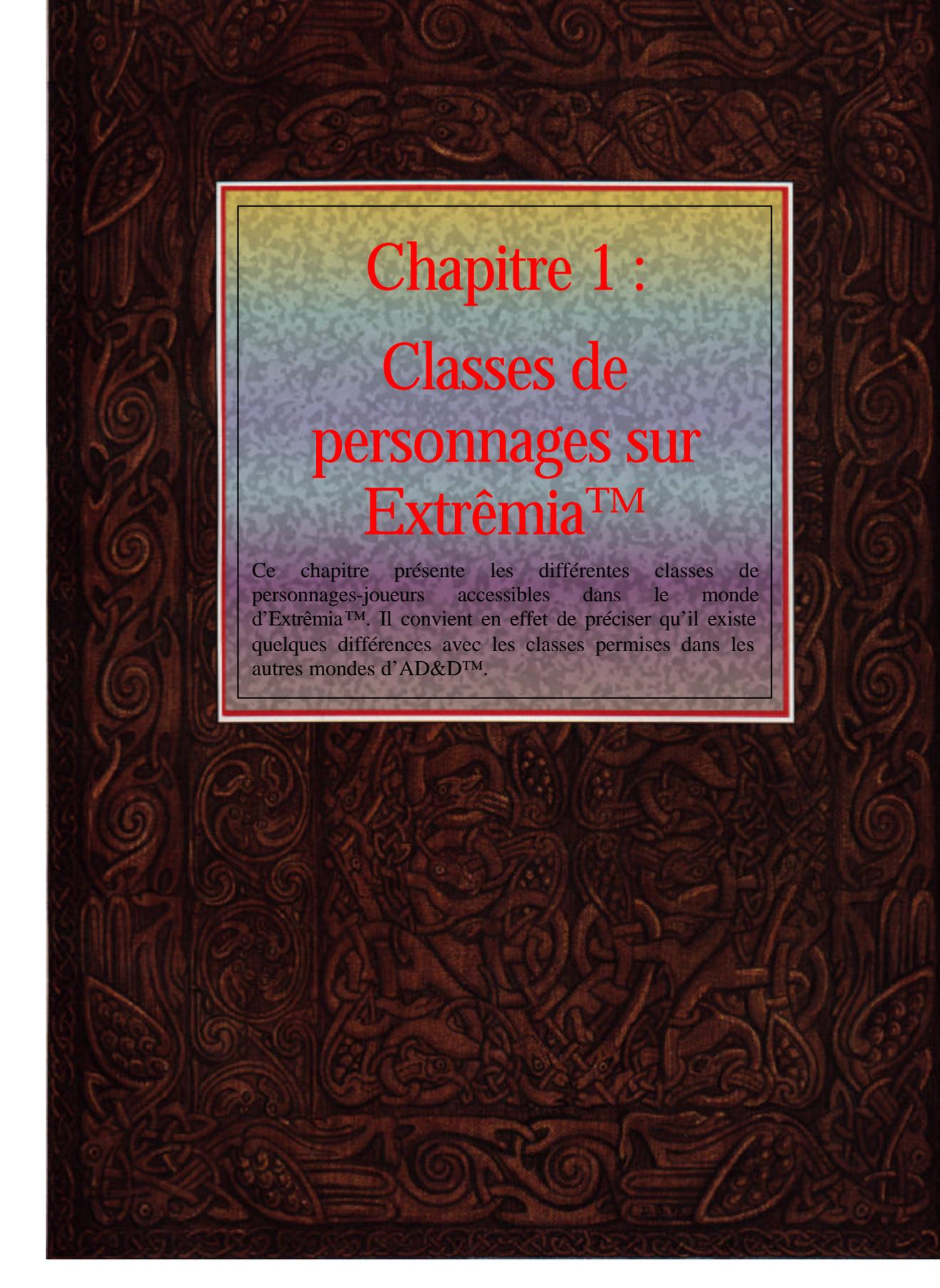
De tous les joueurs d'AD&D que j'ai rencontrés, il n'en est pas un qui n'emploie sa petite règle maison, qui n'ait créé un profil original, ajouté une nouvelle compétence ou un nouveau sort plus ou moins utile... En cela, le Monde d'Extrêmia n'est pas différent des autres mondes : on y trouve des sorts créés par des magiciens mythiques originaires du monde tels Marcos le Noir ou Abellius le Rouge, ainsi que des kits spécifiquement créés pour un certain type de personnage extrêmian. Vous trouverez ici tout un ensemble de petites règles optionnelles, notamment un système de compétences progressif, qui feront le bonheur de tous les joueurs d'AD&D en général et ceux du Monde d'Extrêmia en particulier. Have Fun!

Daniel « Uron » Berreby, le 03 août 2000

Préface à l'édition 0.5.....	1
Préface à l'édition 0.5.....	5
Préface à l'édition 0.5.....	6
Remerciements.....	6
Site web :.....	6
Les Classes.....	10
GENERALITES.....	11
<i>Les Combattants</i>	11
Le Guerrier.....	11
Le Rôdeur.....	11
Le Paladin.....	11
L'Anti-Paladin*.....	12
Le Barbare.....	12
<i>Les Magiciens</i>	12
Le Mage.....	12
Le Spécialiste.....	13
<i>Les Prieurs</i>	13
Le Prêtre.....	13
Le Druide.....	13
Le Chaman.....	14
<i>Les Roublards</i>	14
Le Voleur.....	14
Le Barde.....	15
<i>Les Psioniques</i>	15
Le Psioniste.....	15
L'Eclaireur*.....	15
NOUVELLES CLASSES POUR EXTREMIATM.....	16
<i>L'Anti-Paladin</i>	16
Généralités.....	16
Les Profils de l'anti-paladin.....	19
<i>L'Eclaireur</i>	19
La Classe d'éclaireur.....	19
2) Les Profils de l'Eclaireur.....	22
Les Profils.....	23
L'ARBALETRIER* (PROFIL DE GUERRIER).....	24
LA COURTISANE (PROFIL DE BARDE).....	25
Généralités.....	25
<i>Règles Optionnelles de la Courtisane</i>	28
<i>Les Nouveaux Sorts de courtisane</i>	28
Sorts de Premier niveau.....	29
Sorts de Deuxième Niveau.....	29
Sorts de Troisième Niveau.....	30
Sorts de Quatrième Niveau.....	31
Sorts de Cinquième Niveau.....	32
Sorts de Sixième Niveau.....	33
LE VEGETALISTE (PROFIL DE DRUIDE).....	34
LE MAITRE D'ARME* (PROFIL DE GUERRIER).....	36
LE FRERE DE BATAILLE* (PROFIL DE GUERRIER).....	37
GARDIEN GAIDLASIEN* (PROFIL DE GUERRIER).....	39
LE VIRTUOSE* (PROFIL DE BARDE).....	40
<i>L'Ecole du Son</i>	40
<i>Le Profil</i>	41
LE CHEVALIER RODEUR* (PROFIL DE RODEUR).....	42
L'HOMME DE LOI* (PROFIL DE MAGICIEN).....	43

LE CHASSEUR DE PRETRES* (PROFIL D'ANTI-PALADIN).....	44
LE CHASSEUR DE DRAGONS* (PROFIL D'ANTI-PALADIN).....	45
LE MAITRE DES MORTS* (PROFIL D'ANTI-PALADIN).....	46
LE CHAMPION DU MAL* (PROFIL D'ANTI-PALADIN).....	46
LE PATROUILLEUR* (PROFIL D'ECLAIREUR).....	47
L'ESPION* (PROFIL D'ECLAIREUR).....	48
LE CAVALIER FURTIF* (PROFIL D'ECLAIREUR).....	48
LE SUBTIL* (PROFIL D'ECLAIREUR).....	49
L'ARCHER* (PROFIL DE GUERRIER).....	50
LE MYSTIQUE* (PROFIL DE PSIONISTE).....	51
L'ARMOIRE A GLACE* (PROFIL DE GUERRIER).....	52
LE PSI SAUVAGE* (PROFIL DE PSIONISTE).....	55
LE DESTRUCTEUR DU MAL* (PROFIL DE PALADIN).....	56
LE CHASSEUR DE TROLLS (PROFIL DE RODEUR).....	57
LE RAT DE BIBLIOTHEQUE* (PROFIL DE MAGE).....	59
CHEVALIER-PSI* (OU CHEVALIER DE LA FLAMME SPIRITUELLE).....	60
ADEPTE DE LA VOIE DU SAPHIR.....	61
LE CARAVANIER-GUIDE*.....	63
Les Compétences.....	65
COMPETENCES DIVERSES AMELIOREES.....	66
<i>Généralités</i>	66
<i>Description des nouvelles compétences</i>	67
COMPETENCES MARTIALES.....	69
L'Equipeement.....	107
LES ARMES.....	108
<i>Cadence de tir et portée des armes de jet</i>	112
<i>Description des nouvelles armes</i>	113
ARMURES.....	114
MACHINES DE GUERRE.....	114
LES FORTERESSES.....	116
LE POISON.....	117
NOUVEL EQUIPEMENT MAGIQUE.....	117
<i>Armes magiques</i>	117
<i>Armes intelligentes</i>	121
<i>Les épées de pouvoir</i>	125
Présentation.....	125
Les Epées de lumière.....	126
<i>Les Artefacts</i>	126
<i>Les Objets magiques divers</i>	127
Les Anneaux.....	127
Boucliers.....	128
Colliers, Pendentifs, Amulettes.....	128
Couronnes.....	129
Divers.....	129
Ouvrages magiques.....	130
Potions, Huiles, Essences.....	131
LES JETS DE DETERMINATION DES OBJETS MAGIQUES DES MONSTRES.....	131
Règles Diverses.....	200
LES DIVERS EFFETS DE LA CECITE (REMERCIEMENTS A UN INCONNU DU NET).....	201
<i>Effet de la cécité sur la détection des bruits</i>	201
Personnage aveugle de naissance.....	201
Personnage devenu aveugle.....	201
<i>Effets de la Cécité pour les Classes de personnages</i>	201

De manière générale	201
Magiciens	201
Prieurs	201
Roublards	201
Psioniques	202
<i>Effets de la Cécité sur les Compétences.....</i>	<i>202</i>
<i>Effets de la Cécité sur les sorts.....</i>	<i>202</i>
EFFETS DE LA SURDITE.....	203
<i>Effets de la surdité sur les classes de personnages</i> <i>.....</i>	<i>203</i>
<i>Effets de la surdité sur les compétences.....</i>	<i>203</i>
<i>Effets de la surdités sur les sorts.....</i>	<i>203</i>
PERTE DE LIVRE DE SORTS.....	203
POURQUOI LES BARDES PEUVENT-ILS INCANTER EN ARMURE ?.....	203
Fiches Personnages	204



Chapitre 1 : Classes de personnages sur Extrêmia™

Ce chapitre présente les différentes classes de personnages-joueurs accessibles dans le monde d'Extrêmia™. Il convient en effet de préciser qu'il existe quelques différences avec les classes permises dans les autres mondes d'AD&D™.



Généralités

Il convient de préciser, avant de poursuivre et de présenter les nouvelles classes, le classement des différentes professions que peut choisir un personnage sur Extrêmia™. On distingue en effet plusieurs groupes permettant de classer les possibilités de jeu offertes dans le monde d'Extrêmia™. Il existe cinq groupes de personnages : Les Combattants, les Mages, les Prieurs, les Roublards, les Psioniques. Chaque groupe est ensuite divisé en classes (voir ci-dessous), elles-mêmes subdivisées en plusieurs catégories, que l'on nomme profils. Chaque personnage doit choisir une ou plusieurs classes, l'essentiel étant de ne pas choisir deux classes du même groupe. Puis, le personnage peut choisir, s'il le désire (mais ce n'est en aucun cas obligatoire) un profil (et un seul). Voyons maintenant d'un peu plus près les différents groupes.

Les Combattants

Le groupe des combattants regroupe les classes de personnages qui se distinguent dans le monde essentiellement grâce à leurs armes : les Guerriers, les Rôdeurs, les Barbares, les Paladins ou les Anti-Paladins. Les combattants sont les personnages qui sont généralement les plus robustes et les plus redoutables au maniement des armes. Ils bénéficient d'un grand choix d'armes et d'armures, mais ont généralement des capacités magiques nettement plus limitées.

Le Guerrier

Le Guerrier est un combattant efficace et redoutable, et, s'il est intelligent, un expert en stratégie et en tactique. Maître des armes, un Guerrier peut se spécialiser dans une ou plusieurs armes, en dépensant plus d'unités de compétences martiales ; Il acquiert ainsi une maîtrise exceptionnelle qui lui permet de faire des dégâts meurtriers. Cependant, le Guerrier ne possède aucune aptitude magique ni ne lance de sorts ; de même, il ne peut utiliser que peu d'objets magiques, ses possibilités se limitant

aux armes et armures, boucliers, anneaux et parchemins de protections.

Exemples de Profils : Bretteur, Amazone, Frère de bataille, Soldat, Héros local, Pirate, Barbaresque, Preux, Maître d'Armes*, Sauvage, Archer, Chevaucheur de Bête, Berseker, Combattant Noble...

Le Rôdeur

Le Rôdeur est un chasseur, un homme de terrain vivant dans les bois, les marais ou encore les montagnes, et qui ne vit pas seulement de l'épée, mais aussi de l'intelligence et de la débrouille. Parmi ses capacités spéciales, le Rôdeur est particulièrement habile au pistage, aux arts forestiers et à l'espionnage, car il est habitué à vivre à la dure dans un environnement naturel. Il développe également une empathie toute particulière avec les animaux, sauvages ou dressés. C'est ainsi qu'il peut apaiser des animaux apeurés ou communiquer avec tel ou tel animal. De surcroît, un Rôdeur est particulièrement doué pour se dissimuler ou pour se déplacer silencieusement. Enfin, les Rôdeurs peuvent utiliser, à niveau plus élevé, quelques sorts de prêtre. Cependant, le Rôdeur est plutôt un personnage solitaire et itinérant pendant une grande partie de sa vie ; la plupart de ces personnages sont souvent assez renfermés. Enfin, un Rôdeur se doit d'être d'un alignement bon.

Exemples de profils : Fauconnier, Rôdeur des Cîmes*, Pisteur, Haret, Bourlingeur Belluaire, Viguiier, Provin, Dame des cygnes, Anachorète, Chevalier Rôdeur*...

Le Paladin

Le Paladin est un combattant noble et héroïque, symbolisant la bonté et l'honneur dans le monde. En temps que tel, il a de grands idéaux qu'il doit respecter en toutes circonstances. Le

Chapitre 1



Paladin est le champion incontesté du Bien ; il lutte pour faire triompher l'ordre et la justice. Ainsi, un Paladin doit être d'alignement Loyal Bon et le rester toute sa vie, sans quoi il perdrait irrémédiablement tous ses pouvoirs spéciaux. Ceux-ci comprennent la *détection des intentions mauvaises*, l'immunité et la *guérison des maladies*, les *soins par imposition des mains*, un bonus de +2 aux jets de sauvegarde, le vade retro, l'appel de sa monture, et l'utilisation de sorts de prêtre à haut niveau. En contrepartie de ces avantages nombreux et divers, la vie du Paladin est austère et son code de conduite est très strict. Le Paladin est un personnage hors du commun, élu des dieux, qui doit rendre compte à sa hiérarchie religieuse. Enfin, le Paladin est généreux, et il doit s'acquitter d'une dîme de 10% sur les richesses qu'il trouve en aventure.

Exemples de profils : Pourfendeur de Vers, Dévot, Errant, Apatride, Maréchal, Cavalier du Ciel, Ecuyer, Chasseur de Fantômes...

L'Anti-Paladin*

L'Anti-Paladin est l'opposé maléfique du très digne Paladin. Très appréciée chez les joueurs de longue date d'AD&D™, une version de cette classe est présentée un peu plus loin.

Exemples de profils : Chasseur de Prêtres*, Chasseur de Dragons*, Maître des Morts*, Champion*...

Le Barbare

Le Barbare est un puissant combattant tribal qui vit dans un environnement naturel le plus souvent hostile. Très robuste, rapide et vif malgré son air balourd et imposant, le Barbare est un combattant redoutable, particulièrement dans son environnement. Etranger à la civilisation, il juge le monde civilisé par un système de normes et de valeurs très différentes de celles des citadins. Respectant les esprits et craignant la magie, le Barbare apprécie la vie en groupe et le respect des traditions. Tour à tour pillard, nomade, héros légendaire ou aventurier, le Barbare possède lui aussi de nombreuses

aptitudes spéciales : il est particulièrement robuste, recevant des d12 pour ses points de vie ; de plus, un Barbare possède une intuition si forte qu'il peut détecter les attaques venant dans son dos. Il sait également pratiquer de nombreux arts rudimentaires et techniques de survie. Enfin, le Barbare sait bondir mieux que personne. Cependant, le Barbare est totalement incompetent en ce qui concerne la magie et la craint comme la peste, malgré son courage. Enfin, le barbare est limité dans les armures qu'il peut utiliser.

Exemples de profils : Ravageur, Brute, Cavalier des Plaines, Insulaire, Tueur de Mage, Coureur de Brousse, Seigneur des Forêts...

Les Magiciens

Le groupe des Magiciens regroupe les utilisateurs de sorts travaillant dans les diverses dimensions de la magie. Passant leur vie à la recherche de la connaissance, les Magiciens consacrent peu de temps aux activités physiques. Le temps passé dans les livres ou dans les bibliothèques à la recherche d'ouvrages mythiques destinés à les aider dans leurs études fait d'eux de piètres combattants, qui ne connaissent pas grand-chose aux armes et aux armures. Cependant, ils sont capables de maîtriser des énergies puissantes et dangereuses par de simples gestes, et peuvent défaire un adversaire simplement en prononçant des paroles mystiques et incompréhensibles.

Les armes principales du Magicien sont les sorts. Il permettent au Magicien de résoudre des problèmes très divers, et ce de façons très différentes. On distingue deux sortes de Magiciens : les Mages et les Spécialistes.

Le Mage

Les Mages sont ceux que l'on appelle également les « Généralistes ». Compétents dans toutes les sortes de magie courante, ils peuvent ainsi utiliser un très grand nombre de sorts de n'importe quel école. Les seuls domaines leur



étant complètement inconnus sont la chronomancie et l'entropie. Les généralistes sont très polyvalents, mais sont moins talentueux que les spécialistes dans l'école de prédilection de ces derniers.

Exemples de Profils : Médecin, Mage Militant, Patricien, Sorcière, Wu Jen, Angakok, Mage Sauvage, Homme de Loi*...

Le Spécialiste

Tous comme il existe des médecins généralistes et des médecins spécialistes, très compétents dans un domaine particulier de la médecine, un Mage spécialiste maîtrise particulièrement bien une certaine forme d'énergie magique. C'est ainsi que tel spécialiste sera particulièrement compétent dans la magie de protection, tel autre dans la magie d'illusion, et tel autre dans la magie de transformation. Mais cette spécialisation et cette puissance dans un domaine précis à un coût : le spécialiste ne peut apprendre de sortilèges des domaines ou écoles trop opposés à sa spécialité. De plus, il a du mal à étudier les sorts n'émanant pas de son école de prédilection.

Exemples de spécialisation : Devin, Nécromancien, Transmutateur, Illusionniste, Evocateur, Conjurateur, Enchanteur, Abjuteur, Sonoriste*, Chronomancien, Entropiste...

Les Prieurs

Le terme de « Prieurs » regroupe les personnages qui croient en une divinité, appartenant à une mythologie particulière, dont il se font les défenseurs. Plus qu'un simple fidèle, le prieur agit au nom des autres tout en cherchant à utiliser ses pouvoirs afin de développer et d'étendre le culte de sa divinité ou sa philosophie. Les prieurs, tout en étant raisonnablement moins performants que les combattants, sont néanmoins des personnages solides et compétents dans une mêlée, car ils sont entraînés à utiliser des armes afin de lutter

pour leur cause (attention, cela dépend toutefois de la divinité vénérée par le personnage : Les Prêtres d'Appoca sont de bien piètres combattants face aux Prêtres de Tempas, mais ont en revanche plus de sortilèges). Ils ont la possibilité d'invoquer des sorts, également appelées « prières » (lorsqu'on veut les différencier des sorts de mages), afin de protéger leurs fidèles ou afin de servir les buts de leur divinité. Un Prieur reçoit d'ailleurs ses sorts de sa divinité. Il est possible d'incarner trois types de Prieurs : Les Prêtres, les Druides et les Chamans.

Le Prêtre

Sur Extrêmia, la notion de Clerc n'existe pas. Les prieurs croient en une divinité physique très décrite (prêtres de mythologies spécifiques), ou en des philosophies très proches (druides et chamans). Ici, nous nous intéressons tout particulièrement aux prêtres. Ils est très difficile de décrire ceux-ci en termes de puissance, d'aptitude au combat ou de lancement de sorts, car la diversité des clergés (voir les dieux d'Extrêmia) ne permet pas de généralité ou de telle classification. Le prêtre sert les intérêts de sa divinité, mais s'occupe également des rapports avec les fidèles. Les prêtres sont les prieurs les plus nombreux et les plus courants, parce que trouvés en ville et soutenus par une organisation religieuse généralement puissante et hiérarchisée.

Le Druides

Le druide prie les forces de la nature. Bien qu'en rapport avec Fresha, il tire sa puissance des éléments naturels l'entourant. Le druide a une philosophie tendant à la neutralité et se désintéressant des hommes. Les seuls intérêts du druide sont la sauvegarde de la nature et la protection des animaux. Bien que souvent solitaires, certains druides peuvent être trouvés en tant que conseillers du chef d'un village (comme c'était le cas historiquement chez les celtes), où sa sagesse, ses pouvoirs et ses



connais
sances
en
herboris
terie
sont
grande
ment
appréci
ées (et
utiles).
Enfin,
le
druide,
en plus
de
dévelop

per des talents particuliers avec les plantes, les éléments, le climat ou les animaux, fait cependant partie d'une grande organisation mondiale : le cercle druidique. Ce cercle très hiérarchisé, qui laisse cependant une grande autonomie aux druides, se doit de coordonner les actions de ses membres et se charger d'intervenir dans des cas délicats.

Le Chaman

Le chaman est un prieur primitif qui attire les énergies magiques des esprits ancestraux, d'un panthéon unique de divinités, ou, comme le druide, ceux de la nature elle-même. Sa connaissance approfondie du surnaturel fait de lui non seulement un guérisseur et un devin hors pair, mais aussi un combattant redoutable, dont les capacités physiques sont très honorables. Les chamans sont généralement les leaders religieux de villages ou de communautés plus ou moins primitives. Ils ont l'avantage (ou l'inconvénient, selon certains) de n'être rattaché à aucune organisation et de ne pas avoir de supérieurs. Ils ne peuvent cependant pas recevoir d'aide de leur clergé. Les chamans, encore plus que les prêtres, peuvent avoir des implications politiques importantes, notamment dans les luttes intestines inter-tribales.

Les Roublards

Les roublards sont des gens qui croient que le monde et tous ses habitants doivent les entretenir. Ils vivent au jour le jour, aussi bien que possible en travaillant le moins possible. Bien que cette attitude ne soit ni mauvaise, ni cruelle, elle ne forge pas une bonne réputation. La plupart des roublards ont des activités discutables, des origines obscures, qu'ils préfèrent garder secrètes.

Les roublards combinent quelques-unes des qualités des autres classes de personnages ; ils sont également autorisés à utiliser une grande variété d'objets magiques, d'armes et d'armures. Les roublards sont également versés dans les langues et sont capables de déchiffrer des langages qui sont inconnus d'eux. Tous sont aussi experts en escalade, et savent s'accrocher à de petites fissures ou aspérités, et ceci même sans matériel d'alpinisme.

Certains ont la main leste, d'autres sont de fins limiers, d'autres encore n'ont pas leur pareil pour se dissimuler dans l'ombre, mais tous sont attentifs et ont des sens aiguisés, et sont très adroits.

On distingue deux types de roublards : Les Voleurs et les Bardes.

Le Voleur

On rencontre des Voleurs de toutes sortes, de toutes tailles et de toutes apparences, prêts à vivre, le plus simplement possible, aux dépens d'autrui. Ils sont en fait l'incarnation de l'escroquerie. Sans être honorable, la profession de voleur n'est pas totalement déshonorante ; on a déjà vu des Voleurs, à l'instar de Robin des Bois, défendre des valeurs justes contre un régime tyrannique.

Le Voleur est un personnage agile et vif ; son habilité lui permet par exemple de se cacher dans l'ombre, d'effectuer des mouvements silencieux, de crocheter des serrures, de désamorcer des pièges ou de dérober discrètement les bourses. Peu résistant, le Voleur sait cependant se battre, bien qu'il préfère



surprendre ses adversaires par ses attaques sournoises afin d'avoir un avantage sur ses ennemis. Le Voleur n'aime pas porter de lourdes armures, qui gênent ses mouvements et l'empêche d'utiliser ses talents. Le Voleur ne connaît pas la magie, mais il peut utiliser bon nombre d'objets magiques, et à haut niveau, il est même capable d'invoquer la magie des parchemins de sortilèges.

Exemples de Profils : Aigrefin, Cambrioleur, Loup solitaire, Tire-laine,

Le Barde

Le Barde est un artiste, un touche-à-tout plein de talent, mais qui n'est maître dans aucun domaine ; il a tendance à étudier de nombreux et différents arts. Bien qu'il se batte comme un Roublard, il peut utiliser toutes les armes. Même s'il ne peut utiliser de bouclier, il est capable de porter des armures aussi lourdes que la cote de mailles. Tous les Bardes sont des chanteurs, des conteurs ou des vocalistes compétents et savent jouer d'un ou plusieurs instruments. Au cours de ses voyages, un Barde peut également apprendre quelques sorts de Magicien. Il peut aussi utiliser certains talents de Voleur, comme détecter les bruits, grimper aux murs ou le vol à la tire.

Comme on peut le voir, la sous-classe de Barde est très complète, peut-être la plus complète d'AD&D™, mais ne possède pas de spécialité propre, hormis ses talents artistiques.

Exemples de Profils : Aède, Galant, Rhapsode, Hérault, Jongleur, Bouffon, Histrion, Scale, Charlatan, Romanichel, Maître-Lame, Cerveau, Virtuose*...

Les Psioniques

Les psioniques sont des utilisateurs de la Force, c'est-à-dire qu'ils utilisent les ressources de leur corps et de leur esprit pour régler les problèmes auxquels ils sont confrontés. Ils n'utilisent pas la magie, mais une forme de pouvoirs issus de leur conscient et de leur inconscient. Ils ressemblent

beaucoup en cela aux chevaliers Jedis de la saga *La Guerre des Etoiles™*, de George Lucas. Les Psioniques ne s'encombrent que rarement avec des armures, et encore sont-elles les plus légères possibles. Leur choix d'armes est limité, et dépend également de leur sous-classe. Il existe 2 sous-classes de Psioniques : les Psionistes et les Eclaireurs.

Le Psioniste

Le Psioniste donne forme, contrôle, exploite et utilise les forces naturelles qui se trouvent dans son propre être. Il doit en permanence être en contact avec son corps et son esprit, et être conscient de leurs plus infimes actions. Un Psioniste n'utilise pas la magie, mais possède en revanche des talents appelés Pouvoirs Psioniques. De ce fait, il tend à dédaigner les armes de n'importe quelle sorte, étant donné l'imprécision de tels instruments par rapport à leurs pouvoirs. Néanmoins, à l'inverse du magicien, il est autorisé à manier une quinzaine d'armes, et peut également porter quelques armures légères. Enfin, le Psioniste, d'un naturel souvent secret et réservé, n'est cependant pas à prendre à la légère car son autonomie et sa précision en font un adversaire redoutable.

L'Eclaireur*

L'Eclaireur est une nouvelle classe, créée en exclusivité pour le Monde d'Extrémia™. Cette sous-classe de Psioniques est présentée un peu plus loin.

Exemples de Profils : Patrouilleur*, Subtil*, Espion*, Cavalier Furtif*...



Nouvelles Classes pour Extrêmia™

L'Anti-Paladin

Généralités

L'Anti-Paladin est un personnage souvent évoqué par les joueurs et les maîtres de jeu d'AD&D. Faut-il qu'il existe comme antithèse du célèbre Paladin que l'on trouve dans ce jeu ? Ou au contraire ne doit-il pas exister dans le monde car le Paladin est un champion qui ne trouve pas l'égal de sa foi et sa bonté dans les forces du mal ?

Chaque maître de jeu doit de lui-même considérer la chose ; théoriquement il n'y a pas plus de raisons qu'il apparaisse dans AD&D que le contraire. Donc comme dans tous ces genres de cas c'est au maître de jeu de décider si oui ou non l'Anti-Paladin existe dans ses campagnes. Dans cet aide nous proposons une possibilité de création de l'Anti-Paladin, elle n'est pas définitive ni irréfutable mais permettra au moins de quantifier et qualifier de façon homogène tous les Anti-Paladins qui pourraient être créés.

L'Anti-Paladin est une classe incluse dans le groupe des combattants, au même titre que le Rôdeur, le Paladin, le barbare ou le Guerrier. L'Anti-Paladin est, comme son nom l'indique, l'antithèse parfaite du Paladin, le champion du mal incontesté que tout le monde craint. Il n'est pas un Guerrier saint, mais au contraire un Guerrier maudit ayant vendu son âme et vénérant un dieu particulièrement mauvais, comme Chiar ou Shinora. Ceci explique que la majorité des Anti-Paladins soient des humains, ceux-ci offrant leur âme en échange d'une vie éternelle ou d'autres avantages du même genre.

L'Anti-Paladin a donc une Foi, qu'il défend de son mieux. C'est cette ferveur qui lui a valu l'attention de son dieu qui lui a accordé des pouvoirs particuliers. L'Anti-Paladin tient tous ses pouvoirs de son dieu, à l'instar du Paladin.

Pré-requis :

Les pré-requis de l'Anti-Paladin sont plus proches de ceux du Paladin que de ceux du Guerrier (L'Anti-Paladin fait en effet partie du groupe des combattants) ; ceci parce qu'il est très difficile d'être choisi par les dieux (la sélection est donc très sévère !). N'est pas Anti-Paladin qui veut !

Force :	15*
Sagesse :	13
Intelligence :	12*
Constitution :	12

* Avec 16 dans ces deux caractéristiques, l'Anti-Paladin reçoit +10% à ses points d'expérience.

Races autorisées :

- Humaine (progression illimitée)
- Drow (femelles uniquement. Limitées au dixième niveau)

Le meneur de jeu est libre d'autoriser que d'autres races prennent la classe optionnelle d'Anti-Paladin, pour peu que la race soit plutôt mauvaise. Cela inclut par exemple les vampires, etc...

Demi-Anti-Paladin : Les nains ayant la sous-race de duergars peuvent devenir Demi-Anti-Paladin. Ils suivent ensuite une progression similaire à celle des Demi-Paladins (voir *le Manuel Complet du Paladin* - p 69).

Alignement :



Tous les Anti-Paladins sont d'alignement Loyal

Tableau 02 :
Tableau de progression des Anti-Paladins

Niv.	Points d'exp.	DV	TACO
1	1	1	20
2	2250	2	19
3	4 500	3	18
4	9 000	4	17
5	18 000	5	16
6	36 000	6	15
7	75 000	7	14
8	150 000	8	13
9	300 000	9	12
10	600 000	9+3	11
11	900 000	9+6	10
12	1 200 000	9+9	9
13	1 500 000	9+12	8
14	1 800 000	9+15	7
15	2 100 000	9+18	6
16	2 400 000	9+21	5
17	2 700 000	9+24	4
18	3 000 000	9+27	3
19	3 300 000	9+30	2
20	3 600 000	9+33	1

Mauvais. Mauvais car ils œuvrent pour les forces du mal et loyal car ils sont fidèles à leurs dieux et seigneurs jusqu'à la mort. De plus les Anti-Paladins ont un code d'honneur qui ne peut pas faire d'eux des Neutres Mauvais et encore

Tableau 01 :
Progression en Armes et Compétences de l'Anti-Paladin

Niveau	Armes	Compétences
1-3	3	4
4-6	4	5
7-9	5	6
10-12	6	7
13-15	7	8
16-18	8	9
19-21	9	10

moins des Chaotiques Mauvais. Leur code d'honneur est très proche de celui des Chevaliers (voir *Le Manuel Complet du Guerrier*) ; mais ce code lui est propre :

- Il ne doit jamais attaquer ou tuer directement et personnellement des femmes et des enfants (sauf pour se défendre). Il peut en revanche laisser agir ses sbires à leur guise ou ordonner d'incendier un village.
- Il doit toujours se battre contre le plus fort des adversaires lorsqu'il en a le choix et la possibilité.
- Il doit toujours se battre loyalement avec les personnes de son niveau ou d'un niveau supérieur, car sa gloire est de vaincre les forts de façon régulière (les faibles doivent être exterminés si vraiment ils insistent !)
- Il respecte les morts (on ne fouille pas les corps !).
- Il doit entière obéissance à ses supérieurs (dieu, seigneurs, gouvernement, etc).
- Il doit suivre le même sacerdoce que les prêtres de son ordre (sauf en ce qui concerne la guerre).

N.B. : L'Anti-Paladin peut choisir ses Compétences Diverses parmi Général, Combattant, Paladin et Prêtre. Il faut aussi remarquer qu'il peut se spécialiser dans une arme car il est une classe optionnelle différente du Guerrier ; il ne peut jamais devenir Maître

Tableau 03 :
Unités de Compétences des Anti-Paladins

Niveau	Armes	Compétences
1-2	4	3
3-5	5	4
6-8	6	5
9-11	7	6
12-14	8	7
15-17	9	8
18-20	10	9

Chapitre 1



d'Armes.

Jets de Sauvegarde : Un Anti-Paladin utilise la table des jets de sauvegarde du Paladin.

Armures et armes :

Comme tout Paladin, l'Anti-Paladin peut porter toutes les armes et toutes les armures en fonction des ses richesses et du niveau technique de la civilisation dans laquelle il vit.

En revanche, l'Anti-Paladin ne peut pas porter n'importe quelle arme magique. Il peut porter n'importe quelle arme dont le bonus est dû à la qualité de la chose ; par contre pour ce qui est des bonus magiques, il ne peut profiter que des armes avec des malus. C'est la seule particularité due à son profil (et non à son dieu). Il ne peut utiliser les bonus des armes que comme des malus et les malus que comme des bonus (ceci s'applique uniquement aux modificateurs de toucher et de dégâts et non aux pouvoirs magiques des objets). [Par exemple une épée +3 d'acuité deviendra dans les mains d'un Anti-Paladin une épée -3 d'acuité.] Mais il y a de nombreuses façons de « maudire » une arme ou une armure pour qu'elle profite à l'Anti-Paladin. De surcroît, il existe également de nombreuses armes maudites, que l'Anti-Paladin peut manier sans restrictions. Notez qu'une épée maudite -2 devient dans ses mains une épée maudite +2.

Les aptitudes des Anti-Paladins :

- *Commander les morts* : les Anti-Paladins peuvent commander aux morts vivants comme des Clercs de deux niveaux en dessous du leur.
- *Immunité aux maladies* : L'Anti-Paladin est immunisé aux maladies comme le Paladin mais au lieu de ne pas en être atteint tout simplement, l'Anti-Paladin les contracte et elles n'ont aucun effet sur lui.
- *Transmission des maladies* : Toutes les maladies que l'Anti-Paladin a contracté, il peut les « envoyer » vers quelqu'un. Il choisit la cible et la maladie migre vers la victime. Il n'y a pas de jet de sauvegarde et la cible ne peut pas être ratée, par contre le

mode de contamination doit être respecté sinon la maladie ne migre pas. Une fois contractée la maladie n'est plus « disponible » pour l'Anti-Paladin, il doit en contracter une autre. L'Anti-Paladin peut contracter une infinité de maladies mais ne peut en transmettre qu'à la fréquence suivante (par semaine) :

Monture :

L'Anti-Paladin possède lui aussi une monture particulière, comme le Paladin. Voici les montures qu'il peut avoir en fonction de son niveau :

Niveau 4 : Cheval de guerre.

Niveau 6 : Cheval de guerre, Hippogriffe, Dire wolf, un grand félin (*au choix du DM*), Léopard géant, Araignée géante, Nightmare.

Niveau 9 : *comme ci-dessus* + Dragon bleu,

Tableau 04 : Nombre d'attaques par round des Anti-Paladins

niveau	attaques/round
1-6	1
7-12	3/2
13 +	2

Dragon vert, Dragonne.

Imposition des mains :

L'Anti-Paladin peut lui aussi bénéficier de l'imposition des mains pour soigner mais aussi pour blesser. Il peut en effet, par simple toucher, choisir de soigner ou de blesser de 2 points de

Tableau 05 : Progression en Contamination des Anti-Paladins

Niveau	Nbr. de maladies transm.
1-5	1/sem
6-10	2/sem
11-15	3/sem
16-20	4/sem



vie par niveau.

Aura de protection :

Comme le Paladin, l'Anti-Paladin bénéficie d'une aura de protection mais celle-ci le protège des personnages d'alignement bon.

Epée magiques, saintes et maudites :

L'Anti-Paladin peut utiliser toutes les armes non-magiques. Il peut utiliser les armes magiques avec des bonus mais en endurant par round une perte de point de vie égale au bonus de l'arme. Il ne peut pas toucher d'épée sainte (*holy sword*) car elle le brûlerait très profondément (perte de 1d20 de point de vie). Il peut utiliser toutes les épées qui ont des malus, ceux-ci devenant des bonus pour l'Anti-Paladin. Il peut utiliser toutes les épées maudites (ces épées sont des épées saintes pour un Anti-Paladin). Il ne peut porter que des épées intelligentes d'alignement Loyal-Mauvais ou Neutre-Mauvais et une fois qu'il les a portées leurs bonus deviennent des malus, utilisable comme des bonus par l'Anti-Paladin.

Sphères de prêtrise :

Les Anti-Paladins ont accès aux sphères suivantes dès le neuvième niveau : Combat, divination, soins, protection, Nécromancie et Chaos. Il possède la même progression en sort qu'un Paladin standard.

Argent de départ : les Anti-Paladins partent avec 5d4x10 po.

Les Profils de l'anti-paladin

Ceux-ci sont détaillés dans le chapitre « Nouveaux Profils ». Ils permettent à un joueur de personnaliser son Anti-Paladin, avec des aptitudes spéciales et des restrictions dépendant du profil. Il est ainsi possible d'incarner un Chasseur de Prêtre, un Chasseur de Dragons, un Champion ou un Maître des Morts.

L'Eclaireur

La Classe d'éclaireur

Minimum requis :

- Dextérité : 12
- Sagesse : 13
- Constitution : 12

Pré-requis :

- Dextérité
- Sagesse

Races Autorisées : Humain, Elfe, Enèque, Demi- Elfe.

L'éclaireur est un personnage rare et mystérieux, une sorte d'aventurier entre le Rôdeur et le Voleur ; n'ayant pas son pareil pour espionner, faire des repérages ou des reconnaissances, mais ayant aussi de solides compétences en pistage et en balisage. Souvent, l'éclaireur vit seul dans la nature, entretenant de bonnes relations avec les Rôdeurs, les Druides ou les prêtres de Yato ou

Chapitre 1



Tableau 06 :
Progression de TAC0 des Eclaireurs

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	20	20	18	18	17	17	17	15	15	14	14	14	12	12	11	11	11	9	9

de Fresha. L'éclaireur n'a pas de relations privilégiées avec les animaux, mais en revanche, ce qui fait la spécificité de l'éclaireur, ce sont les talents psioniques que ce dernier possède.

Alignement : Un Eclaireur ne peut être d'un alignement Chaotique.

Bénéfices spéciaux : Par ses aptitudes d'espionnage et d'observation, l'éclaireur a accès aux talents de Voleurs suivants :

Se cacher dans l'ombre : 25%

Mouvements silencieux : 25%

Trouver/désamorcer les pièges : 20%

Grimper: 50%

Ces talents sont sujets aux modifications en fonction de la situation et de l'armure portée au même titre que les Voleurs.

Au premier niveau, l'éclaireur peut distribuer, de la manière qu'il le désire, 20 points de pourcentage supplémentaires à ses capacités. Chaque fois qu'il atteindra un nouveau niveau, il recevra 15 autres points à distribuer de la même manière.

Compétences martiales :

Les éclaireurs, par leur actions et leur métier, préfèrent utiliser des armes ne nécessitant que

peu d'espace pour les manier ; Ils ne peuvent donc pas manier les armes d'hast, les lances ou les armes à deux mains. Ils choisissent donc leurs compétences parmi les armes suivantes : Arbalète légère, Arbalète de poing, Boomerang, Bolas, Cimeterre, Dague, Drusus, Epée courte, Epée longue, Epée large, Fléchettes, Fouet, Fronde, Griffes, Hache d'arme, Hachette, Lance-pierres, Machette, Sabre, Shuriken.

Compétences diverses : Ayant souvent vécu en milieu naturel, l'éclaireur reçoit en bonus les compétences suivantes : Pistage, Balisage, Camouflage, Observation.

Armures Autorisées :

Les éclaireurs portent généralement des armures ne gênant pas trop les mouvements et n'étant pas trop lourdes. Les éclaireurs peuvent donc porter les armures suivantes : armure de cuir, armure de cuir cloutée, cuirasse et cotte de mailles.

Pouvoirs psioniques :

Sans être assez concentré sur ses pouvoirs psioniques pour pouvoir être un Psioniste à part entière, l'Eclaireur possède cependant un potentiel inhérent bien supérieur aux personnages ayant simplement des talents natifs. La progression est notée dans le tableau 07.

Les Classes



Gain des points d'expérience :

L'Eclaireur gagne ses points d'expérience comme précisé dans le tableau 07

Vaincre une créature en combat singulier :
Valeur en PX

Utilisation d'un talent de Voleur : 100 PX

Par DV de Créature Vaincue : 5 PX/niveau

Par PFP utilisé : 5 PX

Par nouvelle voie découverte, par nouveau chemin tracé ou par espionnage réussi :
500 PX

Autres aptitudes spéciales:

Sens du danger accru : l'Eclaireur, grâce à sa connaissance de la nature et grâce à ses cinq sens particulièrement développés, n'est surpris que sur un 1 sur 1d10, et n'est pas affecté par les modificateurs s'il est sur ses gardes.

Focaliser : L'Eclaireur a la possibilité de pouvoir focaliser son regard sur un élément distant d'un kilomètre ou moins à condition qu'il n'y ait pas trop d'obstacles entre l'éclaireur et la personne ou l'objet. Ce pouvoir est similaire à celui des avariels (voir *le Manuel Complet de l'Elfe*).

Attaque sournoise : L'Eclaireur dispose de la capacité d'attaque sournoise comme un Voleur de 2 niveaux inférieur.

Dés de vie :

les Eclaireurs lancent des dés à 6 faces ; aux niveaux 1, 6, 11, l'éclaireur gagne un point de vie supplémentaire en plus des éventuels bonus de constitution. (voir progression dans le tableau XX). *Après le niveau 10, ils ne lancent plus de dés de vie et ne bénéficient plus du bonus de constitution.*

Tableau 07 :

Progression et dés de vie des Eclaireurs

Niv.	Points d'expérience	Dés de vie (d6)	Disciplines	Sciences	Dévotions	Modes de défense
1	1	1d6+1	1	1	2	1
2	1725	2d6+1	1	1	2	1
3	3450	3d6+1	1	1	3	1
4	6900	4d6+1	1	1	4	1
5	13250	5d6+1	2	2	5	1
6	25000	6d6+2	2	2	6	1
7	47000	7d6+2	2	2	7	1
8	85000	8d6+2	2	2	8	1
9	155000	9d6+2	3	3	9	1
10	280000	10d6+3	3	3	10	2
11	400000	10d6+3	3	3	11	2
12	620000	10d6+3	3	3	12	2
13	830000	10d6+9	4	4	13	2
14	1040000	10d6+11	4	4	14	2
15	1300000	10d6+13	4	4	15	2
16	1560000	10d6+15	4	4	16	2
17	1820000	10d6+17	5	5	17	2
18	2080000	10d6+18	5	5	18	2
19	2340000	10d6+20	5	5	19	2
20	2600000	10d6+22	5	5	20	3



Chapitre 1

Argent de départ : l'Eclaireur commence sa carrière avec $(4d4+1) \times 10$ p.o.

Modes de défense psionique :

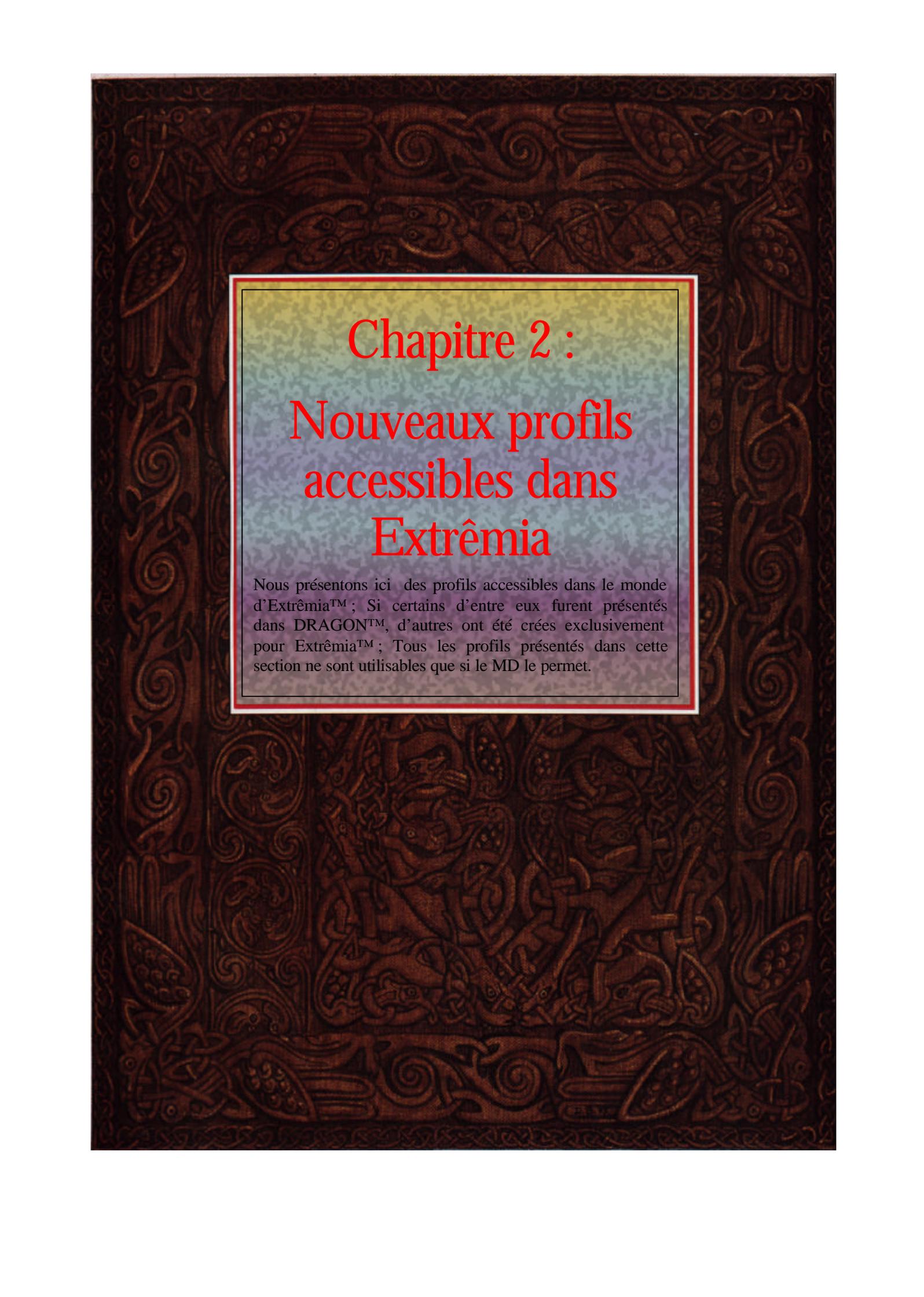
l'Eclaireur n'a accès qu'à un mode de défense de son choix au premier niveau. Il gagne un nouveau mode de défense au niveau 10, et un autre au niveau 20, mais les autres modes de défense doivent être choisis parmi ses sciences et ses dévotions.

Jet de sauvegarde : les Eclaireurs utilisent les jets de sauvegarde des roublards, mais bénéficient d'un bonus de +2 contre les illusions.

Points de force psioniques : les Eclaireurs partent avec le même nombre de PFP que les Psionistes. Par la suite, les éclaireurs gagnent 6 PFP par niveau, plus l'ajustement caractéristique correspondant au score de sagesse du personnage (voir tableau 5 du *Manuel complet des psioniques*).

2) Les Profils de l'Eclaireur

Ceux-ci sont détaillés dans le chapitre « Nouveaux Profils ». Ils permettent à un joueur de personnaliser son Eclaireur, avec des aptitudes spéciales et des restrictions dépendant du profil. Il est ainsi possible d'incarner un Patrouilleur, un Subtil, un Espion ou un Cavalier Furtif. De surcroît, les ajustements aux talents de Voleurs des différents profils sont résumés dans le tableau 07.



Chapitre 2 : Nouveaux profils accessibles dans Extrêmia

Nous présentons ici des profils accessibles dans le monde d'Extrêmia™; Si certains d'entre eux furent présentés dans DRAGON™, d'autres ont été créés exclusivement pour Extrêmia™; Tous les profils présentés dans cette section ne sont utilisables que si le MD le permet.



Tableau 08 :
Cadence de Tir de l'Arbalétrier

Niv.	Arb. de poing	Légère	Lour de	Sur trépied
1-5	5/2	3/2	1	½
6-10	5/2	2	3/2	1
11-15	3	2	2	1
16+	7/1	5/2	2	3/2

Note : Les profils suivis d'une astérisque (*) sont des profils qui ont été créés pour le Monde d'Extrêmia, mais qui sont susceptibles d'être adaptés à d'autres mondes de jeu si le MD y apporte quelles modifications. Les autres ont été adaptés librement, voire franchement recopiés sur des travaux trouvés dans des revues ou sur Internet. Les remerciements viendront pour la première édition.

L'Arbalétrier* (Profil de Guerrier)

Description : L'invention de l'arbalète a bien assez logiquement permis la création d'unités d'Arbalétriers dans les armées régulières de nombreux royaumes. La portée d'une arbalète étant supérieure à celle d'un arc, les arbalétriers bénéficient d'un avantage considérable à distance longue. Mais, une fois la portée réduite, la meilleure cadence de tir de l'arc a tôt fait de réduire les utilisateurs d'arbalètes en miettes. Mais le profil d'Arbalétrier décrit des personnages passés maîtres dans le maniement de cette arme en forme de croix. Au fur et à mesure de leur entraînement intensif, ceux-ci ont appris à recharger de plus en plus vite, tout en affinant leur précision. Enfin, si la plupart des arbalétriers sont des soldats réguliers, d'autres sont des solitaires virtuoses du carreau, et dont les bardes chantent les exploits, à la manière, sur la Terre, d'un certain Guillaume Tell.

Qualifications : Les Arbalétriers doivent avoir au moins 14 en Dextérité, 10 en Constitution et 9 en Force. Ils sont souvent bien bâtis, mais pas forcément très forts. L'Arbalète utilisant la force mécanique, c'est une des seules armes où la puissance du personnage n'entre pas vraiment en ligne de compte.

Races Autorisées : Seuls les Humains, les Orques et demi-Orques (si le MD le permet) sont autorisés à devenir Arbalétriers. Les Nains (voire les Gnomes si le MD l'accorde) doivent quant à eux opter pour le profil de Moucheur décrit dans le Manuel Complet des Nains™ de TSR car il est plus adapté à leur utilisation et leur conception de l'arme. Les Elfes, les Enèques, les Hobbits et autres sont plus habitués à l'utilisation d'autres armes de jets et ne peuvent prendre ce profil. Les Demi-Elfes pourront devenir Arbalétriers si le MD le permet, mais dans ce cas, ils ne devraient pas pouvoir bénéficier des bonus elfiques pour le maniement des arcs.

Compétences Martiales : Les Arbalétriers reçoivent en bonus toutes les compétences d'Arbalète. Un des types d'arbalètes (légère, lourde, de poing, sur trépied) doit être choisi comme étant « le type favori ». Pour le Reste, l'Arbalétrier choisit seulement une autre arme au premier niveau, et gagne ses autres compétences de manière standard. En revanche, il ne peut se spécialiser dans aucune autre arme, quel que soit le type de l'arme.

Compétences diverses : *en Bonus :* Sens des Distances, Observation, Combat Aveugle. *Recommandées :* Vigilance, Signaux, Chasse, Sens du Danger.

Equipement : L'Arbalétrier commence sa carrière avec une arbalète de son type favori. Celle-ci est gratuite et est de très bonne qualité.

Bénéfices spéciaux :

- *Précision :* un Arbalétrier jouit d'un bonus de +2 au toucher sur tous les types



- d'arbalètes. Ce bonus passe a +3 sur les arbalètes de son type favori.
- *Cadence de Tir élevée* : Ayant été habitué à devoir recharger très vite son arme, un arbalétrier a une cadence de tir plus importante que n'importe quel autre utilisateur d'arbalète. Cette cadence dépend de son niveau, comme expliqué dans le tableau 08 .
 - *Bonus aux armes magiques* : un arbalétrier utilisant une *arbalète de distance* ou une *arbalète de précision* inflige 1 point de dégât supplémentaire. Un Arbalétrier utilisant une *arbalète de vitesse* l'utilise comme s'il était d'une catégorie de Cadence de Tir plus élevée (voir tableau sur le nombre d'attaque par round des Arbalétriers dans le tableau 08).
 - *Défense au corps-à-corps* : Lorsque l'Arbalétrier est attaqué en corps-à-corps, il peut utiliser son arbalète comme arme de mêlée. Il peut alors frapper une fois par round (quel que soit son niveau). Il inflige les points de dégâts suivants : Arbalète de poing 1 point(F V : 3),
 - Arbalète légère 1d3 (FV : 5),
 - Arbalète Lourde 1d4 (FV : 7),
 - Arbalète sur Trépied 1d6 (FV : 9).
 - Notez que les éventuels bonus magiques d'une arbalète ne s'appliquent pas. En revanche, on peut ajouter les bonus de force si le personnage en possède. Une arbalète non-magique utilisée comme arme de mêlée risque cependant de s'endommager ; à chaque coup porté, : le joueur doit lancer 1d100 ; et si le résultat est inférieur ou égal au nombre de points de dégâts infligés, l'arbalète est endommagée et devient inutilisable tant qu'elle n'a pas été réparée. Enfin, notez qu'un Arbalétrier frappant en mêlée avec son type favori d'arbalète inflige 1 point de dégât supplémentaire.
 - *Bout Portant* : L'Arbalétrier gagne une nouvelle portée : Bout Portant (voir le Manuel des Joueurs™ pour plus d'informations). Cependant, à moins d'avoir une arbalète de poing, il ne peut

tirer s'il est engagé dans une mêlée. Lors d'une rencontre, si l'arbalétrier a déjà encoché un carreau, il a l'occasion de pouvoir tirer le premier, avant même le jet d'initiative (sauf en cas de surprise, bien entendu).

Limitations spéciales :

- *Limitations d'armure* : un arbalétrier ne peut porter que des armures de CA 4 ou moins bonnes, afin que ses mouvements ne soient pas trop gênés par le poids de sa protection.
- *Limitation en combat de mêlée* : Un Arbalétrier utilise la Table de Tac0 du Prêtre lorsqu'il utilise une arme de mêlée, ainsi que les pénalités de non-maîtrise du Prêtre.
- *Limitation d'attaque par round en mêlée* : quelque soit son niveau un Arbalétrier ne peut frapper qu'une fois par round avec une arme de mêlée (sauf s'il est aidé magiquement ou s'il utilise un *cimeterre de grande vitesse*, par exemple).

Argent de départ : Un Arbalétrier commence sa carrière avec (3d4+1) x 10 p.o.

La Courtisane (profil de Barde)

(remerciements à un inconnu du net)

Généralités

Description : La Courtisane, ou Houri dans le monde Arabe, est une femme qui use de ces charmes pour arriver à ses fins. La courtisane est une bardesse particulière ; elle a délaissé ses aptitudes d'étude et de savoir historique pour se pencher sur les comportements humains et en particulier sur ceux des mâles. Au court de son apprentissage elle apprendra tous les « trucs » pour séduire et amener un homme à faire ses quatre volontés.

Chapitre 2



La courtisane fréquente uniquement les milieux aisés de la société ; même si elle vient de la rue, ses protectrices lui feront connaître la haute société une fois qu'elle sera présentable. En ce qui concerne les Houris, elles sont en général la propriété de quelque sultan ou richissimes marchands, pour lesquels elles ne sont qu'une esclave un peu particulière. Malgré tout, dans certains cas les courtisanes viennent elles aussi d'un milieu aisé et sont alors des intrigantes très dangereuses pour la santé psychique des mâles.

Pré-requis : Pour être Courtisane ou Houris il faut être une bardesse avec au moins 16 en charisme, 13 en intelligence et 12 en dextérité. Seules les humaines, Elfes et Demi-Elfes peuvent être des courtisanes (ou Houris).

Modification à la classe de barde : Les compétences de voleurs que possède la courtisane sont les suivantes (avec le score de base au premier niveau) :

Se cacher dans l'ombre: 10%

Détecter les bruits : 20 %

Vol à la tire : 10%.

Lire les langues inconnues: 10%

Par la suite les 30% du départ sont à répartir normalement ainsi que les 15% par niveau. La compétence *grimper* a été remplacée par *se cacher dans l'ombre*, car la courtisane est plus habituée à écouter les conversations camouflée dans l'ombre qu'à faire de l'escalade par-dessus le mur du jardin !

De plus le charisme d'une courtisane ne se « tire » pas avec les méthodes habituelles. Le charisme des courtisanes est égale à 14 + 1D4 ; auquel il faut ajouter le modificateur de race : +1 pour les demi-Elfes et +2 pour les Elfes.

Armes autorisées : Les armes utilisées par une courtisane sont de petites armes faciles à dissimuler : Arbalète de poing, Couteau, Dague, Fléchettes, Saï, Coupe-chou, Sarbacane, Chaussures-trappes, Fronde, Stylet.

Armures autorisées : aucune.

Compétences martiales : Standard, à choisir dans les armes autorisées.

Compétences diverses : *Bonus*: Danser, Ensorceler, Lecture/écriture; *Recommandé*: Instrument de musique, Chant, Comédie, Poésie, Déguisement, Histoire locale, Collecte d'informations.

Bénéfices spéciaux :

Séduction : La courtisane peut user de ce pouvoir pour séduire et maintenir sous son charme des mâles des races suivantes: Humains, Elfes, demi-Elfes, Gnomes, Nains, Enèques, Petits-Gens. Pour d'autres races humanoïdes, pouvant être incarnés par les joueurs le MD devrait autoriser l'utilisation du pouvoir ; par contre pour toutes les autres races humanoïdes intelligentes, ceci est laissé à la discrétion du MD.

Le calcul du pourcentage de réussite, sans jet de sauvegarde pour la victime, est le suivant :

$\% = [(niveau\ de\ la\ Courtisane) / (DV\ de\ la\ victime + Modificateur)] \times 80$.

Le résultat est toujours arrondi à l'entier inférieur. Les modificateurs peuvent être très variés, mais voici des exemples de modificateurs :

Modificateur de classe/profil:

Cavalier ou Guerrier : +3

Voleur ou Barde : +3.

Magicien : +4.

Clerc ou Druide : +5.

Ranger ou Paladin : +7.

Moine : +8.

Assassin ou Ninja : +5.

Barbare : +2.

Modificateur de race :

Race différente : -1 à +3 (« racisme » de la cible).



Elfe, demi-Elfe, Enèqe: +1.

Gnome ou Nains : +2.

Orc, Minotaure, etc : -2.

Modificateur de tenue de la courtisane :

Normalement vêtue : +1

Vêtements provocants : -1

Vêtements transparents : -2

Nue : -3

Autres modificateurs :

La victime est amoureuse de la courtisane : -7

La victime est amoureuse de quelqu'un d'autre : +5

La victime vit avec quelqu'un d'autre : +3 (1)

La victime est mariée : +5 (1)

(1) soit l'un soit l'autre

Tous ces modificateurs sont cumulatifs dans leur ensemble. Pour exemple, prenons le cas d'une Hourie de 7^{ème} niveau qui souhaite séduire un guerrier, humain, célibataire et voyant la hourie en tenue légère : soit $+3+0+0-2 = +1$ ce guerrier est de niveau 4 (seul le DM est au courant) le calcul est le suivant :

$[(7) / (4+1)] \times 80 = 112\%$ soit 100% de réussite (échec sur un 96 ou plus au dé).

Par contre dans le cas d'un Paladin, humain, marié et amoureux de sa femme devant une hourie normalement vêtue le modificateur est le suivant : $+7+0+5+5+1$ soit un modificateur de +18 et le résultat suivant sachant que le Paladin est de 6^{ème} niv. :

$[(7)/(6+18)] \times 80 = 23\%$ (déjà plus difficile !)

Le MD est encouragé à utiliser d'autres modificateurs en fonction de certaines situations : effet d'un sort, déguisement, hâte, maladresse, habitudes sexuelles, etc...

Quand la courtisane réussit son jet, la victime est maîtresse de ses actes mais ne se doute en aucun cas d'une manipulation de la part de la courtisane sur sa personne. Dans le cas contraire

la victime est considérée sous l'effet d'un sort de *Charme-Personne* (sauf que l'on ne peut pas l'annuler et qu'il n'y a pas de jet de sauvegarde) ; plus encore la victime est sous le charme et donc l'amour ou au minimum le désir deviennent présents, chez la victime, pour la courtisane. La Courtisane est libre de coucher ou non avec la victime (sauf si la guilde le lui ordonne), mais le MD est invité à autoriser des jets de sauvegarde contre les sorts pour briser la séduction au bout d'un certain nombre de refus (en fonction de la victime) ; de 1 à une infinité de refus (1 pour le dernier des machistes barbares à une infinité pour le plus courtois des Paladins qu'ai porté la terre d'Extrêmia).

Le pourcentage de « chances » de tomber enceinte est de 14% au premier niveau et diminue de 2% par niveau (les guildes de courtisane apprennent à leurs filles les finesses de la technique du calendrier) ; jusqu'à un minimum de 2% au 7^{ème} niveau et au-dessus.

Détourner l'attention : Par son physique et ses attitudes la courtisane peut détourner l'attention d'un mâle ou d'une femelle (-10%). Les conséquences sont diverses : Perte de l'assiduité à une tâche ; une attaque à -4 dans le round pour les victimes ; perte de concentration pour lancer un sort, etc... Dans certains cas les conséquences perdurent dans le temps, dans d'autres, elles sont brèves. Le pourcentage est de 25% au premier niveau et augmenté de 5% par niveau supplémentaire ; le MD pouvant ajouter des bonus ou des malus à la courtisane en fonction de la situation, jusqu'à un maximum de 95% (sur le dé) au-delà c'est toujours un échec. Attention : Il est très difficile de détourner l'attention d'une personne combattant pour sa vie, et le MD devrait donc appliquer un malus en fonction de la cible.

Magie : La courtisane utilise la table de progression des bardes en ce qui concerne les sorts. A une exception près la courtisane est considérée comme une barde spécialiste en enchantements.



Chapitre 2

Les écoles d'Evocation/Invocation et de Nécromancie lui sont interdites, elle bénéficie d'un sort de bonus par niveau de sort quelque soit son niveau. Ce bonus doit être un sort d'Enchantement/Charme. La courtisane reçoit un bonus de +1 à ses jets de sauvegarde contre les sorts de son école. Ces victimes ont un malus de -1 à leurs jets de sauvegarde contre les sorts de son école. Elle reçoit +15% en compréhension des sorts de son école et -15% pour les autres. Pour le reste elle utilise la table de progression du barde et ne peut donc pas apprendre de sort au-delà du 6^{ème} niveau de sort (l'étude de ces sorts ne sont accessibles qu'à des professionnels de la magie !).

Influencer les réactions : Comme le vrai Barde.

Limitations spéciales:

Inspiration : Les courtisanes ne peuvent pas inspirer leur équipe par une musique, chant ou poésie.

Chant de protection : La courtisane ne peut pas protéger son groupe des attaques musicales ou poétiques.

Identification : La courtisane ne peut pas identifier les objets magiques.

Règles Optionnelles de la Courtisane

Milieu d'origine : Le milieu d'origine est très important pour une courtisane, il peut déterminer le degré de liberté qu'elle a dans la vie. A la création d'un personnage tirez sur le tableau suivant le pourcentage de « naissance » de la courtisane :

- 01 à 09 : Esclave. (si inexistant dans la campagne alors ligne ci-dessous).
- 10 à 60 : Orpheline.
- 61 à 70 : Paysanne.
- 71 à 80 : Classe moyenne.
- 81 à 95 : Bourgeoisie.
- 96 à 00 : Noblesse.

Définition :

Esclave : La courtisane appartient à une organisation de prostitution de luxe, elle portera toute sa vie une marque (tatouage, scarification, etc...) qui prouvera son origine. Elle devra obéir à son organisation comme les assassins à leur Guilde et subira toutes les pressions ou punitions des guildes d'assassins en cas de désobéissance.

Orpheline : Même chose que ci dessus sauf que la courtisane n'a pas de signe distinctif.

Paysanne : La courtisane a été vendue par ses parents et doit payer de 10 à 100 000 pièces d'or (ou similaire pour le monde, change à calculer par le MD) si elle veut recouvrer la liberté. Argent de départ divisé par deux.

Classe moyenne : La courtisane est de la classe moyenne et elle a appris « sur le tas ». Elle ne doit rendre de compte à personne ; pour autant elle n'est que rarement acceptée dans la bourgeoisie et jamais dans la noblesse.

Bourgeoisie : même chose que ci-dessus sauf qu'elle est acceptée dans la bourgeoisie mais rarement dans la noblesse. Argent de départ doublé.

Noblesse : même chose que ci-dessus sauf que la courtisane fréquente surtout la noblesse. Argent de départ quintuplé.

Les Nouveaux Sorts de courtisane

Ces nouveaux sorts sont réservés aux courtisanes ; ils ne sont transmis que de bouche de courtisane à oreille de courtisane. Une courtisane qui transmet ces sorts à d'autres magiciens est pourchassée puis tuée par ses consœurs. Ceux qui volent ces sorts à une courtisane ont toutes les courtisanes à leurs trousses (du moins celles qui sont au courant) ; la punition n'est pas la mort mais la destruction de toute trace écrite (ou pensée) de ce sort pour



le « voleur ». Le terme de voleur est attribué à tout possesseur non-courtisane ; si en plus c'est effectivement un vol (au sens premier) il vaut mieux que ce soit fait chez une courtisane d'alignement bon, sinon ...

Il y a pourtant des exceptions, les sorts suivants sont appris aux courtisanes mais il leur arrive de les apprendre à d'autres mages :

- *Transfert de Charme* (niv2)
- *Garde du Corps*
- *Changement de Sexe*

Sorts de Premier niveau

Baiser de Réveil

(Enchantement/Charme)

Niveau : 1

Portée : toucher.

Durée : instantané.

Aire d'effet : 1 créature.

Éléments: S, M.

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : aucun.

Ce sort permet à une courtisane de réveiller une créature affectée par le sort de sommeil (ou similaire). Il ne permet en aucun cas de réveiller quelqu'un sous l'effet de baiser de sommeil.

Le composant de ce sort est un grain de café.

Baiser de Soins

(Enchantement/Charme)

Portée : toucher.

Durée : instantané.

Zone d'effet : 1 créature.

Éléments: V, S.

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : aucun.

Ce sort permet à une courtisane de soigner une blessure physique externe par un simple baiser. Elle doit, après avoir posé ce baiser sur la

blessure, dire à la victime quelques mots gentils pour que le sort réussisse. Le sort redonne à la cible 1D4 points de vie. Ce sort est un des plus connus des courtisanes qui dans certains cas offrent leur aide à des hospices ou des temples. Il semblerait d'ailleurs que des femmes aient remarqué ce pouvoir et, pensant faire aussi bien, reproduisent la gestuelle et le verbe. A tel point que l'on peut voir quelques mères de famille se livrer à ce « jeu » avec leurs enfants pour faire « disparaître de vilains bobos ! ».

Baiser de Sommeil

(Enchantement/Charme)

Portée : toucher

Durée : 1d10 rd. +1/niv.

Zone d'effet : 1 créature

Éléments : S

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet à une courtisane de plonger sa victime dans un sommeil très profond. Pendant la durée du sort rien ne pourra réveiller la victime (sauf un minimum de 5 point de dégâts). Ensuite la victime continuera à dormir mais pourra être réveillée comme pour le sommeil normal.

Sorts de Deuxième Niveau

Baiser d'Affaiblissement

(Enchantement/Charme)

Portée : toucher

Durée : 24 h

Zone d'effet : 1 créature

Éléments : S

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet à une courtisane de retirer 2D4 points de Force à sa victime (Force minimum de 1) pour une journée. Pendant 1D10 round, après le baiser, la victime ne pourra pas bouger si sa Force tombe en dessous de 3. Cette dernière n'aura pas conscience que c'est le baiser de la



Chapitre 2

courtisane qui l'aura affaibli, mais il se demandera vraiment ce qui lui arrive !

Baiser Vampirique* (Nécromancie/Altération)

Portée : Toucher

Zone d'effet : une créature

Eléments : V, S

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort de Courtisane reproduit les effets du sort de niveau 3 *Toucher Vampirique* pour une Courtisane, à la différence près que le sort prend la forme d'un baiser et que celui-ci inflige 4d4 points de dégâts, +1d4 par niveau au-delà du 4^{ème} niveau d'expérience, avec un maximum de 8d4 au 8^{ème} niveau.

Extase (Enchantement/Charme)

Portée : 30 m

Durée : 6tr. +1tr./niv.

Aire d'effet : 1d6 + 1HD/niv.

Composant : S, M.

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : spécial.

Ce sort permet à une courtisane de fasciner un public. Il affecte 1D6 dé de vie de créatures humanoïdes plus un dé par niveau de la courtisane. Il affecte d'abord les créatures avec le plus faible dé de vie puis en progressant jusqu'à ce que la somme soit atteinte (1D8+niv.). Dans le cas où une créature serait partiellement affectée (la totalité de ses dés de vie ne sont pas pris en compte) elle a droit à un jet de sauvegarde ; les autres n'en ont pas.

Les victimes sont subjuguées et arrêtent instantanément toute activité qu'elles avaient avant le sort et se dirigent béatement vers la courtisane, prêtes à exécuter ces moindres désirs. Dans le cas où la courtisane demanderait quelque chose qui soit contraire à l'éthique de la cible cette dernière a droit à un jet de sauvegarde pour briser le charme ; si elle le rate elle doit obéir.

Jalousie (Enchantement/Charme)

Portée : 20m

Durée : spéciale

Zone d'effet : 1 créature +1 au 3^{ème}, 6^{ème}, 9^{ème} etc...

Eléments : S, M

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet à une courtisane d'installer la jalousie entre deux créatures (mâles ou femelles). La durée de ce sort est variable ; dans tous les cas pour 1D4 tours la ou les victimes se disputeront. Il y aura 20% de chance qu'elles se battent (certaines personnes auront droit à un autre jet de sauvegarde) et 5% que ce combat soit à mort. Dans le cas où il ne le serait pas, les victimes arrêtent de se battre quand l'une d'elle a perdu la moitié de ses points de vie. A la fin du sort les victimes sont confuses et rejettent la faute sur l'autre, mais n'iront pas plus loin. Dans le cas où la ou les victimes auraient préalablement été séduites par la courtisane, elles seront rongées par la rancune et chercheront à se venger.

Transfert de Charme (Enchantement/Charme)

Portée : 3m

Durée : spéciale

Zone d'effet : 1 créature

Eléments : V, S

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet à un lanceur de sort de prendre le contrôle d'un être charmé comme si c'était lui qui avait réalisé le Charme. Un mage ne peut « voler » un charme à un mage que si celui-ci est de niveau inférieur ou égal. Le jet de sauvegarde est celui du mage qui a jeté le sort. La durée du Charme est celle du Charme initial.

Sorts de Troisième Niveau



Amour (Enchantement/Charme)

Portée : 50m
Durée : spéciale
Zone d'effet : 1 créature
Éléments : V, S
Temps d'incantation : 3
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort identique à *Charme-Personnes* permet à une courtisane de rendre quelqu'un amoureux d'elle (sauf si cette personne a des orientations sexuelles particulières). Utilisez la table de *Charme Personne* pour les périodes entre les jets de sauvegardes.

Garde du Corps (Enchantement/Charme)

Portée : 10m de rayon
Durée : 1tour/niv
Zone d'effet : créatures de 4 DV maximum
Éléments : V, S
Temps d'incantation : 5
Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort permet à un mage d'appeler à son aide toutes les créatures humanoïdes, qui comprendront sa langue, pour la durée du sort. Les créatures charmées feront un rempart de leurs corps pour protéger le mage. Quels que soit les ennemis du mage les créatures doivent protéger ce dernier. S'il n'y a aucun danger pour le mage les créatures ont droit à un jet de sauvegarde par tour pour briser le Charme.

Résistance aux Charmes (Enchantement/Charme)

Portée : 0.
Durée : 4tr. + 1tr./niv.
Zone d'effet : la courtisane.
Éléments : V, S.
Temps d'incantation : 1 round.
Jet de sauvegarde : aucun.

Ce sort permet à une courtisane d'être immunisée aux sorts de Charme lancé sur elle par un mage de niveau inférieur au sien. Le niveau du sort n'a pas d'importance c'est le

niveau du mage qui compte : s'il est de niveau supérieur ou égale à la celui de la courtisane le sort fonctionne normalement.

Sorts de Quatrième Niveau

Baiser de Contrôle (Enchantement/Charme)

Portée : toucher
Durée : 2d4 h
Zone d'effet : 1 créature
Éléments : S
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet à une courtisane de créer un lien spirituel entre elle et sa victime ; cette dernière est totalement contrôlée par l'esprit de la courtisane qui perçoit avec les sens de sa victime. Elle peut agir comme si c'était elle qui était à la place de sa victime. A chaque lancement de sort il y a 5% de chance que les deux esprits permutent de corps de façon définitive (annulation par une dissipation de la magie ou guérison de malédiction sur l'une des deux personnes). Si la courtisane lance des sorts à travers le corps de sa victime il y a 10% par sorts lancé que la permutation d'esprit arrive. De plus si l'un des deux corps venait à mourir l'esprit de ce corps essaierait d'expulser l'autre esprit de son corps. Pour éviter cela l'esprit du corps restant doit réussir un jet de résistance contre la mort magique ou mourir !

Résistance aux Charmes, rayon de 3m (Enchantement/Charme)

Portée : 3m de rayon
Durée : 4 tour + 1tour/niv
Zone d'effet : la courtisane
Éléments : V, S
Temps d'incantation : 2 rounds
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort, identique à *Résistance aux Charmes*, permet d'étendre la portée du sort sur 3m de rayon autour de la courtisane.



Chapitre 2

Envoûtement de Femmes (Enchantement/Charme)

Portée : 3m
Durée : Spéciale
Zone d'effet : 1 créature
Éléments : S
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet à une courtisane de réorienter pour un temps limité les tendances sexuelles d'une femme. Pendant 1 tour la cible peut être sujette à tous les sorts et pouvoirs de la courtisane comme si la cible était homosexuelle. Les jets de sauvegardes sont ceux des sorts, il n'y en a aucun pour ce sort.

Sorts de Cinquième Niveau

Arrêt (Enchantement/Charme)

Portée : 7m de rayon
Durée : 1d4 rounds
Zone d'effet : 7m de rayon
Éléments : V, S
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet à une courtisane d'arrêter provisoirement le temps pour les êtres vivants qui l'entoure. L'arrêt du temps n'est pas réel, mais les personnes affectées par le sort en seront persuadés et tout ce qui se passera pendant la durée du sort ne laissera aucun souvenir aux personnes affectés.

Baiser Défigurant(Enchantement/Charme)

Portée : toucher
Durée : permanent
Zone d'effet : 1 créature
Éléments : S
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet à une courtisane de lancer une malédiction à travers un baiser. Cette malédiction défigure définitivement le sujet (difformité sur le visage) et réduit son charisme à 3. La personne sera vue avec dégoût et générera un sentiment très fort de répulsion pour son entourage immédiat, voire une agressivité excessive. Une guérison de la malédiction, ou une dissipation de la magie annule les effets du sort.

Baiser de Transformation (Enchantement/Charme)

Portée : toucher
Durée : spéciale
Zone d'effet : 1 créature
Éléments : S
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet à une courtisane de lancer un sort de polymorphe sur quelqu'un ; ce sort n'est pas permanent et permet un jet de sauvegarde régulièrement en fonction de la constitution de la victime.

<u>Constitution</u>	<u>Période</u>
1 à 6	3 semaines
7 à 9	2 semaines
10 à 11	1 semaine
12 à 15	3jours
16 à 17	36 heures
18 et +	12 heures

Changement de Sexe (Enchantement/Charme)

Portée : toucher.
Durée : permanent.
Zone d'effet : 1 créature.
Éléments : V, S, M.
Temps d'incantation : 1 tour.
Jet de sauvegarde : annule.

Ce sort puissant permet à un mage de changer le genre de sa victime (mâle en femelle ou femelle en mâle) ; dans le cas d'une race androgyne ou bisexuée le sort n'a aucun effet. La cible est



irréremédiablement changée en un individu de sa race mais de sexe opposé ; elle garde les particularités de son ancienne existence (Caractéristiques, classe, P.V., etc...), si la victime était un bel homme il deviendra une belle femme. Dans certains cas le kit du personnage nécessitait que la personne soit d'un sexe particulier. Si c'est le genre du personnage qui donnait les avantages du profil alors ce profil est perdu ; si c'était une restriction sexuelle le profil est intact mais les avantages peuvent disparaître (à la discrétion du MD) ; si c'est une restriction divine la cible à droit à une intervention divine à raison de 10% par niveau pour retrouver son genre d'origine. Dans tous les cas, on peut dissiper les effets de ce sort que par un autre *changement de sexe* ou une intervention divine. Le composant est un poil pubien.

