

# Les Objets

## Introduction

La liste des objets que vous pouvez récolter et trimballer dans **Might and Magic IX** est, disons-le, plutôt bien fournie. Cette liste va des armes aux parchemins, en passant par les armures et les objets spéciaux. La liste est moins longue que dans les précédents volets, mais des nouveautés et changement sont apparus.

Voici en quelques points les différents aspects du monde des objets de **Might and Magic IX**. Ce fichier traite uniquement des objets que vous pouvez directement utiliser ou vendre. Les objets de quête, lettres et autres babioles décoratives du jeu ne sont pas référencées ici. Les livres de compétences sont traités dans le document sur les **compétences**, et tous les objets touchant à la magie sont traités dans le document sur la **magie**.

**Note:** Pour des raisons de tailles les images des objets ont été supprimées, avec les images la taille du fichier devenait simplement abominable.

## Les Changements

1. Les bonus des objets, par exemple un bonus d'attaque d'une épée, est maintenant lié directement au niveau de trésor de l'objet, cf. plus loin pour les détails.
2. Introduction de la qualité d'un objet, cf. plus loin pour les détails.
3. Groupement de plusieurs types d'armes et d'armure sous une même compétence, voir le fichier sur les **compétences**.
4. Il n'y a plus de différenciation entre objets spéciaux les artefacts et les reliques. Tous ces objets sont maintenant des artefacts.
5. Introduction de sets. Un set complet donne des bonus énormes au porteur, cf. plus loin pour les détails.

## Niveau de Trésor

Chaque objet dans le jeu, du simple couteau à l'armure semi-divine, a un niveau de trésor. Le niveau de trésor est une valeur entre 1 et 6. Un objet très simple sera considéré comme un trésor de niveau 1, mais une relique très puissante sera, elle, considérée comme un trésor de niveau 6.

Généralement, les objets avec un trésor de niveau 1 sont très répandus et se trouvent vraiment partout. C'est un peu les objets-poubelles du jeu, mais c'est avec ces objets là que vous allez faire votre fond de commerce. Tous les objets entre les niveaux 1 et 5 se trouvent dans des coffres, sur des monstres, dans des magasins ou dans la nature. Les objets de niveau 6 sont des artefacts et ne peuvent être trouvés que dans des coffres noirs, dont la liste est donnée dans le fichier des **astuces**.

Il existe une autre classe de trésors liés aux objets de quêtes. Ces objets se trouvent dans des lieux fixes et ne peuvent pas être générés dans un trésor. Les objets de quête ne sont pas développés ici explicitement, sauf s'il s'agit d'un objet que vous pouvez directement utiliser ou vendre. Pour les objets de quête référez-vous au document sur les **quêtes**.

## Bonus

Un bonus est une addition à certains objets. Ce bonus est lié directement au niveau de trésor et s'applique à presque tous les objets. Il ne s'agit pas d'un bonus magique mais d'une valeur directement ajoutée à l'attribut de base de l'objet. Quel que soit le type d'objet, le bonus est le même! Le bonus n'implique pas une augmentation de prix direct, c'est un ajout naturel sans supplément.

Niveau de Trésor	Bonus
1	0
2	2

Niveau de Trésor	Bonus
3	4
4	6
5	8

Pour une armure par exemple, ce bonus est ajouté à la classe d'armure de base. Pour une arme, le bonus est ajouté aux dégâts et au bonus d'attaque. Pour les autres objets n'entrant ni dans la classe des armures ni dans celle des armes, il n'y a pas de bonus ajouté. Les objets de niveau 6 sont déjà des artefacts avec de puissants bonus de base et magiques, il n'y a donc pas de suppléments pour eux.

### Qualité

L'une des nouveautés de cet opus est l'introduction de la qualité d'objet. La qualité ne