Baiser de Rajeunissement (Enchantement/Charme)

Portée : toucher

Durée : spéciale

Aire d'effet : 1 créature

Éléments : S

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet à une courtisane de faire rajeunir la cible à très grande vitesse (à raison d'une année par jour) ; l'intellect de la victime ne subit aucune modification mais son corps évolue en remontant le temps. Si le sort n'est pas arrêté en cours d'évolution il ramènera la cible au stade de l'enfance. Si la cible est consentante elle n'a pas besoin de jet de sauvegarde. Si un sort de dissipation de la magie est lancé sur la cible le rajeunissement s'arrête mais la cible ne revient pas à son l'état lors du lancement du sort. Lorsque le sort prend fin, la cible doit réussir un jet de survie à la résurrection ou mourir ; dans tous les cas l'utilisation d'un tel sort fait perdre un point de constitution à la cible de façon définitive.

Ce sort permet d'annuler tous les effets d'objets magiques ou de sorts permettant d'accélérer le

vieillessement (dans ce cas il n'y a pas de perte de point de constitution).

Sorts de Sixième Niveau

Baiser de Mort (Enchantement/Charme)

Portée : toucher

Durée : spéciale

Zone d'effet : 1 créature

Éléments : S

Temps d'incantation : 1 tour

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet à une courtisane de provoquer un vieillissement foudroyant pour sa victime (seules les courtisanes Neutres-Mauvaises peuvent lancer ce sort les autres deviendraient automatiquement N-M) ; en effet celle-ci vieillit de 1 ans par seconde. Une fois qu'elle a atteint son âge maximum la cible meurt. Elle ne pourra pas être ressuscitée (car elle est trop vieille) ; par contre une dissipation de la magie (à temps) ou un baiser de rajeunissement peuvent arrêter le processus.

Baiser de Résurrection (Enchantement/Charme)

Portée : toucher

Durée : permanent

Zone d'effet : 1 créature

Éléments : S,M

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort est identique au sort de *lever les morts* (prêtre niv. 5), sauf qu'avant de ressusciter la cible, cette dernière doit être soignée (magiquement ou non) de ses blessures mortelles (physique, poison, maladie, etc...) ; dans le cas contraire la cible est changée en Zombie (voir Bestiaire monstrueux).

Le composant de ce sort est une goutte de sang de la courtisane et un végétal vivant (qui ne le sera plus à la fin du sort).



Chapitre 2

Baiser Volant (Enchantement/Charme)

Portée : 5m

Durée : 1 tour

Zone d'effet : 5m de r

Éléments : S, M

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet à une courtisane d'utiliser ses sorts de *baisers* à distance. Et donc de remplacer la portée de « toucher » en portée de 5m.

Le composant de ce sort est une plume d'oiseau.

Crise Cardiaque (Enchantement/Charme)

Portée : toucher

Durée : instantané

Zone d'effet : 1 créature

Éléments : V, S

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet à une courtisane, lors qu'elle touche sa victime, de créer chez elle un arrêt cardiaque. La victime doit réussir un « Choc Métabolique » à la moitié de son pourcentage (arrondir au supérieur) ou mourir. L'utilisation de ce sort n'est pas réservée aux courtisanes mauvaises, pourtant le MD devra décider si l'utilisation du sort dans la situation est justifiée ou non, pour l'alignement de la courtisane. Par exemple une courtisane Loyale Neutre n'utilisera jamais ce sort, une Neutre Bonne uniquement dans des situations désespérées et une Neutre pour sauver sa peau (même si c'est un peu excessif !).

Le Végétaliste (profil de Druide)

(remerciements à un inconnu du net)

Le végétaliste est un druide qui s'est voué à la cause du monde végétal. Le végétaliste est au Druide ce que le provin est au Rôdeur (avec

quelques nuances). Le végétaliste a décidé d'intégrer au fur et à mesure de sa vie le monde végétal. Il est soucieux de la nature en général mais veille plus particulièrement sur le règne végétal de son environnement.

Rôle : Le végétaliste a pour mission de veiller sur la vie végétale de sa réserve. Dans la plus part des cas les végétalistes se sédentarisent dans une réserve mais certains (20%) décident de parcourir le monde et de dispenser leurs soins en fonction des lieux qu'ils rencontrent - c'est le cas de tous les végétalistes PJ. Un végétaliste protège les forêts, les entretient, aide les paysans pour l'agriculture et protège les plantes rares.

Restriction de branche : Forêt, Jungle et Plaine. De plus le végétaliste doit posséder au moins 15 en sagesse.

Compétences martiales : En fonction de la branche.

Compétences de diverses : *Bonus :* Herboristerie, Agriculture. *Recommandées :* celles du livre des barbares, pour les shamans.

Équipement : Les armes, armures et vêtements doivent être fabriqués à partir de matières végétales (à 95% au minimum ; les broches, boutons, etc... sont autorisés).

Sphères de sorts : Générale, Élémentaire, Soins, Climat, Végétale (tous les sorts sont considérés un niveau en dessous), divination* et voyageur*.

Bénéfices spéciaux :

- Pour toutes les plantes le végétaliste connaît les propriétés générales de celles-ci (dans le cas de plantes rarissimes le MD peut demander un jet sous l'Intelligence) sans avoir à faire de jet.
- Le végétaliste a un bonus de +4 pour les jets d'agriculture. De plus le végétaliste utilise la compétence d'agriculture pour faire des soins sur des êtres du règne végétal.
- Au 3^{ème} niveau le végétaliste peut modifier la structure de sa peau pour la rendre rigide



comme l'écorce des arbres. La classe d'armure initiale est de 6 et descend d'un point tous les niveaux jusqu'à un maximum de -5 (ex: niv 8, CA = 1); ceci 3 fois par jour, pendant 2rd par niveau. Charisme divisé par deux.

- Au 3^{ème} niveau le végétaliste peut parler aux plantes.
- Au 7^{ème} niveau le végétaliste peut réaliser un enracinement comme le provin ; 3 fois par semaine. Cet enracinement dure 1d4 heures, pendant lesquelles le végétaliste est immobile et muet. A la fin de cette période il regagne 3d4 points de vie.
- Au 7^{ème} niveau le végétaliste peut se polymorpher en une plante naturelle, une nuée d'insectes ou une demi-plante. La nuée d'insectes compte 5 insectes par point de vie du végétaliste ; Ces insectes non-venimeux infligent 1d10 point de dégâts par round. La demi-plante est une forme qui permet au végétaliste de flotter, de ne pas respirer (1 jour max.), de se déplacer à la moitié de son mouvement, de profiter de sa peau d'écorce (en fonction de son niveau) et de combattre à -1 au toucher. Un végétaliste peut aussi régénérer un membre (pas les points de vie) en restant suffisamment longtemps sous cette forme (comme après un sort de régénération).
- Au 10^{ème} niveau le végétaliste appartient définitivement au règne végétal (voir plus loin)

Limitations spéciales :

- Le végétaliste n'a pas de bonus aux jets de sauvegarde contre le feu (malus voir plus loin).
- Le végétaliste subit un malus de -2 à toutes ses compétences (sauf armes) en dehors de son milieu.
- Le végétaliste a un malus de -3 à son ajustement à la réaction avec tous les êtres plus « civilisés » que lui.
- Le végétaliste ne récupère pas ses points de vie en se métamorphosant.
- Les végétalistes ne font partie d'aucun cercle druidique ; ils n'ont pas de contraintes mais ne peuvent espérer assistance de leurs pairs

et n'ont pas les pouvoirs des druides hierophants. Rares sont ceux admis dans les réunions et qui peuvent avoir un mot à dire ; ceux-là sont de grands sages.

- Les végétalistes ne mangent que des graines, des fruits, des baies, des légumes et des champignons. Ils peuvent boire n'importe quel breuvage minéral ou végétal. Ce régime leur interdit de profiter des bonus de point de vie dus à la constitution.
- Les végétalistes ne peuvent pas être ramenés à la vie ; au lieu de ça ils sont automatiquement réincarnés en dryade (PNJ pouvant encore aider ses camarades).
- Les végétalistes n'ont pas de Dieu mais vénèrent tous les Dieux de la Nature ; en conséquence ils n'ont aucun pouvoir divin et ne peuvent tenter d'intervention divine qu'à raison d'1% par niveau vers un des Dieux de la Nature.

L'accomplissement : Au 10^{ème} niveau un végétaliste appartient au règne végétal et peut donc être considéré comme une plante intelligente. Sa forme quotidienne est celle d'une demi-plante (ex: carte de Nénioc):

Points de vie: les mêmes

Tac0 : Le même

Caractéristiques : +1 constitution ; -1 dextérité

Classe d'armure: naturelle 7

Jet de sauvegarde : Les mêmes

Compétences: inchangées

Mouvement : Base -2

Capacités et restrictions spéciales :

- La peau d'écorce à volonté (au lieu de 3 fois par jour) sans limite de temps.
- Photosynthèse (comme le provin) : plus de nourriture mais obligation de passer une heure par jour minimum à la lumière du jour pour se « nourrir ». Pour boire il suffit de



tremper une partie de son corps dans une eau potable (10 minutes par jour).

- Flottabilité totale (sauf si maintenu sous l'eau ou si l'équipement dépasse 2kg par niveau).
- Régénération constante des cicatrices ou des membres perdus ; c'est à dire : pas d'hémorragie et constamment sous l'effet d'une *régénération des membres*.
- Sous toutes ses formes le végétaliste a -4 au jet de sauvegarde contre le feu et les froids extrêmes et subit +1 point de dégât par dé.
- 3 fois par jour le végétaliste peut retrouver son apparence originelle ou celle d'une plante de son choix (même vénéneuse).
- Le végétaliste est sensible aux sorts agissant sur le monde végétal mais a +2 à ses jets de sauvegarde (et possède un jet sans bonus s'il n'y a pas de jet).
- Le végétaliste est immunisé aux poisons animaux et végétaux.

Argent de départ : Les végétalistes commencent avec 3d12 p.o. et ne doivent pas avoir plus d'une p.o. au départ.

Le Maître d'Arme* (profil de guerrier)

Minimum requis : un Maître d'arme doit avoir au moins 13 en Force et 14 en Dextérité.

Description : un Maître d'arme peut être défini comme un super spécialiste avec une arme, qu'on appelle l'arme préférée. Munie de celle-ci, c'est un combattant redoutable, connaissant tous les coups, combinaisons et autres bottes secrètes de son arme préférée. Tel un jongleur, il manie son arme avec virtuosité, dextérité et efficacité.

Compétences martiales : Le Maître d'arme reçoit deux compétences supplémentaires, qu'il doit dépenser au premier niveau dans une des armes qu'il maîtrise afin de devenir un super spécialiste. Notez qu'il est impossible de se

spécialiser de telle manière dans plus d'une arme.

Compétences diverses : *Bonus :* Combat aveugle, Forge d'armes.

Recommandées : Equitation, Sens du danger, Ferronnerie, Acrobatie.

Races autorisées : les personnages des races suivantes peuvent devenir maîtres d'armes : Humains, Nains, Orques, Demi-Orques, Enèques.

Équipement : Du fait de son entraînement spécifique avec son arme de prédilection, le Maître d'arme a été amené à rencontrer, avant de débiter sa carrière, d'autres spécialistes de son arme, des forgerons, etc... ainsi, il débute sa carrière avec une arme non magique dont il est super spécialiste, mais qui possède un bonus de +1 au toucher et de +1 aux dégâts en raison de son excellente finition.

Argent de départ : On considère que le Maître d'arme s'est déjà procuré l'arme précédemment citée, ainsi il ne débute qu'avec 3d4 x 10po.

Bénéfices spéciaux : *Double spécialisation :* par son entraînement et ses connaissances poussées de son arme, le Maître d'arme peut, en dépensant au total trois unités martiales dans une arme, devenir un super spécialiste ; il obtient alors un +2 au toucher et un +4 aux dégâts avec son arme préférée, en plus des bonus éventuels de force.

Connaissance du maniement : lorsque le Maître d'arme rencontre un personnage maniant son arme préférée(et seulement celle-ci), il obtient un bonus de +1 à sa classe d'armure, pour refléter le fait qu'il connaît particulièrement bien les techniques d'attaque de cette arme.

Évaluation des combattants : le Maître d'arme fut habitué pendant sa formation à côtoyer de très bons guerriers, et d'autres plus faibles. Ainsi, lorsque le Maître d'arme rencontre un personnage, il peut tenter d'évaluer son niveau, simplement en observant ses mouvements, ses



armes, la façon dont il range son équipement, porte son armure... Un Maître d'arme a 25%+5% par niveau de pouvoir déterminer le niveau d'un personnage ; la plupart du temps, le MD donnera une réponse approximative, du genre : « au vu de ses déplacements sûrs et de son habilité à l'épée bâtarde, l'imposant combattant barbare de l'arène est probablement assez expérimenté (c'est-à-dire, il est de niveau 7 à 9) ». Si le Maître d'arme peut évaluer facilement un guerrier, un rôdeur, un paladin ou un barbare, il est en revanche incapable d'évaluer le niveau d'un magicien, d'un prêtre ou d'un psioniste. Si le Maître d'arme tente d'évaluer un roublard, il ne peut le faire que s'il voit ce dernier combattre, et dans ce cas-là, il évaluera le roublard deux niveau en dessous du véritable niveau du personnage. Notez enfin qu'un échec critique peut fausser complètement l'évaluation du Maître d'arme, rendant le personnage plus fort ou moins puissant qu'il ne l'est en réalité, selon le bon vouloir du MD. Notez également que le MD est libre d'appliquer des malus aux jets d'évaluation si le personnage évalué dissimule sa véritable nature, est déguisé, etc...

Limitations spéciales : *Limitations à la spécialisation :* un Maître d'arme ne peut en aucun cas choisir une arme de jet comme étant son arme préférée, pas même un arc ou une arbalète. Ces armes, en effet, requièrent moins de technique qu'une arme de mêlée ; de surcroît, elles ne font pas partie des armes dites « nobles », au contraire des armes de contact.

Compétences martiales restreintes : le temps passé à s'entraîner toujours sur la même arme a aussi ses défauts : lorsque le Maître d'arme manie une arme dans laquelle il n'est pas compétent, et il souffre d'un malus de -4 (au lieu du -2 habituel). Si le Maître d'arme utilise une arme qui fait partie du même groupe d'armes que les armes qu'il maîtrise, la pénalité passe à -2 (au lieu du -1 dont souffrent les autres guerriers).

Combat à deux armes : lorsque le Maître d'arme combat à deux armes, il souffre bien sûr des pénalités standard, mais de surcroît, lorsqu'il

manie son arme préférée ainsi qu'une autre arme (qu'elle soit du type de son arme préférée ou pas), ses bonus de spécialisation passent à +1 au toucher et +2 aux dégâts, pour refléter le fait que le Maître d'arme n'est pas habitué à manier son arme préférée de cette manière.

Exclusivité : Atteindre la perfection dans la maîtrise d'une arme est si difficile et si contraignante qu'un Maître d'Arme y consacre parfois toute sa vie. Ceci exclut donc que le Maître d'Arme exerce une autre profession en surplus de celle d'Archer, c'est-à-dire qu'un Maître d'Arme ne peut jamais être multi-classé. Il peut en revanche, s'il est humain, stopper sa progression pour commencer une autre profession, mais il est alors sujet aux règles des personnages à plusieurs classes.

Le Frère de Bataille* (profil de Guerrier)

Description : Le frère de bataille est un guerrier durement entraîné au maniement des armes dès 8 ans. Dès cet âge, il subit le rite du sang qui consiste à trancher les veines du poignet droit et à mêler son sang avec celui de son meilleur ami. Le rite du sang est très dangereux, lors de ce rite des sorts sont lancés et si les deux enfants ne sont pas faits pour combattre, alors la magie utilisée pour le rituel les tue.

Le frère de bataille ne se bat jamais seul ; à chaque affrontement où il doit participer son frère doit impérativement se joindre à lui.

Si par malheur un des deux frères vient à mourir à cause de l'autre, ce dernier est alors renié de son grade de frère de sang, étant banni de sa tribu ou de son clan s'il vit encore avec ses pairs.

Si le second frère n'est pour rien dans la mort de sa moitié, le survivant ne perd pas son statut et reçoit un tatouage en forme de croix ; Il doit alors s'exiler le temps de trouver un guerrier maniant la même arme que lui et que celui-ci accepte le rite du sang .

Chapitre 2



Le frère de bataille est toujours habillé dans ces couleurs : violet très foncé, noir, rouge foncé.

Pré-requis : en plus des pré-requis de guerrier standard, un frère de bataille doit avoir 13 en dextérité et 15 en constitution. Notez également qu'il existe aussi des sœurs de bataille dans certaines civilisations.

Rôle : Dans son clan le frère de sang est au dessus de tout grade militaire en vertu de son indépendance lors des combats et aussi du fait que le nombre de frères de bataille est très restreint ; De surcroît, ceux qui survivent assez longtemps deviennent des adversaires redoutables, craints et respectés des autres clans, un peu à la manière des berserkers dans les tribus barbares.

En dehors de son clan, le frère de bataille n'est pas toujours bien vu par la populace ; les gens le prennent parfois pour un disciple d'un quelconque dieu mauvais du fait de son habillement morne, ou encore l'apparition de frères de bataille est souvent vue comme un mauvais présage, un présage de guerre et de massacre, généralement.

Pourtant, les frères de bataille n'ont pas de mal à s'insérer dans le monde extérieur du fait qu'ils viennent en général d'un endroit civilisé.

Races autorisées : seuls les humains et les nains sont autorisés à prendre ce profil ; Les autres races ne sont pas prédisposées pour ce genre de personnage et le style de vie qu'il impose.

Talent secondaire : Le frère de bataille a en talent secondaire l'Endurance, en raison des longues heures d'entraînement qu'il a dû subir depuis son enfance et qu'il subit encore régulièrement.

Compétences martiales : *Recommandées :* Epée bâtarde, Lance d'armes, Claymore, Marteau de bataille, Hache d'armes, Epée large, Epée à deux mains, Espadon, Hache à deux mains, Marteau de lucerne, Etoile du matin.

Interdites : les Arcs de tous types, Arbalètes de tous types, et toutes les autres armes de jet. Ces armes sont interdites à cause de leur « non convivialité » lors des combats, car les frères de bataille sont généralement des combattants loyaux qui trouvent les armes de jet inefficaces, déloyales et totalement inesthétiques.

Compétences diverses : *en bonus :* Endurance, du fait de leur entraînement, et Course parce qu'un frère de bataille veut toujours arriver en premier lors du contact avec l'adversaire (ils emploient souvent les charges pour arriver à ce but).

Recommandées : Combat sauvage, Commandement, Forge d'armes, Jeûne, Sommeil rapide, Respiration lente.

Équipement : Le frère de bataille commence avec une arme de qualité supérieure (+1 au toucher OU aux dégâts); cette arme doit être l'arme dont il est spécialiste . Il n'a aucune contrainte pour le reste de son équipement.

Bénéfices spéciaux : lorsque les frères de bataille combattent ensemble ils reçoivent un bonus de +1 au toucher, car le simple fait pour un frère de bataille de se battre au côté de son semblable le rend heureux. De surcroît, il a mis au point, après toutes ces années passées à s'entraîner avec son «frère », des techniques de combat et des enchaînements qui ne fonctionnent qu'avec son compagnon.

Le frère de bataille reçoit également un bonus supplémentaire de +1 au toucher lorsqu'il manie l'arme dont il est spécialiste et s'il combat avec son alter-ego.

Lors des combats, les adversaires du frère de bataille subissent un malus de -1 à leurs jets de sauvegarde car lorsqu'un frère de bataille se bat il a toujours un rictus de joie sur son visage et pousse parfois de sinistres ricanements. De surcroît, si les deux frères combattent ensemble le même adversaire, ce malus passe à -2, car ils n'en apparaissent que plus redoutables, tant leur complicité et leur complémentarité sont grandes. Ces malus ne s'appliquent qu'aux ennemis dans un rayon de 3 m. A l'inverse, lorsqu'ils



combattent ensemble, les frères de bataille ont un bonus de +1 à leurs jets de sauvegarde contre la peur et les sorts affectant l'esprit, car ils se sentent mutuellement rassurés par la présence de leur frère.

Limitations spéciales :

Un frère de bataille peut se spécialiser comme un guerrier standard, mais ne peut se spécialiser que dans une seule arme.

Un frère de bataille doit avoir un alignement loyal. En revanche, même si beaucoup d'entre eux sont bons, ce n'est en aucun cas une obligation. Malgré son alignement loyal, le frère de bataille est mal perçu par la population, et sa façon de s'habiller ne plaide pas en sa faveur ; le frère de bataille souffre donc d'un malus de -2 à la réaction.

Si l'un des deux frères meurt l'autre doit quitter son clan et partir à la recherche d'un nouveau frère. Dans tous les cas, lorsque son frère meurt, un frère de bataille doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique : si le jet réussit, le frère survivant est si triste qu'il subit un -1 à tous ses tests de caractéristiques et à ses jets d'attaque pendant 1d6 xurs. Si le jet échoue, le personnage est si affecté qu'il ne peut pas partir en aventure pendant 2d6+1 xurs, et souffre du malus précédent pendant la même durée. Il doit également réussir un jet de choc métabolique, ou s'évanouir instantanément, tant la douleur qui l'afflige est grande. A ce moment, si un test de constitution échoue, le frère de bataille survivant meurt sur le coup.

Pendant, les 2 heures suivant la mort de son frère, le survivant est si affecté qu'il souffre des effets d'un sort de *Désespoir* (voir *Emotion*, sort de mage niveau 4). Si la cause de la mort de son compagnon est une créature physique, le frère de bataille ravale un temps sa douleur et bénéficie d'un bonus de +4 au toucher et aux dégâts contre le ou les meurtriers de son frère. Dévoré par la rage, il souffre cependant d'un malus de -4 à sa CA (celle-ci ne pouvant évidemment dépasser 10). Il ne souffre du *désespoir* que lorsque les meurtriers de son frère sont morts à leur tour.

Options de richesse : le frère de bataille commence sa carrière avec 4d4x10 po qu'il peut dépenser comme il le désire.

Gardien Gaidlasien* (Profil de Guerrier)

Rôle : les Gardiens sont chargés de la protection de la communauté et de la défense du village. Tour de garde, ronde, veille, missions de reconnaissance autour du village et entraînement militaire constituent leur quotidien. Les Gardiens sont également automatiquement membres de l'armée régulière lorsque celle-ci est levée. Les Gardiens représentent l'ordre et la justice, ainsi que l'autorité du chef du village.

Pré-requis : un Gardien doit avoir au moins 11 en Force et 11 en Constitution.

Compétences diverses : Bonus : Observation, Vigilance. Recommandée : Combat Aveugle, Sommeil Rapide, Veille, Equitation, Sens du Danger, Commandement, Loi, Intimidation, Persuasion (F).

Compétences Martiales : recommandées : Epée Bâtarde, Lance de Fantassin, Arc, Hache d'Armes, Claymore.

Alignement : tout alignement ayant une composante loyal et/ou une composante neutre. Les Gardiens sont rarement mauvais.

Races autorisées : Humains, et de surcroît Gaidlasiens.

Equipement : Les Gardiens commencent leur carrière avec toutes les armes qu'ils savent manier ainsi qu'avec une cotte de mailles fournie par le village.

Armures et Boucliers : les Gardiens n'ont aucune limitation en ce qui concerne leurs protections, mais optent souvent pour des armures ayant au maximum le poids d'une



armure feuilletée, afin de conserver une certaine mobilité.

Avantages spéciaux :

- *Solde* : les Gardiens sont rémunérés chaque mois par le village, ce qui leur assure un revenu fixe. De surcroît, les Gardiens peuvent se partager 50% des richesses trouvés sur d'éventuels ennemis.
- *Gratitude de la communauté* : les Gardiens jouissent d'un +2 sur leur ajustement réaction envers tout Gaidlasien. De surcroît, ils bénéficient de la bienveillance des commerçants, qui n'hésitent pas à leur offrir leur repas, leurs vêtements, etc.
- *Représentant de l'Ordre* : Les Gardiens représentent l'Ordre et la Justice dans la société Gaidlasienne. Ils ont la loi pour eux et seront pratiquement toujours suivis dans les conflits les opposant à d'autres habitants.
- *Remplacement du matériel* : toute arme ou armure perdue ou détruite au cours d'un combat pour le bien du village sera automatiquement remplacée.

Inconvénients spéciaux :

- *Protection du village* : la mission première des Gardiens est d'assurer la sécurité des habitants et du village. Ainsi il ne leur sera pas toujours possible de partir à l'aventure, car ils auront des obligations à remplir au village.
- *Armée Régulière* : En cas de conflit, les Gardiens seront les premiers conscrits, puisqu'ils composent les troupes régulières de l'armée Gaidlasienne. Ils ne pourront donc se soustraire à leurs obligations ou bien ils seraient irrémédiablement pourchassés en temps que déserteur.
- *Exigence de la communauté* : la communauté attend de ses Gardiens une bonne protection et une défense héroïque de ses acquis. Chaque défaite ou échec sera mal perçu par la population, dont la gratitude envers les Gardiens concernés pourrait alors s'éteindre. Leur attitude amicale pourrait alors changer, et le MD est donc libre de réduire ou d'annuler les bonus à la réaction.

Le Virtuose* (Profil de Barde)

L'Ecole du Son

L'école du Son fut créée en 470 par Estrielle, la célèbre barde du non moins célèbre groupe d'aventuriers « les Compagnons de la Table d'Argent ». Le but de cette école est d'utiliser d'une façon plus rationnelle les capacités magiques des bardes. Elle est située à Mélinir, dans les Terres du Nord, plus exactement au sud sud-est de Barragosta. L'école du son est à la fois une école au sens le plus commun du terme, c'est-à-dire que c'est un lieu où l'on dispense l'apprentissage du métier de barde, où l'on joue les morceaux les plus connus et les plus classiques des plus grands bardes du pays, tels que Xartur, le beau Loène ou encore la malicieuse Sylvia Jansare ; mais l'école du son présente également une nouvelle manière d'aborder la magie ; elle est une école de magie à part entière, développant ses propres sorts. L'école du son se base sur les effets sonores et les instruments de musique pour faire de la magie. Bien qu'aucune règle n'interdise aux magiciens de ce spécialiser dans cette école, la majorité des spécialistes du son sont des bardes (voir la section « virtuoses » ci-dessous). Un personnage spécialiste du son reçoit un bonus de 15% lorsqu'il tente d'apprendre un sort de son école. Il est cependant pénalisé d'un -15% lorsqu'il tente d'apprendre un sort d'une autre école de magie que la sienne. Un spécialiste du son peut apprendre tous les sort des écoles suivantes : Son, Altération, Abjuration, Divination, Enchantement/Charme, Illusion/Fantasme et Invocation. Leurs écoles d'opposition sont la Nécromancie et la Conjuración. Mais outre les sorts, l'école d'Estrielle insiste surtout sur le côté musical du métier de barde. Ainsi, les bardes diplômés de cette école sont connus sous le nom de Virtuoses. Le Virtuose est considéré comme un profil de barde spécialiste de l'école de magie du



son. Ce nouveau profil, exclusivement créé pour le Monde d'Extrêmia™, est présenté ci-dessous.

NB : Un mage spécialiste du son se nomme un Sonoriste, un Barde spécialiste du son est un Virtuose.

Le Profil

Rôle : les Virtuoses sont des bardes spécialistes de l'école du son. Ils excellent dans les arts musicaux, tant au niveau de l'interprétation qu'au niveau de la composition. Ils n'ont pas leurs pareils pour créer des opéras, des ballets, organiser des concerts, etc... Ne vivant qu'avec et que pour leur musique, ils ont appris, à l'école d'Estrielle, à utiliser leurs talents musicaux pour lancer des sorts. Sans sa voix ni ses instruments, un virtuose est triste et mélancolique ; mais s'il peut utiliser ses talents, il est alors joyeux et enthousiaste.

Minimum requis : pour pouvoir choisir ce profil, un barde doit avoir au moins les scores suivants : Intelligence 12, Dextérité 16 et Charisme 16.

Pré-requis : les pré-requis pour devenir Virtuose sont l'Intelligence et le Charisme.

Races Autorisées : les Humains, les Elfes, les Demi-elfes et les Petites-Gens peuvent devenir Virtuoses, mais les petites-gens sont limités au 9^{ème} niveau.

Compétences Martiales : les Virtuoses ne sont pas limités au niveau de leur armes, mais ont généralement une préférence pour les armes qu'ils appellent « nobles » : l'épée longue, la dague, l'arc long, le katana, l'arc court, le sabre, la rapière, le fleuret, la main-gauche, les lances de cavalier.

Compétences Diverses :

Bonus : Chant, Instrument de musique, Mélopée, Sifflement/fredonnement.

Recommandées : Poésie, Lutherie, Imitation d'animal, Analyse du son, Signaux sonores, Ventriloquie.

Argent de départ : standard.

Équipement : les Virtuoses partent avec 2 instruments de musique d'une valeur de 50-100 po (40+1d6x10 po). Ces deux instruments, choisis par le joueur, sont ses instruments de prédilection (voir plus bas). Les Virtuoses ne peuvent pas porter d'armure gênant les mouvements, afin de leur permettre de jouer en armure ; aussi sont-ils limités aux cottes de maille, armures annelées, armures de cuir et armures gauloises.

Bénéfices spéciaux :

Instruments de prédilection : les Virtuoses choisissent deux instruments au niveau 1 ; lorsqu'ils utilisent ces instruments, ils bénéficient d'un bonus de +10% sur leur jet d'instruments de musique ; De surcroît, quand un virtuose tente de *divertir* avec ses instruments de prédilection, il gagne un bonus de +2 sur son jet.

Divertissement : Ce talent fonctionne comme le talent d'*influencer les réactions* du vrai barde, le virtuose utilisant sa musique afin de calmer un groupe de personnes hostiles ou pour s'attirer la sympathie de personnages indifférents, par exemple. Notez cependant que le virtuose ne peut pas influencer négativement les réactions (c'est bien connu, la musique adoucit les mœurs, et non l'inverse). Toutefois, sur un résultat de 1 naturel, la réaction est ajustée d'un degré négativement.

Contre-Chant : le Virtuose est capable d'entonner des contre-chants de la même manière qu'un vrai barde.

Spécialisation en sorts : le virtuose est considéré comme un barde spécialiste de l'école du son. Ainsi, un virtuose gagne un sort supplémentaire par niveau de sort, s'il mémorise au moins un sort de son école. Il gagne également un bonus de +1 à ses jets de sauvegarde contre les sorts de



l'école du son, et a un bonus de +15% pour ses chances d'apprentissage d'un sort de l'école du son.

Admirateurs : Par ses talents musicaux, le virtuose attire deux fois plus d'admirateurs que les autres bardes (voir le *Manuel Complet du Barde* pour plus d'informations à ce sujet); la plupart du temps, ceux-ci sont prêts à donner leur vie pour leur idole. Attention, le virtuose peut également avoir quelques obligations envers ses admirateurs, ou certains pourraient se retourner contre lui.

Limitations spéciales :

Restriction en sorts : Le virtuose ne peut apprendre les sorts des écoles de Nécromancie et de Conjuración. De plus, lorsque le virtuose tente d'apprendre un sort qui n'appartient pas à son école, il souffre d'un -15% à ses chances d'apprentissage.

Désespoir musical : si le virtuose venait à perdre ou à casser son ou ses instruments de prédilection, il est si affecté qu'il est comme affecté par un sort de *désespoir* (voir *Emotion* sort de mage niv.4). De plus, il souffre d'un malus de 2 (ou -10%) à tous ses tests de caractéristiques ou de compétences pendant 1d2 semaines.

Jalousie : le succès du virtuose peut faire des envieux. Aussi, certains bardes peu scrupuleux pourront mettre des bâtons dans les roues du virtuose afin de l'empêcher de jouer dans les villes qu'il traverse. Certains pensent en effet que les virtuoses ne sont que «des voleurs de public».

Le Chevalier rôdeur* (Profil de rôdeur)

Description : Le chevalier rôdeur est un propriétaire terrien. Il est généralement de noble lignée, cherchant à accroître ses terres dans le

but d'un enrichissement personnel, mais surtout afin de protéger la nature de la barbarie des hommes. En effet, le chevalier rôdeur, bien qu'il mène une existence de courtisan, et possède un domaine, n'en reste pas moins un protecteur de la nature, mettant ses deniers à contribution afin d'assurer la sauvegarde de domaines naturels. La plupart des chevaliers rôdeurs sont loyaux bons, car il respectent les lois de leurs contrées et protègent la nature tout en œuvrant pour leur royaume. Ceux qui sont chaotiques bons s'occupent presque exclusivement de la protection de la nature, et restent le plus souvent dans leur terres, ne sortant que très rarement et vivant avec une demi-douzaine de domestiques tout au plus. Les neutres bons pèseront soigneusement le pour et le contre avant de s'engager au côté des autres nobles pour défendre le royaume.

Pré-requis : en plus des pré-requis standard du rôdeur, le chevalier rôdeur doit avoir au moins une intelligence OU un charisme supérieur ou égal à 11.

Races autorisées : Humains, demi-elfes.

Compétences martiales : Toutes (sauf les armes d'ast) les armes sont permises au chevalier rôdeur, mais celui-ci a une nette préférence pour les armes utilisées par la noblesse : Epées de toutes sortes, armes de bretteurs, Lances, etc... Le chevalier rôdeur gagne également la compétence de Lance de joute en bonus. Avant le 9^{ème} niveau, il doit également choisir une compétence de Lance de cavalier.

Compétences diverses :

Bonus : Etiquette, Danse, Chasse.

Recommandées : Commandement, Héraldique, Sens des distances, Equitation, Viticulture, Agriculture, Eloquence, Joute.

Équipement : Les chevaliers rôdeurs commencent leur carrière avec une cote de maille, ainsi qu'avec l'arme de leur choix.



Terrain dominant : le plus souvent, le terrain dominant des chevaliers rôdeurs est la forêt.

Bénéfices spéciaux :

Possession : A l'inverse des autres rôdeurs, le chevalier rôdeur peut posséder à tout moment des terres, un domaine, une demeure, etc..., et ceci sans attendre le niveau 8. Il n'est donc pas limité à ce qu'il peut transporter.

Suivants et engagés : le chevalier rôdeur est également autorisé à avoir des engagés dès qu'il possède une demeure, il peut alors recruter des engagés sans restriction. De surcroît, il reçoit ses suivants dès le niveau 9.

Influence de commerce : le chevalier rôdeur est également un excellent commerçant, vendant ses bêtes ou les productions de ses terres. De surcroît, son noble lignage fait de lui un personnage respecté des autres marchands. En termes de jeu, il est possible à un chevalier rôdeur de négocier des produits/objets avec plus ou moins 25% de bénéfices, et ceci sur un simple jet de Charisme.

Limitations spéciales :

Pas de talents : le chevalier rôdeur ne peut utiliser les talents de voleur de *cachez dans l'ombre* et de *mouvements silencieux* normalement permis à sa classe. En effet, le temps passé dans les réceptions mondaines, à acheter ou vendre des marchandises ou à s'occuper de ses terres ont empêché le chevalier rôdeur de pouvoir utiliser les décors naturels comme les autres rôdeurs.

Limitation au combat à deux armes : à l'inverse des autres rôdeurs, le chevalier rôdeur a toujours des pénalités lorsqu'il combat à deux armes, même lorsqu'il porte une armure légère. Ceci est dû à son style de combat et à la classe sociale dont il est issu : en effet, le combat à deux armes y est moins prisé, et le chevalier rôdeur a également appris à utiliser des armures très lourdes pour être mieux protégé, au détriment des mouvements lestes et rapides.

Suivants : le chevalier rôdeur attirera presque uniquement des suivants humains ou demi-humains, et ne pourra attirer plus de deux suivants animaux.

Argent de départ : le chevalier rôdeur commence sa carrière avec 5d4 x 15 po, du fait de ses origines nobles.

L'Homme de loi* (Profil de Magicien)

Description : L'Homme de loi est un magicien itinérant ayant de solides connaissances dans les lois de son pays. Il parcourt le royaume dont il est originaire, avec pour mission de rendre la justice partout où cela est nécessaire. Dans les petits villages, il règle au plus vite les différends entre paysans, et juge les criminels quand aucune personne habilitée n'est présente, car il est assermenté par les instances dirigeantes du pays. Dans les villes, il utilise ses capacités magiques pour faciliter le travail et l'action des prêtres de Marblus. Il peut également être chargé d'aider un noble à faire appliquer les lois sur ses terres. Enfin, il peut être en mission spéciale, mandaté pour contrôler que la loi est bien appliquée partout et par/pour tous.

Pré-requis : pour être homme de loi, un magicien doit avoir au moins 13 en intelligence et 13 en sagesse. Il doit avoir suivi dans son passé une formation de trois ans, au cours de laquelle il s'est familiarisé avec le droit de son pays, et parfois celui des pays voisins. Cette formation est dispensée dans des collèges royaux ou impériaux. Enfin, un Homme de loi doit avoir un alignement loyal.

Races autorisées : seuls les mages humains peuvent devenir Hommes de loi.

Ecole de prédilection : Divination. La plupart des spécialistes étant également des Hommes de loi seront des Devins, ou plus rarement des Abjurateurs.



Chapitre 2

Ecole interdite : Nécromancie.

Compétences Martiales : Standard.

Compétences diverses :

Bonus : Loi, Bureaucratie, Lecture/Ecriture.

Recommandées : Eloquence, Observation, Intimidation, Fureter, Vigilance, Persuasion, Histoire Locale, Collecte d'information, Religion, Connaissance des sorts.

Interdites : Mendicité, Contrefaçon.

Equipement : les Hommes de loi portent toujours des robes grises et une longue cape blanche. Au dos de celle-ci est brodée l'emblème du royaume d'où est originaire l'Homme de loi. De surcroît, les Hommes de loi possèdent un Code pénal et civil, résumant les lois de leur pays.

Bénéfices spéciaux :

Pouvoirs spéciaux : Les Hommes de loi peuvent utiliser les talents suivants 2 fois par jour chacun : *ESP* et *Connaissance des Alignements*, et ceci dès le premier niveau.

Rendre la justice : un homme de loi est habilité à rendre la justice, et peut décider de la vie ou de la mort d'une personne, de la captivité ou de la liberté d'une autre.

Rémunération : Un Homme de loi est rémunéré par son gouvernement 100 po/niv. du mage par xur.

Lettre de Marque : l'Homme de loi peut bénéficier dans certains cas de laissez-passer spéciaux.

Intégrité et résistance : les Hommes de loi ont un bonus de +2 sur leurs jets de sauvegarde lorsqu'on tente de les charmer ou de les corrompre.

Limitations spéciales :

Responsabilité : Les Hommes de Loi possèdent un pouvoir judiciaire et légal considérable, mais sont en tout point responsables de leurs actes.

Leur intégrité et leur importance leur interdit la faute et/ou l'échec. Un Homme de Loi en proie à une erreur de jugement entraînant un fait grave devra rendre des comptes à sa hiérarchie.

Missions spéciales : Les Hommes de Loi ne sont pas totalement libres, et parfois leur hiérarchie leur demandera d'effectuer des missions spéciales, que les Hommes de Loi ne peuvent refuser, sous peine de radiation de la profession.

Argent de départ : les Hommes de loi débutent leur carrière avec $(2d4+2) \times 10$ po.

Le Chasseur de Prêtres* (Profil d'Anti-Paladin)

Description : Le chasseur de prêtres est un Anti-Paladin qui a voué sa vie à la recherche et la destruction des prêtres d'alignement Bon. Si l'Anti-Paladin vénère Chiar, son objectif est en priorité d'éradiquer les prêtres d'Uron.

Pré-requis : standard

Ministère : Eglise.

Rôle : le rôle du chasseur de prêtre est de faire tout ce qui est en son pouvoir pour affaiblir les forces du bien ; il doit pour cela traquer les prêtres qui servent des dieux Bons et les exterminer systématiquement. Ce type d'Anti-Paladin en plus de son «actif» est un fanatique résolu et dangereux.

Bénéfices spéciaux : le chasseur de prêtre a comme avantage majeur, la possibilité divine d'accéder plutôt à la prêtrise, comme expliqué dans le Tableau 09.

De plus le chasseur de prêtre a un bonus de +4 au toucher contre un ennemi héréditaire de son dieu (au choix du DM) ; seuls les prêtres ou les Paladins de ce dieu peuvent être la cause de ce



bonus et non un simple Guerrier qui croit en un dieu.

Limitations spéciales: L'Anti-Paladin doit donner la moitié de ses possessions en or à son ordre. De plus les chasseurs de prêtres ne peuvent pas bénéficier aussi tôt d'une monture que les autres Anti-Paladins ; ce retard est de trois niveaux (donc les choix sont différés au 7^{ème}, au 9^{ème} et au 12^{ème} niveau.

Compétences martiales : standard.

Compétences diverses: le chasseur de prêtre reçoit les compétences de Religion et de Torture.

Argent de départ : le chasseur de prêtre part avec 3d6x10 po et doit rendre l'argent non utilisé à l'exception de 5 pièces d'or.

Le Chasseur de Dragons* (Profil d'Anti-Paladin)

Description : Tout comme le chasseur de

Tableau 09 :
Progression en sorts du
Chasseur de Prêtre

iv.	Maît.	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}
6	1	1	-	-	-
7	2	2	-	-	-
8	3	2	1	-	-
9	4	3	2	-	-
10	5	3	2	1	-
11	5	4	3	2	-
12	7	4	2	2	-
13	8	4	2	2	1
14	9	4	3	2	1
15	9	4	3	2	1
16	9	4	3	2	1
17	9	4	3	2	1
18	9	4	4	3	3
19	9	4	4	4	3
20	9	4	4	4	4

prêtres
chasse
les
hommes
d'église
d'aligne
ment
Bon, le
chasseur
de
dragons
a jeté
son
dévolu
sur les
dragons
de cet
alignem
ent. Il
est un
peu
l'équiva

lent maléfique du Paladin Pourfendeur de Vers.

Pré-requis : Force 16
Dextérité 15

Ministère : Aucun

Rôle : Son rôle lui est en général dicté par sa seule volonté, bien que certains dieux puissent commander de telles quêtes. Le chasseur de dragons est un solitaire qui agit pour son compte et erre à travers le monde pour exterminer les dragons Bons.

Compétences martiales: Le chasseur de dragons gagne la maîtrise d'une arme parmi les suivantes, à la création : Lance de vol, Lance d'armes, Lance de cavalier lourde, Armes d'hast, Épée longue, Épée à deux mains, Claymore ou Trident.

Compétences Diverses: Il reçoit en plus de ses compétences choisies, deux autres en bonus : Pistage et Connaissance des animaux (valable uniquement pour les dragons)

Bénéfices spéciaux : Le chasseur de dragons parle couramment la langue de dragons, il est immunisé à la « peur » des dragons, et il peut ajouter un bonus aux dégâts égal à son niveau sur tous les dragons d'alignement Bon. Il reçoit dès le deuxième niveau un bouclier magique que lui envoie son dieu et qui le protège de souffles des dragons ; lorsqu'il fait un jet de sauvegarde, si celui-ci réussit alors l'Anti-Paladin ne subit aucun dégât ; en cas d'échec seule la moitié des dégâts est applicable.

Limitations spéciales: Le chasseur est obsédé par les dragons, ce qui le rend quelque peu névrosé quand il est question de dragons ; ils sont d'ailleurs faciles à repérer de cette façon. De plus les chasseurs de dragons n'ont aucun pouvoir sur les morts-vivants.

Argent de départ : le chasseur de dragons commence sa carrière avec 3d8x10 po.



Le Maître des Morts* (Profil d'Anti-Paladin)

Description : Le maître des morts est un Anti-Paladin qui est au service d'un dieu morbide ou bien d'un seigneur-liche. Il vit au milieu des morts-vivants et ne fréquente que des créatures de la nuit.

Rôle : Son rôle est de protéger son maître, de conduire les armées de morts-vivants qu'il a sous ses ordres. Cet Anti-Paladin a un mode de vie sordide et reclus du monde et il ne sort que pour des missions commandées par son supérieur où il dirige les armées de morts-vivants.

Compétences martiales : standard.

Compétences diverses : le maître des morts reçoit les compétences suivantes en bonus : Commandement et Connaissance des sorts (prêtres).

Bénéfices spéciaux : Il est immunisé à la paralysie des morts-vivants à 100%, il peut causer la paralysie (comme l'inverse du sort *délivrance de la paralysie*), il commande aux morts-vivants comme un prêtre de même niveau et peut lancer le sort de dissipation du bien à volonté. Le tableau 10 récapitule les possibilités de causer la paralysie et de dissiper le bien en fonction du niveau du Maître des Morts.

Limitations spéciales: En contrepartie il ne peut pas bénéficier de l'imposition des mains, ni de la contamination du Maître des Morts et il est limité pour ses sorts dans les trois sphères suivantes : Combat, Divination et Nécromancie.

Le Champion du Mal* (Profil d'Anti-Paladin)

Description : Le Champion du Mal est un Anti-Paladin qui s'est voué à la guerre pour son dieu ;

Tableau 10 : Pouvoirs du Maître des Morts

Niveau	Dissip. Bien	Cause Paral.
1-4	-	3
5-9	1	4
10-14	2	5
15-19	3	6
20 +	4	7

il se rend digne de lui sur le champ de bataille ; c'est un Combattant émérite et un adversaire redoutable.

Ministère : Seigneur.

Pré-requis :

Force	15
Dextérité	15
Constitution	15

Rôle : le rôle du Champion du Mal est de mener les armées de son maître et de les conduire à la victoire pour la gloire de son dieu.

Compétences martiales : Le Champion du Mal reçoit à sa création la maîtrise d'une arme supplémentaire : la Lance (type de Lance au choix du joueur).

Compétences Diverses : Il reçoit aussi deux autres compétences en plus de celles qu'il aura choisies : Equitation et Héraldique.

Bénéfices spéciaux : Le Champion du Mal reçoit un bonus au toucher de +1 tous les trois niveaux (3, 6, 9, etc...) avec les armes suivantes : la Lance (du type choisi), l'Arc, et un type d'Épée au choix du joueur.

Limitations spéciales: le Champion du Mal ne peut pas lancer de sorts.

Argent de départ : standard.



Le Patrouilleur* (Profil d'Eclaireur)

Description : Le Patrouilleur est un Eclaireur spécialisé dans les reconnaissances aériennes. Capable de monter des créatures volantes, il n'a pas son pareil pour charger les groupes ennemis. Ses capacités de développement lui permettent d'intervenir très rapidement. Il utilise sa *focalisation* pour passer au peigne fin le territoire sur lequel il patrouille, et enfin, il s'appuie sur ses talents psioniques pour repérer, espionner, immobiliser ses adversaires, ou prévenir discrètement les renforts. Il fait généralement partie d'une tribu ou d'un village, ou est employé par une armée.

Qualifications : le patrouilleur doit avoir une Intelligence d'au moins 9 et une Dextérité minimum de 13.

Compétences Martiales : *Recommandées :* Lance de vol (autorisée pour ce profil uniquement), Arbalète légère, Bolas, Fronde, Javelot.

Compétences Diverses : *Bonus :* Equitation en Vol.

Recommandées : Vigilance, Maîtrise des Animaux, Sens de l'Orientation, Fabrication d'Arcs et Flèches.

Équipement et Armures : Pour ne pas alourdir sa monture et garder sa grande mobilité, un patrouilleur ne peut porter d'armure dont la CA est supérieure à 7. Il lui est toutefois permis d'utiliser un bouclier, ainsi que les versions magiques de ces types d'armures. Enfin, tout l'équipement d'harnachement de sa monture lui est offert au début de sa carrière.

Bénéfices spéciaux : Tout patrouilleur possède un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il charge des airs, en plus des bonus traditionnels dus à la charge. Dès qu'il atteint le niveau 2, ayant ainsi prouvé sa ruse, son habilité

et sa bravoure au combat, le patrouilleur reçoit de sa tribu ou de son employeur une monture volante, tirée au hasard dans la table 11. De surcroît, un Patrouilleur étant employé par une armée ou une personne, il est nourri, logé, blanchi, et reçoit généralement une paye pour son travail, ce qui lui assure des revenus et des moyens de subsistance, même lorsqu'il ne part pas en aventure.

Limitations spéciales :

Pas d'Attaque Sournoise : Le Patrouilleur n'est pas capable d'utiliser cette aptitude, en raison du mouvement et du bruit de sa monture. De plus, il est moins à son aise sur terre, et ses mouvements sont un peu moins assurés que ceux des autres Eclaireurs.

Limitations des Modes de Défense : Le Patrouilleur n'a pas accès au Mode de Défense en bonus, il doit les sélectionner parmi ses dévotions.

Devoir auprès de l'employeur : être salarié n'a pas que des avantages ; un Patrouilleur peut être envoyé en mission par son patron alors qu'il désirerait partir en aventure ou prendre du repos. Parfois, le fait d'être aux ordres d'une autre personne restreindra la liberté du Patrouilleur.

Ajustements aux talents de voleurs : +5% en

Tableau 11 :
Monture du Patrouilleur

Jet d6	Résultat
1	Aigle géant
2	Hyppogriffe
3	Griffon
4	Hibou Géant
5	Motbat
6	Au choix du joueur

Mouvements Silencieux, -5% en Crocheter les Serrures.

Option de richesse : Le Patrouilleur débute avec les 4d4+1x10 po standard, mais doit tout dépenser avant de débiter sa carrière (à l'exception d'une ou deux pièces d'or).



L'Espion* (Profil d'Eclaireur)

Description : L'Espion est un Eclaireur spécialisé dans l'espionnage, les missions secrètes et discrètes, et la récupération d'objets ou d'informations. Son agilité et ses talents très développés font de ce type de personnage la créature humanoïde la plus qualifiée pour ce genre de mission. Il utilise ses talents psioniques pour surprendre ses adversaires ou pour les espionner discrètement et à distance respectable, grâce à des pouvoirs tels que *Clairaudience* ou *Clairvoyance*. Si besoin est, il peut utiliser ses capacités pour éliminer discrètement et efficacement gardes et soldats qui le gêneraient dans sa mission.

Qualifications : un Espion doit avoir au moins 15 en Dextérité. Il ne peut être d'alignement Loyal Bon.

Compétences Martiales :

Recommandées : Epée Courte, Arbalète de Poing, Fronde, Stylet, Fléchettes.

Compétences Diverses :

Bonus : Collecte d'Informations, Filature, Lecture sur les Lèvres.

Recommandées : Déguisement, Acrobatie, Estimation, Méditation Focalisée, Fureter, Signaux, Sens des Distances, Vigilance, Analyse du Son.

Equipement et Armures : les Espions sont limités aux armures utilisables par les Voleurs et à leurs versions enchantées. Ils ne peuvent utiliser de bouclier. Chaque Espion commence sa carrière avec une trousse d'outils de voleur gratuite.

Bénéfices spéciaux :

Attaque sournoise Améliorée : L'Espion Bénéficie de l'Attaque Sournoise comme un Voleur de même niveau, et non comme un Eclaireur standard.

Talent de Voleur supplémentaire : l'Espion peut choisir un talent de Voleur supplémentaire parmi les suivants : Grimper, Détecter les Bruits, Argot des Voleurs. Si c'est l'un des deux premiers qui est choisi, l'Espion possède un total de base de 10%, et progresse dans ce talent à raison de 5% par niveau, jusqu'à un maximum de 90%. Si c'est le dernier qui est choisi, l'Espion maîtrise le vocabulaire de la profession à l'instar d'un Voleur.

Limitations spéciales :

Pas de Compétence de Pistage et de Balisage : l'Espion ne reçoit pas ces deux compétences en bonus (mais peut les choisir parmi ses unités de compétence s'il le souhaite).

Moins de PFP : l'Espion ne gagne que 5 PFP supplémentaire par niveau, plus son ajustement dû à la Sagesse (s'il y a lieu).

Ajustements aux talents de voleurs : +10% en Cacher dans l'Ombre, +5% en Mouvements Silencieux, +5% à Crocheter les serrures, -20% en Détecter les Pièges.

Option de richesse : un Espion débute avec seulement 3d4x10 po.

Le Cavalier Furtif* (Profil d'Eclaireur)

Description : Maître du déplacement et de la discrétion, le Cavalier Furtif compte sur sa connaissance des montures et sur sa rapidité d'intervention pour mener à bien ses missions. Très souvent utilisés comme messagers, les Cavaliers Furtifs peuvent également être utiles en combat auprès des corps de cavaleries afin d'apporter un soutien psionique lorsque le besoin s'en fait sentir. Utilisés dans l'Armée, les Cavaliers Furtifs sont des Eclaireurs et des messagers précieux pour tout général qui se respecte.



Qualifications : Un Cavalier Furtif doit avoir au moins 13 en Dextérité et au moins 12 en Force.

Compétences Martiales : Un Cavalier Furtif possède des compétences martiales standards.

Compétences Diverses : *Bonus :* Equitation, Maîtrise des animaux, Acrobatie.

Recommandées : Fureter, Sens de l'Orientation, Sens des Distances, Pistage.

Equipement et Armures :

Bénéfices spéciaux :

Combat Monté : Lorsqu'il combat depuis le dos d'une créature, le Cavalier Furtif a un bonus de +2 à son Tac0. Il jouit également d'un bonus de 10% à sa compétence d'Equitation.

Avantages contre les montures potentielles : les pouvoirs psioniques du Cavalier Furtif sont tels que les créatures pouvant lui servir de monture souffrent d'un -3 à leurs JS, ou bien, s'il n'y a pas de JS, le Psioniste bénéficie d'un bonus de +3 sur son score de Pouvoir.

Discrétion : Même lorsqu'il est à dos de créature, le Cavalier Furtif peut utiliser ses talents de *déplacements silencieux* et de *Se Cacher dans l'ombre*. Ce talent englobe à la fois le cavalier et sa monture, et le score du Cavalier Furtif ne change pas s'il est à pied ou monté.

Limitations spéciales :

Discipline Militaire : Travaillant pour l'Armée ou une organisation militaire, le Cavalier Furtif doit se plier à la discipline stricte et aux ordres de ses supérieurs. Il ne pourra peut-être pas toujours partir en aventure lorsqu'il le souhaitera et devra parfois effectuer des missions pour son organisation militaire.

Pas de Talents de Trouver/Désamorcer les Pièges : Les Cavaliers Furtif n'ont pas accès à ce talent. *Armure légère :* les Cavaliers Furtifs ne peuvent pas porter de Cottes de Mailles ni d'armures plus lourdes

Ajustements aux talents de voleurs : +5% en Cacher dans l'Ombre, +15% en Mouvements

Silencieux, -10% à Trouver des Pièges, -10% à Crocheter les Serrures.

Option de Richesse : Le Cavalier Furtif débute sa carrière avec 4d4+1x10 po.

Le Subtil* (Profil d'Eclaireur)

Description : Passé maître dans la réflexion et la maîtrise de soi, le Subtil est un Eclaireur peu physique mais cependant très efficace, en raison de sa capacité supérieure à raisonner et à être en communion avec son environnement. Plus proche des Psionistes que les autres Eclaireurs, le Subtil compense sa relative faiblesse physique par une redoutable maîtrise des pouvoirs de l'esprit.

Qualifications : Un Subtil doit avoir une Intelligence d'au moins 12 et une Sagesse d'au moins 13.

Compétences Martiales : *Recommandées :* Arbalète légère, Fronde, Dague, Sarbacane.

Compétences Diverses : *Bonus :* Méditation Focalisée, Mathématiques, Régénérescence, Lecture/Ecriture.

Recommandées : Connaissances des Sorts, Astrologie, Herboristerie, Histoire Ancienne, Ingénierie, Aménager le Subconscient, Hypnotisme.

Equipements et armures : Le Subtil possède un équipement standard. En revanche, il n'est autorisé à porter que les armures normalement autorisée à la classe des Psionistes.

Bénéfices spéciaux :

Maîtrise Accrue : Le Subtil bénéficie de ses pouvoirs psioniques comme s'il était d'un niveau supérieur ;

Plus de PFP : le Subtil bénéficie de 7 points de Force Psionique par niveau.

Chapitre 2



Libre Choix : Un Subtil est autorisée à choisir sa discipline primaire ;

Limitations spéciales :

Pas de Focalisation : Le Subtil n'a pas accès au talent de *focaliser* comme les autres Eclaireurs.

Travail intellectuel : Un Subtil doit méditer au moins une heure par jour, sous peine de souffrir d'un malus sur ses jets de pouvoir de -1 par jour consécutif pendant le quel il n'a pas médité.

Moins de Points de Vie : Les Subtils utilisent la table de progression des Roublards en ce qui concerne leurs Dés de Vie.

Ajustements aux talents de voleurs : -5% à Cacher dans l'Ombre, -5% à Mouvements silencieux, -5% à Crocheter les Serrures, +15% à Trouver/Désamorcer des Pièges.

Argents de départ : le Subtil débute sa carrière avec 3d4+1x10po

L'Archer* (profil de Guerrier)

Description : l'Archer est un guerrier spécialisé, comme son nom l'indique, dans l'utilisation des arcs. C'est un chasseur et un tireur hors-pair, capable de détourner le cours des flèches adverses ou de couper des pommes en deux. L'archer, par rapport à des elfes ou à des rôdeurs compétents, est capable de décocher jusqu'à 5 flèches par round si nécessaire.

Pré-requis : Un Archer doit avoir une Dextérité de 14 et une Constitution de 10.

Races autorisées : les Humains, les Elfes, les Demi-Elfes, les Orques, les Demi-Orques, les Enèques, les Hobbits peuvent devenir Archer.

Compétences Martiales : l'Archer possède ses compétences martiales comme un guerrier de même niveau. Il doit cependant consacrer une unité de compétence martiale sur deux à la maîtrise des arcs (Arc long, Arc long composite,

Arc court, Arc court composite, grand Arc de guerre). Notez que les avantages de l'archer à l'arc ne lui interdisent pas de se spécialiser à l'arc de la manière expliquée dans le Manuel des Joueurs™ : un Archer avec une spécialisation arc long gagne la portée «à bout portant», ainsi que la faculté de pouvoir tirer le premier si une flèche est encochée à son arc lors d'une confrontation.

Compétences Diverses : *En bonus :* Fabrication d'arcs et flèches, Observation. *Recommandées :* Chasse, Tir Aveugle, Sens des Distances, Vigilance, Sens du Danger, Signaux.

Équipement : Un Archer reçoit gratuitement, au niveau 1, un arc du type de son choix. Cet arc n'est pas magique, mais il est de très bonne qualité, et surtout il ne lui coûte pas une seule pièce d'or.

Bénéfices Spéciaux :

Bonus Toucher/Dégâts : L'Archer gagne un bonus de +1 sur ses jets de toucher avec un arc, et de +2 sur ses jets de dégâts avec ces mêmes armes.

Tableau 12 :

Attaques par round de l'Archer

Niv de l'Archer	AT# par round
1-6	5/2
7-12	3
13+	7/2

Attaques par round : Un archer possède plusieurs attaques par round lorsqu'il utilise un arc. Celles-ci varient avec son niveau, comme expliqué dans le tableau 12

Tirs supplémentaires : Un Archer a la capacité de tirer encore plus de flèches par round, jusqu'à concurrence de 5 dans le même round. Cependant, une telle performance est régie par de nombreuses conditions :



- L'Archer doit avoir plus de 10% de ses points de vie pour tenter des tirs supplémentaires
- L'Archer subit une pénalité de -2 par flèche supplémentaire sur tous ses jets d'attaque du round, afin de refléter la difficulté d'augmenter de telle manière sa cadence de tir
- Enfin, l'Archer ne peut pas reproduire plus d'un round de suite une telle attaque, et il doit passer au moins deux rounds normaux avant de pouvoir tenter de nouveau d'augmenter sa cadence de tir

Limitations Spéciales :

Limitation d'armure : Les Archers qui passent beaucoup de leur temps à apprendre l'utilisation maximale des arcs, ne sont en revanche pas très calés au niveau des armures. De plus, des armures trop lourdes ou trop peu flexibles les empêchent d'utiliser correctement leurs atouts ; ainsi, les Archers sont limités à l'utilisation des armures de protection de CA 5 ou moins bonne.

Limitation d'armes : Les archers n'ont pas non plus beaucoup de temps à consacrer aux autres armes ; ainsi, ils souffrent d'un malus de -3 au lieu de -2 sur les armes qu'ils ne manient pas (attention, s'ils possèdent une compétence dans le même groupe, ils ne souffrent que du -1 standard). De surcroît, tout Archer est contraint de devoir laisser tomber un type d'arme, qu'il ne pourra jamais maîtriser, faute d'entraînement dans sa jeunesse. L'Archer doit choisir parmi les trois catégories d'armes celle qu'il ne maniera pas (contondante, perforante, tranchante). Le choix de la catégorie « perforante » exclut bien entendu les arcs. Cette catégorie interdite doit être sélectionnée dès le premier niveau. Une fois choisie, elle ne peut plus être changée.

Pas de spécialisation : les Archers ne peuvent se spécialiser dans une arme comme des Guerriers standards, à l'exception des arcs, bien évidemment.

Exclusivité : Atteindre la perfection à l'arc est si difficile et si contraignante qu'un Archer y

consacre parfois toute sa vie. Ceci exclut donc que l'Archer exerce une autre profession en surplus de celle d'Archer, c'est-à-dire qu'un Archer ne peut jamais être multi-classé. Il peuvent en revanche, s'il est humain, stopper sa progression pour commencer une autre profession, mais il est alors sujet aux règles des personnages à plusieurs classes.

Argent de départ : un Archer commence sa carrière avec 5d4x10 po.

Le Mystique* (Profil de Psioniste)

Description : Un Mystique est un personnage qui consacre sa vie à l'utilisation des talents psioniques « purs », c'est-à-dire les disciplines Clairensentientes, Télépathiques et Métapsioniques. Cela ne signifie pas qu'il dédaigne les autres disciplines, mais il préfère toujours la pureté. Les Mystiques sont les combattants télépathes ultimes, car ils consacrent tout leur temps à l'apprentissage intense de ces disciplines.

Pré-requis : Pour pouvoir devenir Mystique, un psioniste ne peut être d'alignement mauvais. Le mal est méprisé par les Mystiques, et ceux-ci ne sortent de leurs retraites que pour combattre pour des causes justes et bonnes. Une Sagesse de 16 ou plus est requise pour devenir Mystique.

Races autorisées : Seuls les Humains peuvent devenir Mystiques.

Rôle : Les Mystiques ont tendance à vivre reclus (souvent dans des lieux difficiles d'accès, comme les montagnes) et préfèrent passer leur temps à étudier et à améliorer leurs pouvoirs. Les Mystiques d'alignement neutres n'interviennent que pour rétablir l'équilibre entre le bien et le mal dans le monde. Les Mystiques d'alignement bon préfèrent se concentrer sur leurs études, mais peuvent tout à



Chapitre 2

fait venir apporter leur aide à un groupe si celui-ci œuvre pour les Forces du bien.

Les Mystiques sont particulièrement bien considérés par les autres psionistes, et sont craints et respectés de leurs ennemis en raison de leurs immenses pouvoirs mentaux. On suppose que, sur Extrêmia, les premiers à avoir été des Mystiques furent les psionistes bons qui décidèrent l'exil à la fin de la Seconde Epoque.

Disciplines préférées : La discipline primaire d'un Mystique est toujours la discipline télépathique, suivie de la discipline Métapsionique. Les Mystiques peuvent ensuite choisir les disciplines dans l'ordre dans lequel ils le souhaitent. Cependant, en raison de leur préférence pour la pureté, ils sont souvent amenés à choisir Psychochémisme ou Psychotranslation afin d'obtenir des pouvoirs défensifs.

Dévotions recommandées : tous les modes d'attaques télépathiques, Barrière mentale...

Sciences recommandées :

Disciplines interdites : Aucune

Talent secondaire (si utilisé) : Scribe.

Compétences Martiales : Un Mystique n'utilise que ses pouvoirs mentaux, et rechigne à utiliser des armes. Il gagnent des compétences martiales au même rythme que les Magiciens (1 tous les 5 niveaux) et ne peut utiliser que les armes suivantes : Bâton, Dague, Sarbacane, Fléchettes, Fronde, Saï, Tonfa, Lasso, Filet, Ceste.

Compétences Diverses : *Bonus :* Méditation Focalisée, Régénérescence. *Recommandées :* Taille des Gemmes, Aménager le Subconscient, Hypnose, Mathématiques, Jeûne, Divination.

Equipement : Les Mystiques ne peuvent porter aucune armure, et n'utilisent des armes que s'ils ne peuvent vraiment pas faire autrement.

Bénéfices spéciaux :

Effet de la méditation : Les Mystiques reçoivent un bonus de +1 pour tous leurs tests de pouvoirs lorsqu'ils utilisent une science ou une dévotion Télépathique, du fait de leur méditation intense dans cette discipline. Ce bonus passe à +2 lorsque le Mystique atteint le 10^{ème} Niveau.

Entraînement supplémentaire : Un Mystique reçoit 2 PFP supplémentaires par niveau pour refléter son étude studieuse des pouvoirs de l'esprit. Il gagne également, au 5^{ème} niveau, un mode de défense psionique gratuitement, et ceci au choix du joueur, en plus des modes que le personnage maîtrise.

Limitations spéciales :

Limitations d'armes : Comme dit plus haut, le Mystique ne peut en aucun cas porter d'armure et ses Compétences Martiales sont réduites par rapport à un psioniste standard.

Besoins en méditation : Un Mystique doit passer au moins une heure dans la journée à méditer. S'il n'entretient pas son esprit, il perd temporairement le bonus de +1 au test de pouvoir télépathique, et ceci jusqu'à ce qu'il se remette à méditer.

Argent de départ : Les Mystiques ont un argent de départ divisé par 2.

L'Armoire à glace* (Profil de Guerrier)

Description : Les armoires à glace, comme leur nom semble l'indiquer, sont de véritables forces de la nature. Particulièrement imposants, ils aiment à traîner dans les auberges, passent leur temps à boire et à dévaster tout ce qu'ils peuvent. Une sorte de Barbare urbain, pour ainsi dire. D'ailleurs, l'Armoire à Glace est au Guerrier ce que le Ravageur est au Barbare. Leur apparence rustre et leur carrure intimidante en font les hommes de mains parfaits pour qui veut



pouvoir sortir en ville en sécurité. Souvent employés comme gardes du corps, les Armoires à glace n'agissent pas par conscience professionnelle, mais généralement parce qu'ils ont besoin d'argent (le plus souvent pour rembourser les dégâts qu'ils ont occasionné lors de leur dernière rixe ou leur dernière beuverie).

Experts en combat rapproché, les Armoires à glace sont de redoutables combattants sur leur terrain, à savoir l'auberge, surtout s'ils ont bu. En effet, il semblerait, de manière totalement inexplicable, que l'alcool leur confère une résistance hors du commun. Les prêtres de Dagan y ont bien compris leur intérêt et font régulièrement la tournée des tavernes et autres lieux de débauches pour se trouver des gardes du corps.

Armés, les Armoires à glace affichent clairement leur préférence pour les armes contondantes, qui sont à leur image, écrasant tout sur leur passage. Plus l'arme est grosse, mieux c'est : les Armoires à glace ont tendance à choisir des armes à deux mains pour que les dégâts soient plus importants.

Les Armoires à glace sont également des personnages très sûrs d'eux-mêmes et de leur force, ce qui les amène parfois à sous-estimer leurs adversaires. Ils ne supportent pas d'être provoqués et répondront agressivement à toute insulte. Mais cette agressivité au combat ne fait pas des armoires à glace des combattants très loyaux ; au contraire, ceux-ci ne reculent devant aucune fourberie pour prendre l'avantage sur leur adversaire !

Pré-requis : une armoire à glace doit avoir au moins 16 en Force et 16 en Constitution. De plus, le personnage doit avoir des valeurs de taille et de poids parmi les plus élevées de ceux de sa race. Les Armoires à glace sont donc de véritables monstres humains, mais sont généralement peu éveillés : leur Sagesse et leur Intelligence ne peuvent dépasser 10, et la somme des deux ne peut excéder 16. Enfin, bien qu'aucune règle ne l'interdise, les femmes seront très rarement des Armoires à glace.

Races Autorisées : Seuls les Personnages des races suivantes peuvent devenir Armoires à Glace : Humain, Nain, Demi-Orque, Demi-Ogre (ils le sont déjà naturellement !), voire Enèque si le MD le permet.

Alignement : les Armoires à glace doivent être Chaotiques.

Compétences martiales : *Recommandées :* Marteau de Bataille, Fléau à Chaîne multiples, Masse à deux mains, Marteau de Guerre, Gourdin, Grand Gourdin, Maillet.

Interdites : Armes tranchantes, Armes de taille S, Armes Perforantes, Armes de Jet.

Compétences Diverses : *Bonus :* Combat Sauvage, Intimidation, Beuverie.

Recommandées : Arme improvisée, Bombance, Combat à l'étroit, Course, Endurance, Jeu.

Equipements : standard.

Bénéfices spéciaux :

Expertise en Pugilat : L'Armoire à glace, au fil des années passées à se battre pour un rien dans les tavernes, est devenue expert en Pugilat. Le personnage ayant ce profil inflige 1d6 points de dégâts à chaque coup de poing (au lieu de 1d3), plus le bonus de Force. De surcroît, l'Armoire à glace a deux attaques de pugilat par round au niveau 1, 3 au niveau 5, 4 au niveau 10, et 5 au niveau 15 et plus.

Puissance meurtrière : Les Armoires à glace sont des personnages tellement destructeurs qu'ils infligent 1 point de dégât supplémentaire sur chaque attaque de mêlée (avec une arme) qu'ils effectuent. Ce bonus passe à +2 lorsqu'ils atteignent le niveau 9.

Charge Accrue : Lorsqu'une Armoire à glace charge, son adversaire n'a plus qu'à faire ses prières ! les Armoires à glace chargeant bénéficient d'un bonus de +3 au toucher (au lieu du +2 standard) et d'un bonus de +2 aux dégâts.



Chapitre 2

Apparence intimidante : Tout les PNJs se trouvant confrontés à une Armoire à Glace doit réussir un jet de moral à -1 pour tous les 3 niveaux de l'Armoire à glace. En cas d'échec, si le PNJ en question doit combattre l'Armoire à glace, il souffrira d'un malus de -2 sur ses jets d'attaque en raison de la peur que lui inspire son adversaire.

Combat dans son élément : Une Armoire à glace se sent dans son élément dans une auberge, et intègre le décor de la pièce dans sa technique de combat, renversant les tables, fracassant les chaises sur ses adversaires, se suspendant au lustres, jetant des chopes de bières au visage de ses ennemis, se jetant derrière le bar, etc... Cette bonne utilisation de l'espace lui procure un bonus de $+1$ sur sa Classe d'Armure lorsqu'il combat dans une auberge.

Dés de vie accrus : Pour refléter sa résistance physique particulièrement élevé, l'Armoire à glace utilise des d12 pour ses points de vie.

Effets de l'alcool : Les effets de l'alcool permettent à une Armoire à glace saoule de continuer à combattre même si ses points de vie atteignent 0, et ceci jusqu'à ce qu'ils atteignent -10 . Cette capacité rend l'Armoire à glace encore plus coriace, mais peut également se révéler dangereuse pour le personnage, car il perd toute notion de blessures et risque de tomber raide mort à tout moment (quand ses PV atteignent -10 ou qu'il n'y a plus d'adversaire au contact dans le round).

Limitations spéciales :

Malus à la réaction : Les Armoires à glace souffrent d'un malus de -2 à la réaction, due à leur apparence impressionnante et à leur agressivité évidente.

Limitations d'armes : Les Armoires à glace ne peuvent utiliser les armes tranchantes ni les armes perforantes (sauf les casques à pointe, les coudières à pointe et les genouillères à pointe), et ne peuvent utiliser les armes de petite taille,

qu'ils assimilent aux armes de voleurs. Les armes de jet leur sont également interdites, car les Armoires à glace méprisent ces armes qui ne permettent pas le combat rapproché. Cependant, les Armoires à glace sont autorisées à lancer des blocs de pierres ou des tables, des chaises, etc...

Importance de l'apparence : Les Armoires à glace cultivent leur image de brute épaisse et imposante. Pour cela, dans leur équipement, il auront plutôt tendance à choisir ce qu'il y a de plus volumineux et de plus impressionnant au détriment de l'efficacité, et indépendamment d'un éventuel bonus magique. Par exemple, une Armoire à glace privilégiera l'Armure d'écailles à la cotte de mailles, car l'armure d'écailles est plus lourde même si elle protège moins bien. De même, une Armoire à glace préférera une armure de plate à une cotte de mailles elfique $+5$.

Susceptibilité : Les Armoires à glace sont très susceptibles et n'acceptent pas facilement les critiques. De même, elles ne peuvent s'empêcher de répondre aux provocations. Chaque fois qu'une Armoire à glace est insultée ou provoquée, le personnage doit réussir un jet de Sagesse à -2 pour éviter de répondre physiquement aux provocations. Ceci s'applique dans tous les cas, et peut se révéler très embarrassants si les provocateurs sont largement supérieurs en nombre ou si le groupe de l'Armoire à glace est affaibli, ou encore si l'Armoire à glace n'a pas de temps à perdre...

Mépris de certains adversaires : Sûr de lui, le personnage ayant le profil d'Armoire à glace aura tendance à être misogyne et à avoir un complexe de supériorité évident face aux adversaires de petite taille, et aura donc tendance à ne pas se donner trop de peine contre de tels opposants. A chaque fois qu'une Armoire à glace affronte un hobbit, un pixie, un gnome (mais pas un nain) ou une femme de quelque race que ce soit, l'adversaire en question bénéficie d'un bonus de $+4$ au toucher à son premier round de combat, et d'un bonus de $+2$ au deuxième round de combat. Ce bonus s'applique uniquement aux attaques de mêlée. Si l'Armoire à glace est touchée pendant l'un des



deux premiers rounds, elles se méfiera et révisera ses défenses (plus de bonus à l'adversaires). En revanche, si toutes les attaques ont échouées, l'adversaire de l'Armoire à glace bénéficie du bonus de +2 jusqu'à ce qu'une des attaques de mêlée ne touche au but.

Malus contre les sorts : Les Armoires à glace souffrent d'un malus de -2 sur les sorts d'enchantement/charme et les autres sorts affectant esprit, en plus des éventuels malus dus à une Sagesse exceptionnellement basse. En effet, l'Armoire à glace a tendance à foncer tête baissée sans se poser de question, et cette attitude facilite l'action des sorts basés sur l'esprit.

Effets de l'alcool : Comme dit plus haut, lorsque les Armoires à glace sont saoules, elles ne contrôlent plus trop leurs actions et sont à la merci d'un adversaire intelligent et puissant.

Argent de départ : les Armoires à glace débutent leur carrière avec les 5d4 x 10 p.o. standards.

Le Psi Sauvage* (Profil de Psioniste)

Description : Les Psionistes Sauvages sont des psionistes dont la culture et le mode de vie sont considérés comme primitifs par la plupart des personnes. Généralement, les sociétés des Psionistes Sauvages incluent également des sauvages guerriers (voir le *Manuel Complet du Guerrier™* pour de plus amples informations).

Pré-requis : Les Psionistes Sauvages sont de formidables psychometabolistes et télépathes. Pour devenir Psioniste Sauvage, il faut avoir une Constitution de 17 et une Sagesse de 16.

Races autorisées : Si la majeure partie des Psionistes Sauvages sont humains, on pourrait très bien envisager des civilisations primitives naines ou hobbit.

Rôle : Les Psionistes Sauvages remplissent plusieurs fonctions au sein de leur tribu, ce qui inclut les soins de toute sorte, mais aussi percer la véritable nature des gens en dehors de la tribu, ou encore aider quelqu'un à entrer en contact avec une autre personne. Leurs formidables pouvoirs télépathiques leur permettent également de combattre, bien qu'il ait été observé que la majorité des Psionistes Sauvages a tendance à être très considérée dans leur tribu, par leur capacité à démultiplier la puissance des guerriers, par exemple à l'aide d'une *force partagée* ou d'une *guérison complète*. En dehors de leur tribu, dans les régions plus civilisées, les Psionistes Sauvages seront souvent considérés comme sales, étranges et primitifs. Pourtant, le Psioniste Sauvage est un type de héros très inhabituel, et apportera un œil surprenant et parfois un peu naïf sur les civilisations avancées.

Disciplines Préférées : Psychométabolisme, Télépathie.

Sciences recommandées : *Affinité Animale, Guérison Complète, Invisibilité Majeure.*

Dévotions recommandées : *Sentir le poison, Contrôle de l'Adrénaline, Ajustement cellulaire, Pouvoir Caméléon, Force Partagée, Détection de la vie, Ouïe Vraie, Modes d'attaques télépathiques.*

Disciplines interdites : Aucune.

Talent secondaire (si utilisé) : Pêcheur, Chasseur.

Compétences Martiales : *Requises :* Aucune
Recommandées : Arc Court, Dague en os ou pierre, Gourdin, Lance en pierre, Bâton, Boomerang, Sarbacane, Javelot.

Compétences Diverses : *Bonus :* Régénérescence, Sens de l'Orientation, Météorologie.

Recommandées : Méditation focalisée, Pistage, Chasse, Pose de collet, Pêche, Connaissance des

Chapitre 2



animaux, Maîtrise des animaux, Soins Vétérinaires, Sens des distances.

Equipement : Les Psionistes Sauvages n'utilisent d'armures d'aucune sorte, car celles-ci les indisposent ; Ils auront également tendance à utiliser les armes de la listes ci-dessus tant qu'ils n'auront pas été confrontés à la civilisation.

Bénéfices spéciaux :

Sens très développés : Les Psionistes Sauvages reçoivent les pouvoirs de *Sens du Danger*, *Vision de l'aura* et *Sens Accrus* en temps que pouvoirs bonus.

Limitations spéciales : Les Psionistes Sauvages ne peuvent porter d'armure sans souffrir d'une pénalité de -3 sur tous leurs jets de dés en raison de l'inconfort et des limitations que leur imposent les armures. De surcroît, ils souffrent d'un malus à la réaction de -3 lorsqu'ils sont confrontés à des personnes civilisés.

Options de richesse : les psionistes sauvages commencent leur carrière avec 1d4 x 10 p.o.

Le Destructeur du Mal* (Profil de Paladin)

donne les missions délicates à accomplir pour pourfendre le mal. Généralement, le fanatique est un humain particulièrement physique, ce qui demande régulièrement un entraînement intensif de musculation et du maniement de son arme principal. C'est un paladin plutôt solitaire, errant, qui accompagne souvent un groupe d'aventuriers à tendance bonne, meilleure façon de débusquer le mal.

Rôle : Il a pour rôle de rendre compte à son dieu des faits du bien et du mal. En même temps, il fait respecter les lois de son dieu sur les terres qu'il sillonne tout au long de sa vie. Pour cela, il ne peut prendre le temps réellement de s'occuper d'une forteresse. Le fanatique ne possède que rarement une place forte ni même une demeure, car il est trop occupé à éradiquer le mal. C'est combattant héroïque impressionnant, redouté des ennemis du bien.

Pré-requis : Un destructeur du mal doit avoir au moins 15 en Force.

Compétences martiales : *Recommandées :* Epée Longue, Epée Bâtarde, Epée à 2 mains, Bouclier

Compétences diverses : *Recommandées :* Combat aveugle, Armurerie, Endurance, Forge d'armes, Joute.

Equipement et armures : Standard.

Tableau 13 :

Ajustements de la Colère Divine du Destructeur du Mal

Degré du mal	Exemple	Ajust. Sag.	Effets
Faible	Pickpocket Brimades	- 2	+ 0 / + 1
Modéré	Peaux vertes Squelettes	- 4	+ 1 / + 1 , + 1/2 attaque par round
Fort	Goules Vampires	- 6	+ 1 / + 2 , + 1 attaque par round
Intense	Dragons Liches	- 10	+ 1 / + 3 , + 1 att/rd , dégâts x2 sur 20 nat

Description : Le fanatique est un paladin loyal et fidèle à son dieu. Il n'a de compte à rendre qu'à celui-ci. C'est son dieu lui-même qui lui

Bénéfices spéciaux :



- *Bonus à la réaction* : Bonus de +2 aux jets de réaction face aux personnes appartenant au même clergé.
- *Pouvoir de protection contre le mal* : Le Destructeur du mal bénéficie d'un sort de protection contre le mal, Protection contre le mal, 1 fois par jour par jour pour une durée de 1 tour. Cette capacité passe à 2 fois par jour au niveau 8.
- *Colère Divine* : Lorsque le paladin ressent le mal, il rentre alors dans une sorte de *Colère Divine* (colère intensifiée selon le degré), qu'il tentera de contenir par un jet de Sagesse, modifié selon le degré d'intensité du mal comme dans le tableau 13.

Limitations spéciales :

- *Pas de Destrier* : Le Destructeur du mal ne pourra jamais appeler de fidèle destrier.
- *Pas de soin des maladies* : Le Destructeur du mal ne peut soigner les maladies de toutes sortes.
- *Malus à la réaction* : le Destructeur du Mal souffre d'un malus de -2 aux jets de réaction face aux créatures mauvaises.
- *Dîme supplémentaire* : Le Destructeur du mal doit donner au moins 25% de ses revenus à son clergé.
- *Un seul suivant* : Le Destructeur du mal n'obtiendra qu'un seul suivant dans sa vie : un écuyer (niveau 1) lorsqu'il aura au moins atteint le niveau 8.

Forteresse : Le Destructeur du Mal ne pourra se lancer dans la fondation d'une forteresse que lorsque celui-ci aura atteint le niveau 10 (si le fanatique désire un jour se construire une place-forte).

Le Chasseur de Trolls (profil de Rôdeur)

Qualifications : Le chasseur de Trolls, en plus des pré-requis d'un rôdeur classique, doit avoir une Force d'au moins 14 et une Dextérité d'au moins 15, afin de pouvoir endurer de longues marches durant les chasses et de pouvoir

combattre efficacement les trolls. Le Chasseur de Troll est un rôdeur, il est donc forcément d'alignement bon ; cependant, par son caractère indépendant, le chasseur de Trolls sera plus volontiers chaotique bon ou neutre bon. Les humains, elfes (toutes les sous-races, incluant les avariels), demi-elfes peuvent devenir Chasseur de Trolls ; Les Enèques, par manque de trolls dans leurs régions d'origine, n'ont pas accès à ce profil.

Description : Le Chasseur de Trolls est un rôdeur dont le but dans la vie est de chasser le plus de trolls possible. Contrairement aux autres rôdeurs, le chasseur de trolls est beaucoup plus porté sur la chasse. Il passera donc le plus clair de son temps à rechercher, à traquer et à exterminer tous les Trolls qu'il pourra rencontrer. Le Chasseur de Trolls est un solitaire qui peut passer de longues semaines à traquer un groupe de trolls afin de les éliminer, le plus souvent un par un. Cependant, on peut trouver des petits groupes de Chasseurs de Trolls qui travaillent ensemble pour contrer une plus grande menace. Ces groupes existent tant que la menace est présente ; une fois qu'elle est écartée, le groupe se sépare. Le Chasseur de Trolls est un personnage discret : il préfère rester à l'écart des plus grandes sociétés humaines. Par contre, on peut rencontrer un Chasseur de Trolls dans des petits villages un peu isolés où il peut se ravitailler entre deux chasses ; de même, on peut le retrouver comme défenseur de petites communautés rurales victimes des trolls. Sinon, le Chasseur de Trolls habite dans la nature : vu qu'il passe beaucoup de temps à chasser, il se contente de dormir à la belle étoile ou dans des campements rudimentaires. Quand il peut avoir des possessions, le Chasseur de Trolls construit une ou plusieurs cabanes qui lui servent de points de chute ou de ralliement pendant ses campagnes de chasse. Ces cabanes sont généralement situées aux points stratégiques du territoire qu'il protège. On trouve des Chasseurs de Trolls dans les mêmes environnements que les trolls. Ils jouissent d'une assez grande popularité dans les communautés rurales pour leurs actions contre les trolls, par contre les gens des villes ne les apprécient pas beaucoup, ceux-



Chapitre 2

là ayant tendance à passer pour des marginaux campagnards obsédés par leurs ennemis jurés.

Rôle : Le Chasseur de troll est un individu solitaire et assez taciturne. Ses manières peuvent paraître un peu rudes pour des personnes ne le connaissant pas. De plus, il préfère les missions en solo aux expéditions en groupe. Cependant, quand il rejoint un groupe, le Chasseur de troll y restera tant qu'il peut tuer des Trolls assez régulièrement. Quand il fait partie d'un groupe, le Chasseur de trolls ne parle pas beaucoup, faisant en général confiance au meneur du groupe pour les décisions. Par contre, quand il a une décision à prendre, le Chasseur de Trolls prendra la voie la plus efficace pour accomplir les plans du groupe. Cependant, quand il sent que le groupe n'a pas particulièrement besoin de lui ou qu'il ne peut pas tuer assez de trolls, le Chasseur de Trolls quittera le groupe pour reprendre ses chasses contre les trolls. Le Chasseur de Troll n'est pas à l'aise dans les villes : il y a trop de monde, trop de bâtiments. S'il doit aller en ville, le Chasseur de Trolls y passera le temps nécessaire pour régler ses affaires, et repartira le plus rapidement possible.

Compétences martiales : Le Chasseur de Trolls peut utiliser n'importe quel type d'arme.

Compétences diverses :

- Bonus : *Allumage de feu, camouflage, chasse, sens de l'orientation.*
- Recommandées : *Fabrication d'arc et de flèches, connaissance des animaux, observation, veille, combat aveugle, combat à l'étroit, survie.*

Bénéfices spéciaux :

Bonus aux dégâts contre les Trolls : Grâce à sa grande connaissance de la manière de se battre des trolls et de leurs points faibles, le Chasseur reçoit un bonus de +1 aux dégâts par attaque et par niveau, cumulativement jusqu'au niveau 15. Arrivé à ce niveau, le chasseur de Trolls connaît tous les points faibles des trolls et ne gagne plus de point en plus sur les dégâts. Ce bonus s'ajoute aux +4 au toucher qu'a le chasseur à

cause de sa race ennemie (voir limitations spéciales).

Bonus à l'esquive : Les trolls ont un malus de -2 sur leurs jets pour toucher un Chasseur de Trolls, car celui-ci connaît parfaitement leur manière de combattre et donc esquive mieux les coups venant des trolls.

Bonus aux Talents de Voleurs : Le chasseur de Trolls doit être discret afin de pouvoir tendre des embuscades aux Trolls et de lui permettre de les suivre sans se faire repérer ; il a donc + 5% à se cacher dans l'ombre et + 5% à ses mouvements silencieux.

Vigilance aiguë : Grâce à ses instincts de chasseur, le Chasseur de Trolls ne peut être surpris par un troll que sur un 1 sur 1 dé 10, de même il ne peut être surpris par toute autre créature que sur un 3 ou moins.

Produire du feu : Le Chasseur de Trolls a accès dès le niveau 4 au sort de *production de feu*, une fois par jour. Cette capacité est une faveur accordée par la divinité du rôdeur afin de l'aider dans sa lutte incessante contre les trolls. Au 9^{ème} niveau, le Chasseurs de Trolls peut utiliser cette capacité deux fois par jour, et enfin au niveau 14, il peut l'utiliser trois fois par jour.

Limitations spéciales :

Limitations du nombre de suivants : Etant un solitaire, le Chasseur de Trolls ne peut avoir que 1d4+2 suivants, contre 2d6 habituellement. De surcroît, il ne les obtient qu'à partir du 10^{ème} niveau. Enfin, ces suivants ne peuvent pas être des créatures ralentissant le chasseur et nuisant à sa discrétion. Par contre, le chasseur obtient un suivant rôdeur dès le 8^{ème} niveau : ce suivant est en fait l'apprenti du Chasseur de Trolls. S'il perd son apprenti, celui-ci est retiré de son nombre de suivants et il ne peut en avoir un autre avant le niveau suivant. L'apprenti est un rôdeur standard de niveau 1 : mais au contact du Chasseur de Trolls, lorsqu'il passera niveau 2, l'apprenti sera un Chasseur de Troll à part entière et en recevra tous les bonus. Il restera



auprès de son mentor pour parfaire ses connaissances et le servir du mieux qu'il le pourra.

Pénalité à la réaction : A cause de son aspect (il peut passer plusieurs semaines à suivre des trolls sans se préoccuper de son hygiène ni de l'entretien de ses armes et armures) et de son caractère plutôt rude et renfermé, le Chasseur de Trolls a un malus de -2 à la réaction des PNJ des villes.

Malus en ville : Si le Chasseur de Trolls reste plus de deux semaines en ville sans retourner dans la nature, il souffrira d'un malus de -2 sur ses jets de Sagesse et de Charisme, tant il se sentira étouffé et observé. S'il reste une semaine supplémentaire, il devra réussir un jet de Sagesse ou devenir enragé pendant 1d4 rounds et tout broyer sur son passage, saccageant les auberges ou détruisant une grange à force de s'exciter dessus.

Enfin, la race ennemie du chasseur doit bien entendu être le Troll, et, de plus, le chasseur doit forcément choisir le Troll dans une de ses langues supplémentaires.

Le Rat de bibliothèque* (profil de mage)

Description : Le Rat de Bibliothèque est un chercheur né, un homme de science toujours à la recherche de nouvelles informations, d'écrits anciens, de textes mythiques et de sorts inconnus. Féru d'expérimentations diverses, il cherche toujours à développer de nouveaux sortilèges de sa compositions, et s'intéresse de près aux travaux de ses collègues magiciens. Le Rat de Bibliothèque est l'archétype du magicien plongé dans de vieux grimoires poussiéreux, qui traîne toujours dans les archives royales, en train de fouiner à la recherche d'une formule mystérieuse ou d'un livre oublié de tous. C'est un travailleur infatigable, capable de se passer de dormir pendant plusieurs jours d'affilée tant il est absorbé par ses recherches. On a déjà vu des

Rats de Bibliothèque espiègles comme des écoliers lorsqu'ils étaient sur le point de découvrir un élément déterminant dans leurs recherches ! Enfin, le Rat de Bibliothèque est un chimiste accompli, qui préfère l'expérience à ces douteuses théories fondées sur l'imagination. Un sage Rat de Bibliothèque – dont le nom est oublié depuis longtemps - déclara un jour : « Observation et Expérimentation sont les deux mamelles de la magie ».

Pré-requis : un Rat de bibliothèque doit avoir au moins 12 en Intelligence et 13 en Sagesse. Un Rat de Bibliothèque ne peut être spécialiste. De plus, un Rat de bibliothèque doit être âgé.

Race autorisées : Humain, Elfe, Demi-Elfe.

Ecole préférée : Divination.

Ecole Interdite : Aucune.

Compétence martiales : Le Rat de Bibliothèque ne peut manier d'armes de jet ou à projectile.

Recommandées : Bâton, Dague.

Compétences Diverses :

Bonus : *Lecture/Ecriture, Histoire Ancienne, Connaissance des Sorts (M)*

Recommandées : *Veille, Connaissance des Sorts (P), Herboristerie, Mathématiques, Ingénierie.*

Equipement : Le Rat de bibliothèque possède, lorsqu'il commence sa carrière, un laboratoire tout équipé d'une valeur de 2000 po.

Bonus : bonus à la recherche magique(2% par niv, +1% par point de sag et d'int au dessus de 10), plus de sorts

Malus : dé de vie = d3 /JS ?/Tac0 ?

Argent de départ : Standard.



Chevalier-Psi* (ou Chevalier de la Flamme Spirituelle)

Description : Ce vénérable ordre de chevalerie psioniste était autrefois la troupe d'élite de l'Ordre Suprême, le gouvernement psioniste qui régnait en tyran et maître lors de la Seconde Epoque. A sa création, cet ordre était le plus pur et le plus droit qui soit ; partout où ils allaient, ses membres faisaient respecter la justice et oeuvraient pour le bien de la population. Mais au fur et à mesure que l'Ordre Suprême devint une dictature, les chefs de la flamme spirituelle firent de leur ordre une sorte de police d'inquisition. Celle-ci était rigide, stricte et intolérante. De nombreux Chevaliers-Psi ne comprirent pas cette évolution, et une scission profonde se créa entre ceux qui restèrent loyaux envers l'Ordre Suprême et ceux qui n'approuvaient pas sa politique. La plupart de ces derniers furent pourchassés ou tués, et peu nombreux sont ceux qui en réchappèrent. Mais bien plus tard, lorsque la dictature psioniste fut vaincue et s'écroula, sa police d'élite fut dissoute et personne ne regretta les Chevaliers de la Flamme Spirituelle.

Plusieurs centaines d'années après la chute des psionistes, le descendant d'un ancien membre de l'Ordre de la Flamme Spirituelle décida de reformer l'Ordre dans sa forme originelle. Le bruit se répandit dans les sociétés secrètes psionistes qui vivaient recluses et des prétendants se présentèrent à cet homme dont l'histoire n'a pas retenu le nom. Bientôt, un nouveau groupe de Chevaliers-Psi fut entraîné et sensibilisé aux méthodes de combat de leurs aînés. Bien que très peu nombreux, ces élus sentent qu'aujourd'hui, le temps est venu pour eux de sortir à nouveau au grand jour et de commencer le repentir de l'Ordre de la Flamme Spirituelle en guidant le peuple vers des jours meilleurs. Cependant, l'Assemblée de magiciens les craint comme la peste, car malgré leurs intentions pures, l'Assemblée n'exclut pas que les dérives du passé se reproduisent un jour. Les membres de l'Ordre de la Flamme Spirituelle

sont donc recherchés par l'Assemblée afin d'être capturés. Le Grand Conseil de l'Assemblée, malgré des pressions de certains groupes, n'a pu se résoudre à déclarer la mort des prisonniers comme nécessaire et conserve les prisonniers à l'abri... pour le moment.

Rôle : voir ci-dessus. Pour le moment, le Nouvel Ordre de la Flamme Spirituelle cherche encore à déterminer le rôle exact qu'il devra jouer dans la société extrême. Une autre petite particularité est que les Chevaliers-Psi ne prient aucun dieu. Même s'il ne remettent pas en cause leur existence ou leur action, les divinités ne les concernent en aucun cas. Ils pensent que les humanoïdes doivent suivre leur propre voie, en développant les forces occultes enfouies au fond de leur esprit plutôt que de compter sur l'aide et les pouvoirs conférés par un dieu.

Pré-Requis : Les Chevaliers-Psi doivent avoir une Dextérité d'au moins 14 et une Force d'au moins 10 en plus des pré-requis standard des psionistes. Enfin, les Chevaliers-Psi doivent être d'un alignement Loyal.

Compétences Martiales : *Bonus :* Epée Large, Pugilat. *Autorisées :* Dague, Bâton. *Interdites :* tout le reste.

Compétences Diverses : *Bonus :* Régénérescence, Combat Aveugle, Sens du Danger. *Recommandées :* Méditation Focalisée, Sommeil Rapide, Combat à l'étroit, Loi, Connaissance de la Magie (M), Acrobatie, Saut, Méditation.

Pouvoirs psioniques : les Chevaliers-Psi doivent forcément choisir leur discipline principale parmi les trois suivantes : Psychométabolisme, Clairsentience, Télépathie. Lorsque les trois disciplines précédemment citées ont été sélectionnées, il peut alors choisir les autres librement, en dehors du fait que le métapsionisme est interdit aux Chevaliers-Psi. En effet, en raison de leur entraînement difficile au niveau martial, les Chevaliers-Psi n'ont pas le temps de développer tous leurs talents

Sorts supplémentaires de l'Adeptes de la Voie du Saphir

	Niveau de maîtrise	Niveau de Maitrise	Sorts nv 1	Sorts nv 2	Sorts nv 3	
psioniques en comparaison avec les psionistes standards.	10	1	1	-	-	
	11	2	2	-	-	
	12	3	3	1	-	
	13	4	3	2	-	
	14	5	4	2	-	
	15	6	4	3	1	
	16	7	5	3	2	
	17	8	5	4	2	
	Bénéfices spéciaux :	18	9	5	4	3
		19	10	5	5	3
20		11	5	5	4	

Compétence à

l'épée large : comme dit plus haut, les Chevaliers-Psi gagnent gratuitement au premier niveau la compétence d'Épée Large. Cette arme est en effet l'arme de prédilection des Chevaliers-Psi. En dépensant une unité de compétence dans cette arme, ils peuvent se spécialiser, gagnant ainsi +1 aux jets de toucher et +2 aux jets de dégâts, mais n'obtenant pas l'augmentation des attaques par round des spécialistes (ils ne peuvent donc faire qu'une seule attaque par round avec cette arme, même en cas de spécialisation).

Combat à mains nues : Les Chevaliers-Psi sont également très compétents à mains nues : ils peuvent porter 2 coups par round, avec un bonus de +1 au toucher et de +2 sur les dégâts.

Lame Psychique : Au niveau 3, quelles que soient les disciplines qu'il maîtrise, le Chevalier-Psi gagne gratuitement le pouvoir de *Lame Psychique*, sans que celui-ci n'entre en compte dans le nombre de pouvoirs qu'il possède normalement.

Limitations spéciales :

Choix d'armes restreint : Les Chevaliers-Psi ne peuvent manier que les armes suivantes : Épée Large, Bâton, Dague.

Aucune armure permise : Les Chevaliers-Psi ne portent jamais d'armure et ne peuvent en porter. Cela gêne leurs mouvements et va à l'encontre de leur philosophie et leur mode de pensée.

Discipline Métapsioniste interdite : les Chevaliers-Psi ne peuvent en aucun cas choisir cette discipline parmi celles qu'ils maîtrisent.

Traque de l'Assemblée : Comme dit précédemment, les membres de l'Ordre de la Flamme Spirituelle sont traqués par la puissante Assemblée. Autant dire qu'il s'agit d'un désavantage de taille, qui oblige les Chevaliers-Psi à être beaucoup plus discrets qu'ils ne le désirent...

Équipement : les Chevaliers-Psi débutent leur carrière avec une épée large de bonne qualité (mais sans aucun bonus) gratuitement ainsi qu'avec un tatouage dans leur dos représentant une flamme dansante avec deux yeux en son centre.

Argent de départ : les Chevaliers-Psi débutent leur carrière avec 2d4+1x10 p.o.

Adeptes de la Voie du Saphir

Chapitre 2



Description : la Voie du Saphir est une secte regroupant des psionistes vénérant le dieu ancien Bakkir. Plus personne ne croit aujourd'hui en ce dieu, dont la foi fut supplantée par celle de son fils, Uron. Les anciens adeptes de Bakkir furent amalgamés par le clergé d'Uron, et la foi en Bakkir disparut peu à peu. Pourtant, à la fin de la dictature psioniste, le retour aux anciennes valeurs était de rigueur et nombreux furent les Dispersés à se tourner vers les dieux anciens, Bakkir, Galtrir et même le Dieu-Sans-Nom pour les nostalgiques de l'Ordre Suprême. Aujourd'hui, la Voie du Saphir compte quelques centaines de membres, essentiellement dans le Karakite et dans le Vyrmonus. Ce diffère peut apparaître bien dérisoire, mais il faut savoir que seuls les plus braves et les plus doués des psionistes priant Bakkir sont invités à rejoindre la Voie du Saphir.

Pré-Requis : Pour devenir Adeptes de la Voie du Saphir, il faut avoir une Sagesse d'au moins 15 en plus des pré-requis standards de Psioniste. De surcroît, le Psioniste doit être au moins du 10^{ème} niveau avant de pouvoir être invité à entrer dans la Voie du Saphir. Il doit préalablement ne pas avoir de profil ou abandonner son profil précédent.

Compétences Martiales : Standard. Les compétences martiales sont au choix du joueur, selon celles qu'il avait avant de devenir Adeptes de la Voie du Saphir.

Compétences diverses : *Bonus :* Religion, Histoire Ancienne. *Recommandées :* Loi, Méditation Focalisée, Connaissance des sorts (P), Taille des Gemmes.

Pouvoirs Psioniques : Tout Adeptes de la Voie du Saphir doit maîtriser la discipline de Psychotranslation avant d'entrer dans le clergé. Il n'y a aucune autre contrainte concernant les Pouvoirs Psioniques.

Bénéfices spéciaux :

- *Sorts de Prêtre :* A partir du 10^{ème} Niveau, l'Adeptes de la Voie du Saphir apprend à

maîtriser la foi et la prière, et parvient à entrer en contact avec Bakkir. Bien que le contact soit difficile, Bakkir étant un dieu ancien qui ne peut accorder de sort plus puissant que le 3^{ème} niveau, l'Adeptes parvient à obtenir des sorts. Leur nombre et leur niveau dépendent du tableau 14. Les sphères autorisées sont les suivantes : Temps, Astrale, Voyageur, Solaire, Soins, Élémentaire, Générale, Divination, Garde.

Limitations spéciales :

Le temps passé à prier et à étudier des textes sacrés de Bakkir retrouvés par la Voie du Saphir a aussi ses inconvénients :

- *Plus de compétences martiales :* après le niveau 10, un Adeptes de la Voie du Saphir ne gagne plus d'unité de compétence martiale.
- *Plus de nouvelle discipline :* après le niveau 10, un Adeptes ne gagne plus de nouvelle discipline psionique.
- *Malus à la réaction :* en raison des croyances particulières des Adeptes (après tout, il prie un dieu disparu), ces derniers souffrent d'un malus à la réaction de -3 envers tout les prêtres (sauf ceux d'Uron, envers qui le malus n'est que de -1). Nombreux sont les clergés qui ne voient pas d'un bon œil le retour d'anciens dieux (ni l'arrivée de nouveaux, d'ailleurs) et les prêtres adverses feront souvent ce qu'ils peuvent pour mettre des bâtons dans les roues de la Voie du Saphir s'ils en ont l'occasion.

Equipement : Lors de son intronisation, le nouvel Adeptes reçoit son symbole religieux : un petit dragon de Saphir miniature (en saphir, évidemment !). Ce petit objet est bien sûr nécessaire pour le lancement de sorts, mais il possède aussi des propriétés psioniques : tant qu'il le porte sur lui, le symbole sacré permet de récupérer ses la PFP deux fois plus vite, soit :

- Marche, équitation : 6 PFP/heure (1 par tour)
- Assis, repos, lecture : 12 PFP/heure (2 par tour)



- Régénérescence, Sommeil : 24 PFP/heure (4 par tour).

Le Symbole est également doté d'un pouvoir de *Téléportation programmée*. Les caractéristiques de l'objet sont les suivantes : Intelligence : 15, PFP : 96.

Le Caravanier-guide* :

Description : Les Caravaniers sont des rôdeurs qui mettent leurs extraordinaires capacités de survie et de connaissance de la nature au service des autres. Dans un monde où la majeure partie des transactions commerciales se fait par voie de routes, on comprend que des hommes se soient peu à peu spécialisés dans le convoyage des biens et des personnes.

Bien qu'en contact permanent avec les autres, les Caravaniers n'en passent pas moins le plus clair de leur temps en pleine nature. Les caravaniers guident les expéditions et les caravanes à travers les régions inhospitalières, assumant un rôle de direction dans ces troupes : ce sont eux qui décident du meilleur itinéraire à suivre, de l'établissement des camps, et qui déjouent également les pièges du terrain. Etant bien souvent des combattants hors pair les Caravaniers assurent fréquemment la sécurité des convois, allant même jusqu'à diriger les hommes d'escorte.

Enfin leur connaissance des animaux permet de soigner efficacement les bêtes du convoi, qui peuvent ainsi donner le meilleur d'elles-mêmes. Dans la plupart des cas les Caravaniers louent (cher) leurs services à des marchands ou voyageurs, cependant une faible partie d'entre eux finit par se mettre à son compte. Dans les Terres du Nord, la majorité des Caravaniers appartiennent à la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs.

Qualifications : Le métier de Caravanier demandant beaucoup de ruse et de souplesse d'esprit, les Caravaniers doivent avoir un

minimum de 11 en Intelligence. Du fait de leur mode de vie, les elfes ne peuvent devenir Caravaniers.

Terrain dominant : Quelconque.

Rôle : Eclaireur, guide, protection, et soin des bêtes.

Compétences martiales : Au premier niveau, les caravaniers doivent maîtriser au minimum une arme de projectile et une épée, par la suite ils dépensent librement leurs points de compétence. Néanmoins, en raison de leur encombrement trop important, ils n'utilisent jamais d'armes d'hast.

Recommandées : épée (toute), hache et hachette (toutes), arc (tous)...

Compétences diverses : *Bonus :* Sens de l'orientation, Cartographie, Vigilance, Maîtrise des animaux. *Recommandées :* Equitation, Météorologie, Conduite de char, Connaissance des animaux, Premier secours, Soins vétérinaires, Balisage, Sens des distances, Signes de piste, Observation, Survie...

Armure et équipement : La très grande mobilité requise pour l'activité de caravaniers oblige ceux-ci à se désintéresser des armures lourdes et encombrantes. Ainsi il ne peuvent porter d'armure plus importante que la cote de mailles, sauf si le bonus magique de l'armure est supérieur ou égal à +2, ainsi une plate complète +1 ne pourrait pas être portée, à la différence d'une armure feuilletée +2, ceci pour refléter le fait qu'une armure hautement magique représente un encombrement plus faible.

Espèce ennemie : L'espèce ennemie du Caravanier doit être une race susceptible de s'attaquer aux richesses qu'il transporte : Orques, Voleurs ou autre espèce humanoïde intelligente sont des bons choix.

Suivants : La majeure partie des suivants d'un Caravanier seront humains ou demi-humains, et lui serviront d'escorte pour monter une troupe. Il attirera seulement 1d4+1 créatures, dont la

Chapitre 2



vitesse de déplacement ne pourra être inférieur à 12. De plus, au niveau 4, il attirera un suivant spécial (pris en compte dans le maximum permis) pour lui servir de monture, (voir bénéfices spéciaux).

Bénéfices spéciaux :

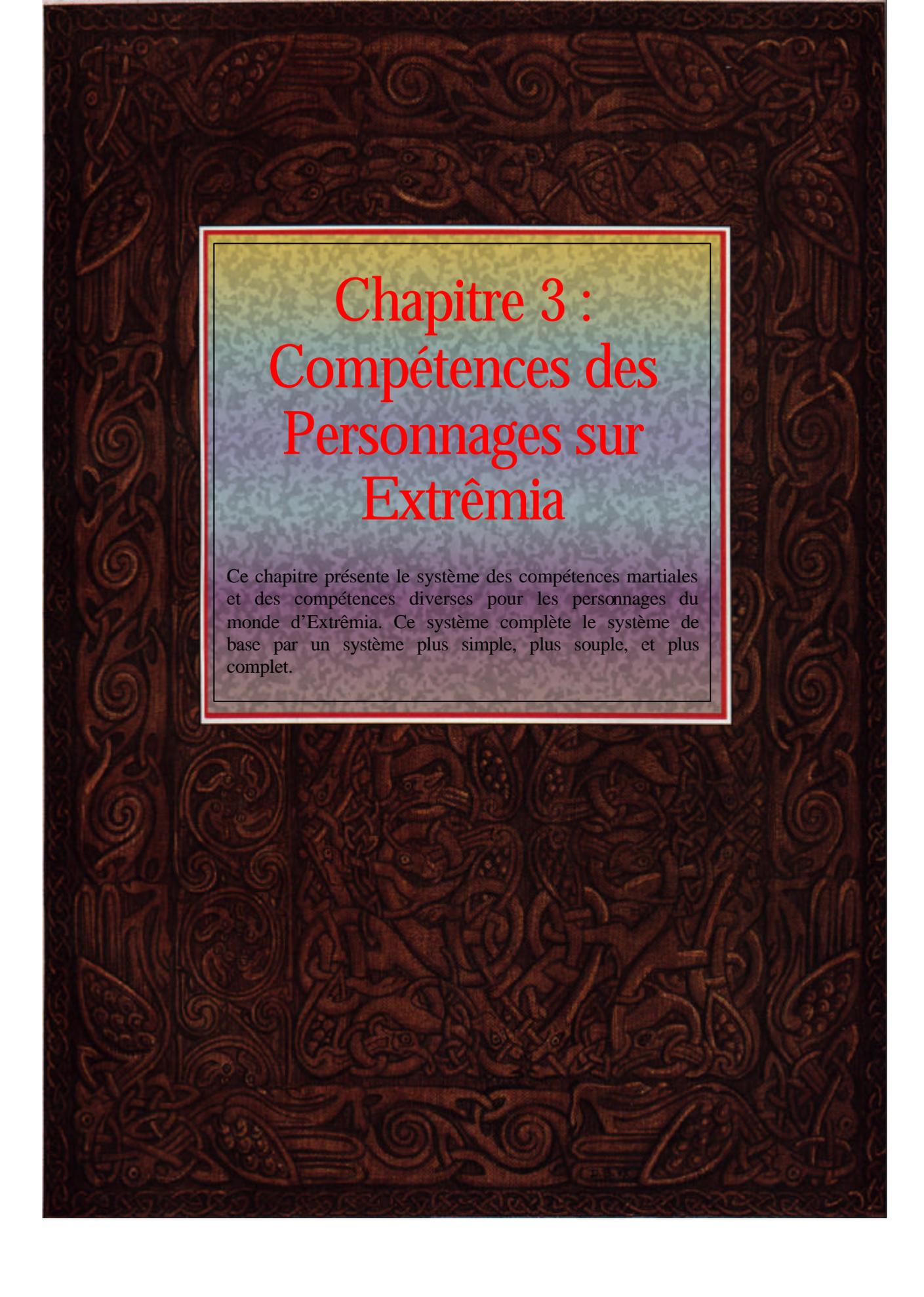
- *Sens de la piste* : dans des circonstances normales les chances de se perdre d'un caravanier sont divisées par 2. Il faut pour cela qu'il ait un minimum préparé son expédition et possède quelques informations (cartes ou points de repères). Si ces conditions sont remplies, le Caravanier guide tellement bien son groupe que les trajets s'effectuent avec un gain de temps de 2% par niveau.
- *Instinct* : l'entraînement du Caravanier lui permet d'être toujours sur le qui-vive. Ainsi, il a des chances d'identifier un danger naturel (éboulement, éruption...) avant que celui-ci soit néfaste au groupe. Ses chances de détection sont de 10% par niveau. De même une embuscade tentée contre la caravane sera détectée, au moins 2 rounds avant, si les attaquants ne réussissent pas un jet de sauvegarde contre la paralysie à -1 tous les 3 niveaux du rôdeur.
- *Monture* : Au quatrième niveau le caravanier attire une créature pour lui servir de monture. Il ne peut s'agir d'une créature volante. Cette monture aura 2DV de plus que la normale et disposera d'un bonus de +1/+1 sur ses attaques. Aux niveaux 8, 12 et 16 la monture gagnera 1 DV supplémentaire ainsi qu'un bonus de +1 sur ses dégâts. Si sa monture meurt, le personnage subit un malus de -1 à tous ses jets pendant 1d4 semaines ; il pourra en attirer une autre sitôt son prochain niveau passé. Le Caravanier peut communiquer verbalement avec sa monture.

Limitations spéciales :

- *Empathie limitée* : Bien que les caravaniers disposent d'une empathie animale, celle-ci ne marche pleinement que sur les animaux domestiques ; les chances de base sont

divisées par deux face à des animaux sauvages.

- *Limitation d'armure* : voir équipement
- *Limitation de sphère* : les caravaniers ne peuvent lancer des sorts de la sphère Végétale, seule la sphère Animale leur est accessible.



Chapitre 3 : Compétences des Personnages sur Extrêmia

Ce chapitre présente le système des compétences martiales et des compétences diverses pour les personnages du monde d'Extrêmia. Ce système complète le système de base par un système plus simple, plus souple, et plus complet.



Compétences diverses améliorées

Généralités

La méthode la plus complète pour déterminer les talents d'un personnage est celle des compétences diverses améliorées. Celles-ci sont basées sur les compétences diverses. Chaque personnage commence sa carrière avec un certain nombre de scores de compétences diverses, lesquels augmentent à mesure qu'il progresse. Les unités initiales sont les plus remplies initialement. Elles sont nécessairement les plus développées. Les compétences diverses améliorées fournissent le moyen le plus détaillé pour déterminer ce que sait un personnage-joueur. Elles lui autorisent un choix complet et permettent de définir les effets de chaque option. Contrairement aux autres, cependant, cette méthode est exempte de revers. Tout d'abord, les compétences diverses améliorées sont moins rigides que les compétences diverses. Etant extensibles, elles ne limitent plus les options du joueur et du MD. De plus, elles ne laissent que de moins en moins certaines questions sans réponses. Mais tandis que ces questions étaient auparavant très générales, elles seront désormais très précises. Utiliser ce système n'augmente également pas le temps requis pour créer un personnage. Bien qu'on obtienne une personne très complète, mieux définie, le temps de préparation ne demande pas de deux à trois heures. Les joueurs, notamment les débutants, seront enthousiasmés par la complétude et le nombre réduit des règles.

Contrairement aux compétences diverses, pour lesquelles certaines catégories sont impossibles à apprendre faute d'unités, toutes les compétences diverses améliorées sont accessibles à tous. Cependant, l'apprentissage d'une partie d'entre elles est plus facile à certaines classes qu'à d'autres. Le tableau 37a contient toutes les compétences diverses, divisées en catégories qui correspondent aux groupes de personnages. Les

compétences indiquées dans chaque catégorie sont faciles à acquérir par les personnages appartenant au groupe correspondant. Une catégorie supplémentaire, « Ordre Général » renferme les compétences utilisables aisément par tous les personnages.

Un personnage ne commence pas ignare. Quand il débute, un personnage possède un score dans chaque compétence. Ce score est indiqué dans la colonne départ du tableau 37a en fonction de la classe du personnage. Selon la race du personnage, ce score est modifié en ajoutant le modificateur trouvé dans le tableau 38a. Ensuite, au cours de sa carrière, le personnage verra ses compétences améliorées, alors qu'il gagne de l'expérience, ou tout simplement s'il les utilise suffisamment souvent. A chaque niveau (jusqu'au niveau 5 seulement), le joueur ajoute quelques points à chacune de ses compétences comme indiqué dans la colonne /niv du tableau 37a. A la fin de la séance de jeu, ou aussi régulièrement que le MD le décide, le joueur, s'il a utilisé une certaine compétence pendant la partie, est autorisé à lancer un dé du type indiqué dans la colonne /util du tableau 37a, et ajoute le résultat au score qu'il avait jusque-là. Optionnellement, ce jet de dé est à diviser par le nombre d'unités requises indiqué dans le tableau 37 du Manuel des Joueurs. Pour refléter l'influence du mode de vie du personnage sur ses habiletés, les compétences données en bonus par un profil reçoivent une amélioration de 30% sur le score initial. Optionnellement, le joueur peut choisir une ou deux autres compétences dans lesquelles il rajoutera encore 30%, et qui seront en quelque sorte les hobbies du personnage.

L'utilisation des compétences diverses améliorées se fait de façon très simple. Quand un personnage doit faire une action associée à une compétence dont on n'est pas sûr qu'il la réussisse automatiquement, il lance un dé de pourcentage afin de déterminer le succès de son action. Pour réussir l'action entreprise, le résultat du jet doit être inférieur ou égal au score que le personnage possède pour cette compétence. Néanmoins, en fonction de la



difficulté de l'action, le MD peut imposer un malus ou un bonus au score de compétence pour cette action particulière. En cas de réussite, le joueur coche la case de la feuille de compétences située à gauche de la compétence utilisée. A la fin de la séance, si le MD l'autorise, le joueur peut améliorer son score dans les compétences utilisées avec succès, et effacer les croix placées en cours de jeu.

Le rythme de progression en score de compétences est régulé par le MD, et celui-ci devrait être attentif à n'autoriser de jet que pour les actions présentant réellement une difficulté ou une utilité. Sauter un fossé ne nécessite sûrement pas un jet en Alpinisme, mais traverser un torrent sur un radeau peut être sujet à un test de Navigation. D'autre part, le MD peut imposer des malus et bonus permanents voire des interdictions tenant compte de l'historique du personnage : une jambe de bois peut être gênante pour la Natation et rédhitoire pour le Funambulisme. Le MD peut aussi infliger des malus ou bonus temporaires : un personnage saoul pourra se voir infliger un malus de 50% en jonglerie, tant qu'il est sous l'emprise de l'alcool. De même, si un personnage voit une de ses caractéristiques modifiées, les compétences basées sur cette caractéristique verront leurs pourcentages modifiés dans le même sens à raison de 5% pour un point de trait gagné ou perdu.

Description des nouvelles compétences

Nous ne détaillons ici que les compétences diverses exclusivement élaborées pour le Monde d'Extrêmia©. Vous trouverez la description des autres compétences dans les manuels TSR™., de la gamme AD&D©.

Connaissances magiques : Un personnage possédant cette compétence peut déterminer la nature d'un objet magique plus facilement. Le personnage doit examiner l'objet, rechercher des indices dans sa composition, étudier sa forme, sa décoration. Un jet de compétence réussi indique

que le personnage a identifié correctement l'objet. Quelques objets particulièrement rares peuvent entraîner des pénalités aux jets. Si une modeste épée +1 ou un anneau de protection n'ont pas de modificateur, une lame d'acuité ou un bâton du mage peuvent être plus difficiles à identifier.

Que le jet ait été réussi ou non, le personnage utilisant ce talent pensera qu'il a identifié correctement l'objet. Cependant si le jet échoue, le MD peut donner des informations fausses. Notez également que cette compétence ne peut déterminer si l'objet est maudit. Enfin cette compétence réduit également de moitié le temps de construction que nécessite un objet magique si un jet est réussi.

Cracher du feu : Cette compétence permet de cracher du feu dans le but d'amuser la galerie. Cependant, un personnage compétent, s'il est équipé d'huile, pourra l'utiliser en combat pour causer 2d4+1 points de dégâts en cas de jet de compétence réussi. Chaque gerbe de flamme coûte une utilisation d'huile. En cas d'échec du jet de compétence, le personnage doit réussir un jet de Constitution ou subir 1d6 points de dégâts.

Incantation dissimulée : Un personnage jeteur de sorts utilisant correctement cette compétence est capable d'incanter un sort de manière très discrète. Le personnage parlant en effet très bas dissimule de la meilleure manière qui soit son élément matériel, fait le moins de gestes possible, etc.

Seul un jet réussi de connaissance des sorts pourra détecter une incantation dissimulée, mais on devra faire un nouveau jet pour déterminer la nature du sort incanté. Notons bien sur que l'incantation dissimulée ne permet pas d'incanter si le jeteur est bâillonné, attaché...

Incantation rapide : Cette compétence permet à un jeteur de sort de réduire son initiative pour ses sorts de 1 point s'il réussit un jet de compétence. Par exemple, un mage lançant un sort de cécité et obtenant 5 sur son jet



Chapitre 3

d'initiative aurait une initiative modifiée de 6 (au lieu de 7). Il est également possible de tenter deux jets consécutifs de cette compétence, ce qui permet de réduire le temps d'incantation de 2. Notez cependant qu'il est impossible d'obtenir un temps d'incantation inférieur à 0. Notez également que si un des jets de compétence est manqué, le sort est irrémédiablement gâché.

Jeûne : Cette compétence, comme son nom l'indique, permet à un personnage de se passer de manger pendant une certaine période de temps. Un jet de compétence réussi signifie que le personnage est capable de se passer de manger pendant une journée complète (24h). Il est également possible de prolonger la période de jeûne, mais pour toute journée sans manger après la première, le jet s'effectue avec un malus cumulatif de -10% par journée de jeûne au-delà de la première. Dès qu'un jet est manqué, le personnage doit absolument manger, sinon la fatigue l'emporte et le personnage perd temporairement un point de constitution. Dans le cas où plusieurs jets échouent, veillez à noter que le personnage perd un point de constitution par jet manqué s'il n'a pu manger ; les pertes de points de constitution sont bien sûr cumulatives. Quand la constitution du personnage atteint 0, le personnage meurt de faim. Les points de constitution perdus reviennent au rythme de 2 points par jour où le personnage mange à sa faim.

Mathématiques : Cette compétence permet d'utiliser et de comprendre la géométrie et les problèmes d'algèbre basique. Un personnage possédant plus de 70% est capable d'utiliser la géométrie des solides, la trigonométrie et est capable de résoudre les problèmes de logique.

Méditation : Cette compétence permet d'obtenir une meilleure concentration avant d'utiliser des compétences diverses requérant l'utilisation de facultés mentales. Cette compétence donne en effet un bonus de 10% sur les jets de compétence suivantes :

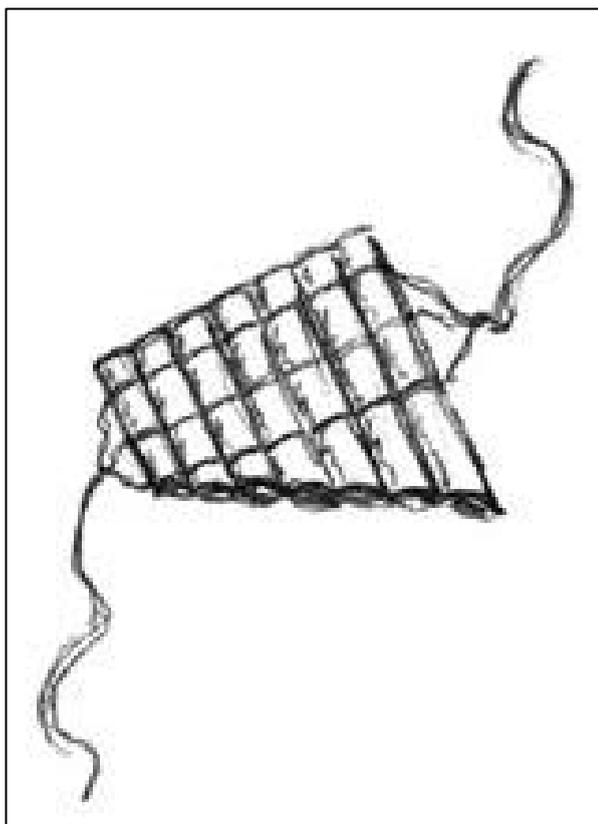
- Mathématiques
- Méditation focalisée

- Hypnotisme
- Régénérescence
- Aménager le subconscient
- Langues anciennes
- Ingénierie
- Langage des signes
- Sorts spécifiques
- Incantation rapide
- Incantation cachée

Cette compétence peut également donner un bonus de +1 sur les jets d'intelligence pendant l'heure suivant la méditation. Les méthodes de méditation varient considérablement d'un personnage à l'autre mais celle-ci dure en moyenne d'une demi-heure à une heure.

Passe-passe : Cette compétence, à la manière d'un *vol à la tire*, permet d'effectuer des petits mouvements rapides et précis afin d'exécuter de petits tours de passe-passe, tels que sortir une pièce de derrière une oreille ou faire disparaître un petit objet. Cette compétence est utilisée dans le cadre de la distraction, et ne permet pas de dérober discrètement un objet comme le ferait un *vol à la tire*.

Torture : Cette sinistre compétence permet à des personnages peu scrupuleux d'obtenir des informations de prisonniers en utilisant la violence, les supplices, bref la torture. Si tout personnage peut tenter de torturer, un jet réussi de torture signifie que les supplices infligés sont particulièrement difficiles à supporter et parfaitement exécutés par le bourreau. Si la victime ne réussit pas un jet de constitution et un jet de sagesse, elle craque et parlera afin de stopper la douleur. Notez que les jets de sagesse et de constitution s'effectuent à -1 par journée de torture endurée par la victime. A la discrétion du MD, un personnage ayant enduré la torture peut se voir infliger des pertes (temporaires ou non) de points de Charisme et/ou de Constitution. Notez enfin que la torture, même en tant que dernier recours, n'est pas un acte bon, et un rôdeur ou un paladin torturant une personne perdrait automatiquement et irrémédiablement son statut.



Veille : Grâce à cette compétence, un personnage peut se passer de dormir pendant une certaine période de temps. Si le personnage réussit un jet de compétence, il peut se passer de dormir pendant une journée complète (24h). Il est également possible de prolonger la période de veille, mais pour toute journée sans dormir après la première, le jet s'effectue avec un malus cumulatif de -10% par journée au-delà de la première. Dès qu'un jet est manqué, le personnage s'écroule de fatigue et ne peut pas s'empêcher de s'endormir profondément.

Compétences Martiales

Une compétence martiale mesure le niveau de connaissance et de pratique d'un personnage avec une arme particulière. Lorsqu'un personnage est créé, le joueur consulte le tableau 34 du Manuel des Joueurs™ pour connaître le nombre de compétences martiales dont il dispose. Consultez les pages 55 à 57 du Manuel précédemment cité pour des informations plus complètes.

Chaque unité de compétence martiale doit être attribuée à une arme particulière et non à une classe d'armes. Chaque arme figurant dans le tableau requiert sa propre compétence ; chacune a ses propres particularités qui doivent être maîtrisées avant que l'arme ne puisse être maniée correctement et efficacement. Un personnage compétent en épée longue n'est pas forcément aussi talentueux avec une épée large ; les deux armes sont presque semblables mais les styles de combat diffèrent. Le personnage manie donc l'épée large avec des malus. Cependant, ce n'est pas comme s'il maniait un marteau de bataille ou une lance ; aussi, il bénéficie de la règle des bonus d'armes similaires énoncée page 56 du Manuel des Joueurs™.

Cependant, afin de bénéficier des bonus d'armes similaires, les joueurs doivent impérativement utiliser les groupes d'armes suivants :

Arbalètes : Arbalète légère (ancien et nouveau modèle), Arbalète sur trépied, Arbalète lourde (ancien et nouveau modèle) Arbalète de poing (ancien et nouveau modèle). *(Notez que les nouveaux et les anciens modèles d'arbalètes ne nécessitent pas de compétences différenciées)*

Arcs : Arc long, Arc long composite, Arc court, Arc court composite, Grand Arc de guerre, Daikyu, Arc Pixie

Bâtons : Bâton, Tetsubo, Bo, Bâton Cornu, Hoopak

Armes d'hast de balayage : Bardiche, Hallebarde, Doloire, Doloire-Guisarme, Vouge, Vouge-Guisarme, Naginata, Faux, Fauchard, Fauchard-Crochet, Manriki-Gusari, Fourche-Fauchard, Guisarme

Armes d'hast de perforation : Bec de Corbin, Harpon, Trident, Javelot, Fourche de guerre, Esponton, Spertum, Pertuisane, Pique, Marteau de Lucerne, Ritiik

Haches : Hache d'armes, Hachette, Hache à deux mains, Hache de bûcheron, Hache de jet,



Chapitre 3

Tranchoir, Piolet, Tranche-Glace, Cisel, Hache de bras

Lames courtes : Epée courte, Drusus, Sabre, Wakisashi, Sabre d'abordage, Rapière, Epée Pixie, Machette, Fleuret, Fauchon, Iuak

Lames longues : Claymore, Epée large, Epée longue, Katana, Cimenterre, Khopesh, Epée Large d'aïronné, Epée Bâtarde

Lames à deux mains : Grand Cimenterre, Epée à deux mains, Espadon, Epée lourde, Epée Bâtarde

Couteaux : Dague, Main-gauche, Saï, Couteau de harnais, Couteau de lancer, Couteau en os / en métal, Stylet, Pic à glace

Armes articulées : Nunchaku, Fléau de fantassin, Fléau de cavalier, Fléau à chaînes multiples, Fléau à grain, Fléau de Piquedos, Chaîne Fléau, Kasurigama

Lances : Lance de vol, Lance d'armes, Lance de fantassin, Lance en pierre, Lance de joute, Lance de cavalier lourde, Lance de cavalier légère, Lance de cavalier légère, Epieu de fantassin, Epieu de cavalier, Artengak

Armes d'écrasement : Masse de fantassin, Masse à deux mains, Masse de cavalier, Masse de piquedos, Maillet, Marteau de bataille, Marteau à une main, Etoile du matin, Gourdin, Barre Flind

Armes de Projection : Hoopak, Fronde, Lance-pierres

Armes de lacération : Fouet, Fouet barbelé, Knout

Armes d'immobilisation : Filet, Lasso, Bolas, Attrape-homme

Armes de pugilat : Ceste, Rasoirs de poing, Griffes de combat, Gant clouté, Crochet tenu, crochet attaché, Coupe-cou, Tranche-pied,

Genouillères à pointe, Casque à pointe, Coudières à pointe, Tonfa

Armes à distance de rotation : Shuriken, Boomerang, Chatkcha

Armes à poudre : (si le MD le permet) Arquebuse, mousquet...

Note : un personnage spécialisé au pugilat ne gagne pas de bonus pour les armes similaires : des gants cloutés ou des rasoirs de poing requièrent leur propre compétence, sauf avec l'accord du MD.

RODEUR

X					Ini. /niv /util Score				
A									
					Acrobatie	Dex	3	1d8	
					Agriculture	Int	3	1d8	
					Allumage de Feu	Sag	3	1d8	
					Alpinisme	Dex	3	1d8	
					Aménager le Subconscient	Sag	1	1d4	
					Analyse du Son	Sag	3	1d8	
					Arme improvisée	Sag	3	1d8	
					Armurerie	Int	3	1d8	
					Armurerie rudimentaire	Int	3	1d8	
B					Astrologie	Int	2	1d6	
					Balisage	Sag	5	1d10	
					Baluchonnage	Dex	3	1d8	
					Baratin	Cha	1	1d4	
					Beuverie	Con	3	1d8	
					Bombance	Con	5	1d10	
					Bonne Aventure	Cha	1	1d4	
					Brassage	Int	2	1d6	
					Bureaucratie	Int	1	1d4	
					C				
Camouflage	Int	3	1d8						
Canotage	Sag	5	1d10						
Cartographie	Int	3	1d8						
Chant	Cha	2	1d6						
Charpenterie	For	2	1d6						
Chasse	Sag	5	1d10						
Collecte d'Information	Int	2	1d6						
Combat à l'étroit	Dex	3	1d8						
Combat Aveugle	Sag	3	1d8						
D					Combat naturel	For	3	1d8	
					Combat sauvage	Con	2	1d6	
					Comédie	Cha	1	1d4	
					Commandement	Cha	2	1d6	
					Conduite de Chars	Dex	2	1d6	
					Connaissance des Animaux	Int	5	1d10	
					Connaissance des champignons	Int	3	1d8	
					Connaissance des Monstres	Int	5	1d10	
					Connaissance des Sorts (M)	Int	1	1d4	
					Connaissance des Sorts (P)	Int	3	1d8	
E					Connaissance pouvoirs Psi	Int	1	1d4	
					Connaissances magiques	Int	2	1d6	
					Contrefaçon	Dex	2	1d6	
					Cordonnerie	Dex	2	1d6	
					Course	Con	3	1d8	
					Couture / Confection	Dex	2	1d6	
					Cracher du Feu	Dex	2	1d6	
					Cuisine	Int	2	1d6	
F					Danse	Dex	2	1d6	
					Déguisement	Cha	2	1d6	
					Dératisation	Sag	1	1d4	
					Diagnostic	Sag	3	1d8	
					Dissimulation	Int	5	1d10	
					Divination	Int	3	1d8	
					Don Artistique	Sag	2	1d6	
					Dressage d'Animaux	Sag	5	1d10	
					Eloquence	Cha	1	1d4	
					Endurance	Con	5	1d10	
G					Equarrissage	Dex	5	1d10	
					Equitation	Sag	3	1d8	
					Equitation en Vol	Sag	2	1d6	
					Equitation Marine	Dex	3	1d8	
					Estimation	Int	1	1d4	
					Etiquette	Cha	1	1d4	
					Expertise Maritime	Dex	2	1d6	
					Fabrication Arcs et Flèches	Dex	2	1d6	
					Fabrication d'arcs rudimentaires	Dex	4	1d8	
					Fabrication de vêtements rudimentaires	Int	3	1d8	
H					Fauconerie	Sag	3	1d8	
					Ferronnerie	For	2	1d6	
					Filature	Dex	2	1d6	
					Fonte	Int	1	1d4	
					Forge d'Armes	Int	2	1d6	
					Forge d'armes rudimentaires	Sag	3	1d8	
					Fromagerie	Int	1	1d4	
					Funambulisme	Dex	3	1d8	
					Fureter	Int	5	1d10	
					Héraldique	Int	1	1d4	
I					Herboristerie	Int	3	1d8	
					Histoire Ancienne	Int	2	1d6	
					Histoire Locale	Cha	3	1d8	
					Histoire Naine Locale	Cha	2	1d6	
					Hypnose	Cha	1	1d4	
					Imitation	Cha	3	1d8	
					Imitation d'Animal	Sag	5	1d10	
					Incantation dissimulée	Dex	2	1d6	
					Incantation rapide	Dex	1	1d4	
					Ingénierie	Int	1	1d4	
J					Instrument de Musique	Dex	2	1d6	
					Intimidation	F/C	3	1d8	
					Jeu	Cha	2	1d4	
					Jeûne	Con	5	1d10	
					Jonglerie	Dex	2	1d6	
					Joute	Dex	2	1d6	

ECLAIREUR

ECLAIREUR					X	Ini.	/niv	/util	Score
					D				
					Danse	Dex	1	1d4	
					Déguisement	Cha	2	1d6	
					Dératisation	Sag	1	1d4	
					Diagnostic	Sag	1	1d4	
					Dissimulation	Int	5	1d10	
					Divination	Int	1	1d4	
X		Ini.	/niv	/util	Score				
A						Don Artistique	Sag	2	1d6
						Dressage d'Animaux	Sag	3	1d8
	Acrobatie	Dex	2	1d6		E			
	Agriculture	Int	2	1d6		Eloquence	Cha	1	1d4
	Allumage de Feu	Sag	3	1d8		Endurance	Con	3	1d8
	Alpinisme	Dex	2	1d6		Equarrissage	Dex	3	1d8
	Aménager le Subconscient	Sag	3	1d8		Equitation	Sag	3	1d8
	Analyse du Son	Sag	4	1d8		Equitation en Vol	Sag	2	1d6
	Arme improvisée	Sag	2	1d6		Equitation Marine	Dex	1	1d4
	Armurerie	Int	1	1d4		Estimation	Int	2	1d6
	Armurerie rudimentaire	Int	1	1d4		Etiquette	Cha	1	1d4
	Astrologie	Int	2	1d6		Expertise Maritime	Dex	3	1d8
B						F			
	Balisage	Sag	3	1d8		Fabrication Arcs et Flèches	Dex	2	1d6
	Baluchonnage	Dex	2	1d6		Fabrication d'arcs rudimentaires	Dex	2	1d6
	Baratin	Cha	1	1d4		Fabrication de vêtements rudimentaires	Int	1	1d4
	Beuverie	Con	1	1d4		Fauconerie	Sag	1	1d4
	Bombance	Con	1	1d4		Ferronnerie	For	1	1d4
	Bonne Aventure	Cha	1	1d4		Filature	Dex	4	1d8
	Brassage	Int	1	1d4		Fonte	Int	1	1d4
	Bureaucratie	Int	1	1d4		Forge d'Armes	Int	1	1d4
C						Forge d'armes rudimentaires	Sag	1	1d4
	Camouflage	Sag	5	1d10		Fromagerie	Int	1	1d4
	Camouflage	Int	5	1d10		Funambulisme	Dex	2	1d6
	Canotage	Sag	3	1d8		Fureter	Int	3	1d8
	Cartographie	Int	5	1d10		H			
	Chant	Cha	1	1d4		Héraldique	Int	3	1d8
	Charpenterie	For	2	1d6		Herboristerie	Int	2	1d6
	Chasse	Sag	3	1d8		Histoire Ancienne	Int	2	1d6
	Collecte d'Information	Int	2	1d6		Histoire Locale	Cha	2	1d6
	Combat à l'étroit	Dex	3	1d8		Histoire Naine Locale	Cha	1	1d4
	Combat Aveugle	Sag	2	1d6		Hypnose	Cha	1	1d4
	Combat naturel	For	3	1d8		I			
	Combat sauvage	Con	3	1d8		Imitation	Cha	3	1d8
	Comédie	Cha	1	1d4		Imitation d'Animal	Sag	3	1d8
	Commandement	Cha	1	1d4		Incantation dissimulée	Dex	1	1d4
	Conduite de Chars	Dex	1	1d4		Incantation rapide	Dex	1	1d4
	Connaissance des Animaux	Int	3	1d8		Ingénierie	Int	2	1d6
	Connaissance des champignons	Int	3	1d8		Instrument de Musique	Dex	1	1d4
	Connaissance des monstres	Int	3	1d8		Intimidation	F/C	1	1d4
	Connaissance des Sorts (M)	Int	1	1d4		J			
	Connaissance des Sorts (P)	Int	1	1d4		Jeu	Cha	2	1d6
	Connaissance pouvoirs Psi	Int	3	1d8		Jeûne	Con	3	1d8
	Connaissances magiques	Int	1	1d4		Jonglerie	Dex	2	1d6
	Contrefaçon	Dex	1	1d4		Joute	Dex	1	1d4
	Cordonnerie	Dex	2	1d6					
	Course	Con	2	1d6					
	Couture / Confection	Dex	2	1d6					
	Cracher du Feu	Dex	2	1d6					
	Cuisine	Int	2	1d6					

DRUIDE

					X										
						Ini.	/niv	/util	Score						
D															
						Danse	Dex	1	1d4						
						Déguisement	Cha	2	1d6						
						Dératisation	Sag	2	1d6						
						Diagnostic	Sag	5	1d10						
						Dissimulation	Int	3	1d8						
						Divination	Int	5	1d10						
						Don Artistique	Sag	2	1d6						
						Dressage d'Animaux	Sag	5	1d10						
					E										
	Eloquence	Cha	2	1d6											
	Endurance	Con	2	1d6											
	Equarrissage	Dex	3	1d8											
	Equitation	Sag	2	1d6											
	Equitation en Vol	Sag	1	1d4											
	Equitation Marine	Dex	2	1d6											
	Estimation	Int	1	1d4											
	Etiquette	Cha	1	1d4											
	Expertise Maritime	Dex	1	1d4											
F															
						Fabrication Arcs et Flèches	Dex	2	1d6						
						Fabrication d'arcs rudimentaires	Dex	3	1d8						
						Fabrication de vêtements rudimentaires	Int	3	1d8						
						Fauconerie	Sag	3	1d8						
						Ferronnerie	For	1	1d4						
						Filature	Dex	2	1d6						
						Fonte	Int	1	1d4						
						Forge d'Armes	Int	1	1d4						
						Forge d'armes rudimentaires	Sag	2	1d6						
H															
						Fromagerie	Int	2	1d6						
						Funambulisme	Dex	1	1d4						
						Fureter	Int	2	1d6						
						Héraldique	Int	1	1d4						
						Herboristerie	Int	5	1d10						
						Histoire Ancienne	Int	5	1d10						
						Histoire Locale	Cha	3	1d8						
						Histoire Naine Locale	Cha	2	1d6						
						Hypnose	Cha	1	1d4						
I															
						Imitation	Cha	2	1d6						
						Imitation d'Animal	Sag	5	1d10						
						Incantation dissimulée	Dex	3	1d8						
						Incantation rapide	Dex	4	1d8						
						Ingénierie	Int	2	1d6						
						Instrument de Musique	Dex	2	1d6						
						Intimidation	F/C	2	1d6						
					J										
											Jeu	Cha	2	1d6	
	Jeûne	Con	5	1d10											
	Jonglerie	Dex	1	1d4											
	Joute	Dex	1	1d4											
X															
A															
						Acrobatie	Dex	1	1d4						
						Agriculture	Int	3	1d8						
						Allumage de Feu	Sag	3	1d8						
						Alpinisme	Dex	2	1d6						
						Aménager le Subconscient	Sag	1	1d4						
						Analyse du Son	Sag	2	1d6						
						Arme improvisée	Sag	3	1d8						
						Armurerie	Int	1	1d4						
						Armurerie rudimentaire	Int	3	1d8						
B															
						Astrologie	Int	5	1d10						
						Balisage	Sag	3	1d8						
						Baluchonnage	Dex	3	1d8						
						Baratin	Cha	1	1d4						
						Beuverie	Con	2	1d6						
						Bombance	Con	2	1d6						
						Bonne Aventure	Cha	1	1d4						
						Brassage	Int	2	1d6						
						Bureaucratie	Int	1	1d4						
C															
						Camouflage	Sag	3	1d8						
						Camouflage	Int	3	1d8						
						Canotage	Sag	2	1d6						
						Cartographie	Int	3	1d8						
						Chant	Cha	3	1d8						
						Charpenterie	For	2	1d6						
						Chasse	Sag	3	1d8						
						Collecte d'Information	Int	2	1d6						
						Combat à l'étroit	Dex	1	1d4						
	Combat Aveugle	Sag	1	1d4											
	Combat naturel	For	2	1d6											
	Combat sauvage	Con	2	1d6											
	Comédie	Cha	1	1d4											
	Commandement	Cha	2	1d6											
	Conduite de Chars	Dex	2	1d6											
	Connaissance des Animaux	Int	5	1d10											
	Connaissance des champignons	Int	5	1d10											
	Connaissance des Monstres	Int	3	1d8											
	Connaissance des Sorts (M)	Int	2	1d6											
	Connaissance des Sorts (P)	Int	5	1d10											
	Connaissance pouvoirs Psi	Int	1	1d4											
	Connaissances magiques	Int	3	1d8											
	Contrefaçon	Dex	1	1d4											
	Cordonnerie	Dex	2	1d6											
	Course	Con	2	1d6											
	Couture / Confection	Dex	2	1d6											
	Cracher du Feu	Dex	2	1d6											
	Cuisine	Int	3	1d8											

GUERRIER

X					Ini. /niv /util Score					
D										
Danse					Dex	2	1d6			
Déguisement					Cha	1	1d4			
Dératisation					Sag	2	1d6			
Diagnostic					Sag	2	1d6			
Dissimulation					Int	2	1d6			
Divination					Int	1	1d4			
E										
Don Artistique					Sag	2	1d6			
Dressage d'Animaux					Sag	2	1d6			
F										
Eloquence					Cha	1	1d4			
Endurance					Con	5	1d10			
Equarrissage					Dex	3	1d8			
Equitation					Sag	5	1d10			
Equitation en Vol					Sag	3	1d8			
Equitation Marine					Dex	3	1d6			
Estimation					Int	2	1d6			
Etiquette					Cha	1	1d4			
Expertise Maritime					Dex	2	1d6			
G										
Fabrication Arcs et Flèches					Dex	2	1d6			
Fabrication d'arcs rudimentaires					Dex	3	1d8			
Fabrication de vêtements rudimentaires					Int	3	1d8			
Fauconerie					Sag	2	1d6			
Ferronnerie					For	3	1d8			
Filature					Dex	2	1d6			
Fonte					Int	3	1d8			
Forge d'Armes					Int	3	1d8			
Forge d'armes rudimentaires					Sag	3	1d8			
Fromagerie					Int	1	1d4			
Funambulisme					Dex	2	1d6			
Fureter					Int	1	1d4			
H										
Héraldique					Int	3	1d8			
Herboristerie					Int	2	1d6			
Histoire Ancienne					Int	2	1d6			
Histoire Locale					Cha	2	1d6			
Histoire Naine Locale					Cha	1	1d4			
Hypnose					Cha	1	1d4			
I										
Imitation					Cha	1	1d4			
Imitation d'Animal					Sag	1	1d4			
Incantation dissimulée					Dex	1	1d4			
Incantation rapide					Dex	1	1d4			
Ingénierie					Int	2	1d6			
Instrument de Musique					Dex	2	1d6			
Intimidation					F/C	5	1d10			
J										
Jeu					Cha	2	1d6			
Jeûne					Con	4	1d8			
Jonglerie					Dex	2	1d6			
Joute					Dex	5	1d10			
K										
Lance					Cha	2	1d6			
Lance de Combat					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à l'Épée					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à Manteau					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à Pointe					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à Pointe et à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à Pointe et à Manteau					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à Pointe et à Pointe et à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à Pointe et à Pointe et à Manteau					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à Pointe et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à Pointe et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à Pointe et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
L										
Lance					Cha	2	1d6			
Lance de Combat					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à l'Épée					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à Manteau					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à Pointe					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à Pointe et à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à Pointe et à Manteau					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
Lance de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
M										
Manteau					Cha	2	1d6			
Manteau de Combat					Cha	2	1d6			
Manteau de Combat à l'Épée					Cha	2	1d6			
Manteau de Combat à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Manteau de Combat à Manteau					Cha	2	1d6			
Manteau de Combat à Pointe					Cha	2	1d6			
Manteau de Combat à Pointe et à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Manteau de Combat à Pointe et à Manteau					Cha	2	1d6			
Manteau de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
Manteau de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
N										
Nain					Cha	2	1d6			
Nain de Combat					Cha	2	1d6			
Nain de Combat à l'Épée					Cha	2	1d6			
Nain de Combat à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Nain de Combat à Manteau					Cha	2	1d6			
Nain de Combat à Pointe					Cha	2	1d6			
Nain de Combat à Pointe et à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Nain de Combat à Pointe et à Manteau					Cha	2	1d6			
Nain de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
Nain de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
O										
Ombre					Cha	2	1d6			
Ombre de Combat					Cha	2	1d6			
Ombre de Combat à l'Épée					Cha	2	1d6			
Ombre de Combat à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Ombre de Combat à Manteau					Cha	2	1d6			
Ombre de Combat à Pointe					Cha	2	1d6			
Ombre de Combat à Pointe et à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Ombre de Combat à Pointe et à Manteau					Cha	2	1d6			
Ombre de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
Ombre de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
P										
Pointe					Cha	2	1d6			
Pointe de Combat					Cha	2	1d6			
Pointe de Combat à l'Épée					Cha	2	1d6			
Pointe de Combat à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Pointe de Combat à Manteau					Cha	2	1d6			
Pointe de Combat à Pointe					Cha	2	1d6			
Pointe de Combat à Pointe et à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Pointe de Combat à Pointe et à Manteau					Cha	2	1d6			
Pointe de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
Pointe de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
Q										
Quête					Cha	2	1d6			
Quête de Combat					Cha	2	1d6			
Quête de Combat à l'Épée					Cha	2	1d6			
Quête de Combat à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Quête de Combat à Manteau					Cha	2	1d6			
Quête de Combat à Pointe					Cha	2	1d6			
Quête de Combat à Pointe et à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Quête de Combat à Pointe et à Manteau					Cha	2	1d6			
Quête de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
Quête de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
R										
Rappeur					Cha	2	1d6			
Rappeur de Combat					Cha	2	1d6			
Rappeur de Combat à l'Épée					Cha	2	1d6			
Rappeur de Combat à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Rappeur de Combat à Manteau					Cha	2	1d6			
Rappeur de Combat à Pointe					Cha	2	1d6			
Rappeur de Combat à Pointe et à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Rappeur de Combat à Pointe et à Manteau					Cha	2	1d6			
Rappeur de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
Rappeur de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
S										
Sage					Int	2	1d6			
Sage de Combat					Int	2	1d6			
Sage de Combat à l'Épée					Int	2	1d6			
Sage de Combat à Longue Portée					Int	2	1d6			
Sage de Combat à Manteau					Int	2	1d6			
Sage de Combat à Pointe					Int	2	1d6			
Sage de Combat à Pointe et à Longue Portée					Int	2	1d6			
Sage de Combat à Pointe et à Manteau					Int	2	1d6			
Sage de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Int	2	1d6			
Sage de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Int	2	1d6			
T										
Tacticien					Int	2	1d6			
Tacticien de Combat					Int	2	1d6			
Tacticien de Combat à l'Épée					Int	2	1d6			
Tacticien de Combat à Longue Portée					Int	2	1d6			
Tacticien de Combat à Manteau					Int	2	1d6			
Tacticien de Combat à Pointe					Int	2	1d6			
Tacticien de Combat à Pointe et à Longue Portée					Int	2	1d6			
Tacticien de Combat à Pointe et à Manteau					Int	2	1d6			
Tacticien de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Int	2	1d6			
Tacticien de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Int	2	1d6			
U										
Urbain					Cha	2	1d6			
Urbain de Combat					Cha	2	1d6			
Urbain de Combat à l'Épée					Cha	2	1d6			
Urbain de Combat à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Urbain de Combat à Manteau					Cha	2	1d6			
Urbain de Combat à Pointe					Cha	2	1d6			
Urbain de Combat à Pointe et à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Urbain de Combat à Pointe et à Manteau					Cha	2	1d6			
Urbain de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
Urbain de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
V										
Vendeur					Cha	2	1d6			
Vendeur de Combat					Cha	2	1d6			
Vendeur de Combat à l'Épée					Cha	2	1d6			
Vendeur de Combat à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Vendeur de Combat à Manteau					Cha	2	1d6			
Vendeur de Combat à Pointe					Cha	2	1d6			
Vendeur de Combat à Pointe et à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Vendeur de Combat à Pointe et à Manteau					Cha	2	1d6			
Vendeur de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
Vendeur de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
W										
Wagon					Cha	2	1d6			
Wagon de Combat					Cha	2	1d6			
Wagon de Combat à l'Épée					Cha	2	1d6			
Wagon de Combat à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Wagon de Combat à Manteau					Cha	2	1d6			
Wagon de Combat à Pointe					Cha	2	1d6			
Wagon de Combat à Pointe et à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Wagon de Combat à Pointe et à Manteau					Cha	2	1d6			
Wagon de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
Wagon de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
X										
Xénologue					Int	2	1d6			
Xénologue de Combat					Int	2	1d6			
Xénologue de Combat à l'Épée					Int	2	1d6			
Xénologue de Combat à Longue Portée					Int	2	1d6			
Xénologue de Combat à Manteau					Int	2	1d6			
Xénologue de Combat à Pointe					Int	2	1d6			
Xénologue de Combat à Pointe et à Longue Portée					Int	2	1d6			
Xénologue de Combat à Pointe et à Manteau					Int	2	1d6			
Xénologue de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Int	2	1d6			
Xénologue de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Int	2	1d6			
Y										
Yvain					Cha	2	1d6			
Yvain de Combat					Cha	2	1d6			
Yvain de Combat à l'Épée					Cha	2	1d6			
Yvain de Combat à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Yvain de Combat à Manteau					Cha	2	1d6			
Yvain de Combat à Pointe					Cha	2	1d6			
Yvain de Combat à Pointe et à Longue Portée					Cha	2	1d6			
Yvain de Combat à Pointe et à Manteau					Cha	2	1d6			
Yvain de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
Yvain de Combat à Pointe et à Longue Portée et à Manteau et à Pointe et à Longue Portée et à Manteau					Cha	2	1d6			
Z										
Zénith					Cha	2	1d6			
Zénith de Combat					Cha	2	1d6			
Zénith de Combat à l'Épée					Cha	2	1d6			
Zénith de Combat à Longue Portée					Cha					

PALADIN					X									
						Ini.	/niv	/util	Score					
A					D									
						Danse	Dex	2	1d4					
						Déguisement	Cha	1	1d4					
						Dératisation	Sag	1	1d4					
						Diagnostic	Sag	3	1d8					
						Dissimulation	Int	1	1d4					
						Divination	Int	3	1d8					
						Don Artistique	Sag	2	1d6					
						Dressage d'Animaux	Sag	2	1d6					
					B					E				
	Eloquence	Cha	5	1d10										
	Endurance	Con	3	1d8										
	Equarrissage	Dex	2	1d6										
	Equitation	Sag	5	1d10										
	Equitation en Vol	Sag	3	1d8										
	Equitation Marine	Dex	2	1d6										
	Estimation	Int	2	1d6										
	Etiquette	Cha	2	1d4										
	Expertise Maritime	Dex	2	1d6										
C					F									
						Fabrication Arcs et Flèches	Dex	2	1d6					
						Fabrication d'arcs rudimentaires	Dex	1	1d4					
						Fabrication de vêtements rudimentaires	Int	1	1d4					
						Fauconerie	Sag	2	1d6					
						Ferronnerie	For	3	1d8					
						Filature	Dex	2	1d6					
						Fonte	Int	2	1d6					
						Forge d'Armes	Int	2	1d6					
						Forge d'armes rudimentaires	Sag	2	1d6					
D					G									
						Fromagerie	Int	1	1d4					
						Funambulisme	Dex	2	1d6					
						Fureter	Int	1	1d4					
					E					H				
											Héraldique	Int	4	1d8
											Herboristerie	Int	3	1d8
											Histoire Ancienne	Int	3	1d8
											Histoire Locale	Cha	3	1d8
											Histoire Naine Locale	Cha	1	1d4
	Hypnose	Cha	1	1d4										
F										I				
											Imitation	Cha	1	1d4
											Imitation d'Animal	Sag	1	1d4
						Incantation dissimulée	Dex	1	1d4					
						Incantation rapide	Dex	2	1d6					
						Ingénierie	Int	2	1d6					
						Instrument de Musique	Dex	3	1d6					
						Intimidation	F/C	3	1d8					
					G					J				
											Jeu	Cha	2	1d6
	Jeûne	Con	4	1d8										
	Jonglerie	Dex	2	1d6										
	Joute	Dex	5	1d10										

PRET RE

X					Ini. /niv /util Score				
D									
Danse					Dex	3	1d8		
Déguisement					Cha	2	1d6		
Dératisation					Sag	1	1d4		
Diagnostic					Sag	5	1d10		
Dissimulation					Int	2	1d6		
Divination					Int	5	1d10		
A									
Don Artistique					Sag	3	1d8		
Dressage d'Animaux					Sag	1	1d4		
E									
Acrobatie					Dex	2	1d6		
Agriculture					Int	3	1d8		
Allumage de Feu					Sag	3	1d8		
Alpinisme					Dex	1	1d4		
Aménager le Subconscient					Sag	1	1d4		
Analyse du Son					Sag	2	1d6		
Arme improvisée					Sag	1	1d4		
Armurerie					Int	1	1d4		
Armurerie rudimentaire					Int	1	1d4		
Astrologie					Int	5	1d10		
B									
Eloquence					Cha	2	1d6		
Endurance					Con	2	1d6		
Equarrissage					Dex	2	1d6		
Equitation					Sag	2	1d6		
Equitation en Vol					Sag	1	1d4		
Equitation Marine					Dex	2	1d6		
Estimation					Int	3	1d8		
Etiquette					Cha	3	1d8		
Expertise Maritime					Dex	2	1d6		
F									
Balisage					Sag	2	1d6		
Baluchonnage					Dex	3	1d8		
Baratin					Cha	2	1d6		
Beuverie					Con	1	1d4		
Bombance					Con	1	1d4		
Bonne Aventure					Cha	1	1d4		
Brassage					Int	1	1d4		
Bureaucratie					Int	5	1d10		
C									
Fabrication Arcs et Flèches					Dex	2	1d6		
Fabrication d'arcs rudimentaires					Dex	1	1d4		
Fabrication de vêtements rudimentaires					Int	1	1d4		
Fauconerie					Sag	2	1d6		
Ferronnerie					For	1	1d4		
Filature					Dex	2	1d6		
Fonte					Int	1	1d4		
Forge d'Armes					Int	2	1d4		
Forge d'armes rudimentaires					Sag	1	1d4		
Fromagerie					Int	3	1d8		
Funambulisme					Dex	2	1d6		
Fureter					Int	2	1d6		
H									
Camouflage					Sag	2	1d6		
Camouflage					Int	2	1d6		
Canotage					Sag	2	1d6		
Cartographie					Int	3	1d8		
Chant					Cha	4	1d8		
Charpenterie					For	1	1d4		
Chasse					Sag	2	1d6		
Collecte d'Information					Int	2	1d6		
Combat à l'étroit					Dex	1	1d4		
Combat Aveugle					Sag	2	1d6		
Combat naturel					For	1	1d4		
Combat sauvage					Con	1	1d4		
Comédie					Cha	2	1d6		
Commandement					Cha	3	1d8		
Conduite de Chars					Dex	2	1d6		
Connaissance des Animaux					Int	3	1d8		
Connaissance des champignons					Int	3	1d8		
Connaissance des Monstres					Int	3			
Connaissance des Sorts (M)					Int	2	1d6		
Connaissance des Sorts (P)					Int	5	1d10		
Connaissance pouvoirs Psi					Int	1			
Connaissances magiques					Int	3	1d8		
Contrefaçon					Dex	1	1d4		
Cordonnerie					Dex	1	1d4		
Course					Con	2	1d6		
Couture / Confection					Dex	2	1d6		
Cracher du Feu					Dex	2	1d6		
Cuisine					Int	2	1d6		
I									
Héraldique					Int	3	1d8		
Herboristerie					Int	5	1d10		
Histoire Ancienne					Int	5	1d10		
Histoire Locale					Cha	3	1d8		
Histoire Naine Locale					Cha	2	1d6		
Hypnose					Cha	1	1d4		
J									
Imitation					Cha	1	1d4		
Imitation d'Animal					Sag	1	1d4		
Incantation dissimulée					Dex	3	1d8		
Incantation rapide					Dex	3	1d8		
Ingénierie					Int	5	1d10		
Instrument de Musique					Dex	3	1d8		
Intimidation					F/C	2	1d6		
J									
Jeu					Cha	2	1d6		
Jeûne					Con	2	1d6		
Jonglerie					Dex	1	1d4		
Joute					Dex	1	1d4		

VOLEUR

X					Ini. /niv /util Score										
D					Danse					Dex	2	1d6			
					Déguisement					Cha	3	1d8			
					Dératisation					Sag	1	1d4			
					Diagnostic					Sag	3	1d8			
					Dissimulation					Int	5	1d10			
					Divination					Int	1	1d4			
					Don Artistique					Sag	2	1d6			
A					Dressage d'Animaux					Sag	1	1d4			
Acrobatie					Dex	5	1d10	E							
Agriculture					Int	2	1d6	Eloquence					Cha	1	1d4
Allumage de Feu					Sag	3	1d8	Endurance					Con	2	1d6
Alpinisme					Dex	3	1d8	Equarrissage					Dex	2	1d6
Aménager le Subconscient					Sag	1	1d4	Equitation					Sag	3	1d8
Analyse du Son					Sag	3	1d8	Equitation en Vol					Sag	3	1d8
Arme improvisée					Sag	3	1d8	Equitation Marine					Dex	3	1d8
Armurerie					Int	1	1d4	Estimation					Int	5	1d10
Armurerie rudimentaire					Int	1	1d4	Etiquette					Cha	3	1d8
Astrologie					Int	1	1d4	Expertise Maritime					Dex	1	1d4
B					F										
Balisage					Sag	3	1d8	Fabrication Arcs et Flèches					Dex	2	1d6
Baluchonnage					Dex	5	1d10	Fabrication d'arcs rudimentaires					Dex	2	1d6
Baratin					Cha	5	1d10	Fabrication de vêtements rudimentaires					Int	2	1d6
Beuverie					Con	2	1d6	Fauconerie					Sag	2	1d6
Bombance					Con	2	1d6	Ferronnerie					For	1	1d4
Bonne Aventure					Cha	5	1d10	Filature					Dex	5	1d10
Brassage					Int	2	1d6	Fonte					Int	1	1d4
Bureaucratie					Int	2	1d6	Forge d'Armes					Int	1	1d4
C					Forge d'armes rudimentaires					Sag	1	1d4			
Camouflage					Sag	5	1d10	Fromagerie					Int	1	1d4
Camouflage					Int	5	1d10	Funambulisme					Dex	3	1d8
Canotage					Sag	2	1d6	Fureter					Int	3	1d8
Cartographie					Int	2	1d6	H							
Chant					Cha	2	1d6	Héraldique					Int	2	1d6
Charpenterie					For	2	1d6	Herboristerie					Int	2	1d6
Chasse					Sag	2	1d6	Histoire Ancienne					Int	2	1d6
Collecte d'Information					Int	5	1d10	Histoire Locale					Cha	3	1d8
Combat à l'étroit					Dex	3	1d8	Histoire Naine Locale					Cha	1	1d4
Combat Aveugle					Sag	3	1d8	Hypnose					Cha	1	1d4
Combat naturel					For	1	1d4	I							
Combat sauvage					Con	1	1d4	Imitation					Cha	5	1d10
Comédie					Cha	3	1d8	Imitation d'Animal					Sag	3	1d8
Commandement					Cha	1	1d4	Incantation dissimulée					Dex	2	1d6
Conduite de Chars					Dex	2	1d6	Incantation rapide					Dex	1	1d4
Connaissance des Animaux					Int	2	1d6	Ingénierie					Int	3	1d8
Connaissance des champignons					Int	1	1d4	Instrument de Musique					Dex	2	1d6
Connaissance des Monstres					Int	1	1d4	Intimidation					F/C	3	1d8
Connaissance des Sorts (M)					Int	1	1d4	J							
Connaissance des Sorts (P)					Int	1	1d4	Jeu					Cha	5	1d10
Connaissance pouvoirs Psi					Int	1	1d4	Jeûne					Con	2	1d6
Connaissances magiques					Int	2	1d6	Jonglerie					Dex	3	1d8
Contrefaçon					Dex	5	1d10	Joute					Dex	1	1d4
Cordonnerie					Dex	2	1d6								
Course					Con	3	1d8								
Couture / Confection					Dex	3	1d8								
Cracher du Feu					Dex	3	1d8								
Cuisine					Int	2	1d6								

PSIONISTE

X					Ini. /niv /util Score					
D										
Danse					Dex	2	1d6			
Déguisement					Cha	2	1d6			
Dératisation					Sag	1	1d4			
Diagnostic					Sag	2	1d6			
Dissimulation					Int	2	1d6			
Divination					Int	3	1d8			
A										
Don Artistique					Sag	3	1d8			
Dressage d'Animaux					Sag	2	1d6			
E										
Eloquence					Cha	2	1d6			
Endurance					Con	3	1d8			
Equarrissage					Dex	2	1d6			
Equitation					Sag	2	1d6			
Equitation en Vol					Sag	2	1d6			
Equitation Marine					Dex	1	1d4			
Estimation					Int	2	1d6			
Etiquette					Cha	3	1d8			
Expertise Maritime					Dex	3	1d8			
B										
F										
Fabrication Arcs et Flèches					Dex	2	1d6			
Fabrication d'arcs rudimentaires					Dex	1	1d4			
Fabrication de vêtements rudimentaires					Int	1	1d4			
Fauconerie					Sag	1	1d4			
Ferronnerie					For	1	1d4			
Filature					Dex	2	1d6			
Fonte					Int	1	1d4			
Forge d'Armes					Int	1	1d4			
Forge d'armes rudimentaires					Sag	1	1d4			
Fromagerie					Int	2	1d6			
Funambulisme					Dex	2	1d6			
Fureter					Int	2	1d6			
C										
H										
Héraldique					Int	3	1d8			
Herboristerie					Int	2	1d6			
Histoire Ancienne					Int	3	1d8			
Histoire Locale					Cha	2	1d6			
Histoire Naine Locale					Cha	2	1d6			
Hypnose					Cha	5	1d10			
I										
Imitation					Cha	2	1d6			
Imitation d'Animal					Sag	1	1d4			
Incantation dissimulée					Dex	1	1d4			
Incantation rapide					Dex	1	1d4			
Ingénierie					Int	3	1d8			
Instrument de Musique					Dex	2	1d6			
Intimidation					F/C	2	1d6			
J										
Jeu					Cha	3	1d8			
Jeûne					Con	3	1d8			
Jonglerie					Dex	2	1d6			
Joute					Dex	1	1d4			
A										
Acrobatie					Dex	2	1d6			
Agriculture					Int	2	1d6			
Allumage de Feu					Sag	2	1d6			
Alpinisme					Dex	2	1d6			
Aménager le Subconscient					Sag	5	1d10			
Analyse du Son					Sag	2	1d6			
Arme improvisée					Sag	1	1d4			
Armurerie					Int	1	1d4			
Armurerie rudimentaire					Int	1	1d4			
Astrologie					Int	2	1d6			
B										
Balisage					Sag	2	1d6			
Baluchonnage					Dex	2	1d6			
Baratin					Cha	2	1d6			
Beuverie					Con	2	1d6			
Bombance					Con	2	1d6			
Bonne Aventure					Cha	1	1d4			
Brassage					Int	1	1d4			
Bureaucratie					Int	2	1d6			
C										
Camouflage					Sag	2	1d6			
Camouflage					Int	2	1d6			
Canotage					Sag	2	1d6			
Cartographie					Int	2	1d6			
Chant					Cha	2	1d6			
Charpenterie					For	1	1d4			
Chasse					Sag	2	1d6			
Collecte d'Information					Int	2	1d6			
Combat à l'étroit					Dex	2	1d6			
Combat Aveugle					Sag	2	1d6			
Combat naturel					For	1	1d4			
Combat sauvage					Con	1	1d4			
Comédie					Cha	2	1d6			
Commandement					Cha	2	1d6			
Conduite de Chars					Dex	2	1d6			
Connaissance des Animaux					Int	2	1d6			
Connaissance des champignons					Int	3	1d8			
Connaissance des Monstres					Int	3	1d8			
Connaissance des Sorts (M)					Int	1	1d4			
Connaissance des Sorts (P)					Int	1	1d4			
Connaissance pouvoirs Psi					Int	5	1d10			
Connaissances magiques					Int	2	1d6			
Contrefaçon					Dex	1	1d4			
Cordonnerie					Dex	2	1d6			
Course					Con	2	1d6			
Couture / Confection					Dex	2	1d6			
Cracher du Feu					Dex	2	1d6			
Cuisine					Int	2	1d6			

T ABLEAU DES POURCENT AGES DE DEPART PAR RACE

PSIONIQUE	Demi-Elfes	Elfes	Gnomes	Humains	Nains	Petites-Gens	Pixies	Ogres	PSIONIQUE
Aménager le Subconscient	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	Aménager le Subconscient
Hypnose	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	Hypnose
Méditation Focalisée	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	Méditation Focalisée
Régénérescence	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	Régénérescence
Taille des Pierres	0	-5	5	0	10	5	-10	5	Taille des Pierres
RODEUR	Demi-Elfes	Elfes	Gnomes	Humains	Nains	Petites-Gens	Pixies	Ogres	RODEUR
Balisage	5	5	0	0	5	0	5	5	Balisage
Camouflage	10	10	5	0	-5	10	10	0	Camouflage
Canotage	5	5	5	0	-10	5	0	-5	Canotage
Cartographie	5	0	10	0	0	5	0	0	Cartographie
Equitation Marine	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	Equitation Marine
Fauconerie	5	5	5	0	0	-5	-5	-10	Fauconerie
Fureter	10	5	5	-5	-5	10	5	0	Fureter
Persuasion	0	0	-5	0	0	-5	-5	10	Persuasion
Sens des Distances	5	5	0	5	0	5	-10	0	Sens des Distances
Signaux	5	5	0	5	5	5	0	5	Signaux
Signes de Pistes	10	10	5	0	0	10	5	5	Signes de Pistes
Soins Vétérinaires	10	10	5	0	-5	5	10	-10	Soins Vétérinaires
Spéléologie	-5	-10	0	-5	10	0	-5	5	Spéléologie
Vigilance	5	5	-5	-5	-5	5	10	5	Vigilance
HUMANOIDE	Demi-Elfes	Elfes	Gnomes	Humains	Nains	Petites-Gens	Pixies	Ogres	HUMANOIDE
Beuverie	-5	-10	10	5	10	10	10	10	Beuverie
Bombance	-5	-10	5	5	10	10	10	10	Bombance
Camouflage	10	10	10	-5	-5	10	10	5	Camouflage
Combat à l'étroit	0	0	10	-5	5	10	0	-10	Combat à l'étroit
Combat naturel	5	5	5	-5	10	0	5	10	Combat naturel
Combat sauvage	0	0	0	-5	10	-5	-5	10	Combat sauvage
Fromagerie	0	0	10	10	10	10	0	0	Fromagerie
Sens du Danger	5	5	0	-5	5	-5	-5	0	Sens du Danger
Viticulture	-5	-5	10	10	10	10	0	5	Viticulture
VOLEUR	Demi-Elfes	Elfes	Gnomes	Humains	Nains	Petites-Gens	Pixies	Ogres	VOLEUR
Baluchonnage	5	5	5	0	5	10	5	10	Baluchonnage
Baratin	0	0	0	5	-5	5	10	5	Baratin
Bonne Aventure	-5	-5	-5	5	-10	5	10	-10	Bonne Aventure
Collecte d'Information	0	0	0	5	-10	5	0	0	Collecte d'Information
Filature	5	5	-5	5	-10	5	5	-5	Filature
Imitation	0	-5	-5	0	-10	5	5	-10	Imitation
Imitation d'Animal	5	10	10	0	0	5	10	5	Imitation d'Animal
Intimidation	0	0	-10	0	5	-10	-5	10	Intimidation
Mendicité	5	0	0	0	10	5	-5	5	Mendicité
Observation	10	10	5	0	0	0	5	0	Observation
Serrurerie	5	0	10	5	5	10	0	0	Serrurerie
NAIN	Demi-Elfes	Elfes	Gnomes	Humains	Nains	Petites-Gens	Pixies	Ogres	NAIN
Analyse du Son	5	5	5	-5	5	0	5	5	Analyse du Son
Connaissance des champignons	5	5	10	0	10	5	10	5	Connaissance des champignons
Dératisation	-10	-10	10	5	10	5	-5	5	Dératisation
Fonte	0	0	5	0	10	0	-10	0	Fonte
Histoire Naine Locale	-5	-5	5	0	10	5	0	-10	Histoire Naine Locale
Langage des Signes	0	0	5	0	10	5	5	0	Langage des Signes
Orientation Souterraine	-5	-5	5	0	10	5	-10	5	Orientation Souterraine
Respiration Lente	0	0	5	0	10	5	0	-5	Respiration Lente
Runes Naines	-10	-10	0	-10	10	-5	-5	-10	Runes Naines
Signaux Sonore	0	0	5	-5	10	5	5	5	Signaux Sonore
Survie Souterraine	5	0	5	-5	10	0	-5	10	Survie Souterraine
PALADIN	Demi-Elfes	Elfes	Gnomes	Humains	Nains	Petites-Gens	Pixies	Ogres	PALADIN
Bureaucratie	0	0	10	10	0	5	-10	-10	Bureaucratie
Diagnostic	10	10	0	5	-5	5	5	-5	Diagnostic
Eloquence	0	0	-5	5	-5	0	-5	-10	Eloquence
Joute	0	0	-10	10	5	0	-10	5	Joute
Loi	5	0	10	10	10	0	-10	-10	Loi

T A B L E A U D E S P O U R C E N T A G E S D E D E P A R T P A R R A C E

BARDE	Demi-Elfes	Elfes	Gnomes	Humains	Nains	Petites-Gens	Pixies	Ogres	BARDE
Comédie	5	0	-5	0	-5	5	0	-10	Comédie
Lutherie	5	5	0	0	-5	10	10	-10	Lutherie
Manipulation des Foules	0	0	-10	0	-5	0	0	-10	Manipulation des Foules
Mélopée	5	5	5	0	-5	0	5	-10	Mélopée
Poésie	5	10	0	0	-5	5	10	-10	Poésie
Siffotement / Fredonnement	10	10	5	5	0	10	10	-5	Siffotement / Fredonnement
AUTRES	Demi-Elfes	Elfes	Gnomes	Humains	Nains	Petites-Gens	Pixies	Ogres	AUTRES
Cracher du Feu	0	0	0	0	-5	5	5	0	Cracher du Feu
Connaissances magiques	5	10	-5	0	-10	-5	5	0	Connaissances magiques
Incantation dissimulée	5	5	10	0	-10	0	10	-10	Incantation dissimulée
Incantation rapide	5	5	-5	5	-5	0	5	-5	Incantation rapide
Jeûne	-5	-10	0	0	10	5	0	10	Jeûne
Mathématiques	0	-5	10	5	5	0	-10	-5	Mathématiques
Passe-passe	5	5	5	0	-5	10	10	0	Passe-passe
Torture	-10	-10	-10	0	0	-10	-10	10	Torture
Veille	5	0	0	5	5	-10	0	10	Veille
BARBARE	Demi-Elfes	Elfes	Gnomes	Humains	Nains	Petites-Gens	Pixies	Ogres	BARBARE
Arme improvisée	-5	-5	5	0	0	0	-5	10	Arme improvisée
Armurerie rudimentaire	-10	-10	5	0	0	0	-10	10	Armurerie rudimentaire
Commandement	-10	-10	-10	10	5	-10	-10	5	Commandement
Dissimulation	5	10	10	0	-5	10	10	-10	Dissimulation
Equarrissage	-5	-5	-10	0	-5	5	-5	10	Equarrissage
Fabrication d'arcs rudimentaires	0	5	-5	0	-5	0	5	10	Fabrication d'arcs rudimentaires
Forge d'armes rudimentaires	-5	-10	-5	0	5	-5	-10	10	Forge d'armes rudimentaires
Mobilisation de hordes	-10	-10	-10	5	0	-5	-5	10	Mobilisation de hordes
Signaux	5	10	5	5	10	5	5	0	Signaux
Sommeil rapide	0	0	0	0	0	5	-5	10	Sommeil rapide
CHAMAN	Demi-Elfes	Elfes	Gnomes	Humains	Nains	Petites-Gens	Pixies	Ogres	CHAMAN
Divination	5	10	0	5	-5	-5	0	-5	Divination
Fabrication de vêtements rudimentaires	-5	-10	5	5	5	0	5	10	Fabrication de vêtements rudimentaires
Méditation	10	5	0	5	-5	-10	-10	-10	Méditation
Troc	-5	-5	0	0	5	10	10	10	Troc

TAB LEAU DES POURCENT AGES DE DEPART PAR RACE

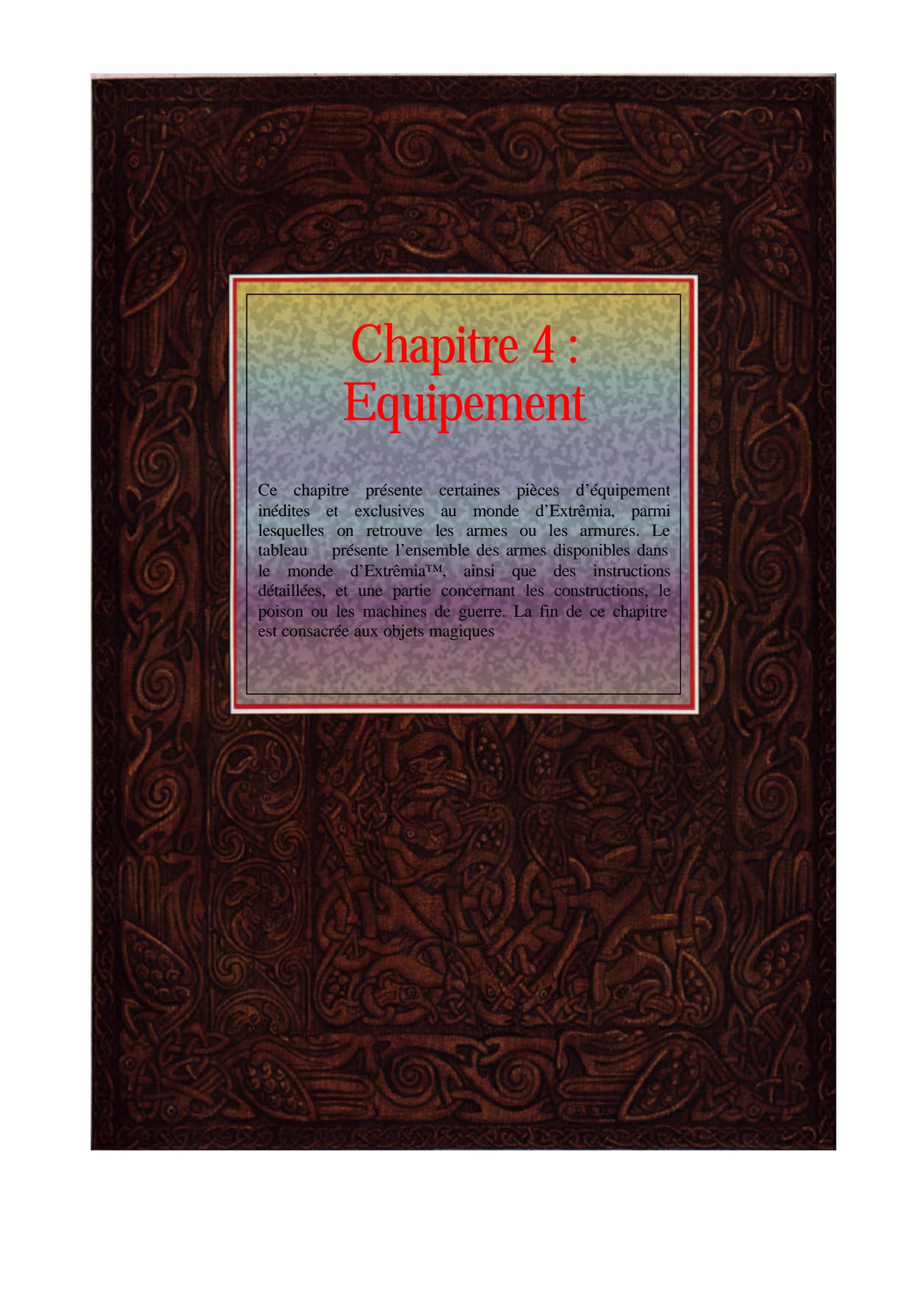
ORDRE GENERAL	Orques	Demi-Orques	Enèques	Elfes Noirs	ORDRE GENERAL
Agriculture	-10	-5	-10	-10	Agriculture
Allumage de Feu	0	0	10	5	Allumage de Feu
Brassage	5	0	-5	-10	Brassage
Chant	-5	0	5	5	Chant
Charpenterie	-5	-5	-5	0	Charpenterie
Cordonnerie	-5	-5	-5	-5	Cordonnerie
Couture / Confection	-5	0	0	5	Couture / Confection
Cuisine	-10	-5	-10	-5	Cuisine
Danse	-5	-5	0	10	Danse
Don Artistique	-5	-5	5	5	Don Artistique
Dressage d'Animaux	5	0	5	0	Dressage d'Animaux
Equitation	10	5	-5	-5	Equitation
Equitation en Vol	5	0	5	-5	Equitation en Vol
Etiquette	-5	0	-10	5	Etiquette
Expertise Maritime	-5	0	5	-5	Expertise Maritime
Ferronnerie	5	0	-10	-5	Ferronnerie
Héraldique	0	0	-5	5	Héraldique
Langues Vivantes	-5	-5	-10	10	Langues Vivantes
Maçonnerie	-5	5	-10	5	Maçonnerie
Maîtrise des Animaux	5	0	5	5	Maîtrise des Animaux
Maroquinerie	0	0	-5	-5	Maroquinerie
Météorologie	-5	-5	5	-10	Météorologie
Mines	10	5	10	10	Mines
Natation	-5	0	0	-5	Natation
Pêche	0	0	10	-10	Pêche
Poterie	-5	0	0	5	Poterie
Sens de l'Orientation	10	5	10	10	Sens de l'Orientation
Tissage	-5	0	-5	0	Tissage
Utilisation des Cordes	5	10	0	0	Utilisation des Cordes
COMBAT T ANT	Orques	Demi-Orques	Enèques	Elfes Noirs	COMBAT T ANT
Alpinisme	5	0	10	5	Alpinisme
Armurerie	5	0	-10	5	Armurerie
Chasse	10	5	10	0	Chasse
Combat Aveugle	10	10	10	10	Combat Aveugle
Conduite de Chars	0	5	-10	-10	Conduite de Chars
Connaissance des Animaux	5	0	5	0	Connaissance des Animaux
Course	10	5	0	5	Course
Endurance	10	10	10	0	Endurance
Fabrication d'Arcs et de Flèches	-5	0	-5	5	Fabrication d'Arcs et de Flèches
Forge d'Armes	5	0	-5	5	Forge d'Armes
Jeu	5	10	-10	-5	Jeu
Navigation	-10	-5	-5	-10	Navigation
Pistage	5	5	5	0	Pistage
Pose de Collets	10	5	0	0	Pose de Collets
Survie	10	5	10	10	Survie
MAGICIEN	Orques	Demi-Orques	Enèques	Elfes Noirs	MAGICIEN
Connaissance des Sorts (Mag)	-10	-10	-10	10	Connaissance des Sorts (Mag)
Herboristerie	0	0	5	0	Herboristerie
Histoire Ancienne	-5	-5	5	5	Histoire Ancienne
Ingénierie	-5	0	-10	5	Ingénierie
Langues Anciennes	-5	-5	-10	5	Langues Anciennes
Lecture / Ecriture	-10	-5	-10	10	Lecture / Ecriture
Taille de Gemmes	5	0	10	5	Taille de Gemmes
PRET RE	Orques	Demi-Orques	Enèques	Elfes Noirs	PRET RE
Astrologie	5	0	-5	-10	Astrologie
Connaissance des Sorts (Pr)	0	0	5	5	Connaissance des Sorts (Pr)
Histoire Locale	0	5	-10	-5	Histoire Locale
Premier Secours	0	0	0	0	Premier Secours
Religion	5	5	0	-5	Religion
ROUBLARD	Orques	Demi-Orques	Enèques	Elfes Noirs	ROUBLARD
Acrobatie	-5	0	0	10	Acrobatie
Contrefaçon	0	0	-10	0	Contrefaçon
Déguisement	0	5	-10	5	Déguisement
Estimation	-5	0	-10	0	Estimation
Funambulisme	-10	-5	0	10	Funambulisme
Instrument de Musique	-5	0	5	-5	Instrument de Musique
Jonglerie	-5	0	0	5	Jonglerie
Lecture sur les Lèvres	0	-5	-5	10	Lecture sur les Lèvres
Saut	10	5	10	5	Saut
Ventriloquie	-5	0	-10	0	Ventriloquie

T ABLEAU DES POURCENT AGES DE DEPART PAR RACE

PSIONIQUE	Orques	Demi-Orques	Enèques	Elfes Noirs	PSIONIQUE
Aménager le Subconscient	-10	-10	-10	-5	Aménager le Subconscient
Hypnose	-10	-10	-10	10	Hypnose
Méditation Focalisée	-10	-10	-10	-5	Méditation Focalisée
Régénérescence	-10	-10	-10	-5	Régénérescence
Taille des Pierres	10	5	10	10	Taille des Pierres
RODEUR	Orques	Demi-Orques	Enèques	Elfes Noirs	RODEUR
Balisage	0	5	5	-10	Balisage
Camouflage	10	10	5	5	Camouflage
Canotage	0	0	10	-10	Canotage
Cartographie	0	0	5	0	Cartographie
Equitation Marine	-10	-5	-10	-10	Equitation Marine
Fauconerie	0	5	0	-10	Fauconerie
Fureter	10	0	0	5	Fureter
Persuasion	0	0	0	5	Persuasion
Sens des Distances	0	0	10	10	Sens des Distances
Signaux	5	0	5	5	Signaux
Signes de Pistes	5	5	5	5	Signes de Pistes
Soins Vétérinaires	-5	-5	-5	-5	Soins Vétérinaires
Spéléologie	0	-5	5	10	Spéléologie
Vigilance	0	5	10	10	Vigilance
HUMANOIDE	Orques	Demi-Orques	Enèques	Elfes Noirs	HUMANOIDE
Beuverie	10	5	-10	-10	Beuverie
Bombance	10	5	-5	-10	Bombance
Camouflage	10	10	5	10	Camouflage
Combat à l'étroit	5	0	-10	5	Combat à l'étroit
Combat naturel	5	0	5	0	Combat naturel
Combat sauvage	10	5	10	-10	Combat sauvage
Fromagerie	5	10	-10	-10	Fromagerie
Sens du Danger	5	5	10	5	Sens du Danger
Viticulture	5	10	-10	-10	Viticulture
VOLEUR	Orques	Demi-Orques	Enèques	Elfes Noirs	VOLEUR
Baluchonnage	0	5	-10	0	Baluchonnage
Baratin	-5	0	-5	0	Baratin
Bonne Aventure	-5	0	-10	-5	Bonne Aventure
Collecte d'Information	-5	0	-5	-5	Collecte d'Information
Filature	5	0	-10	10	Filature
Imitation	-5	0	-10	5	Imitation
Imitation d'Animal	5	0	5	-5	Imitation d'Animal
Intimidation	5	5	5	5	Intimidation
Mendicité	0	5	-10	-10	Mendicité
Observation	5	5	10	10	Observation
Serrurerie	-5	0	-10	0	Serrurerie
NAIN	Orques	Demi-Orques	Enèques	Elfes Noirs	NAIN
Analyse du Son	5	0	10	5	Analyse du Son
Connaissance des champignons	5	5	5	10	Connaissance des champignons
Dératisation	5	10	-10	0	Dératisation
Fonte	5	5	-10	5	Fonte
Histoire Naine Locale	0	-5	-10	0	Histoire Naine Locale
Langage des Signes	5	5	10	10	Langage des Signes
Orientation Souterraine	10	5	5	10	Orientation Souterraine
Respiration Lente	-5	0	5	5	Respiration Lente
Runes Naines	-5	-5	-10	-5	Runes Naines
Signaux Sonore	0	0	5	0	Signaux Sonore
Survie Souterraine	10	5	5	10	Survie Souterraine
PALADIN	Orques	Demi-Orques	Enèques	Elfes Noirs	PALADIN
Bureaucratie	-10	-10	-10	-10	Bureaucratie
Diagnostic	-10	-10	-5	-5	Diagnostic
Eloquence	-10	-10	-5	10	Eloquence
Joute	-5	-5	-10	0	Joute
Loi	-10	-5	-10	10	Loi

T A B L E A U D E S P O U R C E N T A G E S D E D E P A R T P A R R A C E

BARDE	Orques	Demi-Orques	Enèques	Elfes Noirs	BARDE
Comédie	-10	-5	-10	0	Comédie
Lutherie	-10	-10	-5	-5	Lutherie
Manipulation des Foules	-10	-10	-10	5	Manipulation des Foules
Mélopée	-10	-10	0	-5	Mélopée
Poésie	-10	-10	5	-5	Poésie
Siffotement / Fredonnement	0	0	5	0	Siffotement / Fredonnement
AUTRES	Orques	Demi-Orques	Enèques	Elfes Noirs	AUTRES
Cracher du Feu	-5	0	0	5	Cracher du Feu
Connaissances magiques	-10	-5	-10	10	Connaissances magiques
Incantation dissimulée	-10	-5	-10	10	Incantation dissimulée
Incantation rapide	-5	-10	5	10	Incantation rapide
Jeûne	5	5	10	0	Jeûne
Mathématiques	-10	-10	-10	0	Mathématiques
Passe-passe	-5	0	-10	5	Passe-passe
Torture	10	5	-10	10	Torture
Veille	5	5	10	5	Veille
BARBARE	Orques	Demi-Orques	Enèques	Elfes Noirs	BARBARE
Arme improvisée	5	0	5	5	Arme improvisée
Armurerie rudimentaire	10	5	10	-10	Armurerie rudimentaire
Commandement	5	10	10	5	Commandement
Dissimulation	5	5	5	10	Dissimulation
Equarrissage	10	5	10	-5	Equarrissage
Fabrication d'arcs rudimentaires	10	5	10	-10	Fabrication d'arcs rudimentaires
Forge d'armes rudimentaires	10	5	10	-10	Forge d'armes rudimentaires
Mobilisation de hordes	10	10	10	5	Mobilisation de hordes
Signaux	5	5	5	5	Signaux
Sommeil rapide	5	5	5	10	Sommeil rapide
CHAMAN	Orques	Demi-Orques	Enèques	Elfes Noirs	CHAMAN
Divination	0	0	-10	5	Divination
Fabrication de vêtements rudimentaires	10	5	5	-5	Fabrication de vêtements rudimentaires
Méditation	-10	-5	-5	5	Méditation
Troc	5	5	10	-5	Troc



Chapitre 4 : Équipement

Ce chapitre présente certaines pièces d'équipement inédites et exclusives au monde d'Extrêmia, parmi lesquelles on retrouve les armes ou les armures. Le tableau présente l'ensemble des armes disponibles dans le monde d'Extrêmia™, ainsi que des instructions détaillées, et une partie concernant les constructions, le poison ou les machines de guerre. La fin de ce chapitre est consacrée aux objets magiques

Chapitre 4

Les armes

Tableau 14 :
Tableau complet des armes

Arme	prix en po	pds kg	taille	Type	FV	Dég,p/m	Dég,g
Aiguille	0,02	°	P	P	°	1	1
Arbalète de poing, ancienne	300	1	P	P	5	1d3	1d2
Arbalète légère, ancienne	35	3	M	P	7	1d4	1d4
Arbalète lourde, ancienne	50	6	M	P	10	1d4+1	1d6+1
Arbalète de poing, nouvelle	500	1	P	P	5	1d4	1d4
Arbalète légère, nouvelle	70	3	M	P	7	1d6+1	1d6+1
Arbalète lourde, nouvelle	100	7	M	P	10	1d12	1d12
Arbalète sur trépied	1000	13	G	P	12	2d8+2	2d8+2
Arc court	30	1	M	P	7	1d6	1d6
Arc court composite	75	1	M	P	6	1d6	1d6
Arc Long	75	1,5	G	P	8	1d8	1d8
Arc long composite	100	1,5	G	P	7	1d8	1d8
Grand Arc de guerre	500	6,5	G	P	9	1d10	1d8+1
Arc pixie	50	0,5	M	P	4	spécial	spécial
Arquebuse	500	5	M	P	15	1d10	1d10
Attrape-homme**	30	4	G	/	7	aucun	aucun
Bardiche	7	6	G	T	9	2d4	2d6
Barre Flind	8	3	M	C	4	1d4	1d4
Bâton	aucun	2	G	C	4	1d6	1d6
Bâton cornu	5	10	G	C	6	2d6	2d6
Bec de Corbin	8	5	G	P/C	9	1d8	1d6
Bo	0,02	2	G	C	4	1d6	1d4
Bolas	0,5	1	M	C	8	1d3	1d2
Boomerang	5	0,5	P	T	3	1d4+1	1d4
Cablot	0,02	1	P	C	4	1d3	1d3
Casque à pointe	10	5	M	P	4	1d6	1d8
Ceste	1	1	P	P	2	1d4	1d3
Chaîne fléau	1	2	G	C	6	1d4+2	1d4+1
Chatkcha	0,1	0,25	P	T	4	1d6+2	1d4+1
Cimeterre, grand	40	4	G	T	8	1d10	1d10
Cimeterre, standard	15	2	M	T	5	1d8	1d8
Coudière à pointe	1	1	P	P	2	1d4	1d4
Couteau de harnais	0	0,01	P	P/T	2	1d2	1
Couteau de lancer	1	0,2	P	P	2	1d4	1d2
Couteau en métal	0,5	0,25	P	P/T	2	1d3	1d2
Couteau en os	0,03	0,25	P	P/T	2	1d2	1d2
Coupe-coup	6	0,5	P	T	2	1d4	1d3

Equipement



Crochet attaché	2	1	P	P	2	1d4	1d3
Crochet tenu	0,05	1	P	P	2	1d4	1d3
Dague en métal	2	0,5	P	P	2	1d4	1d3
Dague en os	0,1	0,5	P	P	2	1d2	1d2
Daikyu	100	1,5	G	P	7	1d8	1d6
Doloire*	6	4	G	T	8	1d6	1d10
Doloire-guisarme*	10	5	G	P/T	9	2d4	2d6
Drusus	50	1,5	M	T	3	1d6+1	1d8+1
Empaleur	0,4	2,5	M	P	5	1d8	1d8
Epée à deux mains standard	50	7,5	G	T	10	1d10	3d6
Epée à deux mains géante	100	18	G	T	13	1d10X2	3d6X2
Epée Batârde	25	5	M	T	°	°	°
utilisée à une main:	°	°	°	°	6	1d8	1d12
utilisée à deux mains:	°	°	°	°	8	2d4	2d8
Epée Claymore	20	5	M	T	8	2d4	2d6
Epée courte	10	1,5	M	P	3	1d6	1d8
Epée large	10	2	M	P	5	2d4	1d6+1
Epée large d'aileronné	17	8	M	T	6	1d8	1d10
Epée longue	15	2	M	P	5	1d8	1d12
Epée lourde	35	6	G	T	9	2d4+1	2d6+1
Epée Pixie	30	0,5	M	T	4	1d4	1d3
Epieu de cavalier	7	2	M	P	5	1d4+1	1d4
Epieu de fantassin	8	3	M	P	7	1d6+1	2d4
Espadon	80	8	G	T	11	1d10	2d10
Esponton#	6	3	G	P	8	2d4	2d4
Etoile du matin	10	6	M	C	7	2d4	1d6+1
Fauchard	5	3	G	P/T	8	1d6	1d8
Fauchard-crochet	10	4	G	P/T	9	1d4	1d4
Fauchon	17	4	M	T	5	1d6+1	2d4
Faucille	0,6	1,5	P	T	4	1d4+1	1d4
Faux	5	4	M	P/T	8	1d6+2	1d8
Filet	5	5	M	°	10	Aucun	aucun
Fléau à chaînes multiples	15	10	M	C	10	1d8+1	1d10
Fléau à grain	3	1,5	M	C	6	1d4+1	1d4
Fléau de cavalier	8	2,5	M	C	6	1d4+1	1d4+1
Fléau de fantassin	8	3	M	C	7	1d6+1	2d4
Fléau de piquedos	20	12,5	G	C	9	1d8+1	2d6
Fléchette	0,5	0,25	P	P	2	1d3	1d2
Fléchette barbelée	0,1	°	P	P	2	1d3	1d2
Fleuret	20	1	M	P	3	1d4	1d4+1
Fouet	0,1	1	M	°	8	1d2	1
Fouet Barbelé	5	1	G	°	7	1d3	1d2
Fourche-fauchard	8	4	G	P/T	8	1d8	1d10
Fourche de Guerre*	5	3	G	P	7	1d8	2d4
Fronde	0,05	0,05	P	C	6	°	°

Chapitre 4

Bille	0,01	0,25	°	°	°	1d4+1	1d6+1
Pierre:	°	0,25	°	°	°	1d4	1d4
Gant clouté	2	1	P	P	2	1d4+1	1d4
Genouillère à pointe	3	1	P	P	1	1d4	1d4
Gourdin, standard	°	1,5	M	C	4	1d6	1d3
Gourdin, grand	8	6	M	C	7	2d4	1d6+1
Griffe	0,5	1	P	P	2	1d4	1d3
Guisarme	5	4	G	T	8	2d4	1d8
Gythka	1	6	G	P/C	9	2d4	1d10
Hache à deux mains	10	5	M	T	9	1d10	2d8
Hache d'armes	5	3,5	M	T	7	1d8	1d8
Hache de bûcheron	2	3	M	T	6	1d8	1d6
Hache de jet	2	1,5	P	T	4	1d6	1d4
Hachette	1	2	M	T	4	1d6+1	1d4+1
Hallebarde standard	10	7,5	G	P/T	9	1d10	2d6
Hallebarde géante	25	18	G	P/T	12	1d12	2d8
Hoopak	2,2	1	M	C	2(11)	1d6+2*	1d4+2*
Harpon	20	3	G	P	7	2d4	2d6
Javelot	0,5	1	G	P	4	°	°
Utilisé à une main:	°	°	°	°	°	1d4	1d4
Utilisé à deux mains:	°	°	°	°	°	1d6	1d6
Javelot en pierre	0,5	1	G	P	4	°	°
Utilisé à une main:	°	°	°	°	°	1d4	1d4
Utilisé à deux mains:	°	°	°	°	°	1d4+1	1d6
Katana	100	3	M	T/P	4	°	°
Utilisé à une main:	°	°	°	°	°	1d10	1d12
Utilisé à deux mains:	°	°	°	°	°	2d6	2d6
Kasurigama	50	3,5	M	T/C	7	1d6+2	1d6
Khopesh	10	3,5	M	T	9	2d4	1d6
Knout	1	1	P	°	5	1d4	1d2
Lance-pierres	0,2	1	M	C	11	1d4	1d4
Lance d'armes	5	4	G	P	8	°	°
Utilisée à une main:	°	°	°	°	°	1d8	1d8+1
Utilisée à deux mains:#	°	°	°	°	°	2d6	3d6
Lance de cavalier légère	6	2,5	G	P	6	1d6	1d8
Lance de cavalier lourde	15	7,5	G	P	8	1d8+1	3d6
Lance de cavalier moy,	10	5	G	P	7	1d6+1	2d6
Lance de vol	6	5	G	P	6	1d6+1	2d6
Lance de fantassin	0,8	2,5	M	P	6	°	°
Utilisée à une main:	°	°	°	°	°	1d6	1d8
Utilisée à deux mains:	°	°	°	°	°	1d8+1	2d6
Lance de fantassin en pierre	0,08	2,5	M	P	6	°	°
Utilisée à une main:	°	°	°	°	°	1d4	1d6
Utilisée à deux mains:	°	°	°	°	°	1d6	2d4
Lance de Joute	20	10	G	P	10	1d3-1	1d2-1

Equipement



Lasso	0,5	1,5	G	°	10	aucun	aucun
Machette	30	2	M	T	8	1d8	1d8
Maillet	5	5	G	C	9	2d4	1d10
Main-gauche	3	1	P	P/T	2	1d4+1	1d4
Manriki-gusari	0,5	1,5	G	C	5	1d4+1	1d4
Marteau à une main	2	3	M	C	4	1d4+1	1d4
Marteau de Bataille	15	8,5	G	C	10	2d4+1	1d12
Marteau de Lucerne#	7	7,5	G	P/C	9	2d4	1d6
Masse à deux mains	12	7	M	C	9	1d8+1	2d4
Masse de cavalier	5	3	M	C	6	1d6	1d4
Masse géante	11	6	G	C	8	1d8X2	1d6X2
Masse de fantassin	8	5	M	C	7	1d6+1	1d6
Masse de piquedos	15	8	G	C	9	1d8+1	1d8
Naginata#	8	5	G	P	7	1d8	1d10
Nunchaku	1	1,5	M	C	3	1d6	1d6
Pertuisane#	10	4	G	P	9	1d6	1d6+1
Pic à glace	1	0,25	P	P	2	1d3	1d3
Piolet	5	1,5	M	P	3	1d4+1	1d6
Pique#	5	6	G	P	13	1d6	1d12
Quadros	0,1	2	M	P/T	7	1d4	1d3
Rapière	15	2	M	P	4	1d6+1	1d8+1
Rasoir de poing	0,01	0,5	P	T/P	2	1d6+1	1d6+1
Ritïik	10	3	G	P	8	1d6+1	1d8+1
Sabre	17	2,5	M	T	4	1d6+1	1d8+1
Sabre d'abordage	12	2	M	T	5	1d6	1d8
Sai	0,5	1	P	P/C	2	1d4	1d2
Sarbacane	5	1	G	P	5	1	1
Serpe	0,5	1,5	P	T/P	2	1d4	1d4
Serpe-Guisarme	7	7	G	P/T	10	2d4	1d10
Shuriken	0,3	0,5	P	P	2	1d4	1d4
Spetum#	5	4	G	P	8	1d6+1	2d6
Stylet	0,5	0,25	P	P	2	1d3	1d2
Taille-pieds	7	1,5	P	T	2	1d4+1	1d6+1
Tetsubo	2	3,5	G	C	7	1d8	1d8
Tonfa	0,5	0,5	P	C	2	1d4	1d4
Tranche-Glace	10	1,5	M	T	4	1d4	1d6
Tranchoir	1	2	M	T	5	1d6	1d8
Trident	15	2,5	G	P	7	1d6+1	3d4
Utilisé à une main:	°	°	°	°	°	1d6+1	3d4
Utilisé à deux mains:	°	°	°	°	°	1d8+1	3d4
Vouge	5	6	G	T	10	2d4	2d4
Vouge-guisarme	8	7	G	P/T	10	2d4	2d4
Wakisashi	50	1,5	M	T/P	3	1d8	1d8

Chapitre 4

Tableau 15 :
Cadence de tir et portée des armes de jet

Arme	CT	C	M	L
Arbalète de poing, anc.	1	2	4	6
Arbalète de légère anc.	1	6	12	18
Arbalète lourde ancienne	1/2	8	16	24
Arbalète de poing, nouv.	2	3	5	7
Arbalète légère nouvelle	1	7	13	19
Arbalète lourde nouvelle	1/2	9	17	25
Arbalète sur trépied	1/3	10	20	30
Arc court	2/1	5	10	15
Arc court composite	2/1	5	10	18
Arc long	-	-	-	-
*flèche légère	2/1	7	14	21
*flèche lourde	2/1	5	10	17
Arc long composé	-	-	-	-
*flèche légère	2/1	6	12	21
*flèche lourde	2/1	4	8	17
Grand Arc de Guerre	1	6	13	22
Arquebuse	1/3	5	15	21
Bille de fronde	1	5	10	20
Bille de lance-pierres	2/1	3	6	9
Bolas	1	1	2	4
Boomerang	1	3	6	9
Couteau	2/1	1,5	2,5	3,5
Dague	2/1	1	2	3
Fléchette	3/1	1	3	4
Gourdin	1	1	2	3
Hachette	1	1	2	3
Harpon	1	1	2	3
Javelot	1	2	4	6
Lance de fantassin	1	1	2	3
Marteau	1	1	2	3
Pic à glace	1	1	2	3
Pierre de fronde	1	4	8	16
Pierre de lance-pierres	2/1	3	6	9
Sai	2/1	1	2	4
Sarbacane	2/1	1	2	3
Shuriken	2/1	1	3	4



Description des nouvelles armes

Arbalètes de poing, légère et lourde, nouveaux modèles : La Bataille du Val-Dragon a apporté de nombreuses avancées technologiques. La création de nouveaux modèles d'arbalètes, plus puissants, plus précis, est l'une d'elles. Dotés de manivelles, ces nouveaux types d'arbalètes sont nettement plus performants que leurs prédécesseurs (néanmoins toujours en vente), ont une meilleure portée et infligent des dégâts plus grands, mais sont aussi plus onéreux.

Arbalète sur trépied : A la limite entre l'arme de jet et la petite baliste, cette lourde arbalète, difficilement transportable, acquiert toute son efficacité et sa puissance destructrice si elle est placée sur des murailles ou une tour pour défendre une place-forte.

Grand arc de guerre : Ce grand arc, le plus souvent utilisé exclusivement par les armées, est long de plus de 1m ; les archers utilisant cet arc sont généralement loin des mêlées et font pleuvoir leurs traits sur les soldats ennemis, une seule de leurs flèches étant généralement suffisante pour tuer un adversaire normal. Dans les armées régulières, les archers utilisant les grands arcs de guerre sont protégés par des porte-pavois.

Claymore : Cette grande et lourde épée ne nécessite cependant que l'utilisation d'une seule main pour être maniée. Elle ressemble à une épée bâtarde, mais est un peu plus courte que cette dernière.

Grand cimenterre : Cette version du cimenterre, plus longue et plus lourde, se manie à deux mains.

Epée lourde : Cette lourde épée se manie à deux mains ; plus courte mais plus large que l'épée à deux mains, elle est cependant moins efficace.

Espadon : Cette lourde épée à deux mains est

également appelée «épée-serpent », en raison de la forme de la lame. De plus, une partie de la lame est généralement dentée afin de briser plus facilement les armes adverses. Son poids est élevé, et c'est une arme très difficile à manier ; Ainsi, un aventurier averti devrait se méfier d'un adversaire maniant un Espadon, car il est très certainement un puissant guerrier pour manier une telle arme.

Fauchon : cette arme est une sorte de petit cimenterre possédant un seul tranchant, ainsi qu'une large lame. Cette arme a la réputation (justifiée) d'être peu maniable.

Fléau à chaînes multiples : ce lourd fléau à deux mains possède plusieurs petites têtes reliées au manche par des chaînes métalliques indépendantes. Les têtes sont toutes hérissées de pointes.

Hache de bûcheron : les haches de bûcheron ont généralement des manches plus longs que les Haches d'armes. Généralement de moins bonne qualité, ces haches sont les armes de base des bûcherons ; moins chères que les haches de combat, elles sont employées pour le travail et sont de moindre efficacité en combat.

Kasurigama : Cette arme d'origine orientale consiste en une longue chaîne de métal, avec à l'une de ses extrémités, une boule métallique, et à l'autre, une lame courte en forme de faucille. Son maniement, assez difficile, requiert les deux mains de l'utilisateur.

Marteau de bataille : Ce grand marteau à deux mains, long, entièrement fait de métal, est une arme redoutable en combat ; on a déjà vu des combattants écraser la tête de leur adversaire d'un seul coup de Marteau de bataille. Le principal inconvénient de cette arme et sa lenteur, mais notez cependant que le facteur de Vitesse de cette arme reste tout de même inférieur à celui de l'Epée à 2 Mains.

Masse à deux mains : Cette grosse masse à tête ronde hérissée de pointes est entièrement faite de métal. Dépassant les 60 cm, elle demande

Chapitre 4



l'emploi des deux mains pour être utilisée convenablement. C'est une arme lente mais destructrice.

Armures

Sur Extrêmia, il est possible de se procurer une grande variété d'armures : celles-ci sont regroupées dans le tableau 16.

Les Armures portant la mention (*) sont détaillées dans le *Manuel Complet du Guerrier*TM. Les Armures portant la mention (°) sont détaillées dans le *Manuel Complet du Barbare*TM. Enfin, les armures portant la mention (+) sont détaillées dans le *Manuel des Armes et Equipements*TM.

Machines de guerre

Les machines de guerre, telles les balistes ou les catapultes, sont bien sûr couramment utilisées sur Extrêmia. Les armées des grands de ce monde sont très souvent équipées d'armes de siège, et les cités puissantes possèdent de solides défenses afin de protéger les habitants d'un éventuel envahisseur. Les différents royaumes Extrêmesiens n'ayant pas toujours le même niveau technologique, il est possible de trouver de nombreux modèles d'une même machine de guerre. Les différentes races elles-mêmes n'utilisent pas d'armes identiques. L'ensemble des machines de guerre rencontrées sur Extrêmia sont présentées dans le tableau 17.

Tableau 16 :
Tableau complet des armures

Armures	Classe d'armure correspondante
Aucune	10
Bouclier	9 (ou +1)
Armure Karakite (Thrace)*	9
Armure de Cuir	8
Armure Matelassée	8
Armure de Cuir d'Épave	7
Gnôme-Artisan (+)	
Armure d'Os°	7
Armure de Cuir Cloutée	7
Armure Annelée	7
Armure Tizunéenne (Gauloise)*	7
Armure de Bois ^c	6
Armure de Peau ^d	6
Brigandine	6
Cuirasse	6
Armure d'écailles	6
Cotte de Mailles	5
Cotte de Mailles Elfique (+)	
Armure Zorbarannaise (Samnite)*	5
Armure d'Ivoire°	5
Cotte de Mailles Drow (+)	
Armure feuilletée	4
Armure de Plates en Bronze	4
Armure à Bande	4
Armure de Plates en Acier	3
Armure de Plates de Bataille	2
Armure de Plates Naine (+)	
Armure de Plaque Complètes	1

Equipement



Tableau 17 :
Machines de Guerre

Arme	MVT	D ₃ P/M	Dg G	CT	C A	PV	Utilisa- teurs	Por tée	Prix Moyen
Broyeur Nain	12/6/1	6c8	6c8	Auc	0	110	6	Mo iv.	3000 jpo
Baliste légère (naine)	9	6c6	7c5	/3	2	45	2		2800 jpo
Baliste moyenne (naine)	6	8c6	9c5	/4	0	50	3		3500 jpo
Baliste lourde (naine)	3	10c6	11c6	/5	0	90	5		4000 jpo
Baliste légère (Vyrmonus)	10	4d6+6	5d6+6	/2	3	40	2		2600 jpo
Baliste lourde (Vyrmonus)	4	8d6+6	9d6+6	/5	0	30	4		4500 jpo
Baliste (Karakus)	1	3d 2	3d 2	/2	2	35	2		2750 jpo
Baliste (Elfe)	10	5d6+2	4d8+2	/3	1	40	2		3000 jpo
Baliste légère (Tizunnus)	9	3d 0	3d 2	/3	2	40	2		2500 jpo
Baliste moyenne (Tizunnus)	7	4d 2	5d 0	/4	1	50	3		3500 jpo
Baliste lourde (Tizunnus)	5	7c8	8c8	/4	0	70	4		4000 jpo
Baliste légère (Zorbarranus)	9	4c8	5c8	/3	1	45	3		2600 jpo
Baliste lourde (Zorbarranus)	2	6d 0	7d 0	/5	0	35	5		5000 jpo
Ecrabouille-Orque roue (Nain)	1/2	5c6	5c5	A.ct.	—	—	0 ou 1	Mo iv.	2000 jpo
Ecrabouille-Orque plafond (Nain)	Act.	4c6	4c5	A.ct.	—	—	0 ou 1	C	1500 jpo
Catapulte légère (Zorbarranus)	6	3d 2	4d 0	/4	1	50	4		1000 jpo
Catapulte lourde (Zorbarranus)	2	5d 2	6d 0	/5	-1	95	6		2000 jpo
Catapulte (Orque)	7	5d 0	5d 2	/3	0	90	5		
Catapulte (Karakus)	4	5c8	4d 2	/3	1	75	5		1500 jpo
Catapulte (Gnôme)	8	4d 0	7c5	/2	2	55	3		1200 jpo
Couillard (Vyrmon)	2	6d 0	10c6	/3	1	30	4		2250 jpo
Trébuchet (Vyrmon)	1	8d 0	10c8	/4	0	100	6		7500 jpo
Trébuchet (Tizunéen)	1	7d 2	7d 2	/4	0	105	6		8000 jpo

Chapitre 4



Catapulte : Cette machine de guerre est composée d'un bras que l'on remonte à l'aide d'un système de manivelles et de cordes. Lorsqu'on relâche la pression, le bras expédie alors des boulets de pierre ou de fer sur les lignes ennemies.

Baliste : Cette machine ressemble à une arbalète géante le plus souvent montée sur quatre roues. Elle permet d'expédier des traits sur les bâtiments et les lignes adverses.

Trébuchet : une sorte de catapulte, mais dont

l'extrémité du bras serait remplacée par une corde et un sac de cuir où l'on peut charger des boulets.

Les forteresses

Les châteaux et les forteresses en tout genre (tours, temples fortifiés, repaires de voleurs, etc...) valent cher ; Les constructions les plus courantes (et les moins coûteuses) se composent d'un simple bâtiment entouré d'une enceinte laissant suffisamment de place pour installer de

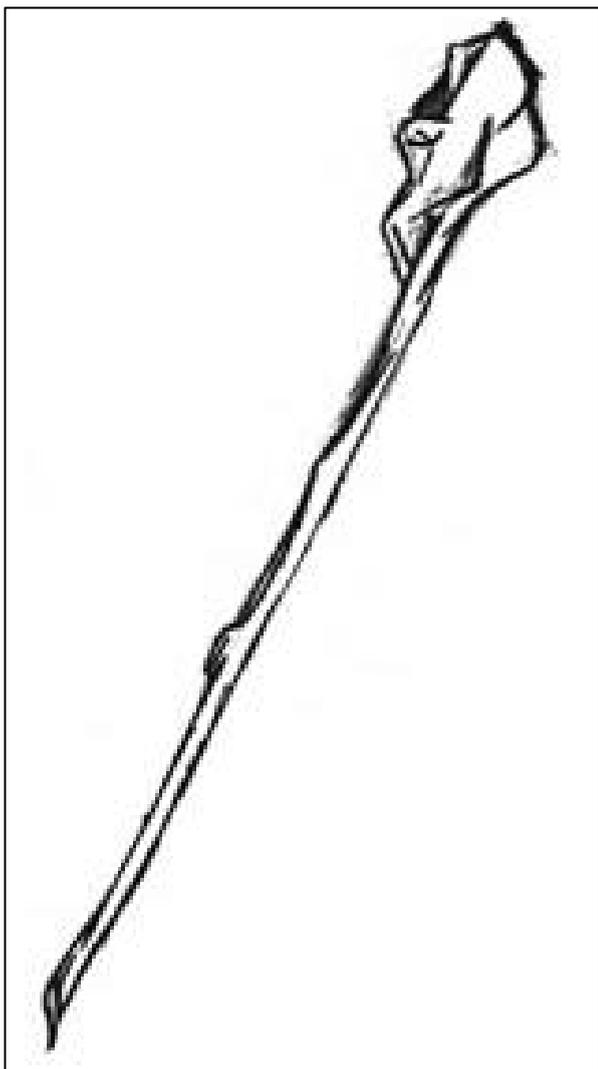
Tableau 18

Les Poisons

Nom du poison	classe	Méthode	Action	Force	Prix/dose	Fréquence
Pyrthr Gris	A	injecté	3d10 min	15/0	165 po	90%
Pyrthr Brun	B	injecté	2d6 min	20/1d3	290 po	80%
Pyrthr Noir	C	injecté	1d4+1 min	25/2d4	335 po	70%
Piqûre de scorpion	D	injecté	1-2 min	30/2d6	395 po	60%
Astyar	E	injecté	immédiat	Mort/20	2000 po	10%
Sang de Mygale	F	injecté	immédiat	Mort/0	1500 po	15%
Sarrus Blanc	G	ingéré	2d12 hrs	20/10	320 po	85%
Sarrus Rouge	H	ingéré	1d4 hrs	20/10	465 po	75%
Delmet	I	ingéré	2d12 min	30/15	650 po	65%
Orysgone	J	ingéré	2d2 min	Mort/20	3000 po	15%
Urikstur	K	contact	2d4 min	5/0	60 po	99%
Balkia	L	contact	2d4 min	10/0	135 po	95%
Main de la Mort	M	contact	1d4 min	20/5	250 po	75%
Valkior	N	contact	1 min	Mort/25	4250 po	25%
Kalgir	O	injecté	2d12 min	Paralysant	2000 po	50%
Falgalinn	P	injecté	1d3 hrs	Débilitant	2800 po	35%
Doigt de Liche	Q	injecté	2d3 min	paraly./lenteur	3500 po	15%
Toucher de Goule	R	contact	3d6 min	Paralysant	3000 po	40%
Dent de Vampire	S	injecté	2d10 min	Affaiblissant	1850 po	35%
Baiser de Succube	T	ingéré	1d3 hrs	Affaiblissant	1400 po	45%
Morsure de Cobra	U	injecté	immédiat	40/3d6	1000 po	50%
Palotor	V	ingéré	1d2 hrs	15/10	230 po	80%
Songe de Lawey	W	ingéré	1d2 hrs	Sommeil	1000 po	20%
Esprit de Lawey	X	injecté	2d4+1 min	Sommeil	1500 po	15%
Dalargue	Y	contact	1d10 min	30/15	350 po	80%
Grak	Z	injecté	1d4+2 min	Berseker	2650 po	10%



nouveaux bâtiments dans les temps futurs. A



l'origine, il faudra faire construire une demeure pour le propriétaire, des baraquements pour abriter les chevaux et les soldats, puis des défenses, telles que les tours, les ponts-levis, les barbicanes, les hourds, les douves... Un château complet peut facilement dépasser les 250 000 po !

Le poison

On connaît sur Extrêmia 26 sortes de poisons. D'autres en sont dérivés pour obtenir des effets de plus en plus néfastes, mais ils se rapportent aux grandes catégories définies par les

alchimistes dans tous les cas. Pour chaque classe de poison, on connaît une méthode, un temps d'action moyen, une force. Les prix indiqués sont valables pour 465Ep.IV à Barragosta et devront être ajustés. Attention, la plupart de ces poisons ne sont pas des produits courants, et il y aura peu de chances que les meilleurs alchimistes et apothicaires puissent fournir un poison tel que le Doigt de Liche.

Nouvel équipement magique

Armes magiques

Bâtonnet de feu et de glace : Quand tu veux Gogo...

Cimeterre de transformation en canard : ce cimeterre +2 a la particularité de transformer ceux qu'il touche en canard, et ce uniquement sur un jet de 20 naturel, et si un jet de sauvegarde contre la Métamorphose est manqué. Cette arme est le parfait compagnon du *Khopesh anti-canard*.

Dague d'attaque : Cette petite dague +2, sur un jet de 20 naturel, permet de porter une attaque supplémentaire dans le round, et ceci quelque soit la classe, le niveau ou le nombre d'attaque standard du personnage.

Dague déloyale : dague +2, +4 contre les femmes et les enfants.

Dague de douleur : 3 fois par jour, cette dague +1, au lieu d'infliger des dégâts normaux, permet d'infliger des dégâts comme un *symbole de douleur*. Cette arme est d'un alignement mauvais.

Dague de stupidité : Cette dague maudite -2 fait baisser l'intelligence de son possesseur d'1d6 points (prédéterminé pour toute



Chapitre 4

l'existence de la dague lorsque celle-ci est trouvée). Ce maléfice peut être anéanti par un sort de *souhait* ou *délivrance de la malédiction*. Une fois que le personnage a réussi à se débarrasser de la dague, il regagne les points d'intelligence perdus au rythme de 1 tous les deux jours.

Dague du Mage : Cette puissante dague +3 permet à un mage, et à un mage seulement, de bénéficier des effets suivants :

- +1 à la Classe d'Armure
- +1 aux JS contre les sorts
- mémoriser un sort de premier niveau et un sort de deuxième niveau en plus
- +1 contre les sorts d'un type d'école déterminée au hasard

Dague sournoise : Dague +1, +3 pour les attaques de dos.

Dague vampiriste : Cette dague +1 n'irradie aucune lumière. Quand elle est portée par un voleur, elle permet de faire un *toucher vampirique* (3d6 points) une fois par jour, et ceci sur un jet de toucher réussi.

Lame d'ébène : Cette lame +1 faite d'un métal noir devient complètement indécélable la nuit. Elle est alors +2 et confère les capacités suivantes :

- infravision 30m
- +20% à *se cacher dans l'ombre**
- +20% à *mouvements silencieux**
- *Ténèbres, rayon de 3m*, 1 fois par jour

*Ces capacités fonctionnent même si le personnage ne les possède pas.

Epée de cristal : Cette épée magique peut être de n'importe quel type, mais possède un ajustement de +2 (75% de chance) ou +3 (25% de chance) au toucher et aux dégâts. Elle consiste en une lame de cristal et en un manche en quartz. En revanche, elle pèse 2 kg de plus qu'une épée normale. Lorsqu'on la tient dans ses mains et qu'on regarde au travers de la lame, on peut alors traduire dans la langue natale du possesseur tous les langages écrits. Cette

capacité peut être utilisée 4 fois par jour et chaque charge permet de lire et de traduire pendant 10 minutes. Notez que l'épée ne permet pas de lire les langages magiques. Lorsqu'elle est trouvée, une épée de cristal contiendra 1d20+10 charges. Notez également que cette fonction ne peut être activée qu'en utilisant le mot de commande. De même, l'épée requiert un minimum de 6 en Intelligence afin de permettre la traduction. Notez également que l'épée ne confère pas la capacité de lire si le personnage n'est pas compétent (il doit, pour utiliser l'épée avec le système des compétences diverses améliorées, avoir au moins 30% en lecture et réussir un jet de compétence s'il a moins de 70%). Enfin, l'épée doit être parfaitement propre pour permettre la lecture.

Epée de courage : Cette claymore +2, +3 contre les morts-vivants, permet à son possesseur de ne plus être affecté par les peurs d'aucune sorte. De surcroît, le possesseur gagne un bonus de +2 sur ses jets de sauvegarde contre la paralysie tant qu'il tient l'épée dans ses mains. Enfin, l'épée agit comme un sort de *détection des morts-vivants* dans un rayon de 20m lorsqu'elle est tenue hors de son fourreau.

Epée de douleur : Cette épée +1 a la particularité de pouvoir infliger les effets d'un *Symbole de douleur* à une créature touchée, et ceci une fois par jour. Attention cependant : ce pouvoir n'est utilisable que si la victime est touchée par un 20 naturel.

Epée de protection vitale : cette épée bâtarde +1 permet au possesseur de bénéficier du sort de *Bouclier* lorsqu'il se bat.

Epée de seigneurie : Entre les mains de n'importe quel personnage, cette épée se révélera être une épée bâtarde +1. Mais si elle est tenue par un personnage ayant du sang noble, elle révèle alors sa véritable nature et devient une épée +3, +4 contre les esclaves. Elle confère également un charisme de 18 à son possesseur.

Epée des seigneurs des glaces : cet espadon est fait de pur cristal blanc. Il a les pouvoirs de



Cône de froid et de *Mur de glace* une fois par jour au 10^{ème} niveau d'habileté. Les pouvoirs sont activés par un mot de commande : «homme des glaces». Enfin, cette épée est +1, +3 contre les créatures utilisant le feu.

Epée large d'électricité : Cette épée large +2 ajoute 1d6 points de dégâts d'électricité lorsqu'elle touche un adversaire. En revanche, son possesseur souffre d'un malus de -3 sur ses jets de sauvegarde contre les sorts, les effets magiques ou les attaques à base d'eau.

Epée longue x2 : Egalement appelée *épée de doubles dégâts*, cette épée longue apparemment normale double en fait les dégâts faits à l'aide de cette arme ; ainsi, un guerrier avec une force de 17 (+1 aux dégâts) infligerait 2d8+2 points de dégâts. Cette épée est considérée comme une arme +1 pour tous les tests de toucher ou pour les jets de sauvegarde, mais n'a aucun autre bonus de toucher ou de dégâts.

Epée longue de vision véritable : Cette épée +1 permet de détecter les choses ou les personnes invisibles et les illusions de bas niveau. Pour cela, le personnage doit la tenir hors de son fourreau. Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les capacités non-magiques de dissimulation (ex : un voleur caché dans l'ombre, une créature camouflée ou un déguisement) ; de surcroît, l'épée ne peut pas non plus révéler l'alignement véritable d'un personnage.

Epée large de jet +1 : Cette épée large a la propriété de pouvoir être lancée ; dans ce cas, elle attaque deux cibles et revient dans la main du personnage dans le même round. Le possesseur doit faire un jet de dextérité pour réceptionner l'épée, sinon il prend les dégâts de l'arme.

Flèche acérée : une flèche acérée est une flèche lourde magique qui inflige 1d12+5 points de dégâts, plus le bonus de force éventuel. Cette flèche a la particularité d'être réutilisable à volonté.

Hache d'invisibilité : Cette hache d'arme +2 permet d'utiliser les sorts suivants :

- *invisibilité aux morts-vivants* (1 charge)
- *invisibilité aux animaux* (1 charge)
- *invisibilité aux plantes* (1 charge)
- *invisibilité* (2 charges)
- *détection de l'invisibilité* (2 charges)
- *invisibilité majeure* (3 charges)

Il est également possible de rendre la hache seule invisible (attention : son porteur ne la voit pas). Quand elle est trouvée, une telle hache possède 1d12+10 charges. Elle ne peut être rechargée.

Hachette de jet +3, +4 contre les Psionistes : Cette hachette de jet permet également, sur un 20 naturel, d'infliger le double des dégâts contre un psioniste.

Khopesh anti-canard : Ce khopesh +1, +3 contre les canards, inflige le double des dégâts à toute personne ressemblant de près ou de loin à un canard. M. Trouillard n'est cependant pas affecté par cette arme.

Lame de mur de l'esprit : cette épée a généralement une lame brillant d'une légère lueur blanche. C'est une épée +1, +3 contre les créatures utilisant des pouvoirs psioniques.

Lame des nuages : Cette épée +3 permet de contrôler le climat trois fois par semaine ; une fois par semaine également, le possesseur peut se métamorphoser en Géant des Nuages pour une durée de 2 rounds par niveau du porteur de l'épée. Le secret de la forge de ces anciennes armes est mort avec les ancêtres des chamans des diverses tribus de barbares des glaces.

Lame de protection : Cette épée magique agit comme une *lame gardienne* qui aurait un ajustement de +2, mais a également les pouvoirs permanents de *protection contre le mal*, *rayon de 10 m* et de *détection de l'invisibilité*, *rayon de 10 m*.

Lame gobelinoïde : Cette arme verte, rouillée et mal travaillée est en fait une épée courte +2. Sur un jet d'attaque de 20 naturel, elle transforme la

Chapitre 4



créature adverse en gobelin (voir BM) de manière permanente si un jet de sauvegarde contre la métamorphose n'est pas réussi. Cet effet peut être guéri par un sort de *délivrance de la malédiction* ou par un *souhait*. Un gobelin maniant cette arme inflige le double des dégâts.

Lame rétractile : Cette épée longue +3, lorsqu'elle est trouvée, ressemble à un manche d'épée. Ce dernier émet une faible aura d'altération. Un sort d'identification réussi permettra de déterminer qu'il s'agit d'une Lame rétractile. Quand on prononce le mot de commande inscrit sur le pommeau (qui est le nom de l'arme), une lame d'acier magique sort du manche comme par enchantement ! Si on sort la lame pour attaquer directement, le personnage frappe le dernier et n'attaque qu'une fois dans le round, mais inflige 1d20+10 points de dégâts pour refléter la puissance de projection (dégâts perforants). Les bonus de force ne s'appliquent alors pas, mais le bonus dû à la spécialisation est effectif. De plus, une Lame rétractile peut être métamorphosée en bâton pour une durée d'un tour. Cette métamorphose coûte une charge. Lorsqu'elle est trouvée, une telle épée contient 2d10+2 charges.

Main-Gauche vampirique : cette main-gauche magique est considérée comme une arme +2, mais ne possède aucun bonus toucher/dégâts (en revanche, son FV est de 0). Sur un 20 naturel, cette arme permet d'absorber 1d6 points de vie et de les transmettre à son possesseur. Le nouveau total peut excéder le maximum de points de vie du personnage, ceci pour une durée de deux heures.

Masse de Vie : Cette masse +2 (75% de chance), +3 (20% de chance) ou +4 (5%) permet d'infliger le double des dégâts sur tout mort-vivant ayant la capacité d'absorption de niveau. Elle possède un pouvoir de *Détection des morts-vivants* automatique et permanent.

« **Nigua** » : Dague +2, +3 contre les nécromanciens, +4 contre les morts vivants, +5 contre les dracoliches. Contre les dracoliches, la

dague permet d'infliger 2d6 points de dégâts supplémentaires par coup réussi.

Rapière-virtuose : cette rapière +1 permet à son porteur d'effectuer de véritables effets de style avec son arme. En terme de jeu, les effets sont les suivants :

- +2 à la CA pendant 1 tour (2 charges)
- -1 au jet d'attaque de l'adversaire pendant 1 tour (1 charge)
- -2 au moral pour la durée du combat (1 charge)
- sur un 20 naturel

Sabre de clignotement : Ce sabre +1 permet d'utiliser un sort de *clignotement* une fois par jour pour une durée d'un tour.

« **Tonnerre** » : Tonnerre est un immense marteau de bataille en acier trempé, au manche travaillé et dont la tête est faite d'une seule pièce. Le marteau est tellement robuste qu'il inflige 3d4 points de dégâts aux petites et moyennes créatures et 5d4 aux grandes créatures, plus les éventuels bonus de force et les bonus magiques. En effet, l'arme est une arme +5. Lorsqu'on frappe avec Tonnerre, ce dernier émet un bruit sourd, qui, sur un 20 naturel, assourdit sa victime pendant 2d8+2 rounds si un JS contre la paralysie à -4 n'est pas réussi.

Une fois par jour, le possesseur de l'arme peut, au lieu d'attaquer, frapper le sol avec le marteau ; Il inflige alors 3d6+5 points de dégâts à toute créature se trouvant dans les 5 mètres de l'impact. Un jet de sauvegarde contre les souffles permet de réduire les dégâts de moitié.

Une fois par an, Tonnerre peut appeler la foudre : Lorsqu'on crie le mot de commande « éclair divin » en brandissant le marteau. L'éclair vient frapper une unique créature et lui inflige 3d20+5 points de dégâts, un JS contre la mort magique permettant de réduire les dégâts de moitié. Suite à cela, Tonnerre perd ses propriétés magiques pendant 1d4 tours.

Tonnerre est immunisé contre l'électricité et possède un +10 sur ses jets de sauvegarde. Il accorde également un bonus de +5 contre l'électricité à son possesseur. Enfin, son facteur de vitesse est de 5.



Armes intelligentes

L'Armure de Sang : Cette armure fut fabriquée à l'aide des écailles d'un dragon rouge. L'Armure est d'autant plus rouge et terne qu'elle fut plongée pendant 1 an dans un chaudron bouillonnant dans lequel on avait versé le sang d'un dragon d'or juvénile ainsi que celui d'une jeune vierge au cœur pur. L'Armure est considérée comme étant une *armure de plates complète* +2 pour la protection, alors qu'elle n'a que l'encombrement d'une armure d'écailles. Elle confère un bonus de +2 contre les souffles des dragons de n'importe quel type, et inflige 1d20 points de dégât à toute personne d'alignement bon tentant d'enfiler l'armure. Un personnage d'alignement neutre utilisant l'armure devra réussir un jet de sagesse à -2 par semaine, ou devenir définitivement Mauvais. Un Paladin détectant le mal sentira une forte présence s'il analyse l'armure. Un violent mal de tête s'ensuivra, et le Paladin sera tellement horrifié par l'armure qu'il souffrira d'un malus de -1 pour toucher le porteur de l'armure. Le heaume représente une tête de dragon rouge. Enfin, les paysans racontent souvent, au coin du feu, que cette armure mystérieuse serait en fait habitée par un démon...

« **Châtiment Divin** », **Epée Anti-démon** : Cette épée lourde est +3 au toucher et aux dégâts, mais possède plusieurs autres fonctions puissantes lorsqu'elle est utilisée contre les démons. Le porteur de l'épée est ainsi immunisé contre tous les effets magiques et les sorts causés ou jetés par un démon et visant spécifiquement le possesseur. Pour tous les autres effets, le possesseur gagne un bonus de +4 à ses jets de sauvegarde, et aura droit à un jet normal si l'effet n'en permettait pas. La lame de l'épée devient de couleur bleue foncée lorsqu'un démon se trouve dans les 100 m autour du possesseur. Sur un 20 naturel, l'épée inflige le double des dégâts (soit 4d4+12 points de dégâts, plus le bonus éventuel de Force). Contre un démon, l'épée devient +5 au toucher et aux dégâts. Enfin, l'épée ne peut être portée que par

un personnage Loyal Bon ; elle inflige 1d20 points de dégâts par round à un personnage mauvais, et un personnage d'un autre alignement pourra l'utiliser comme une épée lourde non magique.

Daemona : Cette épée bâtarde +3 est voleuse de vie. Elle est intelligente, parle Haut Vyrmon, Drow et Zorbarranais. Elle permet à son possesseur de lancer une fois par jour un sort de *protection contre le bien*. L'Ego de l'arme est de 12, et son alignement est NM. Les origines de sa création sont très obscures, et on ne sait pas vraiment d'où vient cette épée, ni qui l'a fabriquée. La technique de forge pourrait être celle des Illithids, mais cela n'a jamais été vérifié.

Diva, la Hache Cantatrice : Cette hache d'armes +3 intelligente est tout bonnement exceptionnelle : En effet, elle est intelligente (Int : 9), et dotée d'une personnalité propre assez forte. Pour vous représenter le comportement de la hache, inspirez-vous du personnage de la Castafiore dans les aventures de Tintin. Elle a la capacité de parler en Haut Vyrmon, mais aussi de chanter avec une belle voix d'alto. Pour pouvoir chanter, la hache doit être prise dans les mains de son possesseur. Si elle est maniée, elle peut utiliser les 6 chants suivants. Chacun d'entre eux peut être utilisé une fois par jour :

- *Chant de courage* : cet effet donne +1 au moral, +1 à tous les JS, et ceci dans un rayon de 10 m. la durée de ce chant est de 10 rounds.
- *Chant railleur* : permet d'agir comme le sort de *Moquerie* (sort de mage niv.1, durée doublée). Durée : 15 rounds
- *Chant de fête* : entraîne l'effet de *Danse Irrésistible d'Otto*. Durée : 4 rounds.
- *Chant post-mortem* : Si ce chant est prononcé 24 heures après la mort d'une personne, ceci augmente de 20% les chances de survie à la résurrection (mais un « 00 » est toujours considéré comme un échec)
- *Chant de protection* : ce chant permet au possesseur d'être immunisé au chant des Harpies, Banshees, Sirènes, et autres créatures utilisant la voix comme attaque.

Chapitre 4



Cet effet n'affecte pas les sorts issus du son ou les attaques des autres Bardes. Durée : 15 rounds.

Diva devient +5 contre toute les créatures utilisant la voix comme attaque. Enfin, utilisée en conjugaison avec une *lame dansante*, Diva permet à celle-ci d'obtenir un bonus supplémentaire de +1 au toucher, tant que la lame dansante reste dans un rayon de 10 m de la Hache.

« Distlitël », le bouclier des justes :

Histoire : Ce bouclier magique est un objet elfique très ancien et relativement puissant. Il fut forgé par un elfe du nom de Mirjaël, pendant la troisième époque, pour le compte d'un roi elfe juste et sage, dont le nom est cependant resté inconnu. Au départ de ce roi pour l'Eternelle rencontre, le bouclier resta sur Extrêmia et fut confié à Ezuël, un descendant de Mirjaël le forgeron. Le bouclier resta dans la famille d'Ezuël et fut transmis de génération en génération, jusqu'à la fin de la troisième époque. Il fut offert, il y a presque 500 ans, à un sage elfe répondant au nom d'Eldrÿn. Ce dernier l'a conservé avec lui jusqu'à ces dernières années.

Apparence : Le Bouclier des Justes est fait d'un métal inhabituel, à savoir d'un alliage de mithril et d'acier gris, un métal rare et robuste qu'on trouve dans la région d'Aldorf. Sa forme est celle d'un pavois ovale. La face du bouclier est peinte par du rouge vif, duquel se détache très clairement une grande plume blanche (également peinte). Le contour du bouclier est quant à lui recouvert d'une couche d'or fin.

Propriétés : Ce bouclier est un bouclier +1. Ce dernier a également les capacités suivantes :

- *Soins* : une fois par jour, il permet à son possesseur de se soigner pour 1d8+1 points de dégâts.
- *Protection contre les illusions* : Le bouclier confère un bonus de +2 contre toutes les sortes d'illusions

- *Bouclier offensif* : Le bouclier permet de porter une attaque par round, même si le personnage n'est pas compétent avec le bouclier. Le bouclier est considéré comme une arme +3, et inflige 1d6+3 points de dégâts, plus les bonus de Force, ainsi qu'1d4+1 de dégâts dus au feu. En effet, sur une simple commande, le contour du bouclier s'enflamme. Ces flammes ne blessent en aucun cas le porteur de l'arme

Drazzienen, lame maudite : Cette épée longue est une épée -3. Dans les mains d'un Antipaladin, cette arme devient une arme +3, +5 contre les elfes, les demi-elfes et les nains. Cette épée longue à la garde incrustée de rubis permet également une régénération de 2 PV par round à son possesseur. Sur un 18, un 19 ou un 20 naturel, la lame devient vampirique et absorbe les points de dégâts subis par la victime pour les transférer au porteur de l'épée.

L'épée fut forgée par des drows, et appartient pendant longtemps à un Drider nommé Ferniren. Celui-ci était encore plus tyrannique et sanguinaire que ses pairs, et les drows croient que l'âme de Ferniren s'est réincarnée dans son arme.

L'arme est intelligente (Int : 14), parle le drow et le Haut Vyrmon, et a un Ego de 15. L'alignement de la lame est Loyal Mauvais.

Guelpsia, l'épée d'Aurel Martigann : L'épée d'Aurel de Barragosta est une épée à 2 mains +4. Deux fois par jour, elle permet d'envoyer une décharge électrique à un adversaire se trouvant à portée de l'arme. Il faut qu'un coup soit porté et que l'arme soit en contact avec l'adversaire pour infliger 3d10+5 points de dégâts électriques.

« **Hantise des golems** » : Cette dague +2, +4 contre les golems, permet également de porter un coup de plus par round contre ce type de créature, quelque soit la classe du personnage. La Dague permet aussi de perforer l'acier et la pierre, et de creuser la terre au rythme de 3. Elle peut aussi être lancée, et revient automatiquement dans la main du lanceur, qu'elle ait atteint sa cible ou non. Elle détecte



également les passages et tunnels construits récemment. Elle parle le Bas Vyrmon et est d'alignement Neutre. Elle a une intelligence de 10. Enfin, son ego est de 11.

« **Kalddra** », l'épée du pouvoir noir : Cette épée longue est dotée d'une grande magie. Identifiée, elle se révélera être une épée longue gardienne +4, ayant en plus une aura d'enchantement et d'altération très forte. Une *Détection du Mal* n'apprendra rien, mais un sort de *connaissance des alignements* apprendra que l'épée est d'un alignement chaotique neutre. Entre les mains d'un personnage, et maniée en combat, elle révélera alors ses véritables pouvoirs :

- elle confère un bonus de +1 en Force et de +1 en Dextérité à son porteur
- Elle inflige des dégâts doubles sur les magiciens (se révélera au premier coup porté à un magicien)
- Elle inflige les dégâts maximum sur les prêtres et les psioniques (se révélera au premier coup porté à un prêtre ou un psi)
- Elle possède les pouvoirs spéciaux suivants : *Invisibilité* (2 charges), *Lumière* (1 charge), *Vol* (2 charges), *Injonction* (1 charge), *Portail* (8 charges), *Quête* (4 charges), *Endurance au froid/à la chaleur* (1 charge), *Clair d'étoile* (2 charges), *Changement d'apparence* (1 charge).
- Elle baisse les jets de sauvegarde du porteur contre le poison de 1 point. Elle augmente cependant les jets de sauvegarde du porteur contre les sorts de 3 points. Le porteur n'est conscient de ces effets qu'au premier jet de sauvegarde correspondant effectué
- Lorsqu'elle est trouvée, elle possède autant de charges que le MD le souhaite. En effet, cette épée se recharge d'une manière totalement aléatoire
- Elle parle 3 langues : Zorbarranais, Vyrmon, Tizunéen

Malgré tous ces bénéfiques, cette épée est une arme très dangereuse, qu'il vaudrait mieux éviter de posséder. Elle crée un effet de corruption très puissant, qui affaiblit son porteur au fil du temps. Elle a un dessein spécial, c'est de faire

venir des créatures extraplanétaires, envoyées de l'Ennemi, qui devront alors commencer à préparer la venue de leur maître sur Extrêmia. Elle est également destinée à tuer son possesseur une fois qu'une créature a été contactée.

L'épée possède une intelligence de 17 et un ego de 35. Lors d'un conflit de personnalité, l'arme demandera en premier à être la seule arme magique maniée par le personnage. Si tel était le cas, son ego passerait à 40.

- effet de corruption : chaque jour, le personnage doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts avec ajustement de sagesse. (effectué secrètement) pour ne pas perdre un peu d'ascendant sur l'arme (à savoir 1 point d'ego par jet manqué). Une fois qu'un personnage a perdu 5 points d'ego de cette manière, il doit réussir également un jet de sagesse par jour pour ne pas être affaibli par l'arme. Dès qu'un jet est manqué, cet affaiblissement se concrétise par la perte d'un point de vie permanent par jour, jusqu'à ce que le personnage se débarrasse de l'arme. Enfin, un personnage qui serait dominé deux fois par l'arme deviendrait complètement dominé par celle-ci.
- L'épée peut utiliser les pouvoirs de *Suggestion*, une fois par jour, et de *Croisade*, une fois par semaine, pour arriver à ses fins.
- Une fois que l'épée a appelé une créature, elle cherchera à se débarrasser de son possesseur. Il perdra alors 2 points de vie permanent sur son total par jour, et ne pourra plus se débarrasser de l'épée qu'à l'aide d'un *souhait mineur*. Les PVs reviendront alors au rythme de 1 par jour. De plus, les soins magiques ne remettront plus qu'un seul point de vie par dé au porteur de l'épée. Enfin, lors d'un combat dans lequel le porteur met sa vie en jeu, les diverses capacités de l'épée s'éteindront subitement (bonus magique, bonus de caractéristiques, pouvoirs, bonus de dégâts...); au contraire, le personnage se sentira subitement très fatigué, sera affecté par un malus de 2 à ses jets d'attaque et de dégâts avec toutes ses armes, sera incapable de lancer des sorts, et enfin, verra sa Constitution passer à 3. Si le personnage



Chapitre 4

sortait miraculeusement vivant du combat, l'épée regagne alors tous ses pouvoirs, jusqu'au prochain combat important. Notez qu'un personnage dominé par l'arme refusera de croire qu'elle est la cause de sa faiblesse.

- Le seul moyen de détruire l'épée est de la plonger dans la lave d'un volcan, ou qu'une jeune vierge fasse couler quelques gouttes de son sang sur la lame. Lorsqu'elle est détruite, l'épée explose et inflige 4d12 points de dégâts à toute personne présente dans les 30 m.

« **Myest** », le **Heaume de Drelgor** : Aux premiers âges de l'humanité, régnait un tyran du nom de Drelgor, seigneur de la guerre. Un heaume d'acier bleu, façonné à l'image d'un terrible démon, recouvrait son visage. Le heaume de Drelgor permet plusieurs choses à son porteur :

- Il lui permet de repousser les prêtres, comme un personnage de son niveau pourrait le faire avec les morts-vivants (les résultats de « D » sont considérés comme des « R »).
- Il accorde un bonus de +2 au toucher et aux dégâts contre les prêtres de toute obédience
- Toute créature de moins de 3 DV voyant le heaume est frappée par un sort de Terreur. Les créatures ayant entre 3 et 6 DV ont droit à un jet de sauvegarde. Les créatures ayant plus de 6 DV sont immunisées.
- Une fois par jour, le heaume permet de cracher des flammes pour 4d4+4 points de dégâts, jet de sauvegarde contre les souffles pour réduire de moitié.
- Le heaume accorde un bonus de +2 contre tous les sorts de charme et affectant l'esprit.
- Le heaume confère la capacité de détecter les bruits comme un voleur, avec une probabilité de 80%. Un personnage ayant déjà cette capacité à plus de 80% gagne un bonus de 10% sur ses jets.
- Le heaume immunise son porteur contre les attaques basées sur le regard.
- Une fois par semaine, le porteur peut lancer un sort de Domination.
- Le Heaume est télépathe, a une intelligence de 15 et un Ego de 25 et un alignement

Chaotique Mauvais. Toute personne n'étant pas Chaotique doit réussir un jet de Sagesse tous les jours pour ne pas le devenir définitivement. Elle refusera dorénavant de retirer le heaume en toutes circonstances. Si le heaume lui est arraché de force, le personnage a droit à un autre jet de Sagesse pour retrouver son alignement originel. Si ce jet échoue, le personnage restera Chaotique Mauvais jusqu'à ce qu'une *Pénitence* soit lancée sur lui.

« **Nakyua** », **Katana de Yamayuto** : *Nakyua* est un Katana vorpal +2, qui possède également le pouvoir de *Peur*, 2 fois par jour. Auparavant, elle était possédée par un jeune Samourai du nom de Yamayuto. Ce dernier, qui était d'une grande loyauté, toujours prêt à rendre service, fut cependant trahi par son maître, pour des raisons obscures. Ce dernier lui coupa la tête dans son sommeil, et ce avec sa propre arme. On ne sait pas trop comment, mais l'esprit de Yamayuto se serait réincarné dans son épée. A présent, *Nakyua* cherche à se venger du maître de Yamayuto ; Pour ce dessein spécial, elle peut utiliser un *Mot de pouvoir*, *étourdissement*. L'arme parle Zorbarranais, a une intelligence de 12 et un ego de 18.

« **Noirelame** », **lame maudite** : Cette épée bâtarde -4 à la lame aussi noire que le jais deviendra une lame +4 dans les mains d'un antipaladin. Cette épée maléfique a de nombreux pouvoirs :

- *Réveil des morts*, 1 fois par jour. Cet effet permet de relever 3d6 DV de créatures en 2d4+1 rounds seulement.
- Dans un rayon de 30 m de la lame, tous les morts-vivants alliés du porteur de l'épée gagnent +1 au toucher et aux dégâts, alors que les prêtres tentant de les repousser souffrent d'un -2 sur leur score de Vade Retro.
- *Tempête glaciale*, une fois par jour.
- Ego : 17. - Intelligence : 12 - Alignement : Loyal Mauvais

« **Pureté** », **Grande Justicière de Marblus** : Cette épée bâtarde est un artefact qui fut créé



par Marblus, le dieu de la justice et de l'égalité, pour aider ses fidèles à lutter contre le chaos et l'injustice. Voici ses pouvoirs :

- Alignement : Loyal
- +4 au toucher et aux dégâts, lame vorpale. Inflige le triple des dégâts sur les créatures chaotiques.
- Agit comme une masse de disruption.
- *Protection contre le chaos* sur le porteur, *détection du chaos*, rayon de 15 m.
- *Eclair* de 5d6 points de dégâts, une fois par tour.
- *Résurrection* comme un prêtre de niveau 12, 1 fois par xur.
- Habilités psioniques : 400 PFP. Possède tous les modes d'attaque et de défense. Sciences : *Télékinésie*, *Contrôle de l'adrénaline*. Dévotions : *ESP*, *Lévitiation*, *Force projetée*.
- Intelligence : 20 Ego : 20

« **Tourmente** », **Lame Sainte d'Uron**: Cette puissante épée a appartenu autrefois au célèbre Deslan Kamin. Elle lui avait été donnée par le clergé d'Uron. Cette épée longue +3, d'alignement Loyal Bon, possède les pouvoirs suivants :

- Elle est +5 contre tous les morts-vivants.
- Sur un 20 naturel, contre une créature de grande taille de n'importe quel type, elle donne droit à un coup supplémentaire.
- Elle permet de *Détecter les mensonges*, une fois par jour.
- Pouvoir de Puissance : deux fois par jour, le porteur peut déclencher ce pouvoir qui permet d'infliger 10 points de dégâts supplémentaires.
- *Vision au rayon X*: portée de 15 m, deux fois par jour ; 1 tour par utilisation
- Langues : Bas Vyrmon, Haut Vyrmon
- Intelligence : 11
- Ego : 17

Un Paladin ou un prêtre d'Uron peut utiliser l'arme sans aucune restriction. Un personnage non-paladin ne bénéficie ni du pouvoir de *Puissance*, ni du bonus contre les morts-vivants. Un personnage n'étant pas d'alignement Loyal Bon ne peut bénéficier de la *détection des mensonges*. Un personnage d'alignement

mauvais se voit infliger 1d10 points de dégâts par round pendant lequel il a l'épée en main. De plus, l'épée refusera très certainement de coopérer avec un tel personnage. Seul les plus purs et les plus honnêtes personnages sont dignes d'utiliser *Tourmente*.

Les épées de pouvoir

Présentation

Extrait de « *Les objets mythiques de notre temps* », par Irion de Bois-feuillus, maître-bibliothécaire des Bibliothèques Suspendues de 412Ep.IV à 450Ep.IV, et professeur du collège de magie aux mêmes lieux et dates :

« *Les épées de pouvoir sont des armes terrifiantes, dotées de grands pouvoirs. Après m'être documenté, j'ai appris que ce seraient les dieux qui les auraient forgées. Celles-ci sont au nombre de neuf : quatre épées de lumière, quatre épée d'ombre, et enfin celle qui a la puissance de contrôler les autres, l'épée de pénombre. Il semblerait que chaque épée corresponde à une personnalité bien définie, à une façon de penser qui lui ressemble ; selon mes travaux, chaque épée rechercherait désespérément un possesseur qui lui conviendrait parfaitement, un possesseur puissant qui aurait les même pensées qu'elle-même. Cependant, lorsqu'aucun propriétaire ne répond parfaitement à ces critères, les épées cherchent une personne dont les pensées et le comportement est proche de celui du porteur parfait, et cherchent à le contrôler afin d'accomplir leur propre dessein. En effet, ne vous y trompez pas ; même si quatre de ces armes sont bonnes, elles ont un ego très puissant et sont capables de faire accomplir leur volonté par le biais d'un possesseur trop faible. Ces armes sont donc intelligentes, et reçoivent la qualification d'artefact ; ainsi, elles développent à l'instar des autres artefacts, un effet de corruption. Occupons-nous à présent plus*



Chapitre 4

particulièrement de la plus connue des épées de Lumière, la Sœur d'Uron.

Les Epées de lumière

La Sœur d'Uron :

« La première, nommée simplement « sœur d'Uron », ne semble convenir qu'aux personnes les plus pures, les plus justes et les plus loyales de notre monde ; rien de bien anormal donc que les héros ayant eu le privilège de porter cette arme dotée d'une puissance terrifiante soient pour la plus grande partie d'entre eux des paladins. Citons notamment le grand Mohrann-Epée-étincelante ou encore, plus récemment, l'empereur du Vyrmonus, Telak IV, l'homme aux yeux d'argent, dernier porteur en date de l'épée au moment où j'écris ces quelques lignes. Certains historiens et devins affirment même qu'une Sœur d'Uron aurait été l'arme utilisée par Kris Keren dans son combat à mort contre la terrible demi-liche Acktia.

Les Artefacts

La Main des Dieux, l'Epée de Kris Keren :

Cette épée mythique est l'épée de Kris Keren, sauveur d'Extrêmia pendant la première époque, contre la demi-liche Acktia. Cette épée semble faite d'une seule pièce, puisque la garde et la lame sont de la même facture, un métal clair et robuste. L'épée est dénudée de tout ornement, et en dehors de sa forme parfaite, elle n'est qu'un simple bout de ferraille sans même quelques inscriptions sur la lame ou une lanière sur le pommeau. Mais il ne faut pas être rebuté par le contact froid du métal lorsqu'on se saisit de l'arme apparemment simple : celle-ci est un artefact très puissant.

C'est en réalité une épée *longue +5 d'acuité*, qui possède les pouvoirs suivants :

- Cône de feu, 3 fois par jour. Produit une gerbe de flamme en forme de cône d'une longueur de 12m, avec une largeur de 1m50

à la base et 7m à l'extrémité. Ce cône inflige 10d8 points de dégâts et peut être activé par le possesseur de l'arme.

- L'épée est également de *grande vitesse*.
- Elle immunise son possesseur contre tous les sorts de charme.
- Elle donne un bonus de +5 contre les souffles de dragons.
- Elle permet à son possesseur de n'encaisser que 50% des dégâts dus au feu qu'il encaisserait normalement.
- L'épée agit comme un anneau de *bouclier mental*.
- Elle confère à son possesseur une force de 20 ainsi qu'une *régénération* de 5 points de vie par round.
- Si le possesseur tombe inconscient (jusqu'à -10 PV), l'arme devient *dansante* et le protège pendant 5 rounds.
- L'épée est intelligente (Int :19), parle une douzaine de langues et peut communiquer par télépathie avec son porteur, jusqu'à une distance de 5 km.
- L'épée est une magicienne de 9^{me} niveau, et lance des sorts comme telle. Tous ses autres pouvoirs sont considérés comme étant lancés par un mage de 9^{me} niveau.
- L'épée confère une résistance à la magie de 10%, et une résistance aux psioniques de 25%
- Elle inflige 5 points de dégâts supplémentaires si la créature attaquée est d'un alignement mauvais
- Si une personne d'alignement mauvais se saisit de l'arme, la poignée de l'épée deviendra comme chauffée à blanc en 1 round et infligera 3d10 points de dégât par round à la personne la tenant en main.
- Elle peut lancer une *Réalité Alternative*, une fois par semaine. Comme ses sorts, c'est elle-même qui décide de son utilisation, et non son possesseur.
- L'alignement de la lame est Loyal Bon, évidemment !

On dit que cette lame aurait été forgée dans un volcan par un Titan, et qu'ensuite celui-ci l'aurait donnée aux Dieux afin qu'ils placent en l'arme de nombreux pouvoirs. On dit aussi que



la *Main des Dieux* fut placée dans un glacier vieux de plusieurs millénaires, et que seul le coeur du guerrier le plus pur pourrait réchauffer assez le glacier pour le faire fondre et libérer l'épée. Cette arme d'une puissance inouïe n'a jamais été retrouvée depuis la mort de Kris Keren. Certains craignent qu'elle n'ait été détruite en même temps qu'Aektia et Keren. Certains sages avancent également que la puissance de l'arme aurait été largement surestimée dans les récits contemporains du combat de la demi-liche et du vaillant rôdeur.

Les Objets magiques divers

Les Anneaux

Anneau de cercle de feu : Cet anneau permet au porteur de s'entourer une fois par jour d'un cercle de feu. Le cercle de feu entoure le corps du possesseur pendant 1 tour, et inflige 2d6 points de dégâts à quiconque est engagé en corps à corps ou se trouve à 1 m du porteur de l'anneau.

Anneau d'échec magique : cet anneau maudit empêche tout personnage le mettant à son doigt de jeter des sorts, jusqu'à ce qu'une *dissipation de la magie* contre une magie de niveau 16 soit lancée avec succès. Lorsqu'on tente d'identifier un tel anneau, il apparaîtra qu'il s'agit d'un *anneau de sort*.

Anneau destructeur : Cet anneau permet de libérer un rayon d'énergie qui touche inmanquablement une cible unique située à moins de 50 m de l'utilisateur. Ce rayon inflige 5d20 points de dégâts à la créature touchée. Un tel anneau ne contiendra jamais plus de 5 charges et n'est pas rechargeable.

Anneau de l'emprisonnement psychique : Cet anneau maudit est très dangereux : toute personne le glissant à son doigt doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique, sous peine de voir son esprit emprisonné à l'intérieur de l'anneau ! Sous cette forme, le personnage est

conscient de l'environnement l'entourant, mais ne peut ni lancer de sorts, ni communiquer, ni utiliser de pouvoirs psioniques. Pendant ce temps-là, le corps reste inerte, comme mort. Seule une *délivrance de la malédiction* permettra à l'esprit de sortir de l'anneau, à condition qu'un corps soit en contact avec l'anneau.

Anneau de l'offensive : Cet anneau puissant peut être porté par n'importe quelle classe de personnage. Il permet, sur un mot de commande gravé à l'intérieur de l'anneau, de libérer une petite boule d'énergie qui peut frapper jusqu'à 8 créatures dans le même round (chaque créature ne peut être touchée qu'une seule fois) avant de disparaître en un éclair de lumière aveuglant pendant 1d4+1 rounds toutes les créatures touchées qui ne réussissent pas un Jet de sauvegarde contre les sorts. Chaque utilisation de l'anneau draine une charge, et l'anneau n'est pas rechargeable. La boule d'énergie inflige 3d8+10 points de dégâts à un maximum de huit créatures se situant dans les 30 mètres autour du possesseur de l'anneau. L'anneau possède un temps d'incantation de 3.

Anneau de vie : Cet anneau magique permet de donner 1d12 points de vie supplémentaires sur le total de points de vie courant du personnage. Attention, si le personnage se sépare de l'anneau, il perd les points de vie en bonus.

Anneau de longue vie : un tel anneau est très puissant, mais à usage unique. Il permet à la personne qui le met à son doigt de gagner instantanément 5 ans d'espérance de vie. Le bénéficiaire doit cependant réussir un Jet de Choc Métabolique ou être inconscient pendant un nombre de tours égal à 25 moins sa Constitution.

Anneau du Pardon : Cet anneau permet à son possesseur, ou à toute personne qui le porte au moins pendant une heure tout en priant sa divinité, de bénéficier d'un sort de *Pénitence* ou d'*Expiation*, au choix du personnage. Chacun de ces pouvoirs coûte une charge. Lorsqu'il est



trouvé, un *Anneau du Pardon* contient généralement 2d10 charges.

Anneau du parfait fêtard :

Description: Cet anneau est composé de métal noir mat souvent finement ouvragé, sur lequel est enchâssé un magnifique rubis rouge flamboyant. Les gravures sur les côtés de la pierre représentent une petite-gens joufflue et hilare. Selon certains (et comme le laissent supposer les gravures) cet anneau aurait été créé pour les hauts prêtres de Dagan, certains prétendant même qu'il aurait été forgé par Dagan lui-même...

Propriétés : cet anneau permet d'utiliser un *Cordial de Spendelar* une fois par jour. Le porteur reçoit les compétences de *Beuverie* et de *Bombance*, et une fois par jour le porteur peut utiliser la fonction *protection contre l'alcool*. De plus l'objet donne les mêmes avantages qu'un *Anneau de Corne de Bouc*. Enfin l'anneau procure un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre le poison.

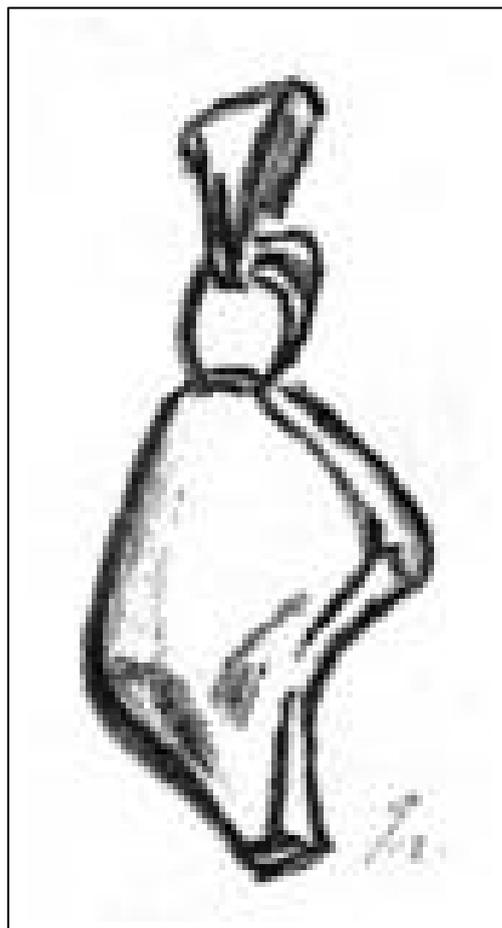
Anneau de protection contre l'alcool : cet anneau très recherché permet de ne pas bénéficier des effets néfastes de l'alcool. Attention, si le porteur retire l'anneau alors que l'alcool est encore actif dans son organisme, il souffrira instantanément des désagréments dus à la boisson. Cet objet ne fonctionne pas sur quelqu'un étant déjà saoul.

Anneau de résistance exceptionnelle : Cet anneau magique permet à son possesseur de ne subir que la moitié des dégâts qu'infligerait normalement une arme contondante.

Boucliers

Bouclier de loyauté : Bouclier +1, +2 contre les Voleurs. Ce type de bouclier protège également contre les attaques sournoises (le coup peut toucher, mais le multiplicateur de dégâts ne s'applique pas).

**Ce
ris
e
ma
gi
q
ue
:
Ce
peti
t
frui
t
rou
ge
est
en
fait
ma
gi
q
ue.
Si
on
util
ise
une
dét**



ction de la magie, on découvre qu'il émet une faible aura d'enchantement. Une fois consommée, une seule cerise de cette sorte permet de tenir lieu de repas, et redonne également 1d3+1 points de vie. Une cerise magique ne pourrit pas, ne s'abîme pas et se conserve dans les pires conditions climatiques. Généralement, on trouve 2d4+1 cerises en même temps. Cependant, on ne sait pas si ces cerises poussent sur un arbre magique et mythique, ou si elles sont la création d'un mage puissant.

Colliers, Pendentifs, Amulettes

Amulettes d'Yber : Yber fut un magicien maudit par Styga (il ne pouvait plus que se nourrir de crottin et boire de l'urine) il y a fort longtemps, parce qu'il avait saccagé des récoltes à la suite d'un sortilège puissant. Bien que n'étant pas mauvais, Yber était un personnage orgueilleux et téméraire, mais il était surtout



particulièrement persévérant. Il consacra donc le restant de ses jours à créer une amulette qui permettrait de se protéger contre les malédictions divines. Il existe 3 exemplaires des *Amulettes d'Yber*. Ce sont des objets extrêmement puissant, que tous les dieux (sans exception) cherchent à récupérer et à détruire par le biais de leurs avatars. Mais pour le moment, elles sont encore toutes effectives.

Amulette de récupération : Cette amulette magique permet à celui qui la porte de récupérer un point de vie supplémentaire lorsqu'il se repose, mange et boit. En effet, un personnage récupère par exemple 1 point de vie par jour plus son bonus de Constitution. Cette amulette lui permet d'en récupérer 2 par jour plus le bonus éventuel dû à une Constitution élevée.

Collier de protection contre les charmes : Ce joli bijou, d'une valeur de 2d4x1000 po, possède la propriété magique d'ajouter +2 aux jets de sauvegardes contre les sorts d'enchantement et les capacités innées de charme. De plus, si le magicien réussit un jet d'intelligence divisé par deux (arrondi à l'entier supérieur), il peut stocker le sort (et uniquement un sort) dans le collier et le réutiliser quand bon lui semble. Pour ce faire, il devra cependant réussir un jet d'Intelligence divisé par deux. Attention, le collier ne peut stocker qu'un seul sort à la fois, et seulement de l'école d'enchantement/charme.

Corde musicale : Cette corde de 50m a la capacité de se dresser comme le ferait la corde d'un fakir, et ceci dès que quelqu'un joue «in Shala », la célèbre chanson de Kashun-al-Hashlir, sur quelque instrument que se soit. Elle n'a besoin d'aucun point d'attache, mais cesse de se dresser si on arrête de jouer.

Couronnes

Couronne de l'esprit : Cette couronne incrustée de pierres permet de stocker un sort de Magicien de premier niveau et un sort de Prêtre de premier niveau. L'objet est rechargeable par tout jeteur de sort. Les sorts de la couronne sont

jetés comme par un magicien ayant le même niveau que le porteur de la couronne.

Couronne de perspicacité : Cette couronne de fer blanc possède un rubis en son centre. Elle permet à son porteur de détecter les illusions avec une acuité de 75%.

Crayon Multicolore : ce petit objet magique a la forme d'un crayon de carbone. Sur le mot de commande approprié, il adopte la couleur souhaitée par l'utilisateur, qui peut ainsi dessiner de nombreuses couleurs avec un seul crayon. Enfin, le crayon magique donne un bonus de 25% sur les jets de compétence de Don Artistique lorsqu'on l'utilise.

Divers

Baguette d'espérance : Cette baguette magique permet d'utiliser les pouvoirs suivants :

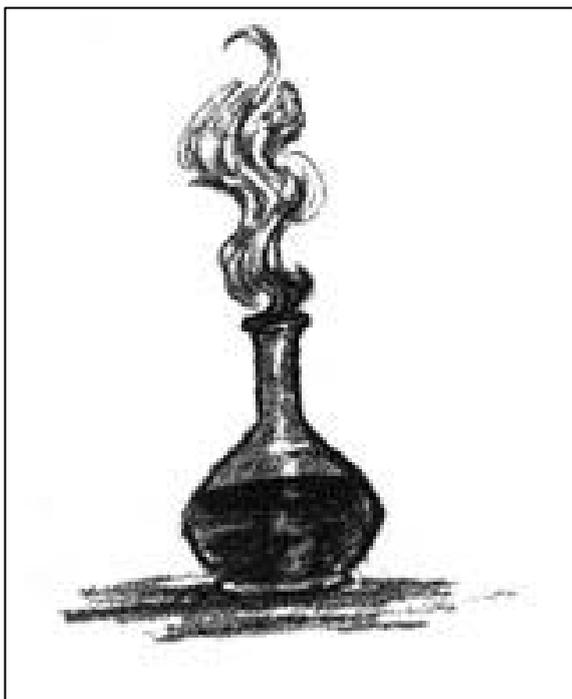
- *Apaisement* (1 charge)
- *Espoir* (3 charges, voir le sort de mage niv.4 *Emotion*)

Cette baguette est rechargeable, et peut contenir au maximum 30 charges.

Bille étourdissante : Cette petite bille de plomb magique n'inflige aucun dégât, mais en cas de toucher réussi, elle assomme sur-le-champ une personne qui ne réussit pas son jet de choc métabolique. Le Jet s'effectue à -20% si la bille est utilisée à partir d'une fronde.

Cape d'espérance : Cette cape magique accorde un bonus de +4 aux JS contre la peur. Elle permet un jet de sauvegarde normal quand l'effet magique n'en permet normalement pas.

Chaussures des bois : Quand elles sont portées, ces chaussures transforment le bas du corps du personnage en un cheval de guerre moyen, mais le reste du corps reste humain (cela revient à un centaure). Sous cette forme, le personnage peut parcourir 50 km de terrain normal, 25 km de terrain accidenté et 10 km de terrain très accidenté par jour.



Heaume de protection sensorielle : Ce heaume joliment travaillé, protégeant intégralement la tête et le visage, donne un bonus de +4 contre les attaques basées sur la lumière, le regard, le son et le gaz devant être inhalé. Il ne protège pas contre les autres types de poison. Attention, avec un tel heaume, un roublard souffre d'un malus de 10% sur ses jets de détecter les bruits.

Robe des Grands Archimages Noirs : Cette robe magique est une version plus puissante de la *Robe des Archimages*. Elle n'est utilisable que par les magiciens d'alignement mauvais et un personnage non-mage la portant (même un Barde) ne peut bénéficier des effets magiques. Un magicien bon l'enfilant doit réussir un jet de sauvegarde contre les Bâtons, Bâtonnets, et Baguettes ou perdre immédiatement 10000-40000 points d'expérience. Un mage neutre tentant de l'utiliser doit lui aussi réussir un jet de sauvegarde, sous peine de devenir immédiatement d'un alignement mauvais.

- La robe confère une CA de 0
- Elle permet au porteur de bénéficier d'une Résistance à la magie de 10%
- Elle confère un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde
- Elle permet de bénéficier d'un -1 à l'incantation des sortilèges

- Lorsque le porteur lance un sort de l'école d'enchantement/Charme, les victimes souffrent d'un malus de -4 à leur jet de sauvegarde

On rapporte qu'il existerait des versions de ces robes pour les Grands Archimages Blancs ou Gris, mais personne n'en a jamais découvert.

Ouvrages magiques

Précis d'acuité mentale : Ce livre mystique contient des informations importantes destinées aux psionistes. Si un personnage de cette classe passe une semaine isolé, sans être dérangé, à lire son contenu, le livre confère suffisamment de points d'expérience pour le placer à mi-chemin du niveau suivant. A ce moment, le grimoire disparaît à jamais et le personnage ne pourra jamais profiter une seconde fois d'un tel ouvrage.

Tout Combattant ouvrant l'ouvrage recevra instantanément 1d10 points de dégâts ; il sera tout bonnement incapable de comprendre quoi que ce soit à l'ouvrage.

Tout Roublard ne lisant ne serait-ce qu'une ligne recevra 5d4 points de dégâts immédiatement et restera inconscient pendant le même nombre de tours.

Tout Magicien ou Prieur tentant de lire le livre perdra immédiatement 2d4 x 2000 points d'expérience, et devra faire un jet de sauvegarde contre la mort magique ou bien perdre un point d'intelligence (Magicien) ou de Sagesse (Prieur).

Tablettes des messages : Ces deux petites tablettes de pierre ont une propriété assez particulière : tout message inscrit sur l'une d'elle est immédiatement inscrit sur la seconde, quelque soit la distance qui les sépare. Cette capacité ne fonctionne cependant pas si les deux tablettes sont sur deux plans différents.

Potions, Huiles, Essences

Equipement



Potion d'infravision : Cette potion permet d'accorder l'infravision à un personnage n'en bénéficiant pas. Elle doit être bue en entier et accorde la nyctalopie pendant 2d4 tours.

Sérum de Vérité : Cette potion obligera celui qui la boira à dire la vérité pendant 2d6 rounds après l'absorption.

Les jets de détermination des objets magiques des monstres.

L'ensemble des objets magiques listés dans les quatre volumes de l'Encyclopedia Magica forment une source inépuisable d'objets magiques à fournir aux joueurs lorsqu'ils trouvent du trésor sur une créature battue en combat. Cependant, l'organisation et la puissance variable des objets dans l'Encyclopedia Magica ne permet pas de les choisir directement sans y passer trop de temps. L'idée est donc de mettre en place un système de

détermination rapide des objets trouvés basée sur des jets de dés, semblable à celle utilisée pour ceux listés dans le Guide du Maître. Néanmoins, il est important que des PJ de bas niveaux ne trouvent pas des objets dont la puissance soit démesurée en regard de la leur propre. A cet effet, l'ensemble des objets ont été partagés en 20 niveaux de puissance progressive destinés à suivre l'évolution du pouvoir des PJ.

La détermination a lieu quand le jet de dé a indiqué que des objets magiques sont présents en regard du tableau xx du Guide du Maître. On tire alors 1d200 dont le résultat est confronté à la ligne du tableau «Jet objet magique » portant le niveau du PJ le plus faible du groupe. Sur cette ligne, le nombre le plus petit supérieur ou égal à celui tiré déterminera le niveau de l'objet magique à trouver.

Un deuxième lancer de dé (1d300) déterminera le numéro de l'objet à partir du début du niveau.

Dans le cas où le résultat du premier jet a été supérieur à 190, l'objet est un artefact (jet pair) ou un maudit (jet impair).

Tableau 19 :

Détermination du niveau de l'objet trouvé

Niveau des Objets trouvés

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
N	1	190																			
i	2	95	190																		
v	3	63	127	190																	
e	4	48	95	143	190																
a	5	38	76	114	152	190															
u	6	32	63	95	127	158	190														
	7	27	54	81	109	136	163	190													
d	8	24	48	71	95	119	143	166	190												
e	9	21	42	63	84	106	127	148	169	190											
s	10	19	38	57	76	95	114	133	152	171	190										
	11	17	35	52	69	86	104	121	138	155	173	190									
	12	16	32	48	63	79	95	111	127	143	158	174	190								
J	13	15	29	44	58	73	88	102	117	132	146	161	175	190							
o	14	14	27	41	54	68	81	95	109	122	136	149	163	176	190						
u	15	13	25	38	51	63	76	89	101	114	127	139	152	165	177	190					
e	16	12	24	36	48	59	71	83	95	107	119	131	143	154	166	178	190				
u	17	11	22	34	45	56	67	78	89	101	112	123	134	145	156	168	179	190			
r	18	11	21	32	42	53	63	74	84	95	106	116	127	137	148	158	169	179	190		
s	19	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	
	20	9.5	19	29	38	48	57	67	76	86	95	105	114	124	133	143	152	162	171	181	190

Chapitre 4



Tableau 20 :
Objets : Niveau 1

dé	page	objet
1	1525	Stoneiron Weapon
2	1527	Woodiron Weapon
3	871	Glitz & Klax's Potion
4	1526	Uncharged Weapon
5	838	Pipe of Heated Wind
6	835	Pie of Raspberries
7	782	Sweet Onion
8	29	Amulet of Caterpillar Control
9	352	Cube of Sweetness
10	1505	Blessed Water
11	1505	Holy Water
12	91	Ice Arrow
13	344	Signaling Crystal
14	837	Desalinisation Tablet
15	1090	Square-Meal Seed Normal
16	22	EE : Lightweight Equipment
17	91	Illusory Missiles
18	217	Copper Bracelet
19	374	Illusory Missiles
20	1521	Lightweight Weapon
21	1119	Bolas of Sunlight
22	351	Cube of Liquid Cooling
23	90	Flaming Arrow
24	374	Dart of Light
25	728	Mirror of Flattery
26	329	Watertight Container
27	341	Abelaat Crystal Normal
28	415	Dust of Blandness
29	415	Dust of Piquantness
30	86	Arrow of Blinding
31	87	Arrow of Clairaudience
32	87	Arrow of Clairvoyance
33	88	Elven Arrow
34	89	Arrow of Enchantment
35	89	Faerie Fire Arrow
36	95	Red Arrow +1
37	96	Arrow of Roping
38	96	Arrow of Scent Detection
39	96	Arrow of Screaming
40	96	Arrow of Screaming II
41	97	Arrow of Signaling
42	97	Arrow of Silence
43	24	EE : Weightless Item
44	101	Arrowhead of Marking
45	1335	Stylus of Scribing
46	245	Unfailing Light Candle Small
47	88	Distance Arrow
48	596	Helmseeker Ballista, Light
49	99	Arrow of Slaying IV
50	84	Acid Arrow
51	1423	Medicine Bundle
52	1425	Sacred Bundle
53	91	Arrow of Illumination
54	596	Helmseeker Catapult, Light
55	637	Lamp of Continual Light Normal
56	150	Onyx Ball Inert
57	1270	Thaddigren's Glowglobes
58	1485	Lightwand Wand
59	637	Lamp of Continual Light Shattered
60	596	Helmseeker Ballista, Medium
61	596	Helmseeker Jettison, Light
62	91	Arrow of Light
63	837	Hangover Relief
64	972	Jasmine Odor Ring
65	341	Abelaat Crystal Special
66	89	Arrow of Fire
67	95	Arrow of Returning
68	758	Net of Sneering Blashphor's Magical Diapers & Crib of
69	173	...
70	596	Helmseeker Catapult, Medium
71	881	Potion of Pain Suppression
72	457	Magical Eye Coin
73	90	Arrow of Holding II
74	92	Arrow of Lighting
75	100	Snake Arrow
76	93	Paralyzation Arrow
77	539	Mervic's Gaseous Globe
78	100	Arrow of Speaking
79	1428	Tea of the Zhakar
80	974	Lantern Ring
81	622	Borieflin's Jar of Steam
82	856	Potion of Bubbles
83	896	Potion of Visions
84	913	Prismal's Fish Hook Minute
85	422	Small Bird Repulsion Dust
86	446	Weakness Elixir
87	801	Magical Paddleboard +1
88	148	Avian Attraction Ball
89	240	Candle of Brilliance Normal Small
90	241	Darkness Candle Small
91	242	Flame Candle Small
92	244	Pyrotechnics Candle Small
93	245	Survival Candle Normal Small

Equipment



94	271	Chain Daisy
95	325	Returning Penny
96	1319	String of Attachment
97	1466	Utensils of Cleanliness
98	1485	Wand of Light
99	87	Arrow of Connection
100	90	Arrow of Holding
101	92	Missile Weapon of Accuracy
102	92	Missile Weapon of Distance
103	93	Arrow of Penetrating
104	93	Arrow of Penetration
105	93	Arrow of Perseverance
106	93	Arrow of Piercing
107	95	Red Arrow +2
108	95	Arrow of Rock Piercing
109	882	Pox Potion
110	1112	Mage Shot II Skunk
111	550	Griffon's Claw
112	877	Potion of Lycanthropy
113	596	Helmseeker Ballista, Heavy
114	600	Obsidian Horseshoe
115	734	Mirror of Sophistication
116	22	EE : Miniature Gear
117	168	Elk Clan Ceremonial Belt Black
118	168	Elk Clan Ceremonial Belt Blue
119	168	Elk Clan Ceremonial Belt Golden
120	168	Elk Clan Ceremonial Belt Green
121	168	Elk Clan Ceremonial Belt Red
122	168	Elk Clan Ceremonial Belt White
123	193	Boots of Cleanliness
124	1427	Tanglefoot
125	1467	Utensils of Sticking
126	1522	Weapon of Proficiency
127	1268	Spelljamming Ram Blunt +1
128	1268	Spelljamming Ram Piercing +1
129	1268	Spelljamming Ram Grappling +1
130	622	Jar of Preserving
131	596	Helmseeker Jettison, Medium
132	85	Antimagic Arrow
133	88	Arrow of Disintegration
134	596	Helmseeker Bombard, Stone
135	596	Helmseeker Catapult, Heavy
136	312	Cloak Clasp of Holding
137	353	Cup of Wine
138	1112	Mage Shot II Termite
139	596	Helmseeker Jettison, Heavy
140	351	Ice Cube
141	867	Potion of Explosions Vial
142	244	Reflection Candle Small

143	245	Survival Candle Improved Small
144	245	Candle of Vapors Small
145	95	Red Arrow +3
146	591	Helmet of Light Seeing
147	90	Arrow of Force
148	90	Arrow of Harm
149	1112	Mage Shot II Shatter
150	351	Glow Cube
151	1508	Weapon of Balance
152	94	Arrow of Pursuit
153	1112	Mage Shot Snow
154	1113	Mage Shot III Warp
155	596	Helmseeker Bombard, Iron
156	423	Sparkling Dust
157	92	Nilbog Arrow
158	903	Powder of Good Taste
159	457	Magical Eye Trade-token
160	151	Soap Balloon
161	857	Clean and Dry Potion
162	869	Potion of Fright
163	900	Chocolate Powder
164	538	Glowing Globe Uncontrollable
165	900	Bottom #20 Powder
166	900	Bull's Powder
167	900	Civet Powder
168	900	Cleo May Powder
169	901	Crab Apple Powder
170	902	Cumin Seed Powder
171	902	Cypress Seed Powder
172	904	Honeysuckle Powder
173	905	Lavender Powder
174	905	Mercury Powder
175	909	Rue Powder
176	910	Virgin Olive Powder
177	911	Wintergreen Powder
178	911	Zodiac Powder
179	1074	Glyph Scroll
180	1076	Priest Scrolls of Mixed Spheres
181	1076	Priest Scrolls of Mixed Spheres II
182	1086	Wizard Scrolls
183	765	Bottom #20 Oil
184	765	Bull's Oil
185	766	Chocolate Oil
186	766	Civet Oil
187	766	Cleo May Oil
188	767	Crab Apple Oil
189	767	Cumin Seed Oil
190	767	Cypress Seed Oil
191	771	Honeysuckle Oil

Chapitre 4



192	772	Lavender Oil
193	773	Oil of Mercury
194	776	Rue Oil
195	779	Virgin Olive Oil
196	779	Oil of Vision
197	779	Wintergreen Oil
198	779	Zodiac Oil
199	780	Ointment of Blessing
200	782	Ointment of Tanning
201	95	Quarrel of Biting Normal
202	903	Galangale's Powder
203	906	Musk Powder
204	445	Skunk Water
205	764	Anise Oil
206	770	Galangale's Oil
207	774	Musk Oil
208	85	Arrow of Attraction
209	95	Arrow of Refilling
210	837	Pill of Plentiful Water
211	899	Absinthe Powder
212	899	African Ju Ju Powder
213	899	Anise Powder
214	903	Grape Powder
215	906	Mojo Powder
216	913	Prismal's Fish Hook Tiny
217	931	Rabbit's Foot
218	931	Rakasta Tea
219	1017	Robe of Useless Items
220	421	Dust of Opposition
221	447	Everdamp Sponge
		Dori's Obsidian Steed of Wondrous
222	474	Power
223	542	Cosmetology Glove
224	653	New Leaf
225	746	Nail of Silence
226	763	Absinthe Oil
227	763	African Ju-ju Oil
228	770	Grape Oil
229	774	Mojo oil
230	801	Magical Paddleboard +2
231	802	Pan of Cooking
232	809	Flash Pellet II
233	43	Amulet of Timekeeping
234	85	Arrow of Biting
235	87	Arrow of Darkness
236	96	Arrow of Seeking
237	97	Arrow of Seeking II
238	152	Band of Bird Restraint
239	176	Blowgun of Wild Emotions

240	215	Mystical Brown Coating Box
241	237	Can of Preserving 1 cubic foot
242	240	Blinking Candle Normal Small
243	240	Candle of Brilliance Normal Large
244	240	Candle of Charming Small
245	242	Flame Arrow Candle Small
246	242	Flame Blades Candle Small
247	245	Smoke Detection Candle
248	245	Unfailing Light Candle Large
249	246	Visibility Candle Small
250	246	Candle Snuffer of Dousing
251	267	Ambrosia Cauldron
252	282	Hunting Charm
253	283	Tree Climbing Charm
254	294	Twisted Circlet
255	329	Continual Light Reflector
256	414	Allergy Dust
257	1298	Staff of Swarming Insects
258	1301	Stair of Breaking
259	1315	Stone of Shielding
260	1334	Rack Violin
261	1431	Thorn of Sleep
262	1466	Utensils of Eating
263	1467	Utensils of Stirring
264	1467	Utensils of Sugar
265	1505	Ceiling Wax
266	1505	Wax of Fabrication
267	1511	Weapon of Defending
268	1511	Weapon of Detect Evil/Good
269	1511	Weapon of Detect Gems
270	1511	Weapon of Detect Magic
271	1511	Weapon of Detect Metal
272	1511	Weapon of Detect Shifting Walls & ...
273	1511	Weapon of Detect Slopes
274	1511	Weapon of Detection
275	1512	Weapon of Find Secret Doors
276	1512	Weapon of Find Traps
277	1512	Weapon of Finding
278	1514	Weapon with Hilt of Conjuring
279	1520	Weapon of Lighting
280	1522	Petrified Weapon
281	1564	Zwieback of Zymurgy
282	86	Arrow of Burning
283	89	Arrow of Extended Range
284	92	Arrow of Lightning
285	92	Arrow of Multiplicity
286	95	Red Arrow +4
287	356	Alignment Detection Dagger
288	1112	Mage Shot Dust

Equipment



289	1112	Mage Shot Ring
290	1085	Scroll of Transmutation
291	1101	Petrified Shield
292	1126	Soap of Abrasion
293	431	Egg of Dragon Breath Hatchling
294	440	Egg of Wonder Giant Bat
295	440	Egg of Wonder Rock baboon
296	487	Copper Flask
297	507	Gauntlet of Sticking
298	522	Jewel of Flawlessness
299	596	Helmseeker Accelerator
300	735	Mirror of Vanity

Tableau 21 :

Objets : Niveau 2

dé page objet

1	745	Finger Nail
2	805	Pearl of Power Type X
3	819	Native Drums
4	22	EE : Polymorphed Gear
5	162	Magical Battering Ram Blunt +1
6	162	Magical Battering Ram Piercing +1
7	220	Bracer of Brachiation
8	330	Dryad Cordial
9	358	Buckle Knife +1
10	358	Buckler Knife +1
11	366	Koalinth Slayer
12	368	Sahuagin Dolphin Blade
13	1448	Dragon Tooth
14	1467	Musical Utensils
15	1524	Weapon of Specialization
16	1268	Spelljamming Ram Blunt +2
17	1268	Spelljamming Ram Piercing +2
18	933	Razor of Close Shaving
19	538	Glowing Globe Controllable
20	914	Prismal's Pitons
21	970	Ring of Hunan Influence
22	150	Ball of Endless String
23	229	Broom of Sweeping
24	229	Broom of Sweeping II
25	1476	Wand of Cluny
26	547	Leomund's Goblet
27	870	Potion of Fur Growth
28	766	Cintronella Oil
29	241	Disruption Candle Small
30	242	Fireballs Candle Small
31	900	Cintronella Powder
32	100	Stirge's Bite Arrow
33	457	Magical Eye Saucer
34	778	Oil of Sulfur

35	95	Quarrel of Biting Acid
36	95	Quarrel of Biting Poison
37	900	Carnation Powder
38	905	Magnolia Powder
39	766	Carnation Oil
40	770	Oil of Hair Replacement
41	773	Magnolia Oil
42	880	Potion of Nutrition
43	519	Gem of Detection Clear Spindle
44	519	Gem of Detection Deep Red Sphere
45	519	Gem of Detection Pale Blue Rhomboid
46	519	Gem of Detection Pale Green Prism
47	519	Gem of Detection Pale Lavender Ellipsoid
48	519	Gem of Detection Pearly White Spindle
49	519	Gem of Detection Pink and Green Sphere
50	519	Gem of Detection Pink Rhomboid
51	519	Gem of Detection Scarlet and Blue Sphere
52	519	Gem of Detection Vibrant Purple Prism
53	1506	Wax of Waning
54	899	Allspice Powder
55	913	Prismal's Fish Hook Small
56	443	Nerve Tonic Elixir
57	763	Allspice Oil
58	764	Oil of Aries
59	801	Magical Paddleboard +3
60	24	EE : Racial Enhancement
61	241	Defense Candle Small
62	1420	Talisman of the Beast Porcupine
63	1120	Sling Bullet of Impact
64	1120	Slingstone of Pulverizing
65	430	Black Egg
66	95	Red Arrow +5
67	1527	Rapture Weed
68	453	Beady Eye
69	596	Helmseeker Greek Fire
70	756	Hare Net
71	803	Parchment of Monster Holding
72	816	Bell of Warning II
73	163	Bead of Accuracy
74	163	Beady Eye
75	183	Clapper Bone
76	1272	Arctor's Staff of Swarming Insects
77	141	Bag of the Woodlands
78	482	Fishing Lure
79	827	Periapt of Protection from Vampiric Ixixachitl and Lacedons
80	244	Candle of Protection II Small
81	244	Sanctuary Candle Small
82	769	Oil of Fire Stilling
83	596	Helmseeker Great Bombard, Stone
84	882	Potion of Plant Growth
85	892	Sweet Water
86	854	Potion of Ambrosia

Chapitre 4



87 857 Clearwater Potion
88 877 Love Potion
89 883 White Psionics Boosting Potion
90 164 Bead of Dew
91 165 Bead of Prayer II
92 882 Potion of Polymorph Self
93 883 Gray Psionics Boosting Potion
94 855 Antidote
95 872 Potion of Healing
96 880 Potion of Monster Creation
97 889 Potion of Sobriety
98 890 Potion of Speech
99 899 Aphrodisia Powder
100 899 Attraction Powder
101 900 Bruno's Curse Powder
102 1052 Salve of Healing
103 436 Multicolor Egg
104 443 Nodozze Elixir
105 457 Magical Eye Buckler
106 703 Mask of Magic
107 780 Ointment of Healing
108 88 Arrow of Dispelling
109 91 Arrow of Justice
110 91 Arrow of Law
111 97 Arrow of Sinking
112 151 Balloon of Containment
113 151 Poison Balloon
114 873 Hummingbird Nectar
115 890 Potion of Speed
116 860 Potion of Digestion
117 873 Potion of Infravision
118 888 Singing Potion
119 889 Potion of Sleep Bestowing
120 893 Potion of Tongues Speaking w/ Animals
121 893 Potion of Tongues Speaking w/ Plants
122 895 Truth Drug
123 439 Soft-Boiled Egg
124 439 Stinking Cloud Egg
125 451 Eye of Accuracy
126 87 Arrow of Curing
127 89 Fire Seed Arrow
128 372 Dart of Charming
129 374 Dart of Lighting
130 374 Dart of Seeking
131 375 Dart of Speaking
132 764 Aphrodisia Oil
133 873 Potion of Immunity to disease
134 873 Potion of Immunity to death magic
135 873 Potion of Immunity to normal weapons
136 873 Potion of Immunity to poison
137 880 Potion of Neutralization
138 903 Eucalyptus Powder
139 903 Evil Eye Powder
140 903 Exodus Powder

141 903 Frangi Pani Powder
142 903 Gardenia Powder
143 904 Hysspo Powder
144 905 Jamaica Powder
145 905 Lily of the Valley Powder
146 906 Moon Powder
147 906 Narcissus Powder
148 906 New Life Powder
149 907 Olibanum Powder
150 907 Primrose Powder
151 909 Rosemary Powder
152 911 Voodoo Powder
153 420 Fodder Dust
154 423 Dust of Trail Dispersion
155 764 Bard's Aphrodisiac Inspiration
156 769 Eucalyptus Oil
157 769 Oil of the Evil Eye
158 769 Oil of Exodus
159 770 Frangi Pani Oil
160 770 Gardenia Oil
161 771 Oil of Horridness
162 771 Hysspo Oil
163 771 Jamaica Oil
164 772 Oil of Jinx Removing
165 773 Lily of the Valley Oil
166 774 Moon Oil
167 774 Narcissus Oil
168 774 Oil of New Life
169 775 Olibanum Oil
170 776 Primrose Oil
171 776 Rosemary Oil
172 779 Oil of Voodoo
173 782 Ointment of Soothing
174 86 Arrow of Blinking
175 372 Dart of Climbing
176 373 Dart of Flying
177 1506 Sealing Wax
178 888 Skeletal Potion
179 764 Attraction Oil
180 100 Stun Bolt Arrow
181 886 Potion of Rainbow Hues
182 896 Potion of Ventriloquism
183 1122 Sleep Smoke
184 501 Gas of Dreadful Sleep
185 764 Animation Oil
186 828 Philter of Love
187 372 Dart of Blinking
188 851 Pot of Plant Protection
189 860 Potion of Defense +1
190 865 Potion of Dragon Sight
191 913 Prismal's Fish Hook Medium
192 932 Rake of Retrieval
193 978 Ring of Marking
194 1002 Tasslehoff's Magic Mouse Ring

Equipment



195 1089 Dragon Lily Seed
196 1091 Trollflower Seed
197 1126 Self-Lighting Pipe
198 1126 Pipe of Smoke Rings
199 465 Fan of Fanning
200 573 Chicken Heart
201 643 Lamp of Lighting
202 645 Lamp of Multichromaticism
203 698 Mask of Comedy
204 754 Magical Darning Needle
205 754 Needle of Sewing II
206 801 Magical Paddleboard +4
207 803 Paper of Forms
208 809 Flash Pellet
209 818 Chime of Visitors
210 820 Snare Drum
211 821 Butler Summoning Gong
212 825 Murdock's Insect Ward
213 22 EE : Psionic Dampener Normal
214 123 Badge of Monster Control
215 164 Bead of Force
216 237 Can of Preserving 2 cubic foot
217 240 Black Candle
218 240 Blue Candle
219 241 Divination Candle Small
220 242 Flame Candle Large
221 242 Gold Candle
222 243 Candle of Protection
223 244 Purple Candle
224 244 Pyrotechnics Candle Large
225 244 Red Candles
226 245 Shielding Candle Normal Small
227 245 Candle of Spells Small
228 245 Survival Candle Normal Large
229 246 Yellow Candle
230 248 Canister of Condiments Ketchup
231 248 Canister of Condiments Jam
232 257 Self Cleaning Carpet
233 268 Iubadan's Cauldron
234 269 Warming Cauldron
235 281 Charm of Boot Restoration
236 284 Cheese of Odors
237 324 Penny of Luck
238 328 Fireproof Container
239 367 Random Target Dagger
240 370 Dagger of Truth
241 371 Dart of Biting
242 372 Dart of Curing
243 414 Dust of Adhering
244 1319 String of Lashing
245 1509 Weapon with Bonus vs. Opponent
246 1513 Weapon of Flame
247 1513 Weapon of Flaming
248 1527 Weapon of Watching

249 86 Bolts of Lightning
250 92 Lycanthrope Slayer Arrow
251 466 Quaal's Feather Token Stone I
252 1113 Mage Shot III Shrapnel
253 372 Dart of Branding
254 360 Elven Dagger
255 1054 Saw of Snoring
256 1090 Square-Meal Seed Damage Curing
257 1090 Square-Meal Seed Disease Curing
258 1126 Soap of Washing
259 431 Egg of Dragon Breath Very Young
260 434 Gray Egg
261 440 Egg of Wonder Wolf
262 478 Onyx Dog
263 622 Jar of comprehension Animal
264 728 Mirror of Images
265 805 Pearl of Power Type I
266 47 Nithian Ankh Ixion
267 47 Nithian Ankh Rathanos
268 47 Nithian Ankh Valerias
269 84 Abaris's Arrow
270 88 Arrow of Detonation
271 147 Zagyg's Spell Component Pouch x2
272 158 Barding of Easy Travel
273 162 Magical Battering Ram Blunt +2
274 162 Magical Battering Ram Grappling +1
275 162 Magical Battering Ram Piercing +2
276 200 Bottle of Preservation
277 358 Buckle Knife +2
278 358 Buckler Knife +2
279 1270 Mierest's Starlit Sphere
280 1485 Lightwand Ring
281 1554 Copper Pipes
282 1556 Water Pipes
283 1557 Dragon Whistle
284 241 Darkness Candle Large
285 1268 Spelljamming Ram Blunt +3
286 1268 Spelljamming Ram Grappling +2
287 1268 Spelljamming Ram Piercing +3
288 1272 Staff of Air and Water
289 736 Mist of Rapture
290 563 Tomorast's Hand Left
291 93 Arrow of Polymorphing Glass
292 93 Arrow of Polymorphing Ice
293 93 Arrow of Polymorphing Monster
294 93 Arrow of Polymorphing Paper
295 93 Arrow of Polymorphing Small Animal
296 93 Arrow of Polymorphing Stone
297 275 Chalice of Continual Water
298 871 Potion of Growth
299 882 Potion of Plant Control
300 892 Potion of Sustenance

Chapitre 4



Tableau 22 :
Objets : Niveau 3

dé page objet

1	855	Potion of Animal Control
2	856	Potion of Bouncing
3	857	Potion of Clairaudience
4	859	Potion of Creation
5	868	Potion of Fire Resistance
6	869	Potion of Frost Resistance
7	871	Potion of Golden Silence
8	874	Potion of Levitation
9	882	Potion of Poison Negation
10	893	Potion of Tragic Heroism
11	919	Puppy Putty
12	442	Kindness Elixir
13	595	Helmet of 40 Watt Brilliance
14	164	Glass Bead Fire Resistance
15	164	Glass Bead Flying
16	164	Glass Bead Healing
17	164	Glass Bead Invisibility
18	164	Glass Bead Poison
19	164	Glass Bead Speed
20	858	Potion of Cold Resistance
21	872	Horn of Plenty Potion
22	873	Potion of Invisibility
23	887	Potion of Rejuvenation
24	887	Potion of Rest
25	888	Potion of Sensory Enhancement
26	889	Potion of Sleepy Breath
27	419	Dust of Dullness
28	420	Feather Dust
29	457	Magical Eye Bowl-lid
30	769	Oil of the Feasts
31	872	Potion of Housecat Control
32	889	Potion of Sleep Breathing
33	859	Potion of Danger Detection
34	871	Potion of Gray Slumber
35	871	Potion of Green Sprouting Rooting
36	873	Potion of Insulation
37	889	Potion of Snake Crawling
38	892	Potion of Thinness
39	893	Potion of Tongues Speaking w/ Dead Potion of Tongues Speaking w/
40	893	Monsters
41	893	Potion of Tongues
42	927	Quill Pen of Scroll Creation I w/o ink
43	773	Oil of Lorn
44	763	Allspice Oil II
45	854	Potion of Alternate Profession

46	873	Potion of Inner Strength
47	878	Potion of Magnification
48	765	Oil of Buoyancy
49	899	Bat's Blood Powder
50	903	Five Finger Grass Powder
51	904	Hindu Grass Powder
52	910	Snake Powder
53	911	Zula Zula Powder
54	1122	Smoke of Fire Quenching
55	419	Dust of Dryness
56	446	Essence of Darkness
57	673	Log of Snoring
58	765	Bat's Blood
59	768	Oil of the Dryad
60	768	Oil of Elasticity
61	770	Five Finger Grass Oil
62	771	Hindu Grass Oil
63	772	Oil of Life
64	772	Oil of Lighting
65	774	Oil of Monster Repulsion
66	777	Oil of Scrying
67	777	Snake Oil
68	779	Zula Zula Oil
69	781	Ointment of Mage Smelling
70	824	Essence of Darkness
71	100	Arrow of Stunning
72	414	Dust of Absorption
73	835	Pie of Four and Twenty Blackbirds
74	878	Potion of Magnetism
75	890	Potion of Spirit Binding
76	895	Potion of Useful Appendages
77	899	Allspice Powder II
78	111	Mess Awl
79	159	Barrel of Hiding
80	65	Armband of Death
81	913	Prismal's Fish Hook Large
82	931	Rag of Dying
83	1125	Lasting Pipe
84	1165	Exalted Book of Ethnic Humor
85	438	Egg of Reason
86	650	Larynx of Deafening
87	825	Starella's Aphrodisiac
88	73	Armor of Coolness
89	83	Armor of Warmth
90	137	Seed Satchel
91	283	Rabbit's Foot Charm
92	283	Charm of Resource
93	369	Dagger of Throwing +1
94	1304	Scorpion Ward
95	828	Philter of Beauty

Equipment



96	97 Arrow of Set
97	122 Zebulon's Axe of Leaving
98	122 Zzzzzz's Axe of Snoring
99	325 Collar of Charisma
100	325 Collar of Disguise
101	859 Potion of Curing Lycanthropy
102	441 All-Purpose Healing Elixir
103	442 Elixir of Health
104	970 Ring of Ice
105	442 Elixir of Life
106	654 Lens of Detection Dugal's Percussion Instruments Change
107	820 Self Dugal's Percussion Instruments
108	820 Comprehend Languages Dugal's Percussion Instruments Detect
109	820 Magic
110	47 Nithian Ankh Pflarr
111	72 Bradlie's Leather
112	88 Arrow of Draconian Slaying
113	97 Arrow of Slaying
114	99 Arrow of Slating II
115	99 Arrow of Slaying III
116	161 Basket of Devouring
117	366 Longtooth
118	1351 Sword of Charm Person Dugal's Musical Instruments Change
119	1538 Self Dugal's Musical Instruments
120	1538 Comprehend Languages Dugal's Musical Instruments Detect
121	1538 Magic
122	1554 Gas Pipes
123	623 Hruggek's Javelins of Lightning
124	623 Javelin of Lightning
125	624 Javelin of Piercing
126	182 Bone of Bruising
127	596 Helmseeker Great Bombard, Iron
128	801 Magical Paddleboard +5 (20')
129	801 Magical Paddleboard +5 (25')
130	870 Potion of Gaseous Form
131	856 Potion of Blending
132	857 Potion of Clairvoyance
133	857 Potion of Climbing
134	860 Potion of Diminution
135	865 Potion of Dreaming
136	867 Potion of Ethereality
137	872 Potion of Heroism
138	873 Immunization from Lycanthrope Potion
139	887 Potion of Safe Consumption
140	888 Potion of Scent Neutralization Normal

141	888 Potion of Seeing
142	888 Potion of Sharp Eyes
143	889 Sleeping Potion
144	890 Potion of Soul-Chilling
145	890 Potion of Spirit Flight
146	1052 Salve of Scar Removal
147	1192 Lore of Fiendkind
148	768 Oil of Eternal Fire
149	87 Arrow of Climbing
150	151 Rust Balloon
151	375 Dart of Transporting
152	899 Arabian Nights Powder
153	765 Oil of Bug Repellence
154	871 Potion of Green Sprouting Normal
155	874 Potion of Iron Handedness
156	883 Green Psionics Boosting Potion
157	883 Yellow Psionics Boosting Potion
158	887 Potion of Resuscitation
159	891 Potion of Superior Animal Control
160	893 Potion of Toughening
161	773 Oil of Luminescence
162	883 Silver Psionics Boosting Potion
163	883 Violet Psionics Boosting Potion
164	781 Ointment of Recovery
165	151 Air Balloon
166	854 Potion of Advanced Meditation Normal
167	886 Potion of Reflection
168	443 Obscurement Elixir
169	90 Fire Trap Arrow
170	881 Potion of Perception
171	903 Excisement Powder
172	769 Excisement Oil
173	780 Ointment of Flying
174	375 Dart of Stunning
175	865 Potion of Elasticity
176	866 Potion of Elasticity II
177	870 Potion of Genius
178	883 Potion of the Pseudo Treant
179	443 Physical Enhancement Elixir
180	704 Mirror Mask
181	736 Yefar's Magic Mirror Speed
182	779 Oil of Unlocking
183	900 Buddha Powder I
184	901 Commanding Powder
185	902 Damnation Powder
186	902 Doas Isay's Powder
187	903 Eve Powder
188	903 Getaway's Powder
189	904 Hypnotic Powder
190	905 Jezebel Powder

Chapitre 4



191 905Life Powder
192 906Nine Mystery Powder
193 907Purification Powder
194 909Sandalwood Powder
195 910Solomon's Powder
196 910Spiknard Powder
197 910Spirit Powder
198 910Vibration Powder
199 911Xyz Powder
200 911Ylang Ylang Powder
201 420Fertilization Dust
202 763Anger Oil
203 765Buddha Oil I
204 766Oil of Commanding
205 767Oil of Damnation
206 767Doas Isay's Oil
207 768Oil of Enchantment II
208 769Oil of Eve
209 770Getaway's Oil
210 771Hypnotic Oil
211 772Jannis's Aroma of Nightmares
212 772Jezebel Oil
213 772Kludde Oil
214 774Oil of Neutral Scent
215 774Nine Mystery Oil
216 776Sandalwood
217 777Solomon's Oil
218 777Spikenard Oil
219 778Spirit Oil
220 779Oil of Vibration
221 779Xyz Oil
222 779Ylang Ylang Oil
223 171Magical Berries
224 211Calabash of Plenty
225 374Dart of Screaming
226 704Mask of Silence
227 1332Pick of Strumming
228 838Pitcher of Blending
229 899Anger Powder
230 913Prismal's Fish Hook Huge
231 1003Thal's Ring of Mind Shielding
232 1028Extendable Hand of Enjoyment
233 1071Curate's Scroll
234 1091Eternal Salt Shaker
235 1121Slippers of Drinking
236 1125Halfling Pipe
237 1126Pipe of Smoking
238 1126Socks of Dryness
239 434Hard Boiled Egg
240 447Eternal Peanut

241 466Feathertoken
242 466Quaal's Feather Token Stone II
243 471Figurehead of Protection II Full-Bodied
244 476Moonstone Rabbit
245 627Kaylan's Wooden Tray
246 653Leaf of Falling
247 754Needle of Sewing
248 764ArabianNights Oil
249 801Magical Paddleboard +6
250 802Pan of Spicing
251 803Paper of Writing
252 805Pearl of Flying
253 821Gong of Fishing
254 823Aroma of Dreams
255 29Amulet of Dramatic Death
256 34Hardwater Amulet
257 34Amulet of the Hero
258 35Amulet of Insect Repellency
259 65Confort of Sleep Armband
260 73Armor of Concealed Wizardry
261 234Batting Cage
262 237Can of Preserving 3 cubic foot
263 237Can of Spinach
264 241Candle of Everburning
265 244Reflection Candle Large
266 245Shielding Candle Improved Small
267 245Survival Candle Improved Large
268 245Candle of Vapors Large
269 247Remote Candle Snuffer
270 248Canister of Condiments Pepper
271 252Cap of Vision
272 267Cauldron of Creatures
273 268Fresh Water Cauldron
274 268Cauldron of Heating
275 273Amnesia Chair
276 282Pest Protection Charm
277 302Cloak of Flame
278 364Dagger of Impaling
279 365Knife of Continual Sharpness
280 367Rabbitslayer
281 371Werebane
282 373Dart of Disarming
283 1309Stone of Continual Light
284 1372Sword of the Golden Gulf
285 1432Tent of Embroidery
286 1462Tub of Fat
287 1506Wax of Hearing
288 1510Weapon of Charming
289 1510Weapon of Clairaudience
290 1510Weapon of Clairvoyance

Equipment



291	1511	Weapon of Concealed Wizardry
292	1512	Weapon of Extinguishing
293	1513	Weapon of Flying
294	1513	Weapon of Healing
295	1513	Weapon of Hiding
296	1514	Weapon of Holding
297	1523	Weapon of See Invisible
298	1524	Weapon of Silence
299	1524	Weapon of Silencing
300	1524	Weapon of Slowing

Tableau 23 : Objets : Niveau 4

dé page objet

1	1526	Weapon of Telekinesis
2	1527	Weapon of X-Ray Vision
3	117	Axe of Enchantment Timberbane's Clockwork Chopper-Ripper
4	1435	Copie
5	887	Potion of Restoration
6	58	Leather Apron
7	77	Kumakawa
8	836	Pigment of Blackmoor
9	1085	Scroll of Trapping
10	1112	Elmarin Cannon Call Shot
11	431	Egg of Distraction
12	440	Egg of Wonder Black bear
13	440	Egg of Wonder Boar
14	440	Egg of Wonder Giant ferret
15	557	Hammer of Nailing
16	597	Holy Symbol of Greyhawk
17	597	Larmacian Holy Symbol
18	598	Holy Symbol of Ravenkind
19	598	Holy Symbol of Ravenkind II
20	622	Jar of comprehension Human
21	670	Lighthouse
22	820	Dugal's Percussion Instruments Alter Self
23	820	Dugal's Percussion Instruments Blur Dugal's Percussion Instruments Continual
24	820	Light Dugal's Percussion Instruments Detect
25	820	Invisibility
26	820	Dugal's Percussion Instruments Knock Dugal's Percussion Instruments
27	820	Whispering wind
28	46	Anchor of Staying Lesser
29	47	Nithian Ankh Kagyar
30	58	Apple of Chaos

31	119	Shag's Battle Axe
32	147	Zagy's Spell Component Pouch x3 Barding of Deceptive Travel Tuatara
33	158	Lizard
34	212	Dead Box
35	216	Strongbox of Immobility
36	257	Rug of Mothering
37	358	Buckle Knife +3
38	358	Buckler Knife +3
39	368	Dagger of Sounding
40	1538	Dugal's Musical Instruments Alter Self
41	1538	Dugal's Musical Instruments Blur Dugal's Musical Instruments Continual
42	1538	Light Dugal's Musical Instruments Detect
43	1538	Invisibility
44	1538	Dugal's Musical Instruments Knock Dugal's Musical Instruments Whispering
45	1538	Wind
46	623	Huitzilopochtli's Javelin
47	528	Gem of Shielding Pale green
48	528	Gem of Shielding Pale orange
49	528	Gem of Shielding Pale yellow
50	528	Gem of Shielding Pale blue
51	613	Balian's Yellow Ioun Stone
52	614	Ioun Stone Blue-Green Spindle Normal
53	614	Ioun Stone Brass Lozenge Normal Ioun Stone Bright White Rectangle
54	614	Normal
55	614	Ioun Stone Brown Rhomboid Normal
56	614	Ioun Stone Cerulean Blue Rhomboid
57	614	Ioun Stone Clear Pink Sphere Normal
58	614	Ioun Stone Clear Prism
59	615	Ioun Stone Clear Sphere Normal
60	615	Ioun Stone Copper Rectangle Normal
61	615	Ioun Stone Deep Black Sphere Normal
62	615	Ioun Stone Deep Purple Prism
63	615	Ioun Stone Deep Red Sphere Ioun Stone Flickering White Snowflake
64	615	Normal
65	615	Ioun Stone Gold Ellipsoid Normal
66	615	Ioun Stone Green Sphere Normal
67	615	Ioun Stone Incandescent Blue Sphere
68	615	Ioun Stone Light Blue Prism Normal
69	616	Ioun Stone Maroon Star Normal
70	616	Ioun Stone Orange Cube Normal
71	616	Ioun Stone Pale Green Ellipsoid
72	616	Ioun Stone Pale Lavender Spindle
73	616	Ioun Stone Pale Yellow Lozenge Normal
74	616	Ioun Stone Pearly White Prism
75	616	Ioun Stone Pink Ellipsoid

Chapitre 4



76 616 Ioun Stone Pink & Green Ellipsoid
77 616 Ioun Stone Puce Cube Normal
78 616 Ioun Stone Pulsing Red Star Normal
79 618 Ioun Stone Pure White Octaedron Normal
80 618 Ioun Stone Rainbow Ellipsoid Normal
81 618 Ioun Stone Rainbow Spindle Normal
82 618 Ioun Stone Scarlet and Blue Sphere
83 618 Ioun Stone Silver Rod Normal
84 618 Ioun Stone Silver Sphere Normal
85 618 Ioun Stone Silvery Mirror Cube Normal
86 618 Ioun Stone Soft Black Rectangle Normal
87 618 Ioun Stone Yellow Sphere Normal
88 111 Awl of Hole Punching
89 219 Bracelet of Wishes
90 1556 Pipes of Speaking
91 855 Potion Anti-Sleep
92 873 Potion of Invulnerability
93 883 Red Psionics Boosting Potion
94 897 Potion of Water Movement
95 857 Potion of Chameleon Power
96 869 Potion of Fresh Air
97 707 Mask of Winds
98 860 Potion of Direction
99 442 Heroic Action Elixir
100 775 Oil of Phosphorus
101 897 Potion of Wizardry
102 892 Potion of Thievery
103 27 Amulet against Disease
104 771 Oil of Immovability
105 369 Dagger of Throwing +2
106 1420 Talisman of the Beast Badger
107 1420 Talisman of the Beast Skunk
108 369 Dagger of Throwing II
109 371 Dagger of Venom
110 432 Egg of Fascination
Dugal's Percussion Instruments Dispel
111 820 Magic
Dugal's Percussion Instruments Gust of
112 820 Wind
113 820 Dugal's Percussion Instruments Tongues
114 43 Amulet of Transformation
115 359 Ceremonial Dagger
116 1538 Dugal's Musical Instruments Disple Magic
117 1538 Dugal's Musical Instruments Gust of Wind
118 1538 Dugal's Musical Instruments Tongues
119 599 Cornucopia Horn
120 262 Everfull Cask
121 507 Gauntlet of Polishing
122 151 Balloon of Traveling
123 152 Word Balloon

124 865 Potion of Dragon's Blood
125 866 Potion of Elemental Form
126 88 Arrow of Disarming
127 859 Cure Disease Potion
128 873 Potion of Intensity
129 858 Potion of Contact Disruption
130 859 Potion of Craftsmanship
131 869 Potion of Forgetfulness
132 874 Kur's Drink
133 880 Potion of Missile Protection
134 891 Potion of Strength
135 422 Sleep Dust
136 422 Dust of Sleeping
137 777 Oil of Slipperiness
138 100 Arrow of Teleporting
139 101 Arrow of Transporting
140 854 Potion of Advanced Meditation Special
141 829 Philter of Persuasiveness
142 874 Kanzaz Potion
143 877 Mage Wine
144 877 Potion of Magic Blocking
145 879 Mind Dampening Potion
146 880 Potion of Noxious Resistance
147 888 Potion of Scent Neutralization Controllable
148 893 Potion of Truth
149 896 Wallac's Potion of Speedcasting
150 897 Potion of Water Breathing
151 897 Potion of Water Breathing II
152 897 Potion of Water Breathing III
153 904 Powder of Images
154 438 Pink Egg
155 767 Dendan Oil
156 868 Potion of Fire Breath
157 888 Potion of Shadow
158 374 Dart of Penetrating
159 856 Potion of Arcane Comprehension
160 860 Potion of Digging
161 901 Concentration Powder
162 905 Manpower Powder
163 906 Obeah Powder
164 910 Verbena Powder
165 1052 Salver of Growth
166 419 Decoy Dust
167 765 Oil of Beauty
168 766 Oil of Concentration
169 771 Invisibility Oil
170 771 Oil of Invulnerability
171 773 Oil of Manpower
172 773 Maybel's Insect Charm Oil
173 773 Oil of Metal Fatigue

Equipment



174 774 Obeah Oil
175 776 Oil of Rust Proofing
176 779 Verbena Oil
177 781 Ointment of Scar Removal
178 812 Bell of the Ball
179 375 Dart of Teleporting
180 445 Sunlight Resistance Elixir
181 466 Quaal's Feather Token Stone III
182 858 Potion of Controlling Damage
183 860 Potion of Defense +2
184 971 Impersonation Ring
185 998 Shield Ring
186 1057 Scarab of Golem Protection Flesh
187 1082 Scroll of Recovery
188 1086 Scroll of Wizards
189 1090 Seed of Growth
190 1102 Raji's Shield of the Holy
191 1121 Glass Slippers
192 1122 Aromatic Pipe
193 447 Everclean Towel
194 477 Silver Carp
195 482 Fishing Pole of Angling
196 512 Gavel of Auctions
197 566 Handkerchief of Flirting
198 568 Magical Harpoon +1
199 573 Beating Heart
200 634 Kulver-Tam's Fruit of Extra Healing
201 641 Lamp of Honesty
202 650 Book Leaf
203 671 Planetary Locator
204 681 Undeadbane
205 696 Cat's Eye Marble
206 710 Medallion of the Arctic
207 712 Medallion of EST
208 743 Mug of Warming
209 751 Necklace of Night Seeing
210 753 Needle of Death
211 764 Oil of Armor
212 805 Pearl of the Ebbing Tide
213 805 Gold Pearl
214 818 Chime of Time
215 823 Rattle of Shaking and Rolling
216 827 Aleese's Philter of Overwhelming Love
217 165 Beaker of Cures
218 237 Can of Moonlight
219 237 Can of Preserving 4 cubic foot
220 240 Blinking Candle Normal Large
221 240 Candle of Charming Large
222 242 Flame Arrow Candle Large
223 242 Flame Blades Candle Large

224 246 Visibility Candle Large
225 248 Canister of Condiments Mustard
226 248 Canister of Condiments Jelly
227 250 Nightcap of Sleep
228 256 Accursed Carpet
229 325 Silver Penny
230 1306 Stockings of Mystery
231 1315 Travel Stone
232 1319 String of Tangle
233 1352 Colada
234 1365 Elven Sword
235 1365 Elven Sword II
236 1371 Galanti
237 1372 Goblinvolent
238 1372 Golembane
239 1386 Nightwind
240 1387 Phantom Sword
241 1427 Tanglevine Root
242 1431 X Tent
243 1431 Thread of Aging
244 1453 Torch of Control
245 1462 Tub of Lard
246 1463 Turban of Multiplication
247 1466 Utensils of the Cultured Palate
248 1511 Weapon of Deceiving
249 1512 Weapon of ESP
250 1513 Weapon of Healing II
251 1514 Weapon of Illusion
252 1520 Weapon of Levitation
253 1526 Weapon of Telepathy
254 1526 Weapon of Translating
255 1532 Square Wheel
256 1554 Pipes of Animal Attraction
257 1558 Whistle of Training
258 119 Sulward's Axe
259 1114 Shovel of Internment
260 443 Photosynthesis Elixir
261 558 Storm Hammer
262 209 Bow of Neverending Arrows
263 1120 Finniginn's Sling
264 1100 Missile Deflector Shield
265 1149 Spell Book of the Blind
266 1178 Glyph Spell Book
267 431 Egg of Dragon Breath Young
268 469 Figurehead of Blessing
269 478 Ebony Fly of Wondrous Power
270 478 Serpentine Owl
271 624 Magical Jettison Light +1
272 624 Magical Jettison Light +1 II
273 706 Mask of Tragedy

Chapitre 4



274	713	Medallion of the Mirror
275	745	Death Nail
276	746	Nail of Securing
277	777	Oil of Sharpness +1
278	805	Pearl of Power Type II
279	147	Zagyg's Spell Component Pouch x4
280	162	Magical Battering Ram Blunt +3
281	162	Magical Battering Ram Grappling +2
282	162	Magical Battering Ram Piercing +3
283	179	Frog Boat
284	358	Buckle Knife +4
285	358	Buckler Knife +4
286	1255	Spellbook of Unicorns
287	1545	Fog Horn
288	1545	Fog Horn II
289	1554	Pipes of Haunting
290	1113	Shovel of Animation
291	624	Sunbolt Javelin
292	286	Marbol's Chess Game Steed
293	303	Cloak of Healing
294	1268	Spelljamming Ram Grappling +3
295	891	Potion of Superheroism
296	891	Potion of Superheroism II
297	867	Potion of Explosions bottle
298	878	Potion of Magic Shielding
299	896	Potion of Venom
300	856	Potion of Archmagedom

18	854	Potion of Agility
19	856	Potion of Black Sight
20	866	Potion of Enlightenment
21	869	Potion of Freedom
22	871	Potion of Hill Giant Strength
23	872	Potion of Human Control
24	877	Potion of Longevity
25	878	Potion of Magic Resistance
26	879	Potion of Merging
27	883	Potion of Protection from Immiscibility
28	887	Potion of Rogue Wisdom
29	888	Potion of Sight
30	891	Potion of Superhealing
31	892	Potion of Swimming
32	901	Powder of Comeliness
33	902	Elixir Powder
34	607	Ichor of Intoxication
35	670	Liquid Road
36	868	Potion of Extra Healing
37	891	Potion of Superior Healing
38	892	Toad Skin Potion
39	927	Quill Pen of Scroll Creation I w/ ink
40	445	Sanity Elixir
41	446	Elixir of Youth
42	466	Quaal's Feather Token Finger
43	748	Necklace of Bad Taste Normal
44	763	Oil of Acid Resistance
45	768	Oil of Elemental Invulnerability
46	769	Oil of Fiery Burning
47	778	Oil of Timelessness
48	123	Badge of Freedom
49	165	Bead of Prayer Atonement
50	165	Bead of Prayer Damnation
51	165	Bead of Prayer Hindrance
52	165	Bead of Prayer Karma
53	165	Bead of Prayer Response
54	165	Bead of Prayer Succor
55	210	Bowl of Blood
56	871	Potion of Good Humor
57	891	Potion of Stone Form
58	895	Potion of Underground Awareness
59	876	Potion of Life Suspension
60	877	Potion of Magic Enhancement
61	878	Potion of Master Thievery
62	882	Potion of Power
63	862	Potion of the Dragon Breath
64	876	Potion of Lightning Form
65	879	Potion of the Midas Touch
66	901	Conquering Glory Powder
67	902	Désiré Eme's Powder

Tableau 24 : Objets : Niveau 5

dé page objet

1	1505	Wax of Careful Hearing
2	736	Yefar's Magic Mirror Confusion
3	274	Chair of Relaxing
4	363	Golemblight
5	369	Dagger of Throwing +3
6	183	Dragon Bone Hatchling
7	330	Cord of Ekbir
8	373	Dart of Homing
9	528	Gem of Shielding Pale violet
10	183	Dragon Bone Very Young
11	868	Potion of Flying
12	780	Courtesan's Cream
13	90	Arrow of Flying
14	860	Potion of Deftness 17
15	446	Zorbo Fingers Elixir
16	150	Ball of Power
17	867	Potion of ESP

Equipment



68 902 Dragon's Blood Powder
69 906 Powder of Obsession
70 909 Reversibility Powder
71 911 Will Power Powder
72 420 Dust of Illusion
73 764 Attractiveness Oil
74 766 Oil of Conquering Glory
75 767 Désiré Eme's Oil
76 767 Oil of Dexterity
77 768 Oil of Dragon's Blood
78 771 Oil of High John the Conqueror
79 775 Oil of Petrification
80 775 Oil of the Pickpocket
81 776 Oil of Preservation
82 776 Oil of Reversibility
83 777 Oil of Scribes
84 779 Oil of Will Power
85 160 Barrel of Rolling
86 166 Bedroll of Dryness
87 199 Bottle of Evaporatin
88 237 Can of Worms
89 275 Chalice of Colors
90 277 Silver Chalice
91 313 Cloth of Perfect Fit
92 313 Cloth of Polishing II
93 375 Dart of Wounding
94 1269 Glain's Crystal Sphere
95 1297 Staff of Striking (Local 531)
96 1467 Utensils of Stirring II
97 895 Potion of Vampirism
98 364 Hornblade Knife-Sized
99 764 Oil of Armor II
100 892 Teleportation Potion
101 932 Baltron's Razor
102 984 Ring of Oak
103 1099 Laeral's Spell Shield
104 423 Dust of Tracelessness
105 466 Quaal's Feather Token Anchor
106 466 Quaal's Feather Token Flame
107 466 Quaal's Feather Token Jug (normal)
108 466 Quaal's Feather Token Spoon
109 466 Quaal's Feather Token Stone IV
110 705 Skull Mask
111 715 Star of Celene
112 40 Amulet of Protection from Sleep
113 313 Cloth of Polishing
114 369 Throwing Dagger of Returning
115 1463 Turban of Tusmit Brown
116 900 Powder of Coagulation
117 904 High John the Conqueror Powder

118 932 Rake of Climbing
119 932 Rake of Smoothing
120 950 Ring of Boccob
121 952 Ring of Cantrips
122 952 Cat's Eye Ring
123 953 Ring of Cloaked Wizardry & Invisibility
124 954 Ring of Continual Charming
125 957 Dart Ring
126 972 Ring of Keys
127 974 Ring of Life
128 974 Ring of Lighting
129 978 Message Ring
130 985 Ring of Plant Control
131 985 Ring of Plant Control II
132 985 Ring of Plant Control III
133 996 Saurian Ring
134 1004 Ring of Truthfulness
135 1054 Scabbard of Holding Small
136 1057 Scarab of Golem Protection Clay
137 1075 Scroll of Illumination
138 1078 Scroll of Protection from Felines
139 1092 Zadore's Poison Sheath
140 1101 Shield of Proof Against Acid
141 1101 Shield of Proof Against Cold
142 1101 Shield of Proof Against Electricity
143 1101 Shield of Proof Against Fire
144 1101 Shield of Proof Against Light
145 1101 Shield of Proof Against Lightning
146 1101 Shield of Proof Against Petrification
147 1101 Shield of Proof Against Poison Gas
148 1101 Shield of Proof Against Polymorphing
149 1101 Shield of Proof Against Sound Attacks
150 1105 Wood-Iron Shield
151 1131 Spear of Yang
152 421 Paralyzation Dust
153 423 Dynamo of Flying Lesser
154 426 Earring of the Sea
155 428 Earring of Seamanship
156 434 Guardian Egg
157 443 Elixir of Luck
158 445 Revivication Elixir
159 452 Assassin's Eye
160 465 Club Fan
161 465 Fanfare Fan
162 466 Wind Fan
163 473 Amber Monkey Normal Blinding
164 473 Amber Monkey Normal Defeaning
165 481 Cold Fire
166 481 Dark Fire
167 483 Flagon of Diminution

Chapitre 4



168 539 Globe of Purification
169 539 Globe of Serenity
170 542 Claws of Raking
171 558 Hammer of Silence
172 567 Harness of Seker
173 568 Hasp of Locking
174 570 Hat of Disguise
175 571 Hat of hairlessness
176 571 Hat of Headlessness
177 585 Helmet of blonding
178 586 Helmet of Disguise
179 611 Incense of Meditation
180 619 Irons of Opening
181 620 Irons of Steam
182 627 Kettle of Drumming
183 628 Key of Inquiry
184 631 Saddle Key
185 635 Ladle of Candlemaking
186 640 Floor Lamp
187 641 Lamp of Ignition
188 643 Light of Long Burning
189 646 Lamp of Timed Lighting
190 649 Lance of Piercing
191 650 Lapland's Wool
192 652 Leaf of Crumbling
193 652 Enchanted Leaf of Pajon Tree
194 655 Lens of Reflection
195 655 Lens of Speed Reading
196 673 Log of Floating
197 673 Log of Rolling
198 696 Cleanliness Marble
199 697 Air Mask
200 699 Faceless Mask
201 699 Greenmask Normal
202 709 Match of Many Lights
203 723 Baltron's Hand Mirror
204 749 Glittering Necklace
205 754 Neelde of Repair
206 804 Black Pearl
207 809 Pen of Truth
208 816 FeatherChimes
209 821 Chain Gong
210 828 Philter of Glibness
211 26 Air Spores
212 32 Amulet of Finding
213 37 Palm Sign
214 58 Apple of Braggi
215 66 Armband of Snake Changing
216 72 Armor of Comfort
217 73 Armor of the Desert Evening

218 82 Armor of Temperature Control
219 92 Maglubiyet's Wounding
220 101 Arrow of Wounding
221 134 Feedbag of Plenty
222 137 Pouch of Returning
223 137 Silent Purse
224 150 Onyx Ball Normal
225 165 Bean of Ooze, Slime, and Jelly Gray
226 165 Bean of Ooze, Slime, and Jelly Green
227 165 Bean of Ooze, Slime, and Jelly Orange
228 165 Bean of Ooze, Slime, and Jelly White
229 165 Bean of Ooze, Slime, and Jelly Yellow
230 193 Boots of Comfort
231 199 Bottle of Eversmoking
232 200 Graffiti Bottle
233 200 Bottle of Refreshment
234 223 Bridle of Acquiesce
235 230 Brush of Grooming
236 230 Bucket of Fire Snuffing
237 235 String Cage
238 237 Can of Cant
239 237 Can of Preserving 5 cubic foot
240 240 Blinking Candle Rare Small
241 241 Disruption Candle Large
242 242 Fireballs Candle Large
243 248 Canister of Condiments Salt
244 274 Chair of Extra Seating
245 274 Couch of Comfortable Seating
246 282 Luck Charm THACO
247 284 Wolfspaw Charm
248 287 Chest of Drawers
249 321 Copper Coin
250 366 Dagger of Quickness
251 373 Dart of Dispelling
252 406 Dice of Certain Wagering
253 406 Dice of Chancelessness
254 407 Disintegration Chamber 1'x1'x1'
255 1271 Spyglass
256 1306 Stick of Standing
257 1310 Stone of Everburning
258 1318 Wardstone
259 1318 Warfu
260 1318 Warmth Stone
261 1319 String of Pearls
262 1321 Dugal's Musical Instrument Change Self
Dugal's Musical Instrument Comprehend
263 1321 Languages
264 1321 Dugal's Musical Instrument Detect Magic
265 1329 Building Liar
266 1332 Pick of Proficiency

Equipment



267	1333	Game Violin
268	1334	Unnecessary
269	1344	Benn Griff's Sword
270	1364	Elkhorn's Sword
271	1370	Foefinder
272	1377	Jaysen's Magebane
273	1380	Kusunogi no Tsurugi
274	1390	Scimitar of Speed +1
275	1391	Sword of Shame
276	1413	Whirlwind Blade
277	1422	Fire Pepper Talisman
278	1452	Torc of Stability
279	1477	Continual Light Wand
280	1505	Waterskin of Pouring
281	1512	Weapon of Extra Damage
282	1514	Weapon of Illumination Lesser
283	1524	Weapon of Slicing
284	1526	Weapon of Teleportation
285	1532	Wheel of Lighting
286	1539	Bone Flute
287	1546	Horn of Hard Hearts
288	1547	Shoo Horn
289	1558	Rat Whistle
290	837	Nolzur's Marvelous Pigments
291	1114	Shovel of Gravedigging
292	535	Golden Girdle of Urnst
293	751	Necklace of Prayer Beads Atonement
294	751	Necklace of Prayer Beads Blessing
295	751	Necklace of Prayer Beads Curing
296	751	Necklace of Prayer Beads Karma
297	751	Necklace of Prayer Beads Summons
298	751	Necklace of Prayer Beads Wind Walking
299	826	Periapt of Proof against Sound +1
300	159	Itzpixc's Collapsible Barrel

Tableau 25 :

Objets : Niveau 6

dé page objet

1	253	Cape of Disguise
2	976	Lucky Ring of Wild Coast
3	1002	Ring of Sustenance
4	1002	Ring of Sustenance II
5	571	Hat of Hairiness
6	176	Hawk Blowgun
7	203	Crossbow of Klee
8	204	Eagle Bow
9	205	Hawk Bow
10	1463	Wizard's Tunic

11	841	Fisher's Trident of Fish Command
12	844	Trident of Fish Command
13	844	Trident of Fish Control
14	887	Potion of Regeneration
15	887	Potion of Regeneration II
16	428	Earring of Understanding
17	487	Fleeting Flail
18	517	Gem of Atonment
19	654	Lens of Lighting
20	72	Armor of Blending
21	1418	Tablecloth of Feasting
22	619	Iron Pin of the Icy Sea
23	1335	Sundial of Direction
24	839	Platter of Purity II
25	979	Ring of Mind Shielding
26	987	Ring of Projection II
27	988	Ring of Protection from Stone Guardians
28	1046	Rose of Forgetfulness
29	1055	Scabbard of Poison
30	1093	Shield of Absorption
31	1105	Tortoise Shield
32	425	Alignment Detection Earring
33	430	Egg of Desire Black
34	435	Egg of Imprisonment
35	439	Shell of Protection vs. Birds
36	439	Shell of Protection vs. Dragons
37	439	Shell of Protection vs. Evil
38	439	Shell of Protection vs. Fiends
39	439	Shell of Protection vs. Good
40	439	Shell of Protection vs. Humanoids
41	439	Shell of Protection vs. Humans
42	439	Shell of Protection vs. Lycanthropes
43	439	Shell of Protection vs. Planars
44	439	Shell of Protection vs. Scalekind
45	439	Shell of Protection vs. Undead
46	440	Egg of Wonder Mountain Lion
47	440	Egg of Wonder Panther
48	441	Elixir of Additional Weaponry
49	455	Eye of Infravision
50	466	Quaal's Feather Token Bridge
51	478	Golden Lions of Wondrous Power
52	503	Claw of the Bear
53	507	Gauntlet of Proficiency
54	704	Mask of Scowling
55	707	Veil Mask
56	713	Medallion of Projection
57	715	Medallion of Time
58	733	Reading Mirror
59	766	Caloric Shield Oil

Chapitre 4



60	804	Parchment of Spell Stealing	109	874	Potion of Language Learning
61	805	Kathena's Pearl of Wisdom	110	886	Potion of Recall
62	808	Pearl of Wisdom Normal	111	890	Potion of Spelljamming
63	46	Anchor of Staying Greater	112	879	Potion of Mirrored Eyes
64	81	Raji's Armor of the Desert Evening	113	877	Potion of Luck
65	147	Zagy's Spell Component Pouch x5 Barding of Deceptive Travel Giant	114	374	Dart of Sinking
66	158	Scorpion Barding of Deceptive Travel Rust	115	173	Blanket of Comfort
67	158	Monster	116	838	Continuous Water Pitcher
68	159	Magical Barding +1	117	866	Potion of Elemental Control
69	159	Morgan's Horse Barding	118	870	Potion of Ghostliness
70	183	Dragon Bone Young	119	880	Odrovir Potion
71	215	Box of Message Sending	120	899	Bergamot's Powder
72	358	Buckle Knife +5	121	900	Buddha Powder II
73	367	Resource Dagger +2	122	901	Controlling Powder
74	367	Resource Dagger +3	123	901	Crossing Powder
75	367	Resource Dagger +4	124	902	Double Cross Powder
76	1313	Honing Stone	125	902	Dream Powder
77	1313	Stone of Mysterious Sounds	126	904	High Conquering Powder
78	1422	Talisman of the Golem Wood	127	910	Time Powder
79	1426	Talisman of the Statue Crystal	128	911	Witch's Powder
80	962	Ring of Energy	129	549	Grains of Discomfort
81	466	Quaal's Feather Token Key	130	551	Air Hammer
82	528	Gem of Shielding Clear	131	765	Bergamot's Oil
83	407	Discus of Disenchantment	132	765	Buddha Oil II
84	701	Mask of Jealousy	133	766	Controlling Oil
85	780	Keoghtom's Ointment	134	767	Oil of Crossing
86	1305	Statue of Substitution	135	768	Double Cross Oil
87	210	Bow of Warning without Curse	136	768	Oil of Dream
88	1318	Stone of the Well	137	770	Oil of High Conquering
89	183	Dragon Bone Juvenile	138	778	Oil of Stillness
90	854	Amalgamous Potion 2	139	778	Oil of Time
91	871	Potion of Stone Giant Strength	140	779	Witch's Oil
92	857	Potion of Clarity	141	780	Ointment of Healing II
93	750	Necklace of Missiles I	142	198	Boos Bottle
94	369	Dagger of Throwing +4	143	321	Eight Diagram Coin
95	1099	Shield of Lorin	144	375	Svirfnebli Dart
96	183	Dragon Bone Young Adult	145	377	Daffy Deck of Cards
97	183	Dragon Bone Adult	146	893	Potion of Treasure Finding
98	1260	Vampire Book	147	466	Quaal's Feather Token Stone V
99	1372	Genieblight	148	859	Dark Draft of the Voodoo Masters
100	1239	Spell Book of the Sighted	149	626	Jug of Dyeing Red
101	870	Potion of Giant Control	150	626	Jug of Dyeing Blue
102	870	Potion of Giant Control II	151	231	Buttercup's Bouquet
103	871	Potion of Frost Giant Strength	152	1323	Dove's Harp
104	869	Potion of Forewarning	153	839	Dinner Plate
105	873	Potion of Immunity to ageing	154	840	Draw Poker
106	768	Oil of Etherealness	155	840	Poker of Summoning
107	171	Fireberries	156	860	Potion of Defense +3
108	223	Hu'i Wing	157	957	Ring of Disguise
			158	959	Ring of the Ear

Equipment



159 999 Silence Ring II
160 1047 Rudder of Propulsion
161 1047 Rudder of Propulsion II
162 1053 Sash of Shimmering
163 1055 Scale of Weighing
164 1057 Scarab of Golem Protection Stone
165 465 Cooling Fan
166 466 Quaal's Feather Token Bird
167 512 Gavel of Authority
168 518 Cindergem Yellow
169 548 Goldbug
170 566 Handkerchief of Length
171 573 Heart of Hearing
172 645 Lamp of Plant Growth
173 650 Leaf of Colors
174 673 Log of Burning
175 673 Log of Ramming
176 681 Undeadbane II
177 696 Granite Marble
178 709 Magical Match
179 749 Elegance Necklace
180 761 Oar of Rowing
181 803 Parchment of Looping
182 807 Pearl of the Rising Tide
183 822 Rattle of Exorcism
184 35 Amulet of Hunting Standard +1
185 40 Amulet of Protection from Good
186 42 Shell of Protection from Sharks
187 136 Kangaroo Pouch
188 179 House Boat
189 199 Bottle of Fireflies
190 211 Bowl of Delicacies
191 230 Brush of Detangling
192 230 Vladium's Fabulous Equine
193 232 Button of Fastening
194 237 Can of Preserving 6 cubic foot
195 241 Defense Candle Large
196 251 Nightcap of Vision
197 277 Chaplet of Creature Recognition
198 283 Charm of Sympathetic Healing
199 286 Magical Chess Game
200 287 Foot Stool Chest Normal
201 359 Dagger of Concealment
202 366 Mageslayer
203 368 Rutterkin Sling Blade
204 411 Aruthir's Living Door
205 1271 Spinning Wheel Normal
206 1282 Ixtlilton's Staff
207 1307 Beauregard's Beautiful Bauble
208 1321 Dugal's Musical Instrument Alter Self

209 1321 Dugal's Musical Instrument Blur
Dugal's Musical Instrument Continual
210 1321 Light
Dugal's Musical Instrument Detect
211 1321 Invisibility
212 1321 Dugal's Musical Instrument Knock
Dugal's Musical Instrument Whispering
213 1321 Wind
214 1343 Bane of Enchanted Beings
215 1357 Dragon Crippler
216 1371 Genie's Bane
217 1387 Philippan
218 1389 Scale Cleaver
219 1390 Scimitar of Speed +2
220 1428 Tart of Accusation
221 1428 Tart of a Summer's Day
222 1429 Dew Tent
223 1463 Turban of Silence
224 1474 Wand of Armory
225 1538 Bugle of Walking
226 1563 Yoke of Flight
227 120 Throwing Axe +1
228 1113 Shovel of Digging Normal
229 430 Egg of Desire Golden
230 433 Golden Egg
231 519 Curing Gem
232 570 Hat of Disguise II
233 1474 Wand of Armory II
234 1086 Scroll of Truth
235 1086 Seal of Deception
236 1115 Golden Sickle
237 440 Egg of Wonder Gecko Lizard
238 440 Egg of Wonder Grizzly Bear
239 440 Egg of Wonder Racer Snake
240 447 Dimensional Mine
241 478 Obsidian Steed
242 520 Gem of Drusion
243 624 Magical Jettison Medium +1
244 624 Magical Jettison Medium +1 II
Everproducing Rice Mortar and Pestle
245 741 Common
246 741 Lorlveim's Obsidian Mortar and Pestle
247 805 Pearl of Power Type III
248 49 Anklet of Hobbling
249 147 Zagyg's Spell Component Pouch x6
250 158 Barding of Deceptive Travel Basilisk
251 158 Barding of Deceptive Travel CaveBear
252 158 Barding of Deceptive Travel Manticore
253 183 Dragon Bone Mature Adult
254 233 Cabinet of Air Restoration
255 38 Amulet of the Papyrus Scepter

Chapitre 4



256	614	Ioun Stone Blue-Green Spindle Supercharged
257	614	Ioun Stone Brass Lozenge Supercharged
258	614	Ioun Stone Bright White Rectangle Supercharged
259	614	Ioun Stone Brown Rhomboid Supercharged
260	615	Ioun Stone Flickering White Snowflake Supercharged
261	615	Ioun Stone Gold Ellipsoid Supercharged
262	615	Ioun Stone Green Sphere Supercharged
263	616	Ioun Stone Orange Cube Supercharged
264	616	Ioun Stone Pale Yellow Lozenge Supercharged
265	616	Ioun Stone Puce Cube Supercharged
266	616	Ioun Stone Pulsing Red Star Supercharged
267	618	Ioun Stone Pure White Octaedron Supercharged
268	618	Ioun Stone Rainbow Ellipsoid Supercharged
269	618	Ioun Stone Rainbow Spindle Supercharged
270	618	Ioun Stone Silver Rod Supercharged
271	618	Ioun Stone Silver Sphere Supercharged
272	618	Ioun Stone Silvery Mirror Cube Supercharged
273	618	Ioun Stone Soft Black Rectangle Supercharged
274	618	Ioun Stone Yellow Sphere Supercharged
275	206	Ice Fang Bow
276	183	Dragon Bone Old
277	871	Potion of Fire Giant Strength
278	879	Potion of Mind Restoration
279	898	Zak's Potion of Invulnerability
280	569	Hasp of Reloading
281	812	Bell of Calling
282	21	EE : Drow Treasure
283	183	Dragon Bone Very Old
284	1532	Wheel of Amatar Normal
285	304	Lordliness Cloak
286	183	Dragon Bone Venerable
287	860	Potion of Deftness 18
288	888	Potion of Scrying
289	853	Potion of Absorption
290	858	Potion of the Corrosive Touch
291	895	Potion of the Undead
292	898	Zombie Blood
293	898	Zombie Broth
294	439	Turquoise Egg

295	44	Vulture Amulet
296	871	Potion of Cloud Giant Strength
297	547	Goggles of Underwater Sight
298	854	Amalgamous Potion 3
299	442	Distillate of Wolfsbane
300	537	Glitterlode's Blessed Skyhooks +1

Tableau 26 : Objets : Niveau 7

dé	page	objet
1	835	Rhubarb Pie
2	899	Black Arts Powder
3	1073	Scroll of Five Priest Spells
4	765	Oil of the Black Arts
5	769	Oil of Feather Falling
6	377	Deck of Cards of Decking
7	895	Potion of Undead Control
8	466	Quaal's Feather Token Stone VI
9	594	Helmet of Underwater Vision
10	1354	Cuprumbane
11	705	Skull Mask II
12	550	Gargoyle Grappling Iron
13	699	Fanged Mask
14	838	Plank
15	839	Leomund's Plate
16	840	Poker of Searing
17	843	Pitchfork of Penetration
18	1075	Scroll of Mapping
19	1120	Sling of Seeking
20	1126	Pipe of Snake Summoning
21	430	Egg of Desire Scarlett
22	474	Emerald Frog
23	596	Hing of Opening
24	703	Magemask
25	807	Red Pearl
26	820	Drum of Silence
27	822	Gong of Stunning
28	82	Armor of Swimming
29	134	Food Pouch
30	244	Candle of Protection II Large
31	244	Sanctuary Candle Large
32	289	Circlet of the Adder
33	1303	Old Salt Statues of Power : Swabbie with Bucket
34	1306	Xanthippe of Annoyance
35	1321	Dugal's Musical Instrument Dispel Magic
36	1321	Dugal's Musical Instrument Gust of Wind
37	1321	Dugal's Musical Instrument Tongues

Equipment



38 1336 Abhorrence of Shape Changers
39 1339 Anduvar
40 1344 Sword of Bast
41 1344 Sword of the Believer
42 1349 Casterbane
43 1371 Genie's Bane II
44 1377 Sword of Insanity
45 1380 Lancelin's Sword
46 1381 Mamluck Sword of Obedience
47 1385 Nepanth
48 1385 Sword of Night
49 1390 Scimitar of Speed +3
50 1466 Utensils of Etiquette
51 1538 Bugle of Sleeping
52 1558 Whistle of Herding
53 466 Quaal's Feather Token Fan
54 1442 Tome of Hopeful Deeds
55 524 Karma Jewel
56 294 Talon of Zaltec
57 864 Potion of Dragon Control
58 864 Potion of Dragon Control II
59 864 Potion of Dragon Control III
60 1054 Saw of Cutting
61 428 The Edu'sascar
Everproducing Rice Mortar and Pestle
62 741 Extraordinary
63 745 Nail of Pointing
64 66 Armband of Music
65 147 Zagyg's Spell Component Pouch x7
66 183 Dragon Bone Wyrms
67 312 Merchant's Cloth
68 1343 Sword of Backstabbing
69 183 Dragon Bone Great Wyrms
70 330 Kybal's Cord
71 871 Potion of Storm Giant Strength
72 874 Istar's Truth Potion
73 868 Potion of Fluidness
74 1053 Sash of Heat Endurance
75 767 Oil of Disenchantment
76 771 Oil of Impact
77 903 Powder of the Hero's Heart
78 364 Hornblade Dagger-Sized
79 907 Power Powder
80 766 Oil of Cloaking
81 770 Oil of Great Devotion
82 775 Oil of Obedience
83 776 Oil of Power
84 776 Reptilla's Curdled Death Oil
85 776 Oil of Romance
86 1112 Woodland Shoe

87 538 Globe of Cirulon
88 540 Globe of Vision
89 1545 Horn of Dolphins
90 1131 Sparkling Spear
91 483 Zagyg's Flowing Flagon
92 547 Troppenribb's Goggles
93 1344 Barnus's Gnomebane
94 839 Book Plate
95 1121 Slippers of Kicking
96 572 Headdress of Peaceful Contact
97 702 Kyrie's Mask of Disguise
98 807 Traveler's Pearl
99 243 Candle of Propitiouslyness
100 282 Luck Charm Save
101 298 Chameleon Cloak Wis 15
102 356 Abbathor's Dagger
103 364 Hastsetsi's Throwing Dagger
104 373 Dart of the Hornet's Nest +1
105 1388 Rel Astran Sword of Enmity
106 975 Liquid Identification Ring
107 106 Norval's Timely Portrait
108 1467 Murlynd's Utensils
109 120 Throwing Axe +2
110 656 Lens of Ultravision
111 153 Iron Bands of Bilarro
112 205 Fire Teeth
113 205 Bow of the Forest
114 1543 Horn of the Azure Sea
115 313 Steel Cloth
116 844 Trident / Military Fork
117 645 Shadow Lamp
118 846 Trident of Warning
119 707 Winged Mask
120 714 Species Enemy
121 757 Net of Plenty
122 43 Shield Amulet
123 73 Eastern Wooden Armor
124 85 Black Arrow of Luz
125 314 Druid's Cudgel
126 1421 Talisman of Elemental Travel Lesser
127 1446 Thieves' Tools of Stealth
128 1560 Wings of Flying
129 1560 Sigh Danovitch's Wings of Flying
130 66 Armband of Strength
131 601 Auquhol's Hourglass I
132 155 Flag of Untrue Colors
133 1537 Bagpipes of Feline Attraction
134 334 Crown of Imperium
135 1365 Everstriking
136 865 Potion of Dreamspeech

Chapitre 4



137 879 Potion of Mind Focusing
 138 876 Potion of Life Stealing
 139 897 Potion of Water Adventuring
 140 881 Phase Potion
 141 86 Arrow of Charming
 142 86 Arrow of Charming II
 143 1342 Sword of Assassination
 144 855 Potion of Anti-Magic
 145 136 Nithian Saddlebags
 146 253 Cape of the Hornet
 147 466 Quaal's Feather Token Stone VII
 148 1533 Whip of Feather
 149 736 Yefar's Magic Mirror Memory
 150 750 Necklace of Missiles II
 151 999 Silence Ring
 152 838 Pillow of Regeneration
 153 860 Potion of Defense +4
 154 884 Potion of Pursuit
 155 912 Prism of Distraction
 156 933 Razor of Truth
 157 995 Ring of Rhyming
 158 1057 Scarab of Golem Protection Iron
 159 1074 Scroll of Four Illusionist Spells
 160 1076 Scroll of Priest Spells
 161 1094 Shield of Concealed Wizardry
 162 1094 Death Watch Beetle
 163 1103 Shoon's Buckler
 164 1131 Paralysis Spear
 165 433 Fog Cloud Egg
 166 466 Lapland Feather
 167 471 Figurehead of Protection II Smiling -1
 168 473 Amber Monkey Normal Muting
 169 512 Gavel of Order
 170 568 Magical Harpoon +2
 171 612 Everfull Inkwell
 172 635 Ladle of Drinking
 173 648 Lesser Dragonlance Footman
 174 654 Evelyn's Lans of Speedreading
 175 673 Combination Log
 176 673 Log of Repetitive Burning
 177 743 Muzzle of Training
 178 756 Net of Fishing
 179 763 Oil of Agelessness
 180 815 Bell of Discord
 181 824 Elyas Perfume
 182 21 EE : Cloaked Wizardry
 183 44 Amulet of Undersea Frinedship
 184 45 Hold Fast Anchor
 185 58 Apron of Comfort
 186 122 Axe of the Woodsman

187 137 Pouch of Holding
 188 150 Foot Ball
 189 150 Ballistae Ball Light +1
 190 212 Burglar Detection Box
 191 214 Ice Box
 192 218 Bracelet of Hog-Tying
 193 225 Brooch of Bones
 194 226 Brooch of Falling
 195 229 Broom of Serving
 196 232 Discus Button
 197 241 Convocation Candle
 198 241 Divination Candle Large
 199 243 Methven
 200 245 Candle of Spells Large
 201 247 Candle Snuffer of Exploding
 202 249 Canteen of Purification
 203 261 Case of Scroll Holding
 204 295 Cloak of Appearance
 205 298 Chameleon Cloak Wis 16
 206 326 Wolf Collar
 207 347 Crystal Ball IV
 208 349 Bullion Cube
 209 359 Dolphin's Bane
 210 1303 Old Salt Statues of Power : Old Salty
 210 1303 with Raincoat
 210 1303 Old Salt Statues of Power : Whaler with
 211 1303 Harpoon
 212 1335 Sundial of Timekeeping
 213 1347 Bloodsword
 214 1351 Chopping Sword
 215 1352 Sword of Cold
 216 1356 Darius's Sword
 217 1372 Geniescourage
 218 1378 Justicer
 219 1381 Sword of Light
 220 1381 Locate Object Sword
 221 1381 Sword of Lyons
 222 1381 Madoc's Sword
 223 1384 Naesowen, Ghost Blade
 224 1387 Peacemaker
 225 1388 Red Robin
 226 1388 Redeemer
 227 1389 Rutterkin Flatchett
 228 1390 Scimitar of Speed +4
 229 1414 Wyrmsbane II
 230 1431 Tent of Standing
 231 1453 Guumsh's Everburning Torch
 232 1462 Tub of Washing
 233 1463 Turret Light +1
 234 1465 Urn of Ashes
 235 1558 Whistle of Summoning

Equipment



236	1563	Yoke of Boar Harnessing
237	572	Headband of the Jotens
238	839	Plumalitter
239	1092	Hugin's Spice Shaker
240	466	Quaal's Feather Token Swan Boat
241	120	Thor's Kiss
242	305	Mantle of Mist
243	1534	Whip of Zeif
244	574	Heart of Stone
245	1149	Blessed Book of Cures
246	431	Egg of Dragon Breath Juvenile
247	440	Egg of Wonder Draco Lizard
248	471	Figurehead of Protection
249	546	Gnomish Sweeper +1
250	592	Helmet of Seabreathing
251	624	Magical Jettison Light +2
252	624	Magical Jettison Heavy +1
253	624	Magical Jettison Light +2 II
254	624	Magical Jettison Heavy +1 II
255	677	Ironstar Mace
256	706	Mask of Smiling
257	753	Necklace of Water Breathing
258	777	Oil of Sharpness +2
259	805	Pearl of Power Type IV
260	162	Magical Battering Ram Grappling +3 Blashphor's Magical Diapers and Crib of
261	173	Pushing Cradle
262	1349	Calathangas
263	1426	Talisman of the Statue Rock
264	430	Egg of Desire Crystal
265	844	Trident of Elemental Death
266	847	Water Elemental Slayer
267	298	Chameleon Cloak Wis 17 Old Salt Statues of Power :
268	1303	Weaponsmaster
269	860	Potion of Deftness 19
270	869	Potion of Fortitude
271	911	Vision Powder
272	620	Throwing Irons
273	173	Blanket of Sleeping
274	197	Boots of Stomping
275	905	Jinx Removing Powder
276	905	Kludde Powder
277	878	Potion of Magic Resistance II
278	883	Potion of Psionic Ability
279	857	Clay Potion
280	900	Buddha Powder III
281	901	Confusion Powder
282	902	Enchantment Powder
283	910	Trinity Powder
284	911	Wishing Powder

285	1052	Sand of Truth
286	765	Buddha Oil III
287	766	Oil of Confusion
288	768	Oil of Enchantment
289	778	Trinity Oil
290	779	Oil of Wishing
291	781	Ointment of Second Sight
292	736	Yefar's Magic Mirror Allseeing
293	366	Mervic's Dagger
294	1024	Rod of Climbing Scarab of Golem Protection
295	1057	Flesh/Clay/Wood
296	1074	Scroll of Five Wizard Spells
297	1074	Scroll of Flame Magic
298	1075	Scroll of Mixed Pries Spheres Spells
299	426	Earring of Paralysis
300	471	Figurehead of Protection II Armored +1

Tableau 27 :

Objets : Niveau 8

dé	page	objet
1	521	Gem of Ideas
2	648	Lesser Dragonlance Mounted
3	742	Moto Moto Rod of Beguiling
4	783	Orb of Alignment
5	807	Pearl of the Sirines
6	809	Pegleg of Walking
7	35	Amulet of Hunting Standard +2
8	43	Amulet of Spinecastle
9	117	Frostreaver
10	160	Neverending Barrel of Grog
11	247	Candle Snuffer of Serving
12	298	Chameleon Cloak Wis 18 Old Salt Statues of Power : Pirate Mate
13	1303	with Rapier Old Salt Statues of Power : Sails Boy with
14	1303	Rope
15	1355	Dale Sword
16	1357	Dragonslayer
17	1357	Sword of Dragon Slaying
18	1364	Sword of Efreeti Slaying
19	1368	Fist of Odin
20	1369	Flame Tongue
21	1370	Frost Brand
22	1371	Genie Slayer
23	1372	Giant Slayer
24	1372	Sword of Giant Slaying
25	1374	Harpo's Orcslayer
26	1382	Sword of Mammal Slaying

Chapitre 4



27	1387 Peregrine's Sword	77	879 Potion of Metal Immunity
28	1387 Plak's Sword	78	879 Mirage Potion
29	1388 Porpherio's Sword	79	905 Powder of Magic Detection
30	1389 Sauvagine	80	907 Puchezma's Powder of Edible Objects
31	1390 Scalebane	81	907 Purwuvok's Powder of the Hero's Heart
32	1390 Scimitar of Speed +5	82	548 Golden Floor
33	1391 Scourge of Regenerator's	83	562 Helping Hand
34	1391 Serpent Slicer	84	600 Horseshoe of Flying
35	1391 Shadowsword	85	652 Enchanted Leaf of Kemis Tree
36	1413 Weasel	86	716 Medicine Bundle
37	1463 Feather Turban	87	136 Bag of Many Bags
38	1527 Weapon of Wishing	88	1293 Staff of Shock Lesser
39	1532 Wheel of Keening	89	1463 Turban of Tusmit Red
40	1534 Purpose Whip Slay lawfully aligned	90	1549 Horn of the Vast Swamp
41	1534 Purpose Whip Slay evilly aligned	91	899 Bendover's Powder
42	1534 Whip of Summoning	92	963 Fashion Ring Normal
43	1557 Doom Trumpet	93	1079 Scroll of Protection from Lycanthropes Scroll of Protection from Magical
44	1507 Weapon of Adaptation +1	94	1079 Weapons Scroll of Protection from NonMagical
45	466 Quaal's Feather Token Tree	95	1079 Weapons
46	913 Prismal's Block and Tackle	96	1079 Scroll of Protection from Plants
47	542 Fist	97	1080 Scroll of Protection from Poison
48	735 Mirror of Truth	98	1082 Scroll of Repetition
49	1274 Caduceus	99	421 Dust of Mind Dulling
50	1422 Talisman of the Golem Amber	100	600 Horseshoe of Fleetness
51	481 Fire Gyregams	101	626 Jug of Jesting
52	430 Egg of Desire Bone	102	627 Kettle of Fish
53	284 Chess Game Fextree Set Pawn	103	765 Bendover's Oil
54	286 Marbol's Chess Game Pawn	104	772 Jo's Liquid Road
55	1294 Staff of Skulls Lesser	105	775 Oil of Permanent Disenchantment
56	971 Ring of Infravision Negation	106	200 Temperature Bottle
57	1558 Whistle of Stopping	107	215 Money Changer Box
58	1532 Wheel of Amatar Rare	108	377 Decanter of Endless Water II
59	601 Auquhol's Hourglass II	109	1463 Turban of Tusmit Gray
60	847 Golden Pool	110	623 Javelin of Distance
61	1154 Bright Ages Spell Book	111	964 Ring of Fire Starting
62	1442 Tome of Immoral Sanity	112	815 Pavlov's Bell
63	413 Dress of Amazement	113	193 Boots of Attraction
64	499 Four-Leaf Clover	114	906 Oak-in-Acorn Powder
65	860 Potion of Deftness 20	115	929 Quiver of Arrow Storing
66	681 Storm Star	116	1060 Scepter of Defense
67	977 Ring of Magic Resistance 5%	117	422 Dust of Revealing
68	1066 Scepter of Truth	118	466 Quaal's Feather Token Jug (Holy)
69	421 Leech Dust	119	466 Quaal's Feather Token Jug (Unholy)
70	447 Dimensional Mine II	120	505 Glim-Gauntlet
71	447 Ellister's Dimensional Mine	121	737 Ruby, Turquoise, and Emerald Mobile
72	466 Quaal's Feather Token Crown	122	757 Net of Landing
73	166 Beholder Mouthpick Absorbing	123	778 Oil of Stone Passage
74	1463 Turban of Tusmit Black	124	29 Amulet of Cheetah Speed
75	861 Potion of the Dracolich	125	154 Banner of Attraction
76	874 Potion of Lichdom		

Equipment



126 377 Deck of Cards of Chance
127 1323 Harp of Charming III
128 1407 Syrar's Silver Sword
129 912 Prism of Greyhawk
130 1073 Scroll of the Efreeti
131 743 Music Box
132 312 Cloth of Cleanliness
133 836 Bell's Palette of Identity
134 839 Platter of Purity
135 860 Potion of Defense +5
136 900 Powder of the Black Veil
137 914 Prismatic's Flint
138 915 Prismatic's Weaponblack
139 918 Prosthesis
140 928 Quill Pen of Swift Writing
141 929 Black Quiver
142 932 Rake of Tracking
143 947 Ring of Animal Control
144 947 Animal Friendship Ring
145 948 Animal Magnetism Ring Normal
146 948 Appearance Ring
147 949 Arachnid Control Ring
 Berronar Truesilver's Silver Ring Detect
148 949 Lies
149 950 Ring of Blinking
150 952 Chameleon Power Ring
151 955 Ring of Coolness
152 955 Courty Etiquette Ring
153 957 Distraction Ring Normal
154 958 Drow Ring to Drow
155 959 Ring of the Eagle
156 959 Ring of Eelix II
157 963 Ring of Feather Falling
158 963 Ring of Fire Resistance
159 964 Flynn's Ring of Fire
160 964 Ring of Fortitude
161 964 Ring of Free Action
162 968 Ring of the Grasshopper
163 968 Harmlessness Ring
164 969 Ring of Health 15
165 971 Ring of Immunity
166 971 Infravision Ring
167 972 Jolting Ring
168 973 Ring of Languages
169 974 Light Ring
170 974 Lighting Resistance Ring
171 974 Limited Telepathy Ring
172 978 Ring of Mammal Control
173 983 Ring of the Nibelungen
174 984 Ring of Opposition

175 988 Ring of Protection +1
176 990 Ring of Quick Action
177 990 Ring of Quickness
178 994 Ring of Resistance
179 998 Ring of Shocking Grasp
180 1002 Ring of Swimming
181 1004 Tongues Ring
182 1004 Ring of Trobriand Normal
183 1004 Ring of Truth
184 1005 Ring of Truthlessness
185 1005 Ring of the Vizier
186 1006 Ring of Warmth
187 1006 Ring of Water Talking
188 1007 White Copper Ring of Fire
189 1007 Ring of Windwarding
190 1009 Aba of the Desert
191 1009 Aba of Protection +1
192 1010 Caftan of Protection +1
193 1010 Robe of Drying
194 1011 Robe of Holding
195 1011 Jellaba of Concealment
196 1017 Robe of Useful Items II
197 1018 Robe of Warmth
198 1026 Diviner of Life
199 1036 Ranike Rod
200 1048 Rudder of Speed -1
201 1048 Rutterkin Snap-Tong
202 1049 Saddle of Secure Riding
203 1050 Saddle of Stability
204 1051 Black Sail of Schnai
205 1052 Salve of Far Seeing
206 1054 Scabbard of Holding Large
207 1055 Benson's Scarab of Uncertain Friendship
208 1058 Morto's Golem Scarab
209 1058 Scarab of Pest Protection
210 1058 Scarab of Protection II +1
211 1058 Scarab of Uncertainty
212 1073 Scroll of Delay
213 1073 Scroll of Equipment
214 1074 Scroll of Five Priest Spells II
215 1078 Scroll of Protection from Heat
216 1083 Scroll of Seeing
217 1091 Seed of Wealth
218 1093 Shield of Charm
219 1102 Shield of Reflection
220 1112 Shoe of White Bronze
221 1118 Talking Skull
222 1119 Sleeping Bag of Armor Nullification
223 1121 Ruby Slippers
224 1122 Ruby Slippers II

Chapitre 4



225 1122 Slippers of Soft Movement
226 1122 Slippers of Spider Climbing
227 1126 Socks of Sweating
228 1130 Heartseeker II
229 1131 Returning Spear
230 1244 Spells written in Code
231 419 Dust of Disappearance
232 422 Rust Dust
233 426 Earring of Protection +1
234 433 Flame Egg
235 436 Khenel's Philosopher's Egg
236 436 Philosopher's Egg
237 446 Epox's Iron Rations
238 458 Eye of Night
239 465 Faithful Knot
240 465 Fan of Charming
241 466 Quaal's Feather Token Arbor
242 466 Quaal's Feather Token Chest
243 474 Cat of Felkovic
244 477 Opal Cats
245 483 Fishing Pole of Rescue
246 490 Vapor Flask
247 501 Gaff of Docking
248 518 Cindergem Blue
249 518 Cindergem Orange
250 521 Gem of Income
251 533 Girdle of Freshness
252 539 Samzinna's Globe of Putrification
253 543 Helping Hand
254 545 Gloves of Thievery
255 560 Layne's Hammock
256 568 Howling Harpoon
257 569 Hat of Command
258 571 Hat of Holding 50 lbs
259 571 Imprisonment Hat
260 573 Iron Heart
261 574 Heel of Reunion
262 590 Helmet of the Insect
263 595 Helmet of Weaponry II
264 596 Hinge of Shrieking
265 597 Primal's Holy Symbol Celestian
266 597 Primal's Holy Symbol Fharlanghn
267 597 Primal's Holy Symbol Lathander
268 597 Primal's Holy Symbol Paladine
269 597 Primal's Holy Symbol Silvanus
270 598 Hood of Servitude
271 599 Hook of Adherence
272 599 Ngona Horn Fire Resistancea
273 599 Ngona Horn Silent Moving
274 599 Ngona Horn Underwater Breathing

275 600 Horseshoe of Luck
276 604 Timekeeping Hourglass
277 607 Icon of Chemosh
278 612 Inkwell of Concealment
279 620 Irons of Transference
280 627 Kettle of Breathing
281 627 Everbountiful Soup Kettle
282 628 Dowsing Key
283 631 Rogue's Key
284 632 Skeleton Key
285 633 Key of Translation
286 633 Key of Unlocking
287 640 Lamp of Darkness
288 642 Lamp of infinite Burning
289 643 Light of Long Burning II
290 646 Lamp of Summoning
291 647 Death Lance
292 655 Lens of Remote Viewing
293 657 Lens of Valuation
294 671 Portal Locator
295 672 Skie's Locks and Bolts
296 672 Locket of Love
297 696 Marble of Quarry
298 705 Mask of Silence II
299 706 Mask Spirit
300 707 Mask of Winds II

Tableau 28 : Objets : Niveau 9

dé	page	objet
1	710	Medallion of Defense
2	713	Locke's Medallion of Thought Projection
3	732	Mirror of the Past
4	733	Mirror of Reflecting
5	737	Diamond and Silver Mobile
6	742	Leomund's Mug
7	742	Mug of Plenty
8	743	Muzzle of Lycanthrope Control
9	747	Necklace of Alteration
10	750	Necklace of Memory Enhancement
11	751	Necklace of Protection +1
12	753	Needle of Lively Tattos
13	754	Nefradina's Identifier
14	756	Drag Net
15	756	Hiatea's Net Feeblemind
16	757	Safety Net
17	758	Net of Worth
18	760	Noisesome Spirit Chasers

Equipment



19 761 Ether Oar
20 780 Ointment of Far Seeing
21 782 Omelet of the Planes
22 782 Minionions of the Set
23 800 Oven of Heating Normal
24 804 Self-Protecting Parchment
25 807 Pearl of Protection from Fire
26 809 Pen of Swift Writing
27 815 Church Bell
28 815 Bell of Doom
29 818 Chime of Warning
30 818 Cymbal of Crashing
31 818 Bass Drum
32 821 Gong of Earthquakes
33 822 Ricking Gong
34 823 Rattle of Summoning
35 26 Chandrasakar's Air Spores
36 29 Amulet of Communication
37 30 Amulet of Emotions
38 30 Amulet of Far Reaching
39 34 Amulet of Holy Turning 5th Level
40 37 Amulet of Neutrality
41 37 Orcish Amulet Normal
42 41 Amulet of Protection from Turning +1
43 42 Amulet of Recall
44 43 Amulet of the Spirit
45 74 Armor of Eelix
46 81 Armor of Reflection
47 101 Wooden Arrow
48 110 Awl of the Above
49 111 Out Awl
50 120 Throwing Axe +3
51 120 Torshorak
52 123 Bag of Beans
53 124 Bag of Beans II
54 135 Bag of Holding 50
55 138 Skain's Satchel
56 138 Sleeping Bag of Armor Nullification
57 148 Balance Scale of Judgment
58 149 Cosmetology Ball
59 149 Elemental Ball Earth
60 149 Elemental Ball Air
61 149 Elemental Ball Fire
62 149 Elemental Ball Water
63 155 Flying Banner
64 167 Bellows of Breath
65 169 Serpé's Belt of Swimming
66 181 Tub of Sailing
67 182 Bone of Animation
68 184 Bone of Turning

69 184 Horn Bonnet
70 184 War Bonnet
71 193 Boots of Carrying
72 194 Deceptor's Boots
73 194 Elven Boots
74 194 Elven Boots II
75 194 Boots of Elvenkind
76 200 Bottle of Pleasant Odors
77 200 Thought Bottle
78 206 Illusory Bow
79 216 Box of Preservation
80 222 Brassier of Defense
81 223 Bridle of Control
82 224 Bridle of Listening
83 228 Brooch of Obsidian Shattering
84 229 Brush of Colors
85 231 Buckle of Opening
86 231 Button of Confusion
87 233 Cabinet of Ministering
88 237 Zwann's Watering Can
89 242 Candle of Evocation
90 243 Candle of Invocation
91 245 Shielding Candle Normal Large
92 246 Candle Snuffer of Death
93 252 Cap of Teleportation
94 253 Caparison of Protection +1
95 253 Caparison of Silence
96 253 Caparison of Sustenance
97 253 Cape of Horns
98 261 Case of Compression Normal
99 261 Exalted Component Case
100 266 Catapult Light +1
101 268 Healing Cauldron
102 269 Plenty Cauldron
103 269 Potion Cauldron
104 269 Restoring Freshness
105 275 Chalice of Detection
106 276 Chalice of Identification
107 276 Chalice of Liquid Food
108 281 Charm of Distraction
109 282 Luck Charm AC
110 282 Charm of Protection from Disease
111 283 Charm of Protection from Fire
112 283 Charm of Protection from Spirits
113 283 Charm of Protection from Theft
114 288 Chilling Snare
115 303 Kaldair Swiftfoot's Cloak
116 313 Shekinester's Cloth
117 314 Aegir's Club
118 314 Coal of Warmth

Chapitre 4



119 321 Electrum Coin
120 326 Collar of Tusmit
121 329 Contracts of Nephthas
122 330 Faithful Knot
123 339 Crown of the Unicorns
124 341 Crucible of Melting
125 341 Crystal of Death Scrying
126 344 Crystal Ball I Crystal Ball
127 348 Moredlin's Crystal Ball
128 349 Cube of Abilities
129 349 Cube of Calling
130 349 Cubic Foot
131 353 Curtain of Scenery
132 364 Dagger of Illusory Metal
133 367 Rust Blade
134 370 Tufala's Jambiya
135 374 Dart of Refilling
136 375 Dart of Slaying
137 407 Disintegration Chamber 2'x2'x3'
138 410 Dome of Shapes
139 415 Dust of Appearance
140 1271 Springerie
141 1273 Staff of Battle
142 1273 Staff of Battle II
143 1295 Staff of Slinging
144 1297 Staff-Spear +1
145 1298 Staff of Stunning
146 1301 Stair of Ascending
147 1301 Stair of Descending
148 1302 Stair of Slipping
Old Salt Statues of Power : Skipper with
149 1303 Hat
150 1305 Singing Statue
151 1306 Stockings of Elf Summoning
152 1309 Stone of Cold Immunity
153 1309 Dream Stone
154 1315 Stone of Silence Normal
155 1319 String of Shackles
156 1319 String of Warding
157 1329 Singalong Lute
158 1333 Extreme Violins
159 1334 Saxon Violin
160 1344 Bane of the North
161 1368 Flame of the North
162 1369 Flaming Sword II
163 1370 Frey's Sword II
164 1375 Hornblade
165 1377 Sword of Intercession
166 1381 Sword of Luck
167 1381 Luck Blade

168 1383 Meredin's Luck Blade
169 1383 Morglay
170 1384 Neekar
171 1388 Ratri's Sword
172 1388 Red Sabre
173 1391 Sess'Innek's Long Sword
174 1396 Snakebane
175 1405 Stonefist
176 1406 Surtr's Flaming Sword
177 1413 Willow Wand
178 1417 Table of Banquets
179 1418 Augricrone's Tablecloth
180 1421 Talisman of the Chimera
181 1421 Talisman of the Cockatrice
182 1422 Talisman of the Fearie
183 1423 Talisman of the Griffon
184 1423 Hwesta's Talisman of Memorization
185 1424 Talisman of Memorization
186 1428 Tart of Enticement
187 1428 Tathlum
188 1431 Polychromatic Tent
189 1431 Tent of Shelter
190 1432 Thread of Commands
191 1435 Throwing Stars of Returning
192 1451 Sweet Tooth Respite
193 1452 Torch of Continual Fire
194 1453 Continual Torch
195 1454 Trap-Springer
196 1462 Bath Tub
197 1462 Tub of Sailing
198 1462 Taryn's Tub
199 1463 Turret Medium +1
200 1465 Urn of Awakening
201 1466 Birth Spoon
202 1469 Vainamoinen's Tears
203 1469 Vane of Location Lesser
204 1469 Veil of X-Ray Vision
205 1470 Vest of Missile Protection
206 1476 Buckler Wand
207 1505 Golden Water
208 1511 Weapon of Deflecting
209 1512 Weapon of Enchantment
210 1513 Weapon of Flying II
211 1513 Weapon of Forgetfulness
212 1514 Weapon of Illumination Greater
213 1520 Invisible Weapon
214 1521 Living Weapon
215 1523 Weapon of Returning
216 1524 Weapon of Slaying
217 1525 Weapon of Speed II

Equipment



218	1525	Weapon of Speeding
219	1526	Unbreakable Weapon
220	1527	Weed of the Witch
221	1530	Faerie's Wheel
222	1532	Hasty Wheel
223	1533	Balor Whip
224	1538	Bagpipes of Shattering
225	1538	Bugle of Reviving
226	1539	Flute of Courage
227	1542	Flute of Playing
228	1542	Flute of Wind Dancing
229	1543	Horn of Amplification
230	1547	Horn of Signaling
231	1559	Window of Opacity
232	1563	Xylograph
233	1062	Scepter of the Forgotten City
234	749	Necklace of Harmonia
235	1392	Shazzellim
236	752	Snake Necklace
237	843	Rutterkin +1
238	927	Quill Pen of Pyrophilius
239	1051	Sail of Maneuvrability +1
240	1077	Scroll of Protection from Baatezu
241	1080	Scroll of Protection from Tanar'ri
242	1084	Scroll of the Stellar Path II
243	1162	Dark Ages
244	466	Quaal's Feather Token Bind
245	466	Quaal's Feather Token Sword
246	466	Quaal's Feather Token Wing
247	647	Dragonlance Footman
248	727	Mirror of Enlightenment
249	737	Onyx and Steel Mobile
250	757	Loyal Net of Restraint
251	758	Net of Snaring II
252	826	Periapt of Proof against Sound +2
		Periapt of Proof against Sound +1 5'
253	826	Radius
254	189	Book of Mystical Equations
255	195	Boots of Gentle Thievery
256	203	Brihaspati's Bow
257	204	Bow of Doubling
258	205	Goblin's Bane
259	221	Bracer of Defense AC8
260	259	Cart of Convenience
261	295	Cleats of Gripping
262	300	Elven Cloak
263	300	Elven Cloak II
264	300	Cloak of Elvenkind
265	302	Gargoyle Cloak
266	307	Cloak of Plenty

267	310	Survival Cloak
268	364	Hecate's Dagger
269	377	Fortune Telling Deck of Cards
270	1303	Holy Star of the Bright Desert
271	1328	Vlarde's Harp
272	1329	Woodwalking Lute
273	1409	Token sword
274	1444	Tome of Saintly Sanity
275	1478	Wand of Defoliation
276	1488	Mystic Wand
277	1512	Weapon of Disruption
278	1528	Well of Dreams
279	1114	Spade of Colossal Excavation
280	1129	Spear of Accuracy
281	722	Minyan
282	1328	Cool Hand Lute
283	851	Portable Shadow
284	1055	Scarab of Deception
285	425	Earring of Defense
286	466	Quaal's Feather Token Eye
287	466	Quaal's Feather Token Whip
288	469	Quaal's Mystical Feather Token
289	678	Mace of Pain
290	758	Net of Snaring
291	119	Motopua
292	180	Quaal's Mystical Feather Token
293	182	Vainamoinen's Boat
294	193	Boots of Cloudwalking
295	195	Boots of Feather Falling
296	195	Featherweight Boots
297	203	Crossbow of Angling
298	205	Gem Bow
299	209	Shichi's Daikyu
300	356	Aphrodite's Dagger

Tableau 29 :

Objets : Niveau 10

dé	page	objet
1	359	Chih-Nii's Dagger
2	1321	Biwa of Charming
3	1332	Qanun of Charming
4	1465	Universal Solvent
5	1476	Wand of Color
6	846	Uluth'gak's Gythka
7	914	Prismal's Musical Minstrel
8	953	Clairaudience Ring
9	962	Ring of Faerie
10	964	Ring of Flying

Chapitre 4



11	981	Ring of Movement	61	554	Hephaestu's Hammer
12	1096	Shield of Fly	62	675	Mace of Darkness
13	1099	Medicine Shield	63	830	Phylactery of Bravery
14	1103	Remove Curse Shield	64	136	Kahalid's Pouch of Accessibility
15	1128	Sovereign Glue	65	235	Cameo of Appearance
16	1129	Ares's Spear	66	243	Noora's Candle of Propitiousness
17	463	Eyeglasses of Enhanced Vision	67	268	Foretelling Cauldron
18	525	Gem of Magic Missile Protection	68	288	Chest of Sieges
19	525	Gem of Musing	69	292	Circlet of Underwater Speech
20	537	Battleshroud Gas Globe	70	296	Atmospheric Cloak
21	570	Hat of Disguise III	71	327	Cone of Communication
22	570	Fez of Disguise	72	331	Cot of Suspension
23	574	Shekinester's Crystalline Heart	73	311	Wings of the Rakers
24	699	Mask of Disguise II	74	356	Armor Piercing Dagger
25	756	Net of Entrapment	75	360	Eviscerator
26	830	Phylactery of Faithfulness	76	1277	Staff of Divergence
27	72	Armor of Charm	77	842	Lacedonbane
28	75	Evil Dragon Armor	78	843	Reptilebane
29	76	Armor of Flight	79	957	Depetrification Ring
30	82	Remove Curse	80	994	Ring of Reversion
31	101	Blue on Bronze	81	995	Ring of Reversion II
32	173	Silk Coverlet of Warmth	82	1034	Rod of Parrying
33	290	Diadem of Disenchantment	83	1043	Rope of Climbing
34	311	Cloak Of Warmth	84	1067	Scope of Seeing
35	414	Dress of Protection +1 to saves	85	1088	Seal of Vigor
36	1275	Staff of Cirulon	86	1094	Discus Shield
37	1276	Dionysus's Staff	87	1096	Fire's Shield
38	1278	Diviner of Life	88	1110	Ship's Wheel of Maneuvrability E
39	1288	O-Kuni-Nushi's Staff	89	1114	Black Sickle
40	1320	Fochlucan Bandore	90	1118	Slate of Identification
41	1334	Zither of Speed	91	439	Shell of Protection Standard
42	1485	Wand of Lightening	92	446	Ema of Wishes
43	1027	Entrapment Rod			Marble Elephant (Asiatic) of Wondrous
44	1056	Scarab of Enraging Enemies	93	478	Power
45	1058	Scarab of Protection	94	491	Planar Fork
46	1098	Holy Shield CG	95	493	Fork of Travel
47	1098	Holy Shield LG	96	503	Gauntlet of Dexterity
48	1098	Holy Shield NG	97	503	Gauntlet of Dexterity II
49	1098	Shield of the Holy	98	506	Gauntlet of Heat
50	1098	Shield of Huma	99	506	Gauntlet of Holding
51	432	Dreamhold	100	507	Gauntlet of Ogre Power II
52	481	Fingernail of Rending	101	507	Gauntlet of Specialization
53	503	Climbing Claws	102	508	Gauntlet of Swimming and Cilimbing
54	570	Hat of Difference	103	508	Gauntlet of Tamus
55	720	Magic Mice	104	526	Opal of Olfactory Illusion
56	111	Inn Awl	105	529	Star Gem Khan-Pelar
57	314	Bronzewood Cudgel	106	529	Star Gem Mo-Pelar
58	1281	Staff of Glyphs	107	529	Star Gem Shah-Pelar
59	1320	Biwa of Calming	108	535	Girdle of Many Pouches
60	1483	Wand of Hammerblows	109	542	Gloves of Evasion

Equipment



110	591	Helmet of Liaison	160	326	Collar of Protection +1
111	592	Helmet of Reading	161	369	Tooth of Torm
112	593	Skull of Death	162	405	Passage Device
113	593	Helmet of Subterranean Sagacity	163	408	Disk of the Azure Sea
114	594	Helmet of Underwater Action	164	413	Drawer of Easy Retrieval
115	601	Brindletople's Time Bomb	165	414	Dress of Protection +1
116	619	Irons of Imprisonment	166	1273	Blackstaff
117	628	Courier Key	167	1314	Philosopher's Stone
118	635	Ladder of Climbing	168	1403	Spellbinder
119	697	Mask of Attractiveness	169	1421	Talisman of Elemental Travel Greater
120	701	Horned Mask	170	1422	Talisman of the Golem Obsidian
121	711	Medallion of ESP 30' range	171	1424	Modified Talisman of Zagy
122	712	Medallion of Faith	172	1425	Talisman of the Sphere
123	715	Medallion of Steadiness	173	1426	Talisman of Zagy
124	732	Mirror of Portals	174	1435	Throwing Stars of Ojy-Do
125	734	Mirror of Seeing	175	1466	Utensils of Medication
126	745	Blast Spike	176	1547	September Horn
127	746	Necklace of Adaptation	177	1555	Pipes of Sounding
128	757	Net of Profit	178	815	Golden Bell of Blasting
129	805	Pearl of Power Type V	179	963	Ring of Fearlessness
130	825	Periapt of Health	180	971	Ring of Invisibility Negation Clarifier Helmet of Comprehending Languages
131	827	Periapt of Wound Closure	181	586	and Reading Magic
132	30	Amulet of Elemental Command	182	507	Gauntlet of Ogre Power
133	39	Amulet of Protection +1	183	253	Cape of Good Hope
134	73	Armor of Command	184	284	Chess Game Fextree Set Knight
135	159	Magical Barding +2	185	1548	Horn of Valhalla Brass
136	163	Thayvian Beacon	186	1548	Horn of Valhalla Silver
137	193	Boots of Balance	187	715	Tusmit's Battle Crescent
138	195	Mocassins of Free Movement	188	748	Cosette's Necklace
139	210	Underwater Crossbow	189	1549	Horn of War
140	220	Bracer of Archery	190	346	Crystal Ball II Normal
141	228	Pin of Communication	191	1272	Staff of Aquatic Wizardry
142	228	Brooch of Shielding	192	1252	Tomorast's Spellbook
143	231	Button of Blasting	193	155	Dragon Flag
144	232	Button of Rosy Vision	194	1096	Shield of Greyhawk
145	255	Cape of Protection +1	195	929	Frief's Magical Quiver
146	273	Chair of the Ancestors	196	477	Tourmaline Turtle Normal
147	298	Changeling Cloak	197	259	Cart of Decks
148	300	Dragon Cloak Black	198	1404	Spellblade
149	300	Dragon Cloak Blue	199	1094	Shield of Dragon Protection Marble Elephant (African) of Wondrous
150	300	Dragon Cloak Brass	200	478	Power
151	300	Dragon Cloak Bronze	201	682	Varuna's Mace
152	300	Dragon Cloak Copper	202	750	Necklace of Missiles III
153	300	Dragon Cloak Gold	203	358	Brandobaris's Dagger
154	300	Dragon Cloak Green	204	601	Auquhol's Hourglass III
155	300	Dragon Cloak Red	205	860	Potion of Deftness 21
156	300	Dragon Cloak Silver	206	550	Enchanted Grappling Iron
157	300	Dragon Cloak White	207	376	Decanter of Endless Water
158	307	Cloak of Protection +1	208	1564	Practical Yoke
159	317	Crystal Coffin			

Chapitre 4



209	839	Plate of Counterfeiting
		Trident of Commanding Water
210	841	Creatures
211	915	Prismal's Whetstone
212	948	Ring of Aquatic Depth Location
213	949	Awareness Ring
214	949	Ring of Beauty
215	984	Onyx Ring of Negative Plane Protection
216	1049	Saddle of the Spirit Horse
217	1070	Scroll of Animal Growth
218	1075	Scroll of Mapping II
219	1093	Abbathor's Shield
220	1093	Shield of Blow Turning
221	1099	Magical Defense Shield
222	1115	Sickle of Lycanthropy
223	430	Cloudkill Egg
224	433	Golden Egg of Ghastar Gold II
225	453	Eye of Donoagi
226	458	Mellifleur's Gem Left
227	465	Fan of Dancing
228	471	Figurehead of Protection II Headgear
229	518	Cindergem Green
230	532	Back Defense Girdle
231	574	Lion Heart
232	612	Inkwell of Scrollmaking
233	629	Key of Opening
234	631	Silver Key of Portals
235	635	Ladder of Balance
236	653	Leaf of Warmth
237	708	Half Mast
238	733	Mirror of Retention
239	804	Parchment of Selective Reading
240	809	Pen of Excellence
241	818	Cymbal of Symbols
242	30	Amulet of Extensions
243	34	Amulet of Holy Turning 6th Level
244	35	Amulet of Hunting Standard +3
245	50	Anklet of Walking
246	118	Lortz's Battle Axe
247	139	Bag of Wind Zephyrus
248	149	Cue Ball
249	150	Ballistae Ball Medium +1
250	167	Bellows of Breezes
251	171	Bench of Levitation
252	195	Boots of Gentle Thievery II
253	195	Boots of Jogging
254	202	Undead Bottle Ghost
255	202	Undead Bottle Groaning Spirit
256	202	Undead Bottle Spectres
257	202	Undead Bottle Vampires

258	202	Undead Bottle Wraiths
259	214	Box of Heating
260	224	Bridle of Taming
261	282	Luck Charm Wish
262	349	Cubic Yard
263	1301	Cold Stair
264	1314	Stone of Sampling
265	1315	Stone of Silence Khelben's
266	1357	Dragon Slayer
267	1358	Dyerwaen
268	1365	Enchanted Sword of Sylaire
269	1366	Evil Wyrmslayer
270	1369	Flames on Command
271	1369	Flaming Sword
272	1377	Joyeuse
273	1387	Owen's Sword
274	1387	Sword of the Planes
275	1388	Poisonsword
276	1394	Shock Blade
277	1404	Spiritburner
278	1411	Undead Slayer
279	1412	Vasgo
280	1413	White Blade
281	1413	Woodhold
282	1414	Wyrmsbane
283	1415	Wyrmsvenin
284	1420	Talisman of the Beast Deer
285	1420	Talisman of the Beast Wolf
286	1429	Tent of Luxury
287	1431	Tent of Warning
288	1500	Wand of Wonder V
289	1531	Wheel of Floating
290	1534	Tar's Chaotic Creature
291	1541	Flute of Danger
292	1542	Flute of Puppies
293	1542	Silver Flute
294	1543	Horn of Animal Calls
295	1556	Recorder of Recording
296	1560	Wo-ha Ui-jing
297	1023	Rod of Blind Walking
298	487	Dragonflail
299	647	Dragonlance Mounted
300	74	Elven Chain Mail +1

Tableau 30 :

Objets : Niveau 11

dé	page	objet
1	309	Cloak of the Stars I

Equipment



2	309	Cloak of the Stars II
3	309	Cloak of the Stars III
4	547	Goblet of the Great Kingdom
5	208	Last Shot Bow
6	305	Many Colors Cloak
7	1181	Spell Book of Hope
8	713	Holy Medallion of Almor
9	854	Amalgamous Potion 1
10	1095	Dragonscale Shield
11	1098	Kirith Kanoi
12	1099	Laduguer's Shield
13	1105	Thillonrian Shield of Berserking
14	1117	Spirit Skull
15	1155	Caddelyn's Workbook
16	1181	Inexplicables Reflections
17	1214	Peregrin's Treatise on Fixed Portals Marble Elephant (Mastodont) of
18	478	Wondrous Power
19	592	Helmet of Selnor
20	624	Magical Jettison Medium +2
21	624	Magical Jettison Medium +2 II
22	677	Great Holy Mace Icon
23	677	Nebelun's Mace
24	708	Winged Mask II
25	728	Mirror of Fear
26	733	Mirror of Reversal
27	777	Oil of Sharpness +3
28	805	Pearl of Power Type VI
29	25	Abacus of Calculation
30	73	Armor of Continual Cleanliness
31	225	Abbor Alz's Brooch of Warning
32	226	Brooch of Imog
33	270	Censer of Conduct
34	381	Quarter Deck of Cards
35	1251	Theories on Converging Transitions
36	1375	Sword of Honor
37	1123	Eversmoking Pipe Charged Version
38	375	Carrague's Decanter of Endless Steam
39	155	Banner of Friendship
40	415	Dust of Blending
41	1057	Scarab of Golem Protection Any
42	1121	Bahija's Slipper's of Spider Climbing
43	1096	Goblin Shield of the Pomarj
44	1473	Wand of Animal Location
45	546	Goblet of Glory
46	846	Trident of Submission
47	1044	Tallin's Tightrope
48	591	Joukahainen's Golden Helmet
49	215	Ohm's Black Box
50	1427	Tapestry of Disease Warding

51	1427	Tapestry of Ekbir
52	1016	Stone Robe
53	284	Chess Game Fextree Set Bishop
54	286	Marbol's Chess Game Knight
55	286	Marbol's Chess Game Bishop
56	1083	Scroll of Six Priest Spells
57	433	Golden Egg of Ghastar Gold
58	473	Alabaster Griffon
59	518	Cindergem Indigo
60	820	Drums of Thunder
61	139	Bag of Wind Notus
62	370	Dagger of Vengeance
63	971	Ring of Invisibility Negation Destroyer
64	1115	Sickle of the Harvest
65	463	Eyeglasses of True Seeing Marble Elephant (Mammoth) of
66	478	Wondrous Power
67	1422	Talisman of the Golem Bronze
68	1426	Talisman of the Statue Iron
69	737	Monkey Fist of Ha'Chao
70	537	Glitterlode's Blessed Skyhooks +2
71	1083	Scroll of Six Illusionist Spells
72	458	Mellifleur's Gem Right
73	631	Key of Sirdan
74	831	Phylactery of Righteousness
75	32	Furyondy's Amulet
76	34	Amulet of Holy Turning 7th Level
77	83	Armor of Underwater Action
78	139	Bag of Wind Boreas
79	224	Bridle of Speaking
80	266	Catapult Medium +1 Old Salt Statues of Power : Pirate with
81	1303	Pegleg
82	1310	Glowstone
83	1389	Reptilian Legionnaire
84	1545	Death's Head
85	635	Ladder of Inestimable Length
86	805	Pearl of Power Type VII
87	44	Two Fingers Amulet
88	1382	Maroon
89	505	Hand of Remote Action
90	565	Wonderful Hand
91	1352	Companion Sword
92	678	Skull Mace
93	1428	Tea Set of Skill and Grace
94	134	Ever-Full Bag of Seeds
95	421	Malto's Dust of Mind Dulling
96	600	Horseshoe of the Gray Waste
97	1463	Turban of Tusmit White
98	702	Mask of Light
99	977	Ring of Magic Resistance 10%

Equipment



197 171 Bench of Ramming
 198 178 Desert Boat
 199 179 Ice Boat
 200 194 Cyria's Winged Boots
 201 196 Boots of the North
 202 198 Boots of Tracks
 203 198 Boots of Varied Tracks A
 204 198 Boots of Varied Tracks B
 205 203 Crossbow of Enchantment
 206 204 Bow of Enchantment
 207 205 Hastsezini's Bow
 208 209 Bow of Marksmanship
 209 219 Ivy Bracelet
 210 224 Bridle of Wings
 211 234 Cage of Shelter
 212 245 Shielding Candle Improved Large
 213 247 Cane of Detection
 214 249 Erdlu Canteen
 215 250 Dream Cap of Veluna
 216 299 Cloak of Comfort
 217 311 Cloak of Weather
 218 312 White Cloak of Charming
 219 322 Gold Coin
 220 348 Crystal Parrot
 221 351 Cube of Luck
 222 366 Knife of Sharpness
 223 368 Speaking Dagger
 224 373 Dart of the Hornet's Nest +2
 225 407 Disintegration Chamber 3'x3'x6'
 226 408 Disk of History
 227 412 Revolving Door
 228 1288 Staff of Osiris
 229 1294 Staff of Silence
 230 1297 Staff-Mace Great Mace
 231 1297 Staff-Mace Mace
 232 1297 Staff-Mace Quarterstaff
 233 1297 Staff-Spear +2
 234 1302 Stair of Judgment
 Old Salt Statues of Power : Medic with
 235 1303 Bag
 236 1328 Harp of Throbbing
 237 1332 Pick of Propitiousness
 238 1343 Balmung
 239 1376 Ilbratha, Mitress of Battle
 240 1382 Mantooth
 241 1384 Nagelring
 242 1396 Snow on the Mountain
 243 1397 Soulseeker
 244 1417 Table of Contents
 245 1429 Telescope of Fantastic Vision

246 1482 Wand of Freshness
 247 1487 Wand of Metal Detection
 248 1487 Wand of Metal and Mineral Detection
 249 1559 Window of Dressing
 250 1017 Robe of Useful Items
 251 1222 Runes of Possession
 252 29 Amulet of Charm Resistance +3
 253 221 Bracer of Cleanliness
 254 1309 Coruskian
 255 1477 Dark Wand of the Sulhaut Mountains
 256 1288 Panzuriel's Quaterstaff
 257 1441 Tome of Garden Flowers
 258 1097 Hawkstone's Bulwark
 259 826 Periapt of Proof against Sound +3
 260 65 Armband of Healing
 261 180 Semekhtet Barge
 262 221 Bracer of Defense AC7
 263 1507 Weapon of Adaptation +2
 264 929 Quiver of Ehlonna
 265 929 Quiver of Returning
 266 1131 Sharksbane
 267 543 Gloves of Interception
 268 755 Ashley's Net of Entrapment
 269 827 Periapt of Prophecy Protection
 270 176 Blowgun of Distance +1
 271 203 Crossbow of Distance +1
 272 209 Phantom Bow
 273 301 Fangs Cloak
 274 303 Guarding Cloak
 275 307 Cloak of Reflection
 276 309 Cloak of the Shield
 277 357 Baravar Cloakshadow's Dagger
 278 1481 Wand of Flame Extinguishing
 279 1559 Wine of Eternity
 280 1057 Scarab of Insanity
 281 844 Trident of the Oljat Sea
 282 1043 Rope of Entanglement
 283 507 Razor Claws of Chakyik
 284 32 Amulet of the Golden Collar
 285 118 Might of Heroes
 286 119 Nanna Sin's Black Axe
 287 329 Cord of Binding
 Airoli's Shining Horn of Ten Thousand
 288 1542 Winds
 289 826 Periapt of Proof against Poison +1
 290 137 Pouch of Accessibility
 291 165 Beaker of Plentiful Potions
 292 311 Tiger Cloak of Chalyik
 293 1309 Stone of Controlling Earth Elementals
 294 1350 Chainsword

Chapitre 4



295	1092	Sheath of Smallness
296	1095	Shield of Electricity
297	455	Eye of the Immortals
298	552	Dwarven Thrower II
299	556	Mallet of Luck
300	675	Mace of Crushing

Tableau 31 : Objets : Niveau 12

dé page objet

1	677	Great Golden Mace of the North
2	677	Memnor's Morning Star
3	682	Warstar of the Manticores
4	710	Medallion of Empathy
5	711	Medallion of ESP 30' range With Empathy
6	735	Mirror of Spirit Seeing
7	745	Nail of Building
8	74	Armor of Electricity
9	74	Armor of Energy Drain
10	83	Armor of the Undead
11	118	Axe of Hurling +1
12	133	Bucknard Everfull Purse I
13	163	Arcane Beacon Blashphor's Magical Diapers and Crib of
14	173	Pushing Nursery
15	219	Medegian Bracelet of Lost Ships
16	287	Oyster Chest
17	296	Cloak of the Bat
18	298	Cheetah Cloak of Amedio
19	304	Mantle of the Celestian
20	305	Mantle of the Mundane
21	310	Sumpko's Mantle
22	314	Fare's Coat of Protection
23	334	Crown of Leadership
24	336	Crown of Rulership
25	377	Deck of Cards of Illusions
26	378	Deck of Cards of Illusions II
27	381	Sun Deck of Cards
28	1270	Karnroh's Airy Glass
29	1283	Kuan Yin's Quarterstaff
30	1403	Spectral Sword
31	1466	Utensils of Mixing
32	1488	Mistletoe Wand
33	1536	Cymboli's Pipes of Sounding
34	297	Bear Cloak of the Sulhaut Mountains
35	1564	Yo-yo of Fate 3 inch
36	271	Danleor's Dungeon chain 17 Strength
37	275	Eucharistic Chalice

38	1283	K'uei Hsing's Staff
39	1294	Staff of Skulls Greater
40	1538	Bugle of Collapsing
41	704	Mask of Night
42	707	Mask of Twilight
43	1077	Scroll of Protection from Earth
44	474	Coral Dragon
45	281	Charm of Favor
46	466	Quaal's Feather Token Stone Avalanche
47	1001	Ring of Stone
48	1100	Shield of Olynthos
49	839	Plumastone
50	1084	Scroll of Six Wizard Spells II
51	1089	Enchanted Cherry Pits Red
52	471	Figurehead of Protection II Armless
53	471	Figurehead of Protection II Side Glancing
54	471	Figurehead of Protection II Smiling -2
55	477	Onyx Panther
56	477	Tourmaline Turtle Special
57	568	Magical Harpoon +3
58	645	Lamp of Spying
59	34	Amulet of Holy Turning 8th Level
60	139	Bag of Wind Euros
61	140	Wind Pouch
62	150	Ballistae Ball Heavy +1
63	150	Ballistae Ball Light +2
64	200	Safety Bottle
65	224	Bridle of Soaring
66	363	Guardian Blade
67	1373	Guardian Blade
68	1380	Lassiviren's Sword
69	1381	Life Taker
70	1386	Nine Lives Stealer
71	1386	Nine Steps Draining
72	1388	Sword of Quickness
73	1407	Susk, the Silent
74	1412	Warlord Blade of the Shield Lands
75	1463	Turret Light +2
76	1559	Window of Peeping
77	947	Admunfort, Ring of Leadership
78	1073	Scroll of Erasing
79	1140	Arcane Puissance of Memory
80	1140	Architecture Spell Book
81	1143	Barrik's Spell Book
82	1155	Spell Book of Cabalistic Protections
83	1157	Cosmogony of Magnetic Fluids
84	1157	Spell Book of the Covenant
85	1160	Creation and Modification of Matter
86	1165	Doors and Passages of Parallel Worlds
87	1165	Epic Saga of the Great Conjurers

Equipment



88 1165 Evolution of Arcane Will Power
89 1171 Foundations of Secret Authority
90 1174 Glandar's Grimoire
91 1182 Intelligence and Intuitive Domination
92 1194 Magentic and Electric Fields
93 1196 Mental Impressions of the Retina
94 1196 Minds of the Unknown
95 1202 Nchaser's Elyromancia
96 1205 Nonsubstance Encyclopaedia
97 1211 Ordinary Necromancy
98 1211 Origins of the Hour Glass Symbology
99 1215 Powers of the Spiritual Will
100 1215 Spell Book of Rathdaen
101 1220 Repertoire of Subconscious Apparitions
102 1236 Spell Book of Shandalar the Black
Subconscious Repercussions of
103 1244 Pyromancy
104 1244 Sublimated Oneiromancy
105 1244 Sulphur : Influence and Actions
106 431 Egg of Dragon Breath Young Adult
107 546 Gnomish Sweeper +2
108 624 Magical Jettison Light +3
109 624 Magical Jettison Heavy +2
110 624 Magical Jettison Light +3 II
111 624 Magical Jettison Heavy +2 II
112 709 Portable Mast
113 777 Oil of Sharpness +4
114 1251 Theory of the Invisible Forces
115 1251 Theory of Occult Visual Shock
116 1251 Theories on Perception
117 1251 Spellbook of Thorns
118 1252 Trance of the Intellect
119 1253 Transcendental Impenetrabilities
120 1259 Universal Astronomy
121 1261 Variations on Visual Perceptions
122 1265 Spellbook of the Wyvernwater Circle
123 805 Pearl of Power Type VIII
124 736 Yefar's Magic Mirror Great
125 476 Jade Snakes
126 729 Malto's Mirror of Retention
127 742 Moto Moto Rod of Concealment
128 269 Cegilune's Iron Pot
129 677 Muamman Duathal's Mace
130 1053 Sash of Fire Resistance
131 652 Enchanted Leaf of Convik Tree
132 1482 Wand of Fog
133 1420 Talisman of the Beast Eagle
134 1420 Talisman of the Beast Lynx
135 650 Venom Lance
136 202 Bow of Anshan

137 1130 Heartseeker
138 977 Ring of Magic Detection
139 676 Mace of Disruption
140 51 Iron Anvilof the Armies
141 750 Necklace of Missiles IV
142 1555 Sewer pipes II
143 471 Figurehead of Protection II Armored +2
144 785 Dragon Orb
145 34 Amulet of Holy Turning 9th Level
146 35 Amulet of Hunting Standard +5
147 149 Base Ball
148 149 Bowling Ball
149 160 Neverending Barrel of Salt Pork
150 227 Lunar Brooch
151 304 Cloak of the Manta Ray
152 329 Control Doll
153 353 Curtain of Spying
154 371 Xochiquetzal's Dagger
155 1382 Mayonaka's Silver Katana
156 1413 Sword of Wishes
157 1531 Wheel of Fire
158 544 Glove of Missile Snaring
159 556 Kostchtchie's Hammer II
160 78 Laeral's Storm Armor
161 485 Bargrivyek's Flail
162 846 Trident of the Phlogiston
163 572 Headband of the Corusk Mountain
164 709 Masthead of Durability
165 805 Pearl of Power Type IX
166 1422 Talisman of the Golem Bone
167 1470 Vestments of Power Lesser
168 971 Ring of Invisibility Negation Killer
169 1347 Blades of Corusk Stalker
170 206 Indra's Bow
Old Salt Statues of Power : Old Captain
171 1303 with Pipe
172 1405 Starfall
173 1554 Damh's Pipes
174 1123 Eversmoking Pipe Permanent Version
175 750 Necklace of Missiles V
176 78 Oyori of the Unknown Warrior
177 652 Enchanted Leaf of Mis Tree
178 222 Bracer of the Mermen
179 448 Spelljamming Mine
180 626 Jug of Jade
181 237 Zwann's Irrigation Can
182 1293 Staff of Shock Greater
183 963 Fashion Ring Rare
184 969 Ring of Health 16
185 977 Ring of Magic Resistance 15%

Chapitre 4



186 1077 Scroll of Protection from Air	236 917 Genie Prison Marid Ewer
187 1077 Scroll of Protection from Cold	237 928 Windscribe Quill Pen
188 1077 Scroll of Protection from Divination	238 929 Never Empty Quiver
189 1077 Scroll of Protection from Dragon Breath	239 949 Ring of Armoring
190 1077 Scroll of Protection from Elementals Air	240 952 Ring of Cirulon
191 1078 Scroll of Protection from Fire	241 953 Ring of the Comet
192 1078 Scroll of Protection from Gas	242 954 Ring of Command
193 1079 Scroll of Protection from Paralyzation	243 967 Glyphs Ring
194 1080 Scroll of Protection from Spirits	244 969 Hoinbee's Ring of Truth
195 1080 Scroll of Protection from Traps Mechanical	245 969 Ring of Holiness
196 1080 Scroll of Protection from Traps Magical	246 970 Ring of Human Control
197 1081 Scroll of Questioning	247 970 Ring of Human Influence
198 1083 Scroll of Return	248 987 Ring of Projection
199 1083 Sand Scroll	249 988 Ring of Protection from the Elements
200 1083 Sea Scroll	250 989 Ring of Quasielemental Command Ash
201 1086 Scroll of Wind Magic	251 989 Ring of Quasielemental Command Dust
202 27 Amulet of the Abyss	Ring of Quasielemental Command
203 1074 Scroll of Ha Rahni	252 989 Lightning
204 1084 Sorcerer's Spells	253 989 Ring of Quasielemental Command Mineral
205 308 Rhun's Horned Cloak Horns	Ring of Quasielemental Command
206 971 Icebolts Ring	254 989 Radiance
207 994 Ring of Remedies	255 989 Ring of Quasielemental Command Salts
208 1056 Equus Scarab	256 989 Ring of Quasielemental Command Steam
209 425 Equus Earring	Ring of Quasielemental Command
210 535 Girdle of the Lions	257 989 Vacuum
211 710 Equus Medallion	258 992 Range Extension Ring
212 728 Flaming Mirror of Tenh	259 992 Ring of Readiness
213 810 Equus Pendant	260 995 Ring of Safety
214 28 Amulet of Arachnid Control	261 996 Serten's Spell Immunity Ring
215 48 Equus Anklet	262 1000 Ring of Spell Holding
216 109 Celestial Astrolabe	263 1000 Ring of Spell Turning
217 214 Box of Many Holdings 1'x1'x1'	264 1002 Ring of Strength 19
218 217 Equus Bracelet	265 1003 Ring of Telekinesis 25 lbs
219 225 Equus Brooch	266 1004 Ring of Trobriand Master
220 235 Equus Cameo	267 1006 Warding Ring Stoneskin
221 303 Cloak of the Hellfurnaces	268 1009 Aba of Protection +2
222 321 Equus Coin	269 1010 Caftan of Protection +2
223 1339 Annacon	270 1018 Robe of Veluna
224 1555 Sewer pipes	271 1029 Rod of Justice
225 512 Gauze of Appearance	272 1044 Hrulgin's Rope of Entanglement
226 1368 Flame Blade	273 1044 Infinite Rope
227 1383 Movanic Deva	274 1046 Rudder of Maneuverability E
228 841 Fork of Travel	275 1048 Rudder of Speed +1
229 843 Poseidon's Trident	276 1050 Saddle of Taming
230 847 Dimensional Pool	277 1052 Sargasso Detector
231 848 Pool of Tears	278 1058 Scarab of Protection II +2
232 917 Genie Prison Dao Decanter	279 1059 Scarab of Venom
233 917 Genie Prison Dao Geode	280 1062 Jade Scepter of Defending
234 917 Genie Prison Djinn Bottle	281 1063 Jade Scepter of Defending II
235 917 Genie Prison Efreed Bottle	282 1076 Scroll of Portals
	283 1078 Scroll of Protection from Genies

Equipment



284	1084	Scroll of Spell Catching 1st-2nd
285	1089	Enchanted Cherry Pits Gold
286	1094	Shield of Cure Wounds
287	1095	Dzance's Guardian Shield
288	1096	Grimjaw
289	1097	Shield of Haste
290	1103	Reptar's Wall Shield
291	1121	Ebomara's Slippers of Spider Climbing
292	1129	Black Kumade
293	1131	Spear of Panic
294	1180	History of Evil Mages and Apprentices
295	1181	History of Good Mages and Apprentices
296	1244	Slack's Seamless Spell Book
297	426	Earring of Protection +2
298	430	Apprentice's Egg
299	431	Disintegration Egg
300	459	Eye of Traldar

Tableau 32 :
Objets : Niveau 13

dé	page	objet
1	462	Eyeglasses of Arcanist
2	462	Eyeglasses of Arcanist II
3	499	Anagakok Fur
4	504	Fjalar's Gauntlet
5	522	Ionian Gem Master
6	527	Retaliation Gem
7	536	Glass of Distant Vision
8	537	Glass of Preserved Words
9	542	Glove of the Feline LG
10	542	Glove of the Feline LN
11	542	Glove of the Feline LE
12	542	Glove of the Feline NG
13	542	Glove of the Feline N
14	542	Glove of the Feline NE
15	542	Glove of the Feline CG
16	542	Glove of the Feline CN
17	542	Glove of the Feline CE
18	550	Guardian Tail
19	557	Hammer of Penetration
20	560	Hammock of Protection
21	567	Spider Harness
22	571	Hat of Holding 100 lbs
23	572	Occupation Hat
24	573	Heart of Kazgaroth
25	585	Athena's Helmet
26	585	Helmet of Cirulon
27	586	Helmet of Creation

28	595	Helmet of Weaponry I
29	601	Horseshoe of Speed
30	602	Hourglass of Fire and Ice
31	602	Hourglass of Seeing
32	626	Amorpha Jug
33	626	Louie Dulama's Alchemy
34	627	Mithryl's Everbountiful Soup
35	631	Shapeshifter Key
36	632	Skeleton Key II
37	633	Kite of Reconnaissance
38	635	Ladle of Curing
39	641	Hurricane Lamp
40	647	Lance of Fire
41	649	Tribal Lance
42	653	Lens of Activity Detection
43	654	Lens of Far Seeing
44	654	Lens of Minute Seeing
45	655	Lend of Seeing
46	670	Liquid Iron
47	670	Lithocentric Pendulum
48	676	Diamond Mace
49	698	Death Mask of Ptah
50	726	Black Mirror
51	728	Hsssthak's Mirror of Sight and Sound
52	742	Moto Moto Rod of Strength
53	749	Frigga's Black Opal Necklace
54	751	Necklace of Protection +2
55	752	Necklace of Protection against Charm
56	753	Vergadain's Necklace
57	755	Nefradina's Improved Identifier
58	756	Hiatea's Net Petrification
59	758	Net of Spirit Snaring
60	785	Orb of Dragonkind Hatchling
61	805	Pearl of Entrancement
62	808	Pedestal of Blyphian Gold
63	808	Pegleg of Immurk the Invincible
64	815	Bell of Freedom
65	815	Bell of Lament
66	816	Bell of Treachery
67	817	Chime of Interruption
68	820	Tabele
69	822	Gong of the Whirlwind
70	29	Amulet of Charm Resistance +4
71	34	Health Amulet Standard
72	41	Amulet of Protection from Turning +3
73	77	Armor of Haste
74	83	Armor Bath
75	114	Axe of Brotherhood
76	120	Throwing Axe +4
77	135	Bag of Holding 100

Chapitre 4



78	137	Pouch of Security	128	344	Crystal Ball I Extrapercptive
79	138	Bag of Traveling	129	344	Crystal Ball I Telepathic
80	156	Pennant of Bravery	130	346	Crystal Ball II Clairaudial
81	156	Banner of Protection II	131	346	Crystal Ball II Sending
82	178	Canoe of Portage	132	346	Crystal Ball III
83	178	Canoe of Travel	133	347	Crystal Ball avec Clairaudience
84	180	Joukahainen's Boat	134	359	Chill Blade
85	180	Joukahainen's Boat II	135	365	Jump Dagger
86	180	Portable Canoe	136	365	Kiaransalee's Dagger
87	180	Smuggler's Boat	137	366	Loki's Envenomed Dagger
88	183	Bone of Slaying	138	368	Dagger of Set
89	189	Book of the Planes	139	368	Soma's Dagger
90	202	Ajagava	140	369	Spider Fang
91	203	Crossbow of Multiplication	141	407	Disintegration Chamber 3'x5'x6'
92	206	Bow of Heartseeking Vampiric	142	408	Displacer Disk
93	208	Bow of Lir	143	411	Black Crystal Door
94	209	Sarge Bow	144	411	Door of Displacement
95	210	Bow of Vampire Slaying	145	1291	Staff of Recording
96	216	Bracelet of Charms	146	1297	Staff-Spear +3
97	229	Broom of Flying	147	1303	Boli
98	231	Buckle of Protection +1	148	1314	Philosopher's Stone II
99	233	Cabinet of Security	149	1327	Questing Harp
100	240	Blinking Candle Rare Large	150	1327	Harp of Spirit Restoration
101	245	Candle of Transference	151	1334	Zither of Zombie Protection
102	247	Cane of Armament	152	1352	Sword of Cowardice
103	251	School Cap Abjuration	153	1354	Cutter Sword
104	251	School Cap Conjunction/Summoning	154	1357	Drain Life Energy
105	251	School Cap Greater Divination	155	1364	Elqillar
106	251	School Cap Enchantment/Charm	156	1368	Finder
107	251	School Cap Illusion	157	1370	Freya's Frost Brand
108	251	School Cap Invocation/Evocation	158	1372	Githyanki Slayer Knight
109	251	School Cap Necromancy	159	1373	Grankhul's Sword
110	251	School Cap Alteration	160	1375	Hel's Sword
111	253	Caparison of Protection +2	161	1379	Kirren's Frostband
112	266	Catapult Light +2	162	1381	Lightning Blade
113	266	Catapult Heavy +1	163	1383	Melior
114	270	Celestial Planisphere	164	1383	Moon Blade
115	274	Chair of Seeing	165	1384	Namara Neversleep
116	276	Planar Travel Chalice	166	1386	Oberon's Sword
117	282	Open Doors Charm	167	1387	Paramel
118	287	Foot Stool Chest Extradimensional	168	1388	Purta Blue's Sword
119	292	Circlet of the Wyrn	169	1396	Snoop
120	301	Firebane Cloak	170	1397	Sword of Souls
121	304	KalnaKaa's Black Cloak	171	1405	Stalker
122	306	Cloak of Passage	172	1409	Tideripper
123	314	Fire's Club	173	1415	Zenchoo Katana
124	315	Coat of the Seas	174	1418	Writing Table
125	324	Platinum Coin	175	1422	Fiend Talisman
126	343	Phasing Crystal	176	1424	Monkey Head Talisman
127	344	Crystal Ball I Clairaudial	177	1429	Telescope of True Vision

Equipment



178	1430	Mist Tent	228	782	Oracle of Greyhawk Yellow
179	1435	Throne of Summoning	229	826	Periapt of Proof against Sound +4
180	1441	Tome of Glowing Pages	230	153	Familiar Protection Enhancement Band
181	1458	Tree of Malice	231	176	Blowgun of Distance +2
182	1458	Tree of the Ravenous	232	204	Bow of Distance
183	1458	Tree of Unending Lamentation	233	210	Bow of Speed
184	1458	Tree of Venom	234	221	Bracer of Defense AC6
185	1463	Turret Medium +2	235	276	Chalice of Irreversibility
186	1463	Turret Heavy +1	236	297	Battle Cloak
187	1466	Urn of Water Purification	237	314	Grolantor's Club
188	1469	Vane of Location Greater	238	1305	Stone Horse Courser
189	1473	Almen's Wand of Illumination	239	1327	Rhingalade's Harp
190	1479	Wand of Earth and Stone Normal	240	1476	Boneward
191	1479	Wand of Elemental Transmogrification	241	1054	Saw of Mighty Cutting
192	1480	Wand of Enemy Detection	242	1059	Scarf of the Dry Steppes
193	1483	Wand of Illumination	243	455	Eye of Leviathan
194	1487	Wand of Misplacing Objects	244	456	Eye of the Leviathan
195	1496	Wand of Water Finding	245	458	Eye of Minute Seeing
196	1497	Witch Wand	246	648	Izanagi's Lance
197	1512	Weapon of Draining	247	704	Monster Mask
198	1514	Weapon of Illumination Alternating	248	708	Mask of the Wraith
199	1527	Weapon of Venom	249	74	Elven Chain Mail +2
200	1532	Wind Fire	250	81	Rainbow Armor
201	1533	Moloch's Whip	251	206	Heracles's Bow
202	1536	Bagpipes of Doom	252	304	Cloak of the Manta Ray II
203	1537	Dugal's Bagpipes of Fear	253	592	Shukenja
204	1539	Damh's Flute	254	195	Midnight Slasher's Boots
205	1541	Flute of Luck	255	351	Cube of Frost Resistance
206	1559	Window of Spying	256	1542	Shakuhaci of Peace +5
207	1564	Yoke of Underwater Action	257	844	Saw-Toothed Glaive
208	982	Ring of the Necromancer	258	988	Ring of Protection +2
209	1323	Damh's Harp	259	988	Ring of Protection +2 5' radius
210	1357	Draxalon, Defender of Feminine Virtue	260	1003	Teleportation Ring
211	843	Rutterkin +2	261	1021	Pet Rock Beneficial
212	979	Moordavian Ring of Emotion Sight	262	1129	Athena's Spear
213	979	Moordavian Ring of Emotion Smell	263	463	Eyepatch of Tenh
214	979	Moordavian Ring of Emotion Sound	264	483	Fishing Pole of Levitation
215	979	Moordavian Ring of Emotion Taste	265	556	Kostchtchie's Hammer
216	979	Moordavian Ring of Emotion Touch	266	558	Hammer of Vengeance
217	995	Samander's Ring	267	606	Spirit Hut
218	1051	Sail of Maneuvrability +2	268	643	Magic Lamp
219	1106	Yondalla's Shield	269	673	Loupe of Cormac
220	503	Clawed Gauntlet	270	783	Orb of the Black Swamp
221	506	Iron Gauntlet of Urnst	271	826	Periapt of Proof against Poison +2
222	782	Oracle of Greyhawk Blue	272	39	Amulet of Protection +2
223	782	Oracle of Greyhawk Brown	273	46	Seafaring Anchor
224	782	Oracle of Greyhawk Green	274	181	Underwater Boat
225	782	Oracle of Greyhawk Orange	275	193	Boots of Concealing
226	782	Oracle of Greyhawk Red	276	195	Boots of Levitation
227	782	Oracle of Greyhawk Violet	277	203	Bow of the Centaurs

Chapitre 4



278	280	Underwater Chariot
279	312	Wolf Cloak of Wegwiur
280	1303	Golden Statue
281	1315	Sponge Stone 1 cubic foot
282	1417	Tabard of the Mystics
283	50	Anklet of Sure Footing
284	1324	Handharp
285	1329	Lute of Loot
286	1481	Wand of Fireballs
287	1481	Wand of Fireballs
288	1485	Wand of Lightning Bolts
289	962	ESP Ring
290	650	Larder of Holding
291	1000	Ring of Spell Storing
292	589	Harrowhelm I
293	1547	Horn of the Tritons
294	985	Orbus Ring +1
295	664	Libram of Legends LG
296	664	Libram of Legends LN
297	664	Libram of Legends LE
298	664	Libram of Legends NG
299	664	Libram of Legends NN
300	664	Libram of Legends NE

Tableau 33 :

Objets : Niveau 14

dé page objet

1	664	Libram of Legends CG
2	664	Libram of Legends CN
3	664	Libram of Legends CE
4	668	Libram of Study Charisma
5	668	Libram of Study Constitution
6	668	Libram of Study Dexterity
7	668	Libram of Study Intelligence
8	668	Libram of Study Strength
9	668	Libram of Study Wisdom
10	28	Amulet of the Cairn Hills
11	45	Aerial Anchor II
12	181	Undersea Boat
13	1496	Wand of the Underdark
14	1014	Robes of Protection AC 6
15	1018	Robe of Vanishing
16	1023	Blackstick Rod
17	1028	Rod of Flailing
18	1095	Shield of Energy Drain
19	1110	Ship's Wheel of Maneuvrability D
20	1110	War Shirt 6
21	1111	Shoe of Fharlanghn

22	1117	Singing Skull
23	1140	Art of Communication and Sigils
24	1162	Dark Sides of the Memory
25	1162	Deep Fears of Humanity
26	1165	Displacements and Modeling the Milieu
27	1171	Forgotten Arts of Oratory Magnetism
28	1178	Great Paravidual Emanations
29	1182	Jaluster's Orizon
30	1191	Legendary of Phantoms and Ghosts
31	1192	Lore of Subtle Communication
32	1220	Representations of the Sentient Plane
33	1247	Thesis on Conditional Ruptures
34	534	Girdle of Giant Strength Hill
35	543	Gloves of Lightning
36	663	Gollum Construckzion
37	675	Bael's Morning Star
38	676	Driver Mace
39	676	Expeller Mace
40	677	Hruggek's Morning Star
41	678	Mace of Spellwarding
42	711	Medallion of ESP 60' range
43	714	Soulsearcher
44	714	Soulsearcher II
45	726	Mirror of Curing
46	777	Oil of Sharpness +5
47	38	Amulet of Perpetual Youth
48	118	Hastseltsi's Hand Axe
49	119	Pickaxe of Piercing
50	153	Band of Might Str 18/00
51	159	Magical Barding +3
52	198	Winged Boots 15A
53	198	Winged Boots 18B
54	198	Winged Boots 21C
55	198	Winged Boots 24D
56	255	Cape of Protection +2
57	289	Coronet of Communication
58	307	Cloak of Protection +2
59	326	Collar of Protection +2
60	333	Dark Crown
61	346	Crystal Ball II Extra-Sensory
62	404	Tracer Deck of Cards
63	404	Deck of Cards of Wondrous Power
64	414	Dress of Protection +2
65	1259	Unknown Movements of the Universe
66	1261	White's Codicil
67	1269	Sphere of Darkness
68	1454	Teleportation Chamber 1'x1'x1'
69	1545	Horn of Command
70	1546	Horn of Plenty
71	1548	Horn of Uncontrollable Striding and

Equipment



	Springing				
72	1331	Loquacious Lyre	120	1131	Heartwood Spear
73	706	Mask of Stealth II	121	752	Syranita's Opal Necklace
74	337	Silver Crown of Veluna	122	805	Giant Black Pearl
75	1446	Woodworker's Tools of Dyvers	123	828	Durimal's Philters Set
76	528	Gem of Seeing	124	150	Ballistae Ball Medium +2
77	537	Loupe of Cormac	125	1385	Nightwatcher
78	561	Hand of Harrowing Evil	126	1407	Sylabra
79	561	Hand of Harrowing Good	127	841	Blessed Trident
80	588	Dragonhelm	128	1137	Alterations of Tangibles and Intangibles
81	250	Cap of the Beguiler	129	1137	Ancient Cryptomancy
		Danleor's Dungeon chain 18/00	130	1140	Arcane Manipulations of the Entourage
82	271	Strength			Arcane Resistance of Dwarves and
83	284	Chess Game Fextree Set Queen	131	1140	Halflings
84	292	Golden Circlet of Greyhawk			Components and Reactions of
85	1548	Horn of Valhalla Bronze	132	1157	Phosphorus
86	1282	Idun's Staff	133	1165	Echo & Resonance of the Great Void
87	278	Hover Chariot	134	1166	Extreme Powers of Observation
88	487	Morning Star of Detection	135	1172	Galadaster's Orizon
89	537	Glitterlode's Blessed Skyhooks +3	136	1174	Gazette of the Norse Climates
90	842	O-Wata-Tsu-Mi's Jade Trident	137	1181	Idioms and Rare Cryptographs
91	216	Rudra's Box of Cloning	138	1181	Influence on Solid Corpus
92	1343	Balisarda			Legendary of Great Arms and Fabulous
93	1507	Weapon of Adaptation +3	139	1191	Heroes
94	1000	Ring of Spell Eating	140	1194	Manor's Manual of Sight
95	308	Rhun's Horned Cloak Visor	141	1196	Manual of Powers beyond Life
96	1390	Scorbane	142	1211	Occult Magnetism
97	847	Zezen Washio's Trident	143	1220	Repertoire of Illustrious Conjurations
98	462	Eyeglasses of Arcanist III	144	1231	Seven Skies of the Universe
99	530	Gem of Wishes	145	1244	Spherogenesis of the Multiverses
100	216	Box of Preservation II	146	559	Winged Hammer
101	1329	Doss Lute	147	610	Carnelian Idol
102	1331	Lyre of the Spheres	148	624	Magical Jettison Medium +3
103	1366	Evithan's Blade	149	624	Magical Jettison Medium +3 II
104	1377	Iineval's Broad Sword	150	777	Oil of Sharpness +6
105	1389	Scales of Justice	151	1259	Vaerendroon's Ineffable Enchantments
106	1408	Taragarth, the Bloodbrand	152	1261	Weapons of the Ether
107	669	Libram of Twelve Seals	153	999	Spellbattle Ring
108	192	Book of Twelve Seals	154	1563	Yoke of Obedience
109	1424	Mire Talisman			Violet Dindower's Dust of
110	83	White Armor of the Griff Mountains	155	423	Disappearance
111	134	Bag of Eyes	156	1079	Scroll of Protection from Magic
112	977	Lycanthropy Ring Rat	157	977	Lycanthropy Ring Wolf
113	750	Necklace of Missiles VI	158	988	Ring of Protection from Undead
114	977	Lycanthropy Ring Boar	159	1076	Nether Scrolls
115	978	Ring of Materialization	160	1076	Scroll of Protection from Acid
116	1026	Rod of Electrification	161	1084	Scroll of the Stellar Path
117	1083	Scroll of Seven Wizard Spells	162	360	Fang Dagger A
118	1093	Athena's Shield	163	360	Fang Dagger B
119	1117	Mezin's Skull	164	360	Fang Dagger C
			165	360	Fang Dagger D
			166	360	Fang Dagger E

Chapitre 4



167	360	Fang Dagger F	216	1473	Anything Wand
168	360	Fang Dagger O	217	1488	Wand of Obliteration
169	363	Grimwald's Dagger	218	1508	Anything Weapon
170	977	Ring of Magic Resistance 20%	219	1531	Wheel of Fortune
171	652	Enchanted Leaf of His Tree	220	458	Eye of Petrification
172	755	Nest of Eyes	221	363	Frigga's Dagger
173	1525	Weapon of Speed +1	222	996	Shape Changing Ring
174	1089	Fire Seed	223	1002	Ring of Strength 20
175	42	Amulet of Psionic Reflection	224	506	Gauntlet of Moander
176	138	Bag of Teleportation	225	826	Periapt of Proof against Sound +5
177	308	Rhun's Horned Cloak Tail	226	138	Bag of Tricks
178	340	Velvet Crown	227	176	Blowgun of Accuracy
179	1487	Wand of Metal Command	228	202	Bow of Accuracy
180	1131	Hiatea's Spear	229	202	Black Bow
181	560	Balacer's Hand	230	203	Crossbow of Accuracy
182	574	Royal Heart	231	221	Bracer of Defense AC5
183	270	Censer of Thaumaturgy	232	255	Shadow Cape
184	1496	Waned of Whips	233	1274	Staff of Caracanomnos
185	851	Portable Spring	234	1284	Magical Quarterstaff +1
186	959	Ring of Elemental Adaptation	235	1286	Monkey's Staff
187	996	Ring of Seeing			Timberbane's Clockwork Chopper-
188	1003	Ring of Telekinesis 50 lbs	236	1435	Ripper Original
189	1006	Ring of Water Adaptation	237	1473	Wand of Animation
190	1064	Scepter of Power	238	1484	Wand of Knock
		Gamalon's Gem of Infravision and	239	50	Anklet of Levitation
191	521	Detect Magic	240	1321	MacFuirmidh Cittern
192	699	Greenmask +2 Protection	241	914	Prismal's Grappling Hook
193	704	Mask of Protection	242	1029	Rod of Indestructibility
194	29	Amulet of Charming	243	88	Arrow of Direction
195	41	Amulet of Protection from Turning +4	244	1542	Shakuhaci of Peace +10
196	81	Red Dragon Scale Mail	245	1270	Sphere of Warning
197	168	Belt of Goblinoid Protection	246	1111	Sandals of Speed
198	196	Runjoye's Winged Boots	247	485	Bael's Morning Star
199	209	Rudra's Bow	248	589	Harrowhelm II
200	231	Buckle of Protection +2	249	675	Black Mace
201	257	Carpet of Flying 1 Person	250	826	Periapt of Proof against Poison +3
202	274	Chair of Retrieval	251	196	Boots of Speed
203	274	Chair of Travel	252	197	Boots of Strinding and Springing
204	288	Quartermaster's Chest	253	198	Boots of Travelling and Leaping
205	296	Artemus's Cloak of Displacement	254	341	Crystal of Awareness
206	370	Tvashtri's Dagger	255	1483	Wand of Ice Storms
207	1291	Ranike Staff	256	592	Helmet of Sensory Protection
208	1292	Rohalan Staff	257	1486	Wand of Magic Detection
209	1292	Staff of Savona	258	675	Astral Deva Mace
210	1297	Staff-Spear +4	259	1014	Robes of Protection AC 5
211	1306	Stirrups of Horsemanship	260	1041	Rod of Splendor
212	1313	Myste's Stone of Mixed Luck	261	1070	Ballant's Scrolls
213	1326	Nithanalor's Harp	262	1110	War Shirt 5
214	1358	Dugmaren Brightmantle's Broad Sword	263	534	Girdle of Giant Strength Stone
215	1421	Talisman of the Beast II	264	545	Thor's Magical Gloves of Power

Equipment



265	558	Runehammer
266	586	Helmet of Dragons
267	678	Shadowcaster
268	681	Tadron'd's Mace
269	729	Mirror of Life Trapping
270	123	Backpack of Holding
271	133	Bucknard Everfull Purse II
272	136	Protection Pouch
273	153	Band of Might Str 19
274	153	Band of the Serpent
275	159	Barding of Missile Protection
276	162	Bigby's Demanding Battering Ram
277	179	Goerl's Portable Canoe and Tackle Box
278	212	Box of Delightful Transports
279	214	Goerl's Tackle Box and Portable Canoe
280	219	Bracelet of Scaly Command
281	406	Dicerion of Light and Darkness
282	1444	Seven Fingers
283	1454	Teleportation Chamber 2'x2'x3'
284	1465	Unseen Ship Crew Figurehead of Wondrous Power of
285	472	Disguise
286	317	Casket of Furgondy
287	594	Helmet of Teleportation
288	179	Hasty Barge of Nyr Dyv
289	1564	Yo-yo of Fate 5 inch
290	271	Danleor's Dungeon chain 19 Strength I
291	586	Helmet of Darkness
292	589	Griffon Mane
293	585	Helmet of Brilliance
294	977	Lycanthropy Ring Tiger
295	1411	Troll's Bane
296	1348	Caeren-Uroth
297	1376	Ice Claw
298	301	Cloak of Etherealness
299	977	Lycanthropy Ring Bear
300	522	Ionian Gem Normal

8	918	Prison of Zagyg
9	1013	Jellaba of Scintillating Colors
10	1015	Robe of Scintillating Color
11	1015	Robe of Scintillating Colors
12	1484	Karelia's Wand of Illusion
13	537	Glitterlode's Blessed Skyhooks +4
14	655	Lens of Subtitles
15	266	Catapult Medium +2
16	1152	Bricks of the Spiritual Fortification
17	1157	Chief Shaman's Spell Book
18	1166	Eyes, Vision, and Arcane Sight
19	1181	Influences and Suggestions
20	1197	Multiple Applications of Perceptomancy
21	1211	Orjalun's Arbatel
22	478	Ivory Goats of Wondrous Power
23	1261	Wizard's Workbook
24	750	Necklace of Missiles VII
25	541	Globe of Wisdom
26	896	Potion of Vitality
27	299	Cloak of Delight
28	965	Ring of Gargoyles Gargoyles
29	166	Beholder Mouthpick Fangpick
30	1525	Spectral Weapon
31	969	Ring of Health 17
32	1080	Scroll of Protection from Traps Any
33	360	Dragonfang Dagger
34	977	Ring of Magic Resistance 25%
35	537	Joal's Glass of Preserved Words
36	1483	Gremlin Wand
37	1045	Rose of Eternal Slumber Bush
38	972	Jhessail's Silver Ring
39	932	Rake of Iron
40	972	Ring of Invulnerability
41	1033	Rod of Melting
42	624	Alchemy Jug
43	640	Dragon Lamp
44	111	Full Awl
45	120	Throwing Axe +5
46	306	Mummy's Cloak
47	1322	Azler's Harp
48	1525	Weapon of Speed +2
49	373	Death Dart II
50	842	Persana's Trident
51	928	Wondrous Writing Set
52	949	Bard's Ring
53	959	Ring of Eelix
54	961	Ring of Elemental Metamorphosis
55	967	Ring of Genie Summoning Djinni
56	967	Ring of Genie Summoning Dao
57	967	Ring of Genie Summoning Efreeti

Tableau 34 :

Objets : Niveau 15

dé	page	objet
1	1368	Fionnghuala's Sword
2	1382	Mantooth II
3	357	Bladestar
4	1348	Brightblade
5	209	Oberon's Bow
6	210	Bow of the Unicorn
7	917	Prison of Zazig

Chapitre 4



58	967	Ring of Genie Summoning Marid			
59	967	Golden Ring of Healing			
60	970	Ring of the Holy Slayer			
61	971	Intier's Ring of Shooting Stars			
62	981	Mud Ring			
63	984	Noora's Ring of Djinn Summoning			
64	988	Pyros's Ring of Spell Storing			
65	998	Ring of Shooting Stars			
66	1003	Ring of Telekinesis 100 lbs			
67	1003	Ring of Three Wishes Limited			
68	1009	Aba of Displacement			
69	1009	Aba of Protection +3			
70	1010	Caftan of Protection +3			
71	1011	H'Veyk's Robe of Immediate Access			
72	1028	Rod of Glyph Creation			
73	1029	Rod of Inertia			
74	1034	Rod of the Monolith			
75	1042	Rod of Terror			
76	1057	Scarab of Life			
77	1057	Mark's Scarab of Protection			
78	1063	Life Scepter			
79	1071	Scroll of Communication			
80	1072	Scroll of the Death Servant			
81	1075	Mondasso's Automated Spell			
82	1096	Shield of Gaseous Form			
83	1116	Skates of the Roller Hoopers			
84	1121	Dragon Slippers			
85	426	Earring of Protection +3			
86	428	Eartrumpet			
87	436	Egg of the Phoenix			
88	449	Wethilion's Time Bomb			
89	466	Five Fire Fan			
90	480	Finger of Commanding			
91	525	Nightjewel			
92	535	Girdle of Priestly Might			
93	544	Reglar's Gloves of Freedom			
94	551	Colgomere's Hammer of Thunderbolts			
95	569	Cyclocone			
96	571	Hat of Holding 150 lbs			
97	594	Helmet of Waterdeep			
98	632	Spider Key			
99	635	Ladle of Duplication			
100	640	Lamp of the Four Winds			
101	640	Lamp of the Genies			
102	647	Copper Lance			
103	648	Hastsezini's Lance of Fire			
104	713	Pax's Medallion of Spell Exchange			
105	714	Medallion of Spell Exchange			
106	726	Blue Mirror			
107	742	Moto Moto Rod of Thundering			
					Compliance
108	758	Webnet			
109	758	Webnet II			
110	784	Orb of Draconic Influence			
111	798	Orb of Remote Action			
					Paddleboard of Wondrous
112	801	Transformation			
113	811	Rahasia's Pendant			
114	36	Amulet of Metaspell Influence			
115	41	Amulet of Protection from Turning +5			
116	42	Amulet of Psychic Protection			
117	77	Armor of Gaseous Form			
118	82	Armor of Solamnia			
119	115	Deathstriker			
120	132	Bag of Bones			
121	135	Bag of Holding 150			
					Jasper Thunderhand's Handy
122	135	Haversack			
123	169	Golden Serpent Belt			
124	173	Blanket of Protection			
125	196	Shalandain's Boots of Starstriding			
126	204	Crossbow of Speed			
127	204	Crossbow of Speed II			
128	221	Bracer of Brandishing			
129	222	Noj's Bracers of Brandishing			
130	231	Buckle of Weaponry			
131	234	Cage of Carrying			
132	253	Caparison of Protection +3			
133	261	Scrollcase of Document Transmission			
134	268	Mordom's Cauldron of Air			
135	278	Franklyn's Incredible Chariot			
136	288	Chest of Zorathus			
137	294	Talon of the Danse Macabre			
138	360	Dragon Fang Dagger			
139	362	Flying Dagger			
140	363	Flying Dagger II			
141	364	Iyarim's Flying Dagger			
142	366	Nut's Black Dagger			
143	371	Yama's Dagger			
144	373	Dart of the Hornet's Nest +3			
145	407	Disintegration Chamber 5'x5'x10'			
146	409	Tenser's Tantalus Normal			
147	411	Back Door			
148	411	Door of Disappearance			
149	412	Front Door			
150	412	Door of Teleportation Lesser			
151	413	Door of Terror			
152	1286	Staff of the Moonglow			
153	1287	Staff of Night			
154	1291	Rilantaver's Staff			
155	1292	Staff of Scrivening			

Equipment



156	1297	Staff-Spear +5	205	719	Amazing Mice
157	1305	Stone Horse Destrier	206	221	Bracer of Defense AC4
158	1332	Qanun of the Spirits	207	1283	K'ung Fu-tzu's Staff
159	1343	Sword of Azor'alq	208	1327	Ollamh Harp
160	1345	Black Sword	209	1347	Blades of Corusk Dreamsinger
161	1347	Blades of Corusk Harmonizer	210	1357	Dreamsinger
162	1347	Blade of Lathander	211	1359	Ebonbane
163	1349	Captain's Sword	212	1360	Ebonbane II
164	1356	Death-to-Monsters	213	1543	Horn of the Barrier Peaks
165	1356	Defender Sword	214	847	Wave
166	1367	Farrinae	215	958	Ring of Djinni Summoning
167	1370	Frey's Sword	216	988	Ring of Protection +3
168	1370	Frey's Two-Handed Sword	217	1104	Sticky Shield
169	1370	Frey's Two-Handed Sword II	218	453	Black Opal Eye
170	1370	Sword of Friendship	219	453	Black Opal Eye II
171	1374	Harmonizer	220	454	Dragon's Eye Black
172	1374	Heimdall's Sword	221	454	Dragon's Eye Blue
173	1378	Karali's Silver Sword	222	454	Dragon's Eye Brass
174	1388	Red Death	223	454	Dragon's Eye Bronze
175	1390	Schakha	224	454	Dragon's Eye Copper
176	1391	Sess'Innek's Two-Handed Sword	225	454	Dragon's Eye Gold
177	1391	Sh'arien, Sun Blade	226	454	Dragon's Eye Green
178	1394	Sif's Sword	227	454	Dragon's Eye Red
179	1396	Sword of Skewering	228	454	Dragon's Eye Silver
180	1397	Soulblade	229	517	Bimbomushi
181	1409	Tarl Vanovitch's Sun Blade	230	39	Amulet of Protection +3
182	1409	Timesweep	231	70	Arcane Armor
183	1412	Vergadain's Broad Sword	232	74	Elven Chain Mail +3
184	1422	Fiend Talisman II	233	197	Boots of Star Striding
185	1451	Torc of the Goddess	234	203	Corellon's Long Bow
186	1471	Vial of Durance	235	311	Cloak of Symbiotic Protection
187	1475	Bisselite Wand of Peace	236	350	Force Cube
188	1479	Wand of Earth and Stone Powerful	237	350	Cube of Force II
189	1480	Wand of Fear	238	1284	Magical Quaterstaff +2
190	1480	Wand of Feathers	239	1308	Bimbomushi
191	1533	Khugorbaeyag's Whip	240	1356	Desert Blade
192	1535	Wind Howdah	241	1406	Sun Blade
193	267	Archdruid Cauldron	242	1406	Sunsword
194	1356	Deep Sashela's Sword	243	1480	Wand of Eyes
195	1330	Doss Lyre	244	1484	Wand of Illusion
196	1332	Cli Mandolin	245	1486	Wand of Magical Mirrors
197	549	Sehanine's Gown	246	1494	Wand of Size Alteration
		Blue Armor of the Crystalmist	247	28	Cartographer's Amulet
198	72	Mountains	248	1542	Shakuhaci of Peace +15
199	297	Cloak of the Beguiler	249	1330	Canaith Lyre
200	299	Displacer Cloak	250	589	Harrowhelm III
201	299	Cloak of Displacement	251	589	Harrowhelm IV
202	843	Rutterkin +3	252	45	Aerial Anchor
203	1099	Shield of Medusae	253	45	Man Anchor
204	1109	Phaseship	254	314	Great Stone Club

Chapitre 4



255	1324	Harp of Gold
256	1326	Marks Harp
257	1329	Skywalker Lute
258	988	Ring of Protection +3 5' radius
259	1131	Spear of Obliteration
260	530	Gemcutter's Tools of Sunndi
261	554	Goibhniu's Warhammer
262	641	Lamp of Greyhawk
263	663	Libram of Identification
264	668	Libram of Thoth
265	831	Phylactery of Long Years Normal
266	277	Chalice of the Shield Lands
267	295	Cloak of Arachnida
268	1299	Ushas's Staff
269	1311	Stone of Good Luck
270	1446	Gemmcutter's Tools of Sunndi -1
271	1485	Wand of Lloth
272	1492	Wand of Revealing
273	1493	Wand of Secret Doors Detection
274	1495	Wand of Trap Detection
275	985	Orbus Ring +2
276	1014	Robes of Protection AC 4
277	1037	Rod of Security
278	1110	War Shirt 4
279	1130	Hadrion's Spear
280	507	Gauntlet of Super Strength
281	521	Gem of Foresight
282	522	Gem of Insight
283	534	Girdle of Giant Strength Frost
284	548	Loriell's Gown
285	553	Gaerdal Ironhand's Hammer
286	558	Hammer of Thunderbolts
287	563	Tomorast's Hand Right
288	662	Libram of Golems Normal
289	711	Medallion of ESP 90' range
290	729	Mirror of Life Saving
291	734	Mirror of Sending
292	797	Orb of Law
		Amulet of Protection from Alignment
293	39	Change
294	52	Anvil of the Lortmil Mountains
295	58	Arabel's Huggable Bear
296	73	Dragonarmor
297	76	Armor of Fear II
298	79	Armor of Presence
299	118	Hastsezini's Hand Axe
300	118	Axe of Hurling +2

Tableau 35 :

Objets : Niveau 16

dé	page	objet
1	135	Heward's Handy Haversack
2	152	Band of the Arachnid
3	153	Band of Might Str 20
4	167	Arcane Belt
5	188	Book of Golems Clay
6	188	Book of Golems Doll
7	188	Book of Golems Gargoyle
8	188	Book of Golems Glass
9	188	Book of Golems Ice
10	188	Book of Golems Necrophidius
11	188	Book of Golems Scarecrow
12	188	Book of Golems Slime
13	188	Book of Golems Wood
14	233	H'Veyk's Cavernous Cabinet
15	255	Cape of Protection +3
16	306	Midnight Slasher's Cloak
17	307	Cloak of Protection +3
18	308	Shadowcloak
19	310	Cloak of Strength
20	312	Zinzerena's Cloak
21	326	Collar of Protection +3
22	414	Dress of Protection +3
23	1283	Ky Trencha Ukang
24	1339	Amatsu-Mikaboshi's Sword
25	1349	Celestial Fury
26	1412	Warbringer
27	1470	Vestments of Power Greater
28	1482	Wand of Force
29	1555	Pan Pipes
30	1555	Pipes of Panic
31	698	Mask of Combat
32	706	Mask of Stealth
33	970	Horned Ring
34	527	Purple Gem of the Vesve Forest
35	593	Helmet of Telepathy
36	334	Iron Crown of the Bandit Kingdom
		Figurehead of Wondrous Power of Speed
37	472	Danleor's Dungeon chain 19 Strength II
38	271	II
39	1062	Entrapment Scepter
40	1548	Horn of Valhalla Iron
41	826	Periapt of Proof against Poison +4
42	612	Internal Conjunction Engine +1
43	1454	Teleportation Chamber 3'x3'x6'
44	1085	Tattoo Scroll
45	487	Osiris's Royal Flail
46	842	Mephistopheles's Fork

Equipment



47 471 Figurehead of Protection II Smiling -3
48 150 Ballistae Ball Heavy +2
49 150 Ballistae Ball Light +3
50 1303 Corellon's Crystal Statuette
51 1347 Blades of Corusk The Edge
52 1363 The Edge
53 1412 Vhaeraun's Sword
54 1463 Turret Light +3
55 673 Locket of Natasha
56 1507 Weapon of Adaptation +4
57 1285 Meriadar's Quaterstaff
58 1333 'Ud of the Marids
59 1157 Spell Book of Clouds and Fog
60 1184 Laeral's Libram
61 1192 Life of Nature : Its Secrets
62 1215 Planes of Antimatter
63 1231 Shadowtome
64 431 Egg of Dragon Breath Adult
65 546 Gnomish Sweeper +3
66 624 Magical Jettison Heavy +3
67 624 Magical Jettison Heavy +3 II
68 466 PlumaLitter
69 1451 Belenus's Torc
70 965 Ring of Gax
71 1284 Magical Quaterstaff +3
72 359 Dagger of Defiance
73 977 Ring of Magic Resistance 30%
74 727 Emperor's Mirror
75 710 Mattock of the Titans
76 463 Eyeglasses of Sight
77 698 Mask of Disguise
78 703 Mask of Lycanthus
79 1375 Holy Revenger
80 1488 Wand of Negation
81 1490 Wand of Ochalor's Eye
82 1495 Wand of Teeth
83 1525 Weapon of Speed +3
84 527 Gem of Scroll Reading
85 1389 Sword of the Sands
86 913 Sim's Prism of Light Splitting
87 995 Ring of Reversion III
88 1003 Ring of Telekinesis 200 lbs
89 1015 Rock Robe
90 1026 Rod of Divining
91 732 Nura D'Agor's Mirror of Life Trapping
92 814 Choir Bell
93 816 Bell of Warning
94 77 Armor of Horus
95 201 Bottle of Trapping
96 259 Mouse Cart

97 291 Golden Circlet II
98 293 Claw of Magic Stealing
99 304 Cloak of Lathandar
100 409 Tenser's Tantalus With Alarm
101 1297 Staff-Spear +3 +3AC
102 1310 Finder's Stone
103 1373 Graz'zt's Sword
104 1377 Ilyana
105 1386 Sword of Odin
106 1386 Odin's Sword
107 1387 Partisan
108 1504 Yatil Wand of Zooming
109 455 Dragon of the Eagle
110 654 Lens of the Eagle
111 699 Greenmask +3 Protection
112 533 Girdle of Dwarvenkind
113 817 Chime of Opening
114 693 Map of Mappling
115 221 Bracer of Defense AC3
116 230 Buckle of Armor AC 3
117 976 Lore Ring
118 1542 Shakuhaci of Peace +20
119 955 Crius's Ring
120 1042 Rod of Weaponry
121 672 Locket of the Great Kingdom
122 82 Scale Mail of Horus
123 196 Spider's Boots of Stealth
124 1479 Wand of Displacement
125 1488 Nidus's Wand of Endless Repetition
126 1491 Wand of Paralyzation
127 1491 Wand of Polymorphing
128 1492 Robin Goodfellow's Wand
129 709 Dummathoin's Mattock
130 1425 Talisman of Pure Good
131 1426 Talisman of Ultimate Evil
132 311 Theodolus's Cloak of Arachnida
133 1557 Axewood Whistle
134 1421 Talisman of Chaos Supreme
135 1423 Talisman of Lawfulness
136 1426 Talisman of Tongues
137 1010 Robe of Blending III
138 1014 Robes of Protection AC 3
139 1027 Rod of Expeditious Transport
140 1097 Hastsezini's Shield
141 1110 War Shirt 3
142 485 Battle Star
143 534 Girdle of Giant Strength Fire
144 558 Stronmaus's Hammer of Thunderbolts
145 678 Raiden's Mace
146 703 Mask of Memory

Chapitre 4



147	736	Yin-Yang Mirror	196	214	Box of Many Holdings 2'x2'x2'
148	153	Band of Might Str 21	197	225	Brooch of Begoing
149	220	Bracer of Blasting	198	372	Death Dart Large
150	1336	Aasimon	199	1322	Anstruth Harp
151	1454	Teleportation Chamber 3'x5'x6'	200	1483	Wand of Highfolk
152	1282	Staff of Kitsyrral	201	1525	Weapon of Speed +4
153	589	Golo's Helm of Telepathy	202	847	Mellenea's Pool Portal
154	271	Danleor's Dungeon chain 20 Strength	203	915	Castellan's Magical Prison
155	471	Figurehead of Protection II Armored +3	204	924	Quill Pen of Forgery
156	988	Ring of Protection from Charming	205	927	Quill Pen of Longwriting
157	556	Hammer of Life	206	928	Quill Pen of Transcription
158	1368	Flamberge	207	950	Bone Ring
159	1373	Grinthane	208	951	Ring of Burbul
160	1381	Malign Sword	209	958	Draupnir Ring
161	1411	Twinkle	210	958	Draupnir Ring II
162	1165	Dissimulation and Obscuration	211	967	Ring of Genie Summoning Noble djinni
163	1166	Fiendomicon of Iggwilv	212	967	Ring of Genie Summoning Noble dao
164	373	Dart of the Hornet's Nest +4			Ring of Genie Summoning Noble
165	206	Hiatea's Long Bow	213	967	Efreeti
166	208	Joukahainen's Crossbow			Ring of Genie Summoning Noble
167	294	Circlet of Nezram	214	967	Marid
168	679	Mace of St. Cuthbert	215	967	Gold Seal Ring of Al-Kalim
169	1305	Singing Statue II	216	969	Ring of the Hierophant Earth
170	969	Ring of Health 18	217	969	Ring of the Hierophant Air
171	359	Dagger of Doomwarding	218	969	Ring of the Hierophant Fire
172	1339	Angurvadal	219	969	Ring of the Hierophant Water
173	1494	Wand of the Sun	220	973	Lanolin's Ring of Power
174	1051	Invisible Sail	221	985	Ring of Paraelemental Command Ice
175	755	Nest of Invulnerability			Ring of Paraelemental Command
176	1016	Robe of Stars	222	985	Ooze
177	556	Maul of the Titans			Ring of Paraelemental Command
178	224	Golden Bridle	223	985	Magma
179	1322	Bragi's Harp			Ring of Paraelemental Command
180	1322	Bragi's Harp of Calm	224	985	Smoke
181	977	Ring of Magic Resistance 35%	225	986	Ring of the Phoenix
182	1025	Diplomacy Rod of Furyondy	226	987	Ring of the Pomarj
183	1034	Rod of Onnwal	227	1003	Ring of Telekinesis 400 lbs
184	1040	Rod of Singing	228	1003	Ring of Three Wishes Full
185	1040	Rod of Smiting	229	1003	Ring of Thunder
186	1040	Rod of Smiting II	230	1004	Tika's Ring
187	735	Mirror of Travel	231	1009	Aba of Protection +4
188	750	Necklace of Mystic Eidolons	232	1010	Caftan of Protection +4
189	27	Amulet against Crystal Balls and ESP			Sulmish Robe of Magical
		Amulet of Proof against Detectio and	233	1016	Enhancement +1
190	39	Location	234	1020	Kereenyaga
		Amulet of Protection from Crystal Balls	235	1026	Rod of Elemental Fire
191	39	and ESP	236	1027	Excellent Rod of Engineering
192	1276	Damh's Staff	237	1046	Rudder of Maneuvrability D
193	1282	Staff of Hornwood	238	1048	Rudder of Speed +2
194	1342	Arbane's Sword of Agility	239	1049	Saddle of Flying
195	1349	Canopa's Sword	240	1050	Torloch's Saddle of Comforts
			241	1071	Scroll of Creation

Equipment



242	1084	Scroll of Spell Catching 1st-4th
243	1090	Hill Seed
244	1092	Shard of Shielding
245	1094	Copper Shield
246	1111	Iron Shoe of Vidar
247	1119	Vainamoinen's Sledge
248	1126	Snowshoes of Speed and Travelling
249	1129	Gae Bolg
250	1131	Smokespear
251	429	Antimagic Egg
		Figurehead of Protection II Eyes-
252	471	Closed
253	480	Finger of the Master Thief Finger
254	485	Flail of the Desert Kings
255	535	Girdle of Priestly Warding
256	544	Glove of the Octopus
257	557	Nai No Kami's Hammer
258	571	Hat of Holding 200 lbs
259	595	Wyrmhelm
260	628	Key of Entrance
261	631	Key of Silence
262	637	Byubo's Lamp of Audacity
263	642	Illag's Abominable Beacon
264	650	Wind's Lance
265	653	Lens of Charming
266	687	Magestar
267	687	Magic Missile Device
268	755	Nemean Lion Skin
269	799	Orb of the Silver Dragon
270	808	Pedestal of Blyphian Diamond
271	816	Bell of Protection
272	823	Riqq of the Efreet
273	35	Amulet of Immunity to Charm
274	135	Bag of Holding 200
275	139	Bag of Wind Aeolus
276	148	Balance Scale of Harmony
277	152	Band of Denial
278	155	Banner of Ferocity
279	157	Banner of Terror
280	170	Udo's Belt of Flying
281	172	Black Wall
282	182	Xiphoid Xebec
283	187	Book of the Enlightened Gods
284	199	Bottle of Containment
285	205	Heartseeker Bow
286	206	Bow of Heartseeking Normal
287	209	Odin's Bow
288	210	Valis's Bow
289	220	Bracer of the Blinding Strike
290	222	Phandoorl's Bracers

291	227	Brooch of Number Numbing
292	252	Armored Caparison
293	256	Carpet of Fighting
294	262	Cask of the Wind Spy
295	266	Catapult Light +3
296	266	Catapult Heavy +2
297	286	Khas
298	325	Collar of Change
299	332	Crown of Corruption
300	339	Crown of Summation

Tableau 36 :

Objets : Niveau 17

dé	page	objet
1	351	Khurgorbaeyag's Copper Cube
2	353	Cushion of Regeneration
3	363	Freya's Fiery Dagger
4	412	Door of Guarding
5	1277	Staff of Dispelling
6	1281	Staff of Gnatmarsh
7	1285	Staff of Miracles
8	1296	Staff of Spheres
9	1298	Staff of Surprises
10	1308	Chardalyn
11	1314	Oval Stone of Tzolo's Guardian
12	1324	Harp of Healing
13	1326	Methild's Harp
14	1328	Storm's Harp of Methild
15	1333	Rababah of the Dao
16	1340	Ansanther
17	1342	Sword of Arvoreen
18	1342	Aziza's Scimitar of Dancing
19	1347	Blade of Black Ice
20	1347	Blades of Corusk Greenswathe
21	1347	Bladeless Sword
22	1351	Clamorour
23	1353	Crysomeer Sword
24	1355	Cyric's Sword
25	1356	Dragonbait's Holy Avenger
26	1359	Sword of the Ebon Flame
27	1367	Fate's Promise
28	1367	Fiendbane
29	1371	Gemsword
30	1373	Greenswathe
31	1373	Gregory's Holy Avenger
32	1375	Ho Masubi's Sword
33	1375	Holy Avenger
34	1386	Sword of Olynthos

Chapitre 4



35	1391	Shadalain's Holy Avenger	85	553	Flandal Steelskin's Hammer
36	1394	Shu's Sword	86	273	Chain of Transport
37	1407	Surya's Sword of Light	87	1268	Sphere of Annihilation
38	1407	Susanoo's Blue Sword	88	1269	Gax's Sphere of Annihilation
39	1412	Vanya's Wrath	89	1284	Magical Quarterstaff +4
40	1417	Table of the Elements	90	1315	Sponge Stone 2 cubic feet
41	1418	Tablet of Spirit Summoning	91	1477	Dalamar's Wand of Lightning
42	1425	Talisman of Rahasia	92	1485	Wand of Lightning
43	1434	Throne of Power	93	1487	Meriadar's Wand
44	1442	Tome of Humorous Perspective	94	1487	Mirynda's Wand of Polymorphing
45	1451	Torc of Craftsmanship	95	1541	Flute of Dismissing
46	1463	Turret Medium +3	96	1535	Winch of Power
47	1463	Turret Heavy +2	97	993	Ring of Regeneration Vampiric
48	1465	Urn of Hindsight	98	1005	Ring of Vapors
49	1477	Wand of Corridors	99	1008	Ring of X-Ray Vision
50	1482	Wand of Fog Control	100	461	Winking Eye
51	1494	Wand of Sleep	101	502	Gate of Symmetry
52	1496	Wand of Warding Good...	102	527	Gem of Protection
53	1496	Wand of Warding Evil...	103	1480	Fire Wand of Suloise
54	1533	Whip of the Furies Alecto's	104	1487	Wand of Magic Missiles
55	1533	Whip of the Furies Megarea's	105	1488	Nabil's Wand of Magic Missiles
56	1533	Whip of the Furies Tisiphone's	106	975	Ring of the Little People
57	1536	Bagpipes of Confusion	107	1014	Robes of Protection AC 2
58	1539	Djinn Nay	108	1095	Shield of Energy Drain II
59	1546	Horn of Goodness/Evil	109	1110	Ship's Wheel of Maneuvrability C
60	1546	Horn of the Gray Waste	110	1110	War Shirt 2
61	699	Greenmask Eyes of the Eagle	111	1143	Avran Greenstrider's Spell Book
62	204	Firebow	112	1146	Spell Book of Black Circles
63	250	Healing Cap of Veluna	113	1152	Briel's Book of Shadows
64	988	Ring of Protection +4 +2 to saves	114	1176	Glanvyk's Workbook
65	1011	Ghastrobe	115	1187	Laeyndr's Book Of Metamorphoses
66	1051	Sail of Maneuvrability +3	116	1190	Lareth's Spell Book
67	453	Eye of Charming	117	1192	Luminescence and Coloration
68	664	Mhzentul's Runes	118	534	Girdle of Giant Strength Cloud
69	727	Evem's Mirror of Envable Image	119	663	Grimoire of Archaic Alchemy
70	221	Bracer of Defense AC2	120	675	Berronar Truesilver's Mace
71	230	Buckle of Armor AC 2	121	677	Mace-Wand
72	1114	Ahto's Sickle	122	730	Murky Mirror
73	521	Fire Gem	123	752	Necklace of Ulutiu
74	39	Amulet of Protection +4	124	21	EE : Anything Item
75	211	Bowl of Commanding Water Elementals	125	26	Al-Azid's Ghostly Palace
76	211	Bowl of Ship Sinking	126	76	Armor of Fear
77	223	Brazier of Commanding Fire Elementals	127	106	Portraiture by Magic
78	270	Censer of Controlling Air Elementals II	128	133	Bucknard Everfull Purse III
79	299	Cloak of the Clouds	129	134	Bag of Duplication
80	1328	Zunzalor's Harp	130	153	Band of Might Str 22
81	1477	Wand of Darkness Lesser	131	159	Magical Barding +4
82	270	Censer of Controlling Air Elementals	132	255	Cape of Protection +4
83	975	Ring of Lolth	133	255	Carrague's Iron Golem
84	1030	Rod of Lightning	134	307	Cloak of Protection +4

Equipment



135 326 Collar of Protection +4
136 340 Crown of the Void
137 414 Dress of Protection +4
138 1344 Belenus's Sword
139 1389 Retaliator II
140 1454 Teleportation Chamber 5'x5'x10'
141 1463 Tunic of Glory
142 1486 Mace-Wand of Lightning
143 381 Tarot Deck of Many Things
144 1018 Wizard's Robe
145 1060 Blast Scepter
146 1137 Alterations of the Intrinsic Absolutes
147 1007 Ring of Wizardry doubles 1st
148 182 Bombard +1
149 1345 Black Flame
150 1345 Blackflame
151 1348 Blue Dragon Bane
152 1389 Savitri's Sword
153 151 Hot Air Balloon
154 1341 Sword of Arak
155 842 Niord's Great Trident
156 306 Cloak of the One Plume
157 1420 Talisman of the Beast Brown Bear
158 699 Greenmask Gaze Reflection
159 679 Mace of St. Cuthbert III
160 594 Helmet of Valor
161 1007 Ring of Wizardry doubles 2nd
162 471 Figurehead of Protection II Composite
163 1347 Blood Drinker
164 1355 Sword of Dancing
165 1374 Heartseeker
166 1388 Ren's Sword of Dancing
167 1414 Sword of Wounding
168 1156 Chambeeleon
169 1252 Spellbook of Time
170 1007 Ring of Wizardry doubles 1st & 2nd
171 449 Extradimensional Safe
172 1284 Magical Quaterstaff +5
173 154 Banner of Bravery
174 977 Ring of Magic Resistance 40%
175 1525 Weapon of Speed +5
176 1131 Zeus's Spear
177 423 Dynamo of Flying Greater
178 487 Pharaoh's Flail
179 280 Myl's Mouse Chariot
180 412 Door of Teleportation Greater
181 1276 Staff of Disjoining
182 1347 Bloodletter
183 1417 Table of Plenty
184 1534 Purpose Whip Slay fiend

185 1537 Bagpipes of Droning
186 487 Multiple Rod of Dancing
187 1326 Murlyn's Harp of Charming
188 1481 Wand of Fire
189 1494 Wand of Steam and Vapor
190 1496 Wand of Viscid Globes
191 699 Greenmask Eyes of Charming
192 221 Bracer of Deflection
193 230 Buckle of Armor AC 1
194 1115 Gaea's Black Sickle
195 1356 Dancing Sword of Lightning
196 659 Boccob's Blessed Book
197 1282 Staff of Harming
198 1011 Jellaba of Eyes
199 1492 Runestick
200 534 Girdle of Giant Strength Storm
201 25 Accelerator
202 70 Anything Armor
203 118 Axe of Hurling +3
204 158 Barding of Flight
205 180 Mistboat
206 1421 Talisman of Dreams
207 1010 Robe of Eyes
208 541 Black Hand
209 596 Hold of Holding 10'x10'x10'
210 1564 Yo-yo of Fate 9 inch
211 952 Cilidarius's Ring of Wizardry
212 357 Blade of Banishing
213 1007 Ring of Wizardry doubles 1st thru 3rd
214 1491 Phandore's Wand of Fire
215 679 Mace of St. Cuthbert II
216 150 Ballistae Ball Medium +3
217 1356 Dancing Sword of Bronze
218 1207 Oerthmagik
219 1215 Raistlin's Spell Book
220 1244 Sir Olwyn Forestfriend's Spell Book
221 1007 Ring of Wizardry doubles 3rd
222 1271 Spiderwalker
223 230 Buckle of Armor AC 0
224 741 Monocle of Magic
225 42 Amulet of Psionic Interference
226 969 Ring of Health 19
227 965 Ring of Gargoyles Margoyles
228 1046 Rudder of Guidance
229 1046 Rudder of Guidance II
230 440 Eidolon of Khalk'Ru
231 178 Folding Boat Small
232 1042 Whisper's Rod of Transportation Lesser
233 501 Alternate World Gate Blackjack
234 501 Alternate World Gate Laser pistol

Chapitre 4



235	501	Alternate World Gate Lute
236	501	Alternate World Gate Pocket Tool
237	501	Alternate World Gate Star
238	501	Alternate World Gate Violin Case
239	349	Cubic Gate
240	977	Ring of Magic Resistance 45%
241	734	Spell Mirror
242	974	Ring of Life Protection
243	36	Amulet of Life Protection
244	79	Plate of Solamnus
245	372	Death Dart Small
246	1295	Skull-Staff of Hepmonaland
247	1323	Harp of Charming
248	1323	Harp of Charming II
249	1323	Defender's Harp
250	1330	Dorus's Lyre
251	1494	Wand of the Squid
252	1027	Rod of Equestrians
253	835	Pick of Earth Parting
254	837	Pigment of Longevity
255	837	Yellow Kohl Pigments
256	840	Poker of Fire Control
257	924	Quill Pen of Copying
		Berronar Truesilver's Silver Ring Thief
258	949	Negation
259	960	Ring of Elemental Command
260	965	Ring of Freedom
261	972	Ring of Kings
262	978	Ring of Many Wishes
263	981	Ring of Multiple Wishes
264	994	Ring of Resistance to Breath Weapons
265	1009	Aba of Protection +5
266	1010	Caftan of Protection +5
267	1022	Rod of the Aerdi Sea
268	1025	Rod of Distortion
269	1028	Rod of Generalship
270	1042	Rod of Welkwood
271	1043	Rod of the Wyrms
272	1046	Rudder of Maneuvrability II
273	1105	Thurbrand's Protector
274	1129	Goibhniu's Spear
275	499	Fur of Warmth
276	524	Karathoth's Jewel
277	535	Girdle of Holy Might
278	544	Reglar's Gloves of Freedom from Magic
279	571	Hat of Holding 250 lbs
280	629	Key of Quinarost
281	629	Key of Quinarost II
282	629	Key of Quinarost III
283	629	Key of Reunion

284	633	Key of Storage
285	633	Wizard's Key
286	635	Benhi's Express Ladder
287	640	Goldmane's Dazzler
288	657	Leomund's Labile Locker
289	665	Libram of Ravenloft Golems Clay
290	665	Libram of Ravenloft Golems Flesh
291	665	Libram of Ravenloft Golems Glass
292	668	Libram of Recording
293	668	Libram of Silver Magic
294	696	Warp Marble
295	726	Crystal Mirror
296	819	Lei Kung's Drums
297	35	Amulet of Leadership
298	36	Amulet of Magic Resistance 5%
299	37	Noseeum
300	44	Amulet of Weakening

Tableau 37 : Objets : Niveau 18

dé	page	objet
1	69	Armor of Absorption
2	82	Tulen's Plate Mail of Etherealness
3	119	Rocksplitter
4	134	Henry's Carpetbag of Holding
5	135	Bag of Holding 250
6	135	Bag of Infinite Wealth
7	136	Pictish Bag of Fiends
8	136	Bag of Plenty
9	139	Bag of Vanishing
10	141	Zadron's Pouch of Wonders
11	148	Balance Scale of Conversion
12	156	Law's Banner
13	156	Magic Shield Banner
14	157	Banner of Renown
15	157	Zen's Banner
16	213	Flatbox
17	223	Bridle of Control II
18	226	Brooch of Imog II
19	257	Carpet of Flying 2 Persons
20	407	Disintegration Chamber 10'x10'x10'
21	413	Trick Door
22	413	Dragonisle's Harbor Chains
23	1275	Staff of Command
24	1275	Staff of Commanding
25	1285	Mirando's Staff of Insect Command
26	1286	Staff of Mishakal
27	1286	Staff of Mishakal II

Equipment



28 1287 Staff of the Ninja
29 1288 Pharaoh's Ruling Staff
30 1289 Staff of the Priest Kings Type I
31 1299 Staff of Vision
32 1323 Esheen's Harp
33 1326 Jhantra's Harp
34 1332 Qanun of Quiet
35 1335 Sweatsuit
36 1337 Albruin
37 1342 Ar'ondight
38 1372 Glorius
39 1374 Hades's Sword
40 1374 Heart of Stone
41 1375 Holy Sword
42 1378 Kabal
43 1378 Kaldair Swiftfoot's Sword
44 1380 Life Saver
45 1380 Life Stealing Sword
46 1381 Lydia's Broad Sword
47 1394 Shina-Tsu-Hiko's Sword
48 1412 Vampiric Regeneration Sword
49 1425 Talisman of Orcas
50 1452 Torc of the Gods
51 1452 Torc of the Gods II
52 1454 Transporter Pad
53 1537 Bagpipes of Fear
54 1549 Horn of Valor
55 1491 Wand of Prime Material Pocket
56 1023 Rod of Beguiling
57 1030 Rod of Leadership
58 1096 Shield of Ethereality
59 692 Map of Magic
60 695 Map of Navigation
61 32 Greenstone Amulet
62 39 Amulet of Protection +5
63 74 Elven Chain Mail +4
64 74 Armor of Ethereality
65 74 Armor of Etherealness
66 74 Armor of Etherealness II
67 333 Hooded Crown
68 1299 War Staff of Nyronnd
69 1330 Building Lyre
70 1474 Wand of Bansihment
71 1477 Wand of Darkness Greater
72 1495 Thithion's Wand of Fire
73 1005 Ring of the Valiant
74 1116 Scythe of Pain
75 559 Whelm
76 634 Kura, the Darkness
77 1379 Kura, the Darkness

78 956 Dalamar's Ring of Healing
79 993 Ring of Regeneration Regeneration
80 1036 Rod of Rastinon
81 73 Armor of Cure Wounds
82 1282 Staff of Healing
83 1473 Wand of Arc Lightning
84 1476 Wand of Cold
85 1493 Wand of Salt
86 1493 Wand of Secret Doors & Trap Location
87 985 Orbus Ring +3
88 598 Holy Terror Hockey Stick
89 657 Libram of the Black Heart
90 1110 War Shirt 1
91 851 Portable Hole
92 992 Rapid Regeneration Ring
93 1014 Robes of Protection AC 1
94 1035 Rod of Passage
95 1193 The Magister
96 524 Gem of Life
97 602 Timeglass of the Wizard
98 702 Mask of Knowledge
99 706 Mask of Trickery
100 730 Mirror of Mental Prowess
101 733 Mirror of Recall
102 30 Draskilion's Amulet of Life
103 51 High Anvil of the Dwarves
104 106 Pigments of Longevity
105 172 Bison skull totem
106 181 Storm Rider of the Gearnat Sea
107 255 Cape of Protection +5
108 307 Cloak of Protection +5
109 326 Collar of Protection +5
110 414 Dress of Protection +5
111 1439 Tome of Bodily Health
112 1441 Tome of Gainful Exercise
113 1444 Tome of Psionic Interaction
114 1444 Tome of Quickness of Action
Figurehead of Wondrous Power of
115 472 Attacks
116 948 Anything Ring
117 1544 Horn of Blasting
118 1007 Ring of Wizardry doubles 4th
119 596 Hold of Holding 20'x10'x10'
120 1383 Monster Slayer
121 1160 Cudzu's Spell Book
122 1211 Occult Observations on Fluids
123 1227 Science of Metaenchantment II
124 1007 Ring of Wizardry doubles 5th
125 1007 Ring of Wizardry doubles 4th &5th
126 33 Hands of the Healing Spirit

Chapitre 4



127	977	Ring of Magic Resistance 50%	176	1129	Gungnir
128	213	Dido's Flatbox	177	1130	Gungnir II
129	925	Kuroth's Quill Pen	178	437	Egg of the Phoenix II
130	1129	Gruumsh's Spear	179	599	Hoop of the Roller Hoopers
131	644	Messakk's Eye	180	628	Grave Key
132	1289	Staff of the Priest Kings Type II	181	642	Krillus's Blazer
133	695	Map of Secret Doors	182	662	Libram of Evaluation
134	695	Map of Traps	183	785	Orb of Dragonkind Dragonette
		Rod of Expeditious Transport Shadow	184	816	Alexander's Chime of Opening
135	1027	Walking	185	35	Kaleen's Undead Stone
136	1538	Bagpipes of Headaches	186	35	Amulet of Lathander
137	596	Hold of Holding 20'x25'x10'	187	36	Amulet of Magic Resistance 10%
138	646	Thessall's Wayguider	188	38	Amulet of the Planes
139	266	Catapult Medium +3	189	148	Balance Scale of Power
140	1221	Rigby's Spell Book	190	155	Holy Banner
141	1493	Sathallarin's Wand of Wonder	191	224	Plane Shifter
142	1497	Wand of Wonder	192	248	Wemick's Cane of Striking
143	1498	Wand of Wonder II	193	261	Tenser's Portmanteau of Frugality
144	1499	Wand of Wonder III	194	267	Cauldron of Doom
145	1500	Wand of Wonder IV	195	284	Chess Game Fextree Set Rook
146	1501	Wand of a Wonder	196	286	Marbol's Chess Game Rook
147	1502	Wand of Wondrousness	197	341	Crutch of Lightning
148	1529	Well of Many Worlds	198	1272	Alar Ch'Aranol's Staff
149	1274	Catstaff	199	1277	Staff of Displacement
150	1274	Catstaff II	200	1289	Staff of the Priest Kings Type III
151	1297	Staff of Striking	201	1326	Mac Fuirmidh Harp
152	1030	Rod of Lordly Might	202	1352	Corellon's Sword
153	1042	Rod of Victory	203	1353	Crusader Sword
154	483	Fishing Pole of Treasure Fishing	204	1377	Ironfang
155	170	Zoster of Zeal	205	1389	Retaliator
156	298	Bolder's Cloak of the Rogue	206	1396	Siva's Scimitar
157	1028	Rod of Health	207	1409	Tefnut's Sword
158	1276	Staff of Curing	208	1411	Uranus's Sword
159	1276	Staff of Curing II	209	1415	Zinzerena's Sword
160	1296	Staff of Spell Focusing	210	1428	Tapestry of Rooms
161	1064	Plague Scepter	211	1442	Juia Lo'tanu
162	917	Genie Prison Noble Genie	212	1452	Torc of the Gods III
163	917	Genie Prison Noble Dao	213	1475	Wand of Beauty and Ugliness
164	927	Quill Pen of Necromancy	214	1546	Gjaller
165	988	Ring of Protection +6 +1 to saves	215	83	Voice of Heroes
166	1002	Ring of Survival	216	1330	Cli Lyre
167	1006	Ring of Water Talking II	217	81	Red Armor of the Hellfurnaces
168	1014	Robe of Repetition	218	1492	Rust Wand
		Sulmish Robe of Magical Enhancement	219	692	Map of Illusions
169	1016	+2	220	693	Map of Mapping and Magic
170	1023	Bample's Rod of Distortion	221	1324	Fochlucan Harp
171	1046	Rudder of Maneuverability C	222	483	Flagon of Dragons
172	1084	Scroll of Spell Catching 1st-6th	223	1493	Scant Wand of Storms
173	1106	Frey's Ship	224	1558	Gateway Whistle
174	1109	Ship-in-a-Bottle	225	1331	Canaith Mandolin
175	1115	Cronus's Sickle			

Equipment



226	848	Porpherio's Garden
227	334	Naga Crown Normal
228	1315	Sponge Stone 3 cubic feet
229	1491	Orgel's Wand of Earth Passage
230	195	Loki's Boots
231	1446	Gemcutter's Tools of Sunndi -2
232	1482	Wand of Frost
233	1014	Robes of Protection AC 0
234	1146	Bigby's Spell Book Brother Richard, the Flying Monk's
235	1154	Spell Book
236	1165	Dylan Longbranch
237	42	Shakti
238	118	Axe of Hurling +4
239	255	Iuz's Cape
240	1444	Tome of Leadership and Influence
241	1009	Robe of the Archmagi Evil
242	1009	Robe of the Archmagi Neutral
243	1009	Robe of the Archmagi Good
244	1123	Eversmoking Pipe Elminster's Version
245	120	Tunnelrunner's Axe
246	292	Circlet of Psionic Enhancement
247	612	Internal Conjuraction Engine +2
248	1088	Seat of Bane
249	693	Map of Mapping and Secret Doors
250	694	Map of Mapping and Traps
251	1013	Mellifleur's Robe of Stars
252	150	Ballistae Ball Heavy +3
253	1342	Arvoreen's Sword
254	118	Molydeus's Axe
255	1190	Spell Book of Lathintel
256	1200	The Nathlum
257	1244	Talel's el Hareidhin's
258	1245	Tasso's Arcanabula
259	431	Egg of Dragon Breath Mature Adult
260	184	Book of Amon
261	644	Malthrox's Shadowcaster
262	1289	Staff of the Priest Kings Type IV
263	819	Drums of Panic
264	1116	Ebon Skull
265	693	Map of Mapping and Illusions
266	664	Libram of the Planes
267	257	Rug of Welcome
268	689	Manual of Stratagems
269	677	Nightbringer
270	1440	E'soa Ho-Chi
271	1564	Yo-yo of Fate 13 inch
272	596	Hold of Holding 40'x25'x10'
273	1380	Lafarallin's Sword
274	1383	Mimung

275	1137	Arcanabula of Jume
276	66	Trueheart's Warding Armband
277	291	Golden Circlet
278	1280	Staff of Ethereal Action Whisper's Rod of Transportation
279	1042	Greater
280	1288	Oberon's Staff
281	950	Blink Ring
282	1334	Zither of Zombie Control
283	350	Daern's Instant fortress
284	1118	Joukahainen's Golden Sledge
285	38	Phelthong's Amulet
286	57	Apparatus of Spikey Owns
287	926	Quill Pen of Law
288	972	Ring of Izmur
289	499	Fur of Elsewhere
290	530	Ginzani's Riding Tack of Flight
291	532	Girdle of De'Rah
292	609	Icon of Truth
293	609	Icon of Truth II
294	665	Libram of Ravenloft Golems Doll
295	688	Grim Grimoire
296	819	Drums of Menace
297	36	Amulet of Magic Resistance 15%
298	112	Azuredge, Slayer of the Netherborn
299	217	Dalamar's Bracelet
300	296	Baravar Cloakshadow's Cloak

Tableau 38 :

Objets : Niveau 19

dé	page	objet
1	1282	Jizo Staff
2	1289	Staff of the Priest Kings Type V
3	1291	Reptilla's Staff of the Serpent
4	1293	Staff of the Serpent Adder
5	1293	Staff of the Serpent Python
6	1295	Snake Staff
7	1295	Snake Staff II
8	1336	Adjatha, the Drinker
9	1369	Foebane
10	1379	Kullervo's Sword
11	1387	Piercer
12	1391	Seventh Blade
13	1392	Sword of Sharpness
14	1427	Tapestry of Folded Existence
15	1464	Tvashtri's Pinwheel
16	1476	Wand of Conjuraction
17	669	Libram of Translation

Chapitre 4



18	1026	Rod of Dominion	62	796	Orb of Holiness Good
19	1022	Rod of Alertness	63	796	Orb of Holiness Neutral
20	334	Naga Crown Altering	64	596	Hold of Holding 50'x30'x10'
21	1105	White Shield	65	1197	Mordenkainen's Spell Book
		Daoud's Wondrous Lamp without	66	1244	Studies on the Fourth Dimension
22	637	prisms	67	982	Ring of Nature's Love
23	202	Aasimon Bow	68	554	Hammer of Kharas
24	405	Desk of Studying	69	1128	Souder I
25	637	Daoud's Wondrous Lamp with 1 prism	70	1288	Staff of Oceans
		Daoud's Wondrous Lamp with 2	71	1293	Shang-ti's Staff
26	637	prisms	72	1297	Staff of Striking and Curing
		Daoud's Wondrous Lamp with 3	73	662	Libram of Destruction
27	637	prisms	74	797	Orb of Radiance
		Daoud's Wondrous Lamp with 4	75	1037	Rod of Rulership
28	637	prisms	76	57	Apparatus of Kwalish
		Daoud's Wondrous Lamp with 5	77	122	Withering Pickaxe
29	637	prisms	78	1274	Centeotl's Staff
		Daoud's Wondrous Lamp with 6	79	1276	Staff of Devotion
30	637	prisms	80	1300	Staff of Withering
		Daoud's Wondrous Lamp with 7	81	928	Zellot's Quill of Law
31	637	prisms			Sulmish Robe of Magical
32	1386	Nomog-Geaya's Broad Sword	82	1016	Enhancement +3
33	1137	Anishta's Spell Book	83	1046	Rudder of Maneuverability B
34	1141	Aubavreer's Workbook	84	1048	Rudder of Speed +3
35	1221	Runes of Norzakh	85	1084	Scroll of Spell Catching 1st-8th
36	1231	Serinda's Spell Book	86	1090	Mountain Seed
37	1253	Tymessul's Enchiridion of Travel	87	1093	Aegis Shield
38	682	Machine of Lum the Mad	88	1093	Aegis Shield II
39	290	Diadem of Doom	89	1108	Halruan Skyship
		Browdow's Ring of Utmost Weapon	90	1129	Demeter's Spear
40	950	Harm	91	480	Finger of the Master Thief Thumb
41	1275	Staff of the Couatl	92	490	Folding Moat
42	1031	Rod of Many Things	93	499	Zambi's Fur of Warmth
43	156	Banner of Protection	94	551	Aegis-Fang
44	161	Basin of the Angel CG	95	558	Hammer of Vitroin
45	161	Basin of the Angel LG	96	619	Ipsissimo's Black Goose
46	161	Basin of the Angel NG	97	636	Bashal's Tendrilight Lamp
47	668	Teleportation Arches	98	660	Libram of Constructs
48	1024	Rod of Death	99	662	Libram of Gainful Conjuraton
49	452	Eye of Arik	100	663	Libram of Ineffable Damnation
50	571	Hat of Holding 500 lbs	101	665	Libram of Ravenloft Golems Stone
51	807	Storm Rider's Pearl	102	688	Manual of Puissant Skill at Arms
52	135	Bag of Holding 500	103	688	Manual of Stealthy Pilfering
53	257	Carpet of Flying 3 Persons	104	701	Johydee's Mask
54	1289	Staff of the Priest Kings Type VI	105	785	Orb of Dragonkind Dragon
55	1021	Rod of Absorption	106	800	Orrery of the Inner Planes
56	1343	Bamboo Scimitar	107	36	Amulet of Magic Resistance 20%
57	692	Map of Magic and Illusions	108	63	Arm of Doom
58	74	Elven Chain Mail +5	109	64	Arm of Valor
59	740	Fire-Eye	110	188	Book of Exalted Deeds
60	118	Axe of Hurling +5			
61	796	Orb of Holiness Evil			

Equipment



111	192	Book of Vile Darkness	161	1162	Detho's Libram
112	257	Leonardo's Carpet of Flying	162	338	Crown of Stars
113	266	Catapult Heavy +3	163	1278	Dolmaria's Staff of Withering
114	284	Chess Game Fextree Set King	164	1010	Diirinka's Robe
115	286	Marbol's Chess Game King	165	1184	Korr's Book of Infinite Spells
116	286	Marbol's Chess Game Queen	166	823	Rattle of Youth
117	1280	Fiend Staff	167	827	Pharaoh's Cook
118	1281	Staff of Fury	168	36	Amulet of Magic Resistance 25%
119	1299	Staff of Thunder & Lightning	169	64	Silver Arm of Ergoth II
120	1301	Staff of the Woodlands	170	199	Brazen Bottle
121	1355	Sword of Cymrych Hugh	171	199	Efreeti Bottle
122	1369	Floating Blade of Shin Lu	172	340	Crown of Yarus
123	1369	Flying Scimitar of Tusmit	173	1288	Osmal's Staff of the Woodlands
124	1374	Hawksblade	174	1331	Fu Hsing's Lyre
125	1377	Indra's Flaming Sword	175	1393	Shichi's Katana
126	1380	Lemmikainen's Sword	176	1411	Tyr's Sword of Sharpness
127	1405	Stormbringer	177	1414	Wyrmslayer
128	1411	Vainamoinen's Sword II	178	1442	Tome of Infinite Spells
129	1412	Vorpal Sword	179	1534	Purpose Whip Slay avatar
130	1415	Xiphoid Xebec	180	504	Fire Claws
131	1441	Tome of the Fool	181	557	Mjolnir Hammer II
132	1463	Turret Heavy +3	182	331	Cowl of Warding
133	1550	Kantele Horn	183	309	Shaman's Mantle
134	1445	Tome of Understanding	184	1446	Gemmcutter's Tools of Sunndi -3
135	1281	Geb's Quarterstaff	185	1283	Lao Tzu's Staff
136	29	Amulet of Dragon Warding	186	749	Necklace of Lilith
137	692	Map of Magic and Secret Doors	187	1017	Tvashtri's Golden Robe
138	693	Map of Magic and Traps	188	612	Internal Conjunction Engine +3
139	1439	Tome of Clear Thought	189	1140	Ashakar's Spell Book
140	728	Mirror of Improved Travel	190	1225	Scalamagdrion
141	334	Naga Crown Teleporting	191	690	Dane's Version
142	589	Enlil's Helmet	192	1143	Bashal's Spell Book
143	506	Gauntlet of Might	193	1205	Spell Book of Num the Mad
144	1110	Ship's Wheel of Maneuvrability B	194	523	Jewel of Neverwinter Amethyst
145	1182	Irid Newleaf's Spell Book	195	523	Jewel of Neverwinter Carnelian
146	562	Holy Hand of Bane	196	523	Jewel of Neverwinter Diamond
147	657	Analect of Magic	197	523	Jewel of Neverwinter Emerald
148	159	Magical Barding +5	198	523	Jewel of Neverwinter Fire Opal
149	1366	Excalibur	199	523	Jewel of Neverwinter Onyx
150	1367	Excalibur III	200	523	Jewel of Neverwinter Ruby
151	182	Bombard +2	201	523	Jewel of Neverwinter Sapphire
152	192	Thuba's Book of Vile Darkness	202	523	Jewel of Neverwinter Topaz
153	695	Map of Secret Doors and Traps	203	804	Dragon Pearl
154	1150	Bosero's the Drunkard's Spell Book	204	1278	Staff of an Element Earth
155	1226	Science of Metaenchantment	205	1278	Staff of an Element Air
156	1255	Unique Mageries	206	1278	Staff of an Element Fire
157	1564	Yo-yo of Fate 17 inch	207	1278	Staff of an Element Earth and Water
158	692	Map of Illusions and Secret Doors	208	1278	Staff of an Element Air and Water
159	692	Map of Illusions and Traps	209	1278	Staff of an Element Elemental Power
160	1143	Spell Book of Bats	210	1278	Staff of an Element Water

Chapitre 4



211	1280	Staff of the Elements : Air
212	1280	Staff of the Elements : Fire
213	178	Folding Boat Large
214	178	Folding Coracle
215	1279	Staff of the Elements Earth
216	1279	Staff of the Elements Air
217	1279	Staff of the Elements Fire
218	1279	Staff of the Elements Water
219	1491	Wand of Portraiture
220	1037	Rod of Resurrection
		Dunhill's Spelljamming Apparatus of
221	414	Kwalish
222	1280	Staff of Flames
223	1412	Vorpal Sword II
224	510	Gauntlet of the Valorous
225	850	Portable Bridge
226	933	Regalia of Might Crown LG
227	933	Regalia of Might Crown LN
228	933	Regalia of Might Crown LE
229	933	Regalia of Might Crown NG
230	933	Regalia of Might Crown N
231	933	Regalia of Might Crown NE
232	933	Regalia of Might Crown CG
233	933	Regalia of Might Crown CN
234	933	Regalia of Might Crown CE
235	1024	Rod of Cancellation II
236	1191	Lexicon of Spirits
237	440	Elemental Compass
238	489	Iron Flask of Tuerny the Mercyless
239	490	Flying Rockinghorse
240	491	Forge of Metal Protection
241	552	Delzoun's Fist
242	571	Hat of Holding 1000 lbs
243	649	Puchan's Golden
244	783	Crystal Orb
245	785	Orb of Dragonkind Great Firedrake
		Padriac's Portable Purveyor of Parfait
246	802	Potions
247	36	Amulet of Magic Resistance 30%
248	64	Silver Arm of Ergoth
249	135	Bag of Holding 1000
250	181	Theon's Folding Boat
251	216	Tamate-Bako
252	257	Carpet of Flying 4 Persons
253	317	Coffin of Creation
254	348	Crystal Warrior Glass
255	348	Crystal Warrior Jade
256	348	Crystal Warrior Porcelain
257	348	Crystal Warrior Ruby
258	1278	Druid Staff
259	1278	Staff of the Druids

260	1285	Staff of Magius II
261	1291	Staff of Raket
262	1292	Staff of the Sands
263	1292	Staff of the Sea
264	1300	Staff of the Winds
265	1341	Anton's Vorpal Blade
266	1343	Balor
267	1351	Sword of Cleaving
268	1356	Dragon Claws
269	1365	Equalizer of Gran March
270	1367	Final Word
271	1372	Sword of the Giants
272	1374	Hachiman's Sword
273	1375	Hofud
274	1378	Kali's Sword
275	1383	Mitra's Sword of Light
276	1411	Vainamoinen's Sword
277	1452	Torc of the Gods at the Tor
278	1533	Whip of Frost, Fire, and Fear
279	1560	Dragon Wings
280	1490	Odin's Rune
281	315	Invulnerable Coat of Arnd
282	1370	Forseti's Sword
283	1283	Kura Okami's Staff
284	1018	Yama's Robe
285	77	Armor of Healing
286	71	Aslyferund's Armor
287	1233	Shandaril's Workbook
288	493	Lasko's Magical Fountain
289	109	Astrolabe of Entrapment
290	1454	Teleportation Chamber 10'x10'x10'
291	1564	Yo-yo of Fate 20 inch
292	596	Hold of Holding 50'x40'x10'
293	1192	Mad Dog of the Desert's Spell Book
294	1230	Serpin Lexicon
295	557	Mjolnir Hammer
296	1179	Hand of Helm
297	1231	Senshock's Spell Book
298	1314	Nanorion
299	841	Belial's Military Fork
300	841	Baphomet's Bardiche

Tableau 39 :

Objets : Niveau 20

dé	page	objet
1	1215	Raistlin's Spell Book II
2	1197	Mylsibis's Codex of Contention
3	1222	Sabirine's Specular

Equipment



4 1247 Tharadosus's Spell Book
5 1372 Githyanki Slayer Leader
6 912 Prism of Kushk
7 1020 Death Rock of the Darad S'tin
8 1024 Rod of Building
9 1031 Malice's Rod of Reincarnation
10 1106 Earth and Sea Ship
11 1106 Galley of the Gods
12 39 Amulet of Power
13 201 Thuba's Efreeti Bottle
14 277 Chariot of Flames
15 281 Chariot of Vix
16 1275 Staff of Conjunction
17 1289 Staff of Power
18 1352 Corthalis
19 1414 Wyrmcleaver
20 1434 Hlidskialf
21 1530 Sumar Oracle
22 1273 Aric's Staff of Power
23 604 Baba Yaga's Hut
24 663 Libram of Keeping
25 337 Sorona Crown
26 1352 Courtain
Trimia's Catalogue of Outer Planar
27 1460 Artifacts
28 612 Internal Conjunction Engine +4
29 571 Hat of Holding 1500 lbs
30 135 Bag of Holding 1500
31 1192 Lord Yaras's Spell Book
Selvar's Ineffable Conjunctions, Magic,
32 1227 and Phantasms
33 1243 Sir Celedon Kierney's Spell Book
34 431 Egg of Dragon Breath Old
35 665 Libram of Ravenloft Golems Iron
36 697 Mask of Bachraeus
37 1287 Staff of the Necromancer
38 1378 Sword of Kas
39 1435 Throne of Transformation
40 1284 Staff of Magius
41 214 Box of Many Holdings 3'x3'x3'
42 314 Invulnerable Coat of Arn
43 1160 Daimos's Spell Book
44 1239 Spell Book of the Silver Talon
45 1029 Iron Rod of Parn
46 455 Humbaba's Glaring Eye
47 460 Eye of Vecna
48 348 Crystal Warrior Diamond
49 342 Crystal of the Ebon Flame
50 571 Hat of Holding 2000 lbs
51 135 Bag of Holding 2000
52 665 Libram of Ravenloft Golems Mechanical

53 755 Nest of Life
54 314 Daghdha's Club
55 323 Coin of Luck
56 1283 Staff of the Magi
57 1285 Staff of the Magius
58 1300 Staff of the White Well
59 1300 Staff of Wizardry
60 1301 Endless Stair
61 1308 Bloodstone of Fistantantilus
62 1380 Laprov
63 1415 Yondalla's Sword
64 1495 Titiana's Wand
65 612 Internal Conjunction Engine +5
66 596 Hold of Holding 50'x50'x10'
67 1128 Sounder II
68 1294 Shou Hsing's Walking Stick
69 665 Libram of Ravenloft Golems Gargoyle
70 785 Orb of Dragonkind Eldest Worm
71 1464 Tzolo's Guardian
72 182 Bombard +3
73 1358 Durandan
74 333 Emperor's Crown
75 1394 Shimmering Blade of Shin Ginsen
76 665 Libram of Ravenloft Golems Zombie
77 1137 Alokair's Spell Book
78 1133 The Alcaister
79 665 Libram of Ravenloft Golems Bone
80 1281 Fraz-Urb-luu's Staff
81 1340 The Answerer (Fragarach)
82 563 Hand of Vecna
83 1376 Sword of Horus
84 259 Solomon's Magic Carpet
85 1484 Iron Wand
86 1365 Emperor's Sword
87 203 Crossbow of Distance +2
88 517 Gem of Brightness
89 1119 Blacksling
90 933 Regalia of Might Orb LG
91 933 Regalia of Might Orb LN
92 933 Regalia of Might Orb LE
93 933 Regalia of Might Orb NG
94 933 Regalia of Might Orb N
95 933 Regalia of Might Orb NE
96 933 Regalia of Might Orb CG
97 933 Regalia of Might Orb CN
98 933 Regalia of Might Orb CE
99 520 Elvenstar
100 621 Jacinth of Inestimable Beauty
101 649 True Dragonlance
102 722 Mill of Sampo

Chapitre 4



103	297	Cloak of Blackflame
104	1455	Great Tree
105	1478	Wand of Death
106	1490	Wand of Orcus
107	546	Gnomewrecker
108	610	Idol of Lolth
109	177	Airboat
110	1346	Blackrazor
111	1366	Excalibur II
112	337	Crown of Souls
113	338	Crown of Souls II
114	1218	Red Book of War
115	1150	Bowgentle's Book
116	357	Dagger of Blackflame
117	923	Queen Ehliisa's Marvelous Nightingale
118	1128	Souder III
119	759	Nithian Monolith
120	222	Brass Horseman
121	1432	Throne of the Gods
122	1439	Canon of Changes
123	1439	Canon of Changes II
124	1280	Staff of the Fates
125	647	Anhur's Lance
126	1469	Vampire Sheath
127	1552	Heward's Mystical Organ II
128	431	Egg of Dragon Breath Very Old
129	933	Regalia of Might Scepter LG
130	933	Regalia of Might Scepter LN
131	933	Regalia of Might Scepter LE
132	933	Regalia of Might Scepter NG
133	933	Regalia of Might Scepter N
134	933	Regalia of Might Scepter NE
135	933	Regalia of Might Scepter CG
136	933	Regalia of Might Scepter CN
137	933	Regalia of Might Scepter CE
138	72	Armor of Blackflame
139	1345	Sword of Blackflame
140	1230	Sakatha's Spell Book
141	1128	Souder IV
142	214	Box of Many Holdings 4'x4'x4'
143	182	Bombard +4
144	973	Laduguer's Ring
145	720	Mighty Servant of Leuk-o
146	945	Rift Spanner
147	1007	Ring of Winter
148	528	Soul Gem
149	280	Chariot of Ra
150	1396	Slayer
151	1446	Tooth of Dahlver-nar
152	1455	Tree of Life

153	1298	Thoth's Staff
154	1302	Standing Stones
155	431	Egg of Dragon Breath Venerable
156	1409	Tri-Entity
157	550	Gravitic Stabilizer
158	806	Pearl of Power II
159	1456	Tree of Life II
160	214	Box of Many Holdings 5'x5'x5'
161	1108	Ship of Pearl
162	1453	Chemcheaux Teleport Pad
163	185	Disks of Mishakal
164	187	Disks of Mishakal II
165	431	Egg of Dragon Breath Wyrn
166	431	Egg of Dragon Breath Great Wyrn
167	933	Regalia of Might Complete
168	1343	Sword of Babette Maelstrom

Tableau 40 : Objets : Maudits

dé	page	objet
1	1544	Black Ivory Horn
2	95	Red Arrow -1
3	100	Arrow of Sleighing
4	242	Exploding Candle Small
5	318	Bloodcoin
6	1520	Weapon of Lefthandedness
7	871	Potion of Gluttony
8	882	Potion of Poison
9	1160	Cursed Tome
10	775	Oil of Phosphorescence
11	85	Arrow of Aggravation
12	86	Arrow of Bow-Breaking
13	92	Arrow of Misdirection
14	240	Candle of Brilliance Cursed Small
15	324	Raistlin's Cursed Money
16	1471	Violets of Pain
17	1507	Agoraphobic Weapon
18	1508	Bloodfearer Weapon
19	1510	BrittleBlade Weapon
20	1510	Claustrophobic Weapon
21	1521	Narcissistic Weapon
22	1524	Shivering Weapon
23	860	Potion of Delusion
24	805	Pearl of Power Cursed
25	828	Philter of Drunkenness
26	321	Cursed Copper Piece
27	1526	Weapon of Surrender
28	869	Potion of Foul Water

Equipment



29 151 Carnivorous Balloon
30 242 Exploding Candle Large
31 1344 Berserk Dancing
32 856 Potion of Blindness
33 858 Potion of Confusion
34 865 Potion of Drunkenness
35 868 Potion of Fire Vulnerability
36 869 Potion of Forgetfulness II
37 874 Potion of Lethargy
38 878 Magic Peas
39 880 Potion of Open Mind
40 895 Potion of Ugliness
41 897 Potion of Worm Calling
42 445 Elixir of Reduction
43 777 Oil of Scents
44 828 Philter of Drunkenness II
45 240 Candle of Brilliance Cursed Large
46 243 Candle of Powerlessness
47 881 Potion of Petrification
48 1215 Poison Pages
49 746 Ten-Penny Nail
50 857 Potion of Childishness
51 886 Potion of Rage
52 438 Rotten Egg
53 765 Bruno's Curse Oil
54 781 Ointment of Scarring
55 784 Orb of Distant Magic
56 815 Cow Bell
57 1354 Cursed Sword II
58 1431 Poor Tent
59 156 Banner of Insults
60 854 Potion of Aging
61 887 Potion of Reverse Ventriloquism
62 927 Porcupine Quill Pen
63 929 Quiver of Wrong Returning
64 964 Ring of Folly
65 1071 Cursed Scroll
66 1072 Cursed Scroll II
67 439 Egg of Shattering
68 443 Elixir of Madness
69 690 Map of Distortion
70 694 Map of Misleading
71 746 Necklace of Air Breathing
72 772 Oil of Lightning Bolts
73 808 Pearl of Wisdom Cursed
74 819 Drums of Deafening
75 822 Rattle of Death
76 89 Arrow of Explosions
77 136 Noj's Bag of Misplacing
78 138 Bag of Transmuting

79 160 Barrel of Monleys
80 164 Pearl Bead
81 251 Cap of Sleep
82 252 Caparison of Comparison
83 252 Caparison of Enslavement
84 267 Blindness Cauldron
85 267 Entrancement Cauldron
86 284 Cheese of Vile Odors
87 318 Coin of Almor
88 160 Barrel of Poverty
89 880 Potion of Opposite Alignment
90 881 Potion of Pestilence
91 884 Potion of the Psychotic Killer
92 423 Dust of Sneezing
93 772 Jazper's Oil of Permanent Etherealness
94 781 Poison Ointment
95 808 Pearl of Ultimat Wisdom
96 22 EE : Psionic Dampener Self-Dampening
97 50 Anklet of Sinking
98 1354 Cursed Sword
99 770 Oil of Fumbling
100 726 Mirror of Duplication
101 350 Cube of Disabiliites
102 350 Cube of Farce
103 909 Smoke Powder
104 1072 Cursed Scroll of Amber
105 67 Armband of Variable Strength
106 274 Chair of Helplessness
107 859 Potion of Deafness
108 1125 Pipe of Puckering
109 743 Muzzle of Mauling
110 1465 Urn of Curses
111 600 Horseshoe of Petrification
112 1354 Cursed Berseker Sword
113 841 Fork of Jabbing
114 846 Trident of Yearning
115 927 Quill Pen of Scribbling
116 932 Ship Rake
117 948 Animal Magnetism Ring Cursed
118 955 Ring of Contrariness
119 957 Distraction Ring Cursed
120 958 Drow Ring to nonDrow
121 968 Halaster's Teleportation Ring
122 984 Nuggin's Cursed Ring of Armoring
123 1006 Ring of Weakness Weakness
124 1007 Wizzo's Ring of Compulsions
125 1014 Robe of Powerlessness
126 1016 Robe of Serration
127 1018 Robe of Vermin
128 1021 Pet Rock Cursed

Chapitre 4



129	1043	Rope of Constriction	179	223	Brazier of Sleep Smoke
130	1046	Rudder of Maneuvrability G Cursed	180	250	Cap of Evil
131	1053	Sash of Immolation	181	255	Cape of Reeking
132	1058	Scarab of Protection II -1	182	257	Carpet of Frying
133	1085	Suggestion Scroll	183	261	Case of Compression Cursed
134	1092	Sheath of Frogs	184	290	Dalvan's Circlet
135	1111	Hefiz's Superb Shiny Shoe	185	326	Collar of Stiffness
136	1113	Shovel of Digging Cursed	186	331	Cot of Restlessness
137	1122	Slippers of Slowness	187	353	Curtain of Death
138	1123	Bubble Pipe	188	360	Dagger of the Evil Eye
139	423	Dust of Sneezing II	189	1269	Sphere of False Calling
140	423	Dust of Sneezing and Choking	190	1271	Spinning Wheel Cursed
141	425	Earring of Burrowing	191	1309	Cursed Well Stone
142	487	Flask of Curses	192	1318	Stone of Weight
143	504	Gauntlets of Fumbling	193	1324	Harp of Fingerbreaking
144	522	Jewel of Attacks	194	1413	Sword of the White Coast
145	522	Jewel of Attacks upon the Owner	195	1445	Vacuous Grimoire
146	533	Girdle of Femininity/Masculinity Changing	196	1507	Weapon of Adaptation -2
147	534	Girdle of Gender Alteration	197	1508	Antistoneskin Weapon
148	535	Kerisis's Girdle of Femininity	198	1530	Wheel of Burning
149	543	Golden Glove	199	1532	Wheel of Misfortune
150	547	Mana Goblet of Fixation	200	1559	Display Window
151	550	Grappling of Luckless Returning	201	1559	Window of Visiting
152	560	Hammock of Entrapment	202	948	Ring of Apathy
153	566	Handkerchief of Sneezing	203	1129	Backbiter +1
154	568	Magical Harpoon -1	204	471	Cursed Figurehead
155	570	Hat of Fools	205	504	Gauntlet of Entrapment
156	570	Gnaash's Hat of Stupidity	206	547	Mana Goblet of Death
157	572	Hat of Stupidity	207	584	Helmet of Alignment Change
158	591	Helmet of Opposite Alignment	208	612	Shahpesh's Incense of Obsession
159	611	Incense of Obsession	209	623	Cursed Javelin
160	698	Mask of Death	210	653	Lens of Blinding
161	713	Medallion of Missile Attraction	211	749	Necklace of Greed Marv's Necklace of Memory
162	715	Medallion of Thought Projection	212	750	Displacement
163	733	Red Mirror	213	752	Necklace of Ugliness
164	748	Necklace of Bad Taste Cursed	214	35	Amulet of Hunting Cursed -2
165	751	Noj's Necklace of Not-so-smart Missiles	215	49	Anklet of Growth
166	752	Necklace of Strangling	216	154	Cursed Banner
167	752	Necklace of Strangulation	217	173	Blanket of Devouring
168	816	Bell of Ringing	218	236	Cameo of Incompetence
169	817	Chime of Hunger	219	247	Cane of Age
170	825	Periapt of Foul Rotting	220	247	Cane of Blindness
171	35	Amulet of Hunting Cursed -1	221	248	Cane of Stiffness
172	35	Amulet of Inescapable Location	222	249	Canister of Curses
173	37	Orcish Amulet Cursed	223	326	Collar of Strangling
174	43	Amulet of Sleeplessness	224	331	Cot of Entrapment
175	114	Cursed Battle Axe	225	1429	Tent of Captivity
176	204	Cursed Bow	226	1470	Vest of Attraction
177	211	Bowl of Watery Death	227	1544	Horn of Baubles
178	220	Bracer of Attraction			

Equipment



228	1544	Horn of Bubbles
229	1557	Whistle of Deafness
230	1563	Yoke of Irritation
231	132	Beltpouch of Disappearance
232	256	Carpet of Diving
233	274	Chair of Ugliness
234	1555	Pipes of Pain
235	35	Amulet of Hunting Cursed -3
236	924	Quill Pen of Erasing
237	947	Ring of Affliction
238	952	Ring of Bureaucratic Wizardry
239	956	Ring of Curses
240	992	Ring of Randomness Rocckoe's Ring of Bureaucratic Wizardry
241	995	Wizardry
242	1006	Ring of Weakness Berserk Strength
243	1100	Missile Attractor Shield Double
244	1129	Backbiter +2
245	473	Amber Monkey Cursed Blinding
246	473	Amber Monkey Cursed Deafening
247	473	Amber Monkey Cursed Muting
248	533	Girdle of Femininity/Masculinity Neutering
249	830	Philter of Stammering and Stuttering
250	66	Armband of Salutation
251	78	Armor of Missile Attraction -1
252	81	Armor of Rage
253	83	Armor of Vulnerability -1
254	83	Armor of Vulnerability II -1
255	133	Bag of Devouring
256	133	Devouring Pouch
257	210	Bow of Warning with Curse
258	230	Buckle of Faulty Lockpicks -5%
259	234	Cage of Entrapment
260	257	Rug of Smothering
261	276	Chalice of Poison
262	1323	Harp of Discord
263	1129	Backbiter +3
264	552	Dwarf Thrower
265	654	Lens of Petrification
266	171	Zoster of Zoophobia
267	171	Bench of Encumbrance
268	196	Boots of Pinching
269	414	Dress of Protection -1
270	948	Annulment Ring
271	956	Cursed Ring of the Great Kingdom
272	957	Ring of Delusion
273	967	Gordon's Magic Ring
274	1001	Ring of Spell "Turning"
275	1110	Ship's Wheel of Maneuvrability G
276	489	Iron Flask

277	501	Gaff of Gaffes
278	547	Mana Goblet of Sleep
279	569	Conical Hat
280	732	Mirror of Opposition
281	746	Necklace of Almor
282	751	Necklace of Petrification
283	831	Phylactery of Long Years Cursed
284	831	Phylactery of Monstrous Attention
285	34	Health Amulet Cursed Amulet of Perpetual Youth and Inexperience
286	38	Inexperience
287	46	Anchor of Staying Cursed
288	69	Armor of Acidic Secretion
289	183	Dragon Bone Cursed
290	221	Bracer of Defenselessness
291	230	Buckle of Faulty Lockpicks -10%
292	250	Cursed School Cap
293	261	Carving of Restful Sleep
294	294	Noj's Claw of Magic Exchange
295	332	Black Crown of Aerdy
296	1331	Lyre of Wounding
297	1411	Sword of Underwear Snatching
298	1476	Wand of Burdening
299	654	Lens of Petrification II
300	1100	Missile Attractor Shield Triple

Tableau 41 :

Objets : Artefacts

dé	page	objet
1	873	Poison
2	885	Quirks of Magical Potion
3	907	Quirks of the Magical Powders
4	918	Psychometron of Nerad
5	919	Pyramid Energy
6	923	Queen Ehlissa's Marvelous N... II
7	925	Kuroth's Quill Pen II
8	931	Rainbow Scarf of Sinbad
9	938	Regalia of Might II
10	938	Regalia of Might II Crown G
11	938	Regalia of Might II Scepter G
12	938	Regalia of Might II Orb G
13	938	Regalia of Might II Crown N
14	938	Regalia of Might II Scepter N
15	938	Regalia of Might II Orb N
16	938	Regalia of Might II Crown E
17	938	Regalia of Might II Scepter E
18	938	Regalia of Might II Orb E

Chapitre 4



19	966	Ring of Gaxx
20	990	Quirks of Magical Rings
21	1019	Death Rock
22	1022	Asmodeus's Ruby Rod
23	1024	Rod of Cancellation
24	1033	Monadic Deva Rod
25	1034	Rod of Orbs
26	1035	Quirks of Magical Rods
27	1038	Segojan Earthcaller's Rod
28	1038	Rod of Seven Parts
29	1039	Rod of Seven Parts II
30	1041	Rod of Teeth
31	1045	Rose of Eternal Slumber Single
32	1045	Rose of Ravenloft
33	1059	Rainbow Scarf of Sinbad
34	1063	Milenian Scepter
35	1064	Scepter of the Sorcerer-King
36	1066	Stone Scepter of Shih
37	1081	Quirks of Magical Scrolls
38	1087	Seal Jafar al-Samal
39	1100	Mirror-Shield of Rheddrian
40	1101	Quirks of Magical Shields
41	1149	Book with no End
42	1192	Spell Book of a Magic User
43	1239	Sibylline Book
44	436	Mishakal's Token Egg
45	443	Quirks of Elixirs
46	451	All Knowing Eye of Yasmin Sira
47	458	Queen's Eye
48	460	Eye of Vecna II
49	489	Iron Flask of Tuerny the Mercyless II
50	498	Fountain of Time
51	498	Fountain of Tomorrow
52	508	The Gauntlet
53	530	Girdle of Armida
54	544	The Sentinel
55	553	Hammer of Gesen
56	564	Hand of Vecna II
57	575	Artifurnace
58	584	Armet by Wayland
59	589	Helmet of Halav
60	591	Helmet of Petra
61	604	Verthandi's Invincible Hourglass
62	604	Baba Yaga's Hut II
63	607	Icon of Halav
64	608	Icon of Petra
65	621	Jacinth of Inestimable Beauty II
66	648	Ortnit's Lance of Doom
67	660	Codex of Infinite Planes
68	669	Libram of Zargos

69	670	Lizardskin Bed
70	680	Mace of St. Cuthbert IV
71	684	Machine of Lum the Mad II
72	694	Master Plan
73	701	Johydee's Mask II
74	717	Merty's Marvelous Marketplace
75	720	Mighty Servant of Leuk-o II
76	738	Monocle of Bagthalos
77	761	Obsidian Man of Urik
78	784	Diamnod Orb of Tyche
79	786	Orb of Dragonkind II
80	812	Calvan's Bell
81	825	Peaceful Periapt of Pax
82	829	Philter's Quirks
83	22	EE : Quirk
84	25	Acorn of Wo Mai
85	32	Fiend Amulet
86	43	Thet of Ptah
87	47	Ankh of Life
88	48	Ankh of Power
89	48	Ra's Ankh
90	48	True Ankh
91	52	The Apparatus
92	53	Alchemist's Apparatus
93	56	Apparatus of Dreadful Construction
94	58	Fandal Steelskin's Apron
95	59	Arcane Formulae for a Dracolich
96	60	Arcane Formulae for a Lich
97	69	Abbathor's Armor
98	71	Arvoreen's Chain Mail
99	72	Calladuran Smoothhands's Chain Mail
100	77	Gnarldan's Armor
101	77	Heimdall's Armor
102	77	Heimdall's White Armor
103	77	Ilneval's Red Chain Mail
104	77	Indra's Goldne Armor
105	78	Lemmikainen's Armor
106	79	Quirk of Magical Armors
107	82	Surtr's Iron Armor
108	85	Appolo's Arrow
109	92	Oberon's Arrow of Subduing
110	93	Oberon's Arrow of Slaying
111	111	Agni's Red Axe
112	112	Ama-Tsu-Mara's Vorpall Axe
113	112	Arumdina
114	114	Brihaspati's Axe
115	114	Calladuran Smoothhands's Axe
116	115	Axe of Cutting
117	115	Axe of the Dwarf Lords
118	115	Axe of the Dwarvish Lords

Equipment



119 116 Axe of the Emperors
120 118 Garl Glittergold's Battle Axe
121 118 Gnarldan's Battle Axe
122 118 Maglubiyet's Axe
123 119 Nomog-Geaya's Hand Axe
124 119 Sampsa's Golden Axe
125 120 Thumb height Man's Axe
126 164 Glass Bead of Oblivion
127 169 Lemmikainen's Belt
128 169 Meginjarder
129 169 Shadow Belt
130 170 Vainamoinen's Belt
131 189 Ravenloft Golem Books Clay
132 189 Ravenloft Golem Books Doll
133 189 Ravenloft Golem Books Gargoyle
134 189 Ravenloft Golem Books Glass
135 189 Ravenloft Golem Books Mechanical
136 207 Iron Bow of Gesen
137 207 Iron Bow of Gesen II
138 210 Solonor Thelandira's Bow
139 212 Bringer of Doom
140 213 Face of Xenous
141 221 Bracer of Invulnerability
142 227 Ivory Plume of Maat
143 229 Broom of Blindness
144 231 Bush of Lemmikainen
145 251 Pileus
146 259 Carven Oak
147 263 Cloud Castle
148 265 Cloud Castle II
149 268 Hymir's Steaming Cauldron
150 272 Ivory Chain of Pao
151 275 Holy Grail
152 275 Holy Grail II
153 280 Red Chariot of Agni
154 280 Surya's Chariot
155 293 Cirlet of Mighty Simurgh
156 315 Invulnerable Coat of Arnd II
157 322 Coin of Jisan the Bountiful
158 326 Comb of the Korrigans
159 337 Scorpion Crown
160 339 Crown of the Stars
161 342 Crystal of the Ebon Flame II
162 343 Crystal of Light
163 343 Shard of Sakkrad
164 347 Eye of the Gods
165 352 Cup of Al'Akbar
166 405 Time Journeying Device
167 1267 Spellbook of Zargos
168 1289 Quirks of Magical Staves

169 1291 Rheddrian's Staff
170 1293 Shadowstaff
171 1345 Blackjammer's Cutlass
172 1378 Sword of Kas II
173 1394 Silencer of Bodash
174 1418 Myrkul's Tablet of Fate
175 1418 Takht of the Jann
176 1419 Talisman of Al'Akbar
177 1432 Throne of the Gods II
178 1436 Timepiece of Klorr
179 1441 Herald of Mei Lung
180 1445 Tome of Ssu-Ma
181 1446 Tooth of Dahlver-nar II
182 1453 Fiery Brand of Masuwu
183 1458 Triad of Betrayal
184 1509 Boneiron Weapon
185 1509 Bonewood Weapon
186 1513 Fossilized Weapon
187 1514 Intelligent Weapon
188 1516 Intelligent Weapon II
189 1522 Purple-Leaf Weapon
190 1522 Quirks of Weapons
191 1528 Well of all Heals
192 1534 Wife of Ilmarinen
193 1544 Horn of Change
194 1546 Horn of the Sacred Grove
195 1550 Heward's Mystical Organ
196 1556 YE'Cind's Recorder
197 1561 World-Shield Ore
198 1100 Noj's Missile Attractor
199 957 Ring of Dizziness
200 1055 Scarab of Death
201 1058 Mazrikoth's Scarab of Death
202 523 Jewel of Obsession
203 614 Ioun Stone Blue-Green Spindle Cursed
204 614 Ioun Stone Brass Lozenge Cursed
Ioun Stone Bright White Rectangle
205 614 Cursed
206 614 Ioun Stone Brown Rhomboid Cursed
207 614 Ioun Stone Clear Pink Sphere Cursed
208 615 Ioun Stone Clear Sphere Cursed
209 615 Ioun Stone Copper Rectangle Cursed
210 615 Ioun Stone Deep Black Sphere Cursed
Ioun Stone Flickering White Snowflake
211 615 Cursed
212 615 Ioun Stone Gold Ellipsoid Cursed
213 615 Ioun Stone Green Sphere Cursed
214 615 Ioun Stone Light Blue Prism Cursed
215 616 Ioun Stone Maroon Star Cursed
216 616 Ioun Stone Orange Cube Cursed

Chapitre 4



217	616 Ioun Stone Pale Yellow Lozenge Cursed
218	616 Ioun Stone Puce Cube Cursed
219	616 Ioun Stone Pulsing Red Star Cursed Ioun Stone Pure White Octaedron
220	618 Cursed
221	618 Ioun Stone Rainbow Ellipsoid Cursed
222	618 Ioun Stone Rainbow Spindle Cursed
223	618 Ioun Stone Silver Rod Cursed
224	618 Ioun Stone Silver Sphere Cursed
225	618 Ioun Stone Silvery Mirror Cube Cursed
226	618 Ioun Stone Soft Black Rectangle Cursed
227	618 Ioun Stone Yellow Sphere Cursed
228	44 Amulet of Vadarin
229	230 Buckle of Faulty Lockpicks -15% Censer of Summoning Hostile Air
230	270 Elementals
231	307 Cloak of Poisonousness
232	953 Ring of Clumsiness
233	1002 Ring of Strength Cursed
234	1013 Kaftan of Ogrishness
235	1051 Sail of Maneuverability -1
236	435 Incubulum
237	734 Mirror of Simple Order
238	800 Oven of Heating Defective
239	78 Armor of Missile Attraction -2
240	83 Armor of Vulnerability -2
241	83 Armor of Vulnerability II -2
242	161 Basin of Hidden Dangers
243	228 Broom of Animated Attack
244	230 Buckle of Faulty Lockpicks -20%
245	300 Cloak of Echoes
246	347 Crystal Hypnosis Ball
247	1434 Throne of Incineration
248	27 Amulet of Amiability
249	28 Amulet of the Beast Ivory
250	1010 Robe of Blending
251	1010 Robe of Blending II
252	730 Not-So-Funny Funhouse Mirror
253	1322 Broken Harp
254	1415 Zosh's Xebec of Doom
255	1432 Throne of Death
256	78 Armor of Missile Attraction -3
257	83 Armor of Vulnerability -3
258	83 Armor of Vulnerability II -3
259	835 Cursed Pick of Earth Parting
260	1121 Slippers of Dancing
261	519 Gem of Delusion
262	633 Kite of Lightning
263	28 Amulet of the Beast Silver
264	45 Fishing Anchor

265	82 Skoriaan's Drow Chain Mail
266	194 Boots of Dancing
267	1439 Tome of Dogmatic Methods
268	1440 Tome of Dogmatic Methods II
269	1442 Tome of Hopeless Deeds
270	1003 Three Witches Ring
271	78 Armor of Missile Attraction -4
272	83 Armor of Vulnerability -4
273	405 Desk of Restudying
274	47 Anchor of Weight
275	78 Mourner's Armor
276	109 Astrolabe of Henrik
277	1321 Biwa of Discord
278	1332 Qanun of Discord
279	668 Libram of Tedium
280	101 Dragonnel-by-the-Cliff
281	996 Ring of Servitude
282	79 Armor of Possession
283	103 Glorindel's Gates
284	378 Janean's Deck of Many Things
285	379 Deck of Cards of Many Things
286	379 Deck of Cards of Many Things II
287	1268 Spelljammer Detector Helmet
288	1328 Lyron's Harpsichord of Commanding
289	62 Ardraken's Refreshment Simulacrum
290	106 The Watchers
291	361 Fang of the Nosferatu
292	609 Icon of the Raven
293	662 Libram of Golems Cursed
294	656 Lens of Transformation
295	817 Sebastian's Chime of Opening
296	962 Famulus Ring
297	1013 Marion's Robe of Blending
298	104 Glorindel's Living Painting
299	448 Helm Bomb
300	relancer dans la deuxième partie

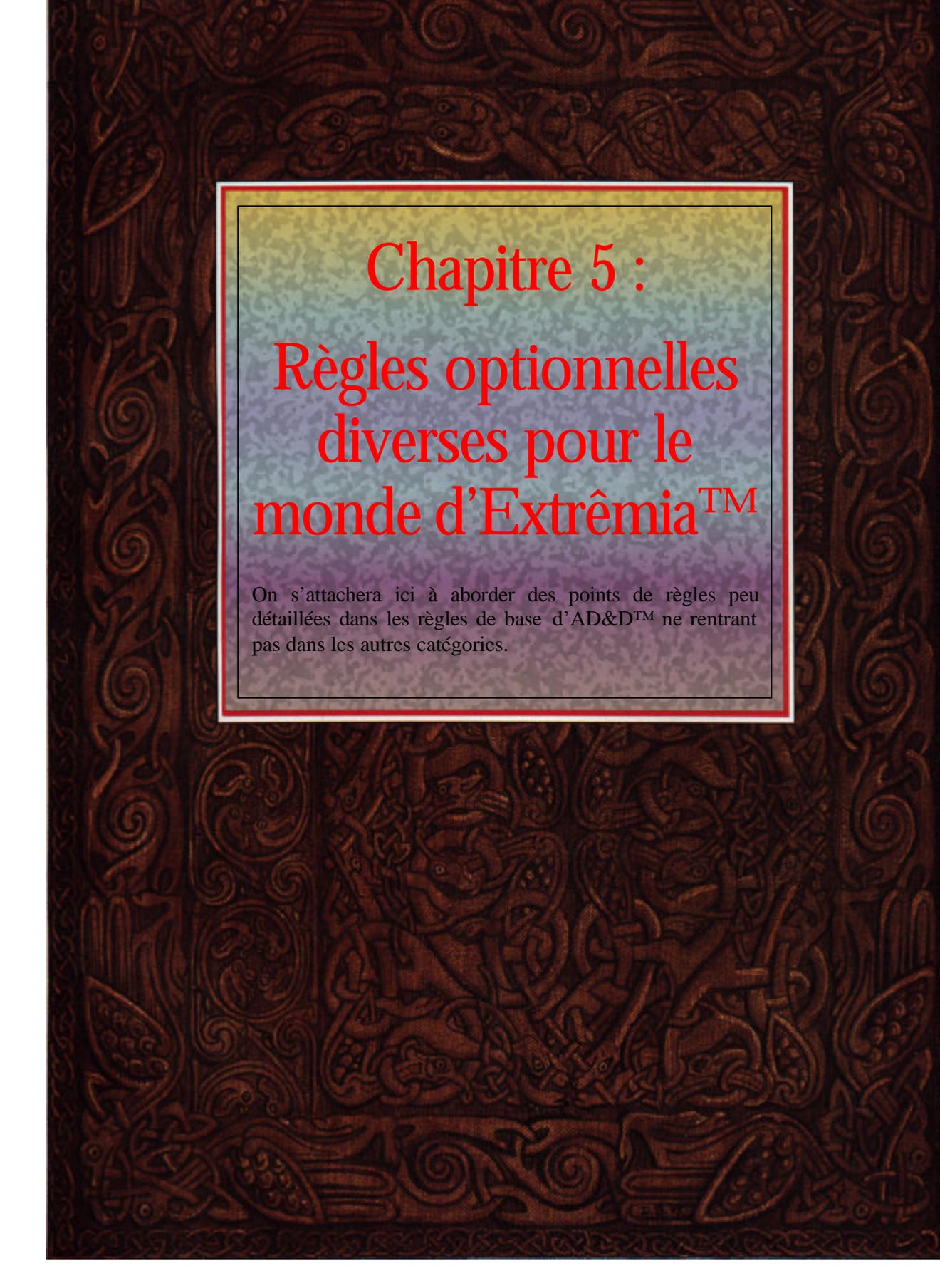
deuxième partie (1d30+1d20)

1	108 Widow's Walk
2	102 The Gladiators
3	576 Death Helm
4	577 Gnomish Helm
5	105 Igraine's Portrait
6	50 Antennae of Triangulation
7	185 Book of Binding Souls
8	795 Orb of Golden Death
9	578 Lifejammer
10	332 Crown of Blackmoor
11	577 Furnace Helm
12	580 Spelljammer Helm Minor

Equipment



13	723	Berlithian's Mystical Mirror
14	580	Series Helm *2
15	575	Bardic Helm
16	580	Spelljammer Helm Major
17	579	Orbus Helm
18	1268	Spelljammer Detector Detector
19	575	Cloaking helm
20	574	Alarm Beacon Helm + Ring
21	611	Quentin's Idol
22	576	Forge Helm
23	579	Pool Helm
24	581	Ultimate Helm
25	579	Pump Helm
26	578	Ki-Helm
27	579	Radiant Helm
28	577	Grand Helm
29	21	EE : Aquatic without Free Action
30	70	Aquatic Armor without Free Action
31	21	EE : Aquatic with Free Action
32	70	Aquatic Armor with Free Action
33	835	Pick of Propitiousness
34	835	Pick of Strumming
35	851	Postern-1
36	927	Quill Pen of Scroll Creation II
37	972	Ring of Jumping
38	1086	Sea Dew
39	1091	Shade of the Shadow
40	1341	The Answerer II-VII
41	1398	Special Sword
42	442	Glitz & Klax's Elixir
43	517	Bupu's Emerald
44	614	Ioun Stone Bright Silver Cylinder Normal Ioun Stone Bright Silver Cylinder
45	614	Supercharged
46	703	Magical Mask
47	729	Mirror of Lakes
48	807	Serpent Spirit Pearl
49		Rien.
50		Rien.



Chapitre 5 :

Règles optionnelles diverses pour le monde d'Extrêmia™

On s'attachera ici à aborder des points de règles peu détaillées dans les règles de base d'AD&D™ ne rentrant pas dans les autres catégories.



Les divers effets de la cécité

(remerciements à un inconnu du net)

Un personnage aveugle a deux solutions dans AD&D :

- soit il se fait soigner par un clerc, *guérison de la cécité* (si c'est possible), *souhait*, intervention divine, etc...
- soit il accepte son sort.

Dans le cas où il ne peut recouvrer la vue, les règles à appliquer pour le personnage sont les suivantes :

Effet de la cécité sur la détection des bruits

Les aveugles ont tendance à compenser leur cécité par une ouïe accrue.

Personnage aveugle de naissance

Dans le cas d'un aveugle de naissance, le score de 50% de base en détection des bruits est acquis dès le premier niveau. Par la suite il gagne 1% par niveau consécutif. Dans le cas d'un barde ou d'un voleur atteint de cécité les pourcentages sont cumulés avec ceux des compétences de voleur.

Personnage devenu aveugle

Lorsqu'un personnage devient aveugle on considère que pour tous les niveaux suivant sa cécité le personnage gagne 10% dans «détection des bruits» et ceci jusqu'à ce qu'il atteigne 50%. Il gagne 1% par niveau consécutif, comme l'aveugle de naissance.

Effets de la Cécité pour les Classes de personnages

Pour toutes les classes, la cécité est un handicap, mais pour certaines plus que pour d'autres :

De manière générale

Un personnage aveugle combattant souffre en permanence des malus de combat dans l'obscurité (c'est valable pour toutes les classes). De plus il devient impossible de faire des coups localisés. Attention cependant: les aveugles de naissance partent avec un bonus de 30% supplémentaire dans la compétence Combat Aveugle et Tir/Lancé aveugle.

Magiciens

Il devient impossible à un magicien d'apprendre ses sorts, sauf dans le cas où un autre magicien passe le temps nécessaire pour lui lire à l'oreille (pas à haute voix le sort pourrait être utilisé à partir du livre par le lecteur !). A la fin de la lecture l'auditeur fait un jet de compréhension des sorts comme s'il s'agissait d'un nouveau sort (pour simuler la différence entre ce qu'on écoute et ce qu'on comprend). S'il échoue, le sort n'est pas mémorisé et il faut recommencer !

Prieurs

Le prier n'a aucun malus pour apprendre ses sorts puisse qu'il les apprend par la prière.

Roublards

La compétence de lire les langues devient inutilisable, ainsi que celle de se cacher dans l'ombre. Les pourcentages des compétences de *vol à la tire*, *déplacements silencieux* et *grimper aux murs* sont divisés par deux, ceux de *trouver* et *désamorcer les pièges* est divisée par quatre et ceux de *crochetage des serrures* ne subissent



Chapitre 5

aucun malus. De plus les attaques dans le dos deviennent impossibles et, sans l'assistance de quelqu'un, la connaissance des objets magiques, du barde, est divisée par deux.

Psioniques

Les utilisateurs de pouvoirs psioniques souffrent d'un malus de 2 points à leurs jets de pouvoir si celui-ci requiert de voir la cible ou le bénéficiaire du pouvoir.

Effets de la Cécité sur les Compétences

Toutes les compétences connues du personnage et nécessitant exclusivement la vue sont inutilisables, c'est-à-dire 0% (pas de lire et écrire, ni de lire les langues pour les roublards).

Aveugle de naissance : Le MD peut considérer que, dans le cas d'un bonus de *lecture/écriture*, le personnage doit avoir en échange une langue parlée.

Pour les autres compétences où la vue est utile, le personnage a des malus allant de 0 à -50% sur ses jets (à décider avec le DM et fonction de chaque compétence).

Exemple : Les compétences exclusivement intellectuelles comme les langues ne subissent aucun malus au score à réaliser - La *cuisine* peut subir un malus de 10%, l'odorat et le goût pouvant remplacer en grande partie la vue. L'*utilisation des cordes* peut avoir des malus variables de 5% s'il s'agit de faire un nœud d'amarre ou -50% si c'est pour réaliser un piège en corde. Les *premiers soins* peuvent avoir un malus de 15%, et la compétence *sens de l'orientation* peut subir des malus jusqu'à 50% (même si on sait qu'avec le temps les aveugles apprennent à connaître leur environnement habituel). Nous vous suggérons pour cette dernière compétence de baisser progressivement le malus au fur et à mesure que le personnage s'habitue à sa cécité.

Effets de la Cécité sur les sorts

L'apprentissage des sorts a été évoqué plus haut pour le magicien et le prêtre. Par contre le lancement de sort peut concerner toutes les classes.

Tout d'abord les sorts ou objets magiques nécessitant la lecture sont inutilisables. Pour ce qui est du ciblage, pendant le niveau durant lequel le personnage est devenu aveugle (niveau zéro pour les aveugles de naissance) aucun sort ne peut être lancé sauf si le bénéficiaire peut être touché. Au niveau suivant, le personnage peut essayer de cibler grâce à son ouïe et non sa vue (contrairement aux règles du lancement de sort du Manuel des Joueurs™). Pour que le sort touche la cible, le personnage doit réussir un jet de *détecter les bruits*.

Pour ce qui est des jets de sauvegardes les aveugles peuvent avoir des malus ou des bonus suivant les sorts. Par exemple pour les sorts de *Boule de feu*, *Cône de froid*, les souffles de dragons, et pour tous les sorts offrant un jet de sauvegarde pour simuler l'esquive, les aveugles peuvent avoir un malus de -4 (le bonus de dextérité peut être appliqué) s'ils ont été prévenus à temps (c'est à dire avant que le sort ne parte) par un autre personnage (qui aurait *connaissance des sorts*, par exemple). Dans le cas où il ne serait pas prévenu l'aveugle n'a droit à aucun jet de sauvegarde et prend de plein fouet tous les dégâts.

Par contre pour tous les sorts d'illusion, l'aveugle bénéficie d'un bonus de +4 (voir plus suivant le sort) si le sort altère plus d'un sens. Il est par ailleurs immunisé à tous les sorts ou pouvoirs se basant uniquement sur la vue comme pour un grand nombre de sorts d'illusion. Pour ce qui est de l'invisibilité l'aveugle reçoit +8 au jet de détection (pour simuler le fait que l'invisibilité ne l'affecte pas et qu'il a l'habitude de sentir la présence des gens).



Effets de la surdité

De même que pour la cécité, vivre avec sa surdité entraîne un certain nombre d'ajustements, que nous décrivons ci-après.

Effets de la surdité sur les classes de personnages

Effets de la surdité sur les compétences

Effets de la surdités sur les sorts

Perte de livre de sorts

Un jeteur de sortilèges dont le grimoire a été perdu ou détruit, ne peut regagner ses sorts qu'une fois le grimoire remplacé. En règle générale, le personnage devra verser 1000 po par niveau de sort et passer une semaine par niveau de sort à récupérer ; ainsi, la récupération d'un sort de 3^{ème} niveau coûtera 3000 po et demandera 3 semaines d'études. Ceci demandera au personnage d'y passer tout son temps, sans avoir la possibilité de partir en aventure.

Pourquoi les Bardes peuvent-ils incanter en armure ?

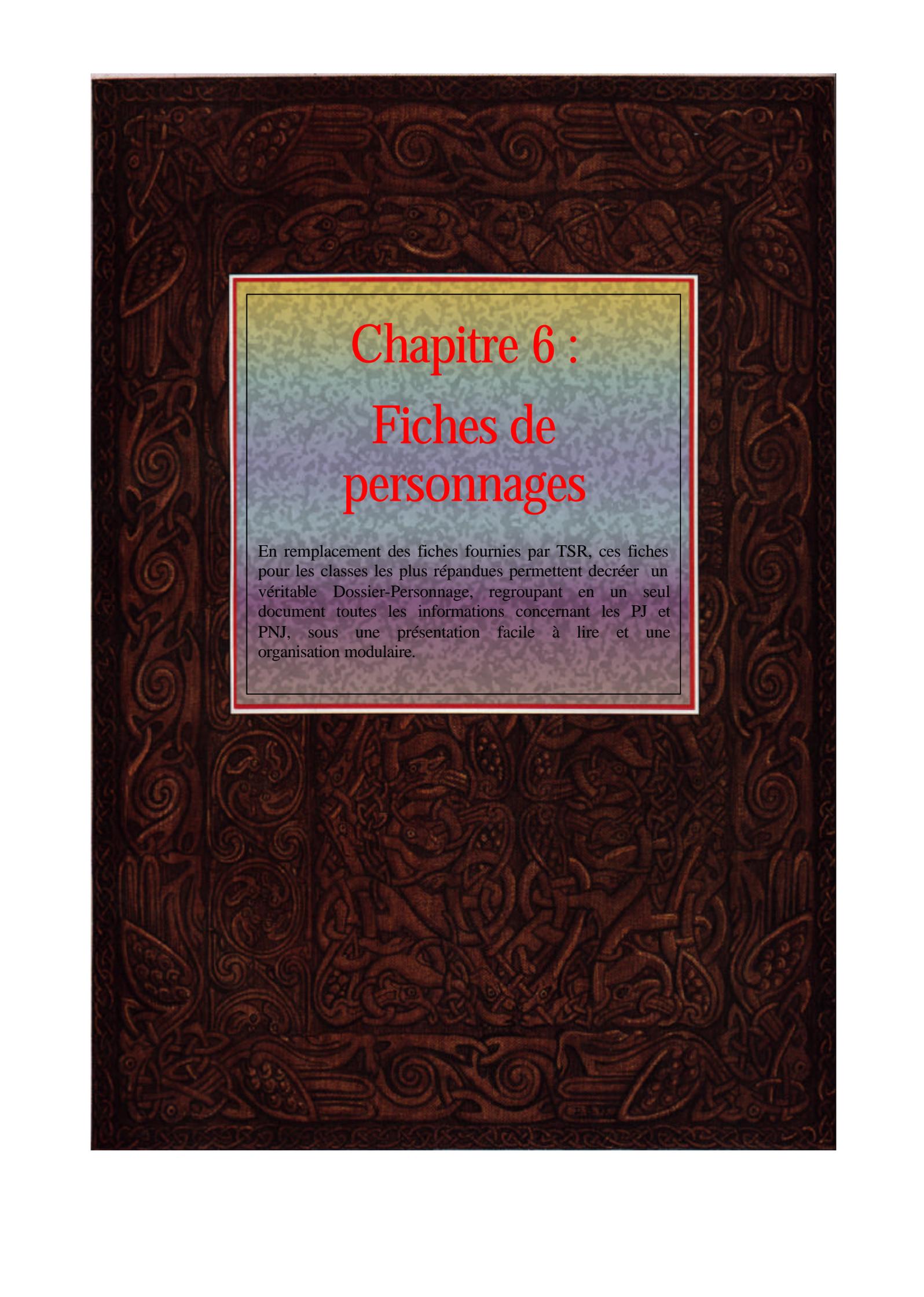
Il est précisé dans le manuel des Joueurs™ que les Magiciens ne peuvent porter d'armures, et ceci, pour plusieurs raisons :

- Les armures gênent leurs mouvements lorsqu'ils doivent exécuter des postures complexes dans le but de lancer des sortilèges
- Les armures sont lourdes et encombrantes pour des Mages qui sont le plus souvent de piètres combattants ; ils n'ont de toute façon pas l'utilité d'une armure
- Les Mages ne savent pas se servir des armures, qui requièrent des heures et des heures de pratique pour être plus qu'un vulgaire morceau de métal. Si les Mages perdaient leur temps à apprendre le fonctionnement des armures, ils ne pourraient même pas avec les maigres connaissances magiques qu'ils possèdent au 1^{er} niveau.

Pour les Bardes, cependant, nombre de raisons évoquées pour les Mages n'ont pas lieu de s'appliquer :

- Les Bardes sont agiles et sont habitués à se déplacer avec des armures légères
- Apprenant «un peu de tout», ils savent à la fois comment utiliser une armure et comment lancer des sorts
- Etant des combattants honorables, une armure leur est d'une utilité cruciale
- Les Bardes utilisent le plus souvent chants et instruments de musiques pour lancer leur sorts plutôt que des postures complexes ; aussi porter une armure en incantant un sort les gênent-ils moins.

Un Barde peut donc incanter des sorts tout en portant les armures suivantes : Cuir, Cuir cloutée, Cotte de mailles ou Cotte de mailles elfique. Attention, cette liste peut varier selon le profil de votre Barde. Lisez bien le profil et demander conseil à votre MD avant de décider quelles armures sont accessibles à votre Barde.



Chapitre 6 :

Fiches de personnages

En remplacement des fiches fournies par TSR, ces fiches pour les classes les plus répandues permettent de créer un véritable Dossier-Personnage, regroupant en un seul document toutes les informations concernant les PJ et PNJ, sous une présentation facile à lire et une organisation modulaire.

Equipelement et Possessions

Dos	Heaume	Visage	Cou
Dos			Epaules
Bras (H/G)			Bras (B/D)
Bouclier	Anneau G	Anneau D	Gants
Bracelet G			Bracelet D
Ceinture			Jambes (B/D)
Jambes (H/G)	Main Gauche	Main Droite	Chausses

Sac à Dos

Sacoche de Selle

Bandoulière

Ceinture

Bourse / Gemmes

Talents du Voleur

Talent	%Actuel	% en Armure	% de Base	Modificateurs divers
Vol à la Tire				
Crocheter les Serrures				
Trouver/Désamorcer des Pièges				
Mouvements Silencieux				
Se Cacher dans l'Ombre				
Détecter les Bruits				
Grimper				
Lire les Langues Inconnues				
Utiliser des Parchemins				

Tab. 30 : Multiplicateurs des dégâts pour l'attaque sournoise

Niveau du Voleur	1 à 4	5 à 8	9 à 12	13 et plus
Multiplicateur des dégâts	2	3	4	5

Tab. 38 : Effets de l'Armure sur les Talents du Voleur

Talent	Sans Armure	Cotte Elfique	Cloutée ou Matelassée	Cuirasse	Annelée ou Mailles	Brigandine ou Feuilletée	Ecailles ou à Bandes	Plates	Plates Intégrale
Vol à la Tire	+5%	-20%	-30%	-60%	-40%	-40%	-50%	-75%	-95%
Crocheter des Serrures	-	-5%	-10%	-50%	-15%	-15%	-20%	-40%	-80%
Trouver / Désamorcer des Pièges	-	-5%	-10%	-50%	-15%	-25%	-20%	-40%	-80%
Mouvements Silencieux	+10%	-10%	-20%	-30%	-40%	-40%	-60%	-80%	-95%
Se Cacher dans l'ombre	+5%	-10%	-20%	-20%	-30%	-30%	-50%	-75%	-95%
Détecter des Bruits	-	-5%	-10%	-10%	-20%	-25%	-30%	-50%	-70%
Grimper	+10%	-20%	-30%	-60%	-40%	-50%	-90%	-95%	-95%

Sans Armure : Lorsqu'on porte un Bracelet de Défense ou une Cape, mais pas d'objet plus gros.

Plates : Y compris Plates de Bronze.

Plates Intégrale : Y compris Plates de Bataille et Complète.

Bonus Raciaux.

Effets de l'Age

Période de Vie	Ans	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
Base	0						
Age Moyen		-1	-	-1	+1	+1	-
Vieil Age		-2	-2	-1	-	+1	-
Age Vénérable		-1	-1	-1	+1	+1	-

Progression en Expérience, DV, Sorts ou Pouvoirs

Nv	XP	DV										Pouvoirs
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												

Mentor Habituel

Expérience

Nom du mentor : _____.	Sagesse : _____.	Niveau :
Classe : _____.	Coût : _____.	Expérience :
Niveau : _____.	T emps requis : _____.	

Langues

Sphères/Ecoles/Disciplines

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Armes Autorisées

Compétences Martiales

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Titre : _____.
 Terre Natale : _____, Seigneur : _____.
 Clan/Organisation : _____, Religion : _____.
 Genre : __. Date de Naissance : ____. Taille : ____. Poids : ____. Cheveux : ____. Yeux : ____.
 Profil : _____, Race : _____, Rang Social : _____.

Traits

Caractéristiques

Points

FOR DEX CON INT SAG CHA	T ch	Dg	Pds	Cmax	Enf	B&H	Vie Psi
	Rflx		Pjct		Dfsif		
	Pv	CMtbl	Résur	Poison	Régén		
	Lng	NvSorts	%Appr	Srts/Niv		Immun	
	Mgie	SrtPlus		%Echec		Immun	
	MaxCdA		LoyInsp		Réac		

T ACO : _____, Déplacement au sol : _____, Ecouter : _____.
 Pénalité de Non-Maitrise : _____, Vitesse de vol : _____, Infravision : _____.
 Classe de Manœuvrabilité : _____.

CA

Armure Portée : _____, CA : _____, CA de Dos : _____.
 Ajustement DEX : _____, CA : _____, CA Surpris : _____.
 Bouclier : _____, CA : _____, CA sans Bouclier : _____.
 Autres Protections : _____.

Combat, T ACO Calculés

Arme	At#	+T ch	+Dg	+10	+8	+6	+4	+2	0	-2	-4	-6	-8	-10	Dg PM/G	T ai	T yp	Fac	Por	Divers	

Jets de Sauvegarde

Paralyse, Poison : _____, Aj. SAG (illusion, enchant) : _____.
 Bâtons, Bâtonnets, Baguettes : _____, Aj. CON (N/G/PG)(*) : _____.
 Pétrification, Métamorphose : _____, Autres Bonus : _____.
 Souffles : _____.
 Sorts : _____

(*) Ajustement dû à la CON contre Sorts et BBB pour les Nains et Les Gnomes; contre Poison, Sorts, BBB pour les Petites-Gens.

Divers

Equipelement et Possessions

Dos	Heaume	Visage	Cou
Dos			Epaules
Bras (H/G)			Bras (B/D)
Bouclier	Anneau G	Anneau D	Gants
Bracelet G			Bracelet D
Ceinture			Jambes (B/D)
Jambes (H/G)	Main Gauche	Main Droite	Chausses

Sac à Dos

Sacoche de Selle

Bandoulière

Ceinture

Bourse / Gemmes

Compétences Martiales et Talents Spéciaux du Guerrier

Compétences Martiales	Talents Spéciaux

Tab. 15 : Nombre d'attaques par Round des Combattants

Niveau du Combattant	1 à 6	7 à 12	13 et plus
Nombre d'attaques par Round	1	3/2	2

Tab. 35 : Nombre d'attaques par round des Spécialistes

Niveau du Guerrier	Arme de Mêlée	Arbalète Légère	Arbalète Lourde	Dague Lancée	Fléchettes	Projectiles
1 à 6	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	3/2
7 à 12	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	2/1
13 et plus	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2

Bonus Raciaux.

Effets de l'Age

Période de Vie	Ans	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
Base	0						
Age Moyen		-1	-	-1	+1	+1	-
Vieil Age		-2	-2	-1	-	+1	-
Age Vénérable		-1	-1	-1	+1	+1	-

Progression en Expérience, DV, Sorts ou Pouvoirs

Nv	XP	DV										Pouvoirs
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												

Mentor

Expérienc

Nom du mentor : _____.	Sagesse : _____.	Niveau :
Classe : _____.	Coût : _____.	Expérience :
Niveau : _____.	T emps requis : _____.	

Langue

Soières/Ecoles/Disciplines

Armes Autorisées

Compétences Martiales

Equipement et Possessions

Dos	Heaume	Visage	Cou
Dos			Epaules
Bras (H/G)			Bras (B/D)
Bouclier	Anneau G	Anneau D	Gants
Bracelet G			Bracelet D
Ceinture			Jambes (B/D)
Jambes (H/G)	Main Gauche	Main Droite	Chausses

Sac à Dos

Sacoche de Selle

Bandoulière

Ceinture

Bourse / Gemmes

Bonus Raciaux.

Effets de l'Age

Période de Vie	Ans	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
Base	0						
Age Moyen		-1	-	-1	+1	+1	-
Viell Age		-2	-2	-1	-	+1	-
Age Vénérable		-1	-1	-1	+1	+1	-

Progression en Expérience, DV, Sorts ou Pouvoirs

Nv	XP	DV										Pouvoirs
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												

Mentor

Expérienc

Nom du mentor : _____.	Sagesse : _____.	Niveau :
Classe : _____.	Coût : _____.	Expérience :
Niveau : _____.	T emps requis : _____.	

Langue

Sphères/Ecoles/Disciplines

Armes Autorisées

Compétences Martiales

Titre : _____
 Terre Natale : _____, Seigneur : _____
 Clan/Organisation : _____, Religion : _____
 Genre : __. Date de Naissance : _____. Taille : _____. Poids : _____. Cheveux : _____. Yeux : _____.
 Profil : _____, Race : _____, Rang Social : _____

Traits Caractéristiques Points

FOR DEX CON INT SAG CHA	T ch	Dg	Pds	Cmax	Enf	B&H	Vie Psi
	Rflx		Pjct		Dfsif		
	Pv	CMtbl	Résur	Poison	Régén		
	Lng	NvSorts	%Appr	Srts/Niv		Immun	
	Mgie	SrtPlus		%Echec		Immun	
	MaxCdA		LoyInsp		Réac		

T ACO : _____, Déplacement au sol : _____, Ecouter : _____
 Pénalité de Non-Maitrise : _____, Vitesse de vol : _____, Infravision : _____
 Classe de Manœuvrabilité : _____

CA	Armure Portée : _____, CA : _____, CA de Dos : _____
	Ajustement DEX : _____, CA : _____, CA Surpris : _____
	Bouclier : _____, CA : _____, CA sans Bouclier : _____
	Autres Protections : _____

Combat, T ACO Calculés

Arme	At#	+T ch	+Dg	+10	+8	+6	+4	+2	0	-2	-4	-6	-8	-10	Dg PM/G	T ai	T yp	Fac	Por	Divers

Jets de Sauvegarde

Paralyse, Poison : _____, Aj. SAG (illusion, enchant) : _____
 Bâtons, Bâtonnets, Baguettes : _____, Aj. CON (N/G/PG)(*) : _____
 Pétrification, Métamorphose : _____, Autres Bonus : _____
 Souffles : _____
 Sorts : _____

(*) Ajustement dû à la CON contre Sorts et BBB pour les Nains et Les Gnomes; contre Poison, Sorts, BBB pour les Petites-Gens.

Divers

Equipement et Possessions

Dos	Heaume	Visage	Cou
Dos			Epaules
Bras (H/G)			Bras (B/D)
Bouclier	Anneau G	Anneau D	Gants
Bracelet G			Bracelet D
Ceinture			Jambes (B/D)
Jambes (H/G)	Main Gauche	Main Droite	Chausses

Sac à Dos

Sacoche de Selle

Bandoulière

Ceinture

Bourse / Gemmes

Bonus Raciaux.

Effets de l'Age

Période de Vie	Ans	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
Base	0						
Age Moyen		-1	-	-1	+1	+1	-
Viell Age		-2	-2	-1	-	+1	-
Age Vénéérable		-1	-1	-1	+1	+1	-

Progression en Expérience, DV, Sorts ou Pouvoirs

Nv	XP	DV										Pouvoirs
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												

Mentor

Expérienc

Nom du mentor : _____.	Sagesse : _____.	Niveau :
Classe : _____.	Coût : _____.	Expérience :
Niveau : _____.	T emps requis : _____.	

Langue

Sphères/Ecoles/Disciplines

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Armes Autorisées

Compétences Martiales

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Titre : _____.
 Terre Natale : _____, Seigneur : _____.
 Clan/Organisation : _____, Religion : _____.
 Genre : __. Date de Naissance : _____. Taille : _____. Poids : _____. Cheveux : _____. Yeux : _____.
 Profil : _____, Race : _____, Rang Social : _____.

Traits

Caractéristiques

Points

FOR DEX CON INT SAG CHA	Tch	Dg	Pds	Cmax	Enf	B&H	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Vie</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Psi</div>
	Rflx		Pjct		Dfsif		
	Pv	CMtbl	Résur	Poison	Régén		
	Lng	NvSorts	%Appr	Srts/Niv		Immun	
	Mgie	SrtPlus		%Echec		Immun	
	MaxCdA		LoyInsp		Réac		

TACO : _____, Déplacement au sol : _____, Ecouter : _____.
 Pénalité de Non-Maitrise : _____, Vitesse de vol : _____, Infravision : _____.
 Classe de Manœuvrabilité : _____.

CA

Armure Portée : _____, CA : _____, CA de Dos : _____.
 Ajustement DEX : _____, CA : _____, CA Surpris : _____.
 Bouclier : _____, CA : _____, CA sans Bouclier : _____.
 Autres Protections : _____.

Combat, TACO Calculés

Arme	At#	+Tch	+Dg	+10	+8	+6	+4	+2	0	-2	-4	-6	-8	-10	Dg PM/G	Tai	Typ	Fac	Por	Divers

Jets de Sauvegarde

Paralyse, Poison : _____, Aj. SAG (illusion, enchant) : _____.
 Bâtons, Bâtonnets, Baguettes : _____, Aj. CON (N/G/PG)(*) : _____.
 Pétrification, Métamorphose : _____, Autres Bonus : _____.
 Souffles : _____.
 Sorts : _____

(*) Ajustement dû à la CON contre Sorts et BBB pour les Nains et Les Gnomes; contre Poison, Sorts, BBB pour les Petites-Gens.

Divers

Equipement et Possessions

Dos	Heaume	Visage	Cou
Dos			Epaules
Bras (H/G)			Bras (B/D)
Bouclier	Anneau G	Anneau D	Gants
Bracelet G			Bracelet D
Ceinture			Jambes (B/D)
Jambes (H/G)	Main Gauche	Main Droite	Chausses

Sac à Dos

Sacoche de Selle

Bandoulière

Ceinture

Bourse / Gemmes

Bonus Raciaux.

Effets de l'Age

Période de Vie	Ans	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
Base	0						
Age Moyen		-1	-	-1	+1	+1	-
Vieil Age		-2	-2	-1	-	+1	-
Age Vénéérable		-1	-1	-1	+1	+1	-

Progression en Expérience, DV, Sorts ou Pouvoirs

Nv	XP	DV										Pouvoirs
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												

Mentor Habituel

Expérience

Nom du mentor : _____.	Sagesse : _____.	Niveau : _____
Classe : _____.	Coût : _____.	Expérience : _____
Niveau : _____.	T emps requis : _____.	

Langues

Sphères/Ecoles/Disciplines

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Armes Autorisées

Compétences Martiales

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Titre :

Terre Natale : _____ Seigneur :

Clan/Organisation : _____ Religion :

Traits

Caractéristiques

Points

FOR DEX CON INT SAG CHA	Tch	Dg	Pds	Cmax	Enf	B&H	Vie
	Rflx		Pjct		Dfsif		
	Pv	CMtbl	Résur	Poison	Régén		
	Lng	NvSorts	%Appr	Srts/Niv		Immun	
	Mgie	SrtPlus		%Echec		Immun	
	MaxCdA		LoyInsp		Réac		
							Psi

TACO : _____ Déplacement au sol : _____ Ecouter :

Pénalité de Non-Maitrise : _____ Vitesse de vol : _____ Infravision :

CA

Armure Portée : _____ CA : _____ CA de Dos :

Ajustement DEX : _____ CA : _____ CA Surpris :

Bouclier : _____ CA : _____ CA sans Bouclier :

Combat, TACO Calculés

Arme	At#	+Tch	+Dg	+10	+8	+6	+4	+2	0	-2	-4	-6	-8	-10	Dg PM/G	Tai	Typ	Fac	Por	Divers

Jets de Sauvegarde

Paralyse, Poison : _____ Aj. SAG (illusion, enchant) : _____

Bâtons, Bâtonnets, Baguettes : _____ Aj. CON (N/G/PG)(*) : _____

Pétrification, Métamorphose : _____ Autres Bonus : _____

(*) Ajustement dû à la CON contre Sorts et BBB pour les Nains et Les Gnomes; contre Poison, Sorts, BBB pour les Petites-Gens.

Divers

Equipement et Possessions

Dos	Heaume	Visage	Cou
Dos			Epaules
Bras (H/G)			Bras (B/D)
Bouclier	Anneau G	Anneau D	Gants
Bracelet G			Bracelet D
Ceinture			Jambes (B/D)
Jambes (H/G)	Main Gauche	Main Droite	Chausses

Sac à Dos

Sacoche de Selle

Bandoulière

Ceinture

Bourse / Gemmes

Bonus Raciaux.

Effets de l'Age

Période de Vie	Années	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
Base	0						
Age Moyen		-1	-	-1	+1	+1	-
Viell Age		-2	-2	-1	-	+1	-
Age Vénérable		-1	-1	-1	+1	+1	-

Progression en Expérience, DV, Sorts ou Pouvoirs

Nv	XP	DV											Pouvoirs
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													

Mentor

Expérienc

Nom du mentor : _____.	Sagesse : _____.	Niveau : _____.
Classe : _____.	Coût : _____.	Expérience : _____.
Niveau : _____.		

Langue

Sphères/Ecoles/Disciplines

Armes Autorisées

Compétences Martiales

Titre : _____.
 Terre Natale : _____, Seigneur : _____.
 Clan/Organisation : _____, Religion : _____.
 Genre : __. Date de Naissance : ____. Taille : ____. Poids : ____. Cheveux : ____. Yeux : ____.
 Profil : _____, Race : _____, Rang Social : _____.

Traits

Caractéristiques

Points

FOR DEX CON INT SAG CHA	T ch	Dg	Pds	Cmax	Enf	B&H	Vie Psi
	Rflx		Pjct		Dfsif		
	Pv	CMtbl	Résur	Poison	Régén		
	Lng	NvSorts	%Appr	Srts/Niv		Immun	
	Mgie	SrtPlus		%Echec		Immun	
	MaxCdA		LoyInsp		Réac		

T ACO : _____, Déplacement au sol : _____, Ecouter : _____.
 Pénalité de Non-Maitrise : _____, Vitesse de vol : _____, Infravision : _____.
 Classe de Manœuvrabilité : _____.

CA

Armure Portée : _____, CA : _____, CA de Dos : _____.
 Ajustement DEX : _____, CA : _____, CA Surpris : _____.
 Bouclier : _____, CA : _____, CA sans Bouclier : _____.
 Autres Protections : _____.

Combat, T ACO Calculés

Arme	At#	+T ch	+Dg	+10	+8	+6	+4	+2	0	-2	-4	-6	-8	-10	Dg PM/G	T ai	T yp	Fac	Por	Divers

Jets de Sauvegarde

Paralysie, Poison : _____, Aj. SAG (illusion, enchant) : _____.
 Bâtons, Bâtonnets, Baguettes : _____, Aj. CON (N/G/PG)(*) : _____.
 Pétrification, Métamorphose : _____, Autres Bonus : _____.
 Souffles : _____.
 Sorts : _____

(*) Ajustement dû à la CON contre Sorts et BBB pour les Nains et Les Gnomes; contre Poison, Sorts, BBB pour les Petites-Gens.

Divers

Equipement et Possessions

Dos	Heaume	Visage	Cou
Dos			Epaules
Bras (H/G)			Bras (B/D)
Bouclier	Anneau G	Anneau D	Gants
Bracelet G			Bracelet D
Ceinture			Jambes (B/D)
Jambes (H/G)	Main Gauche	Main Droite	Chausses

Sac à Dos

Sacoche de Selle

Bandoulière

Ceinture

Bourse / Gemmes

Bonus Raciaux.

Effets de l'Age

Période de Vie	Ans	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
Base	0						
Age Moyen		-1	-	-1	+1	+1	-
Vieil Age		-2	-2	-1	-	+1	-
Age Vénérable		-1	-1	-1	+1	+1	-

Progression en Expérience, DV, Sorts ou Pouvoirs

Nv	XP	DV											Pouvoirs
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													

Mentor Habituel

Expérience

Nom du mentor : _____.	Sagesse : _____.	Niveau : _____
Classe : _____.	Coût : _____.	Expérience : _____
Niveau : _____.	T emps requis : _____.	

Langues

Sphères/Ecoles/Disciplines

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Armes Autorisées

Compétences Martiales

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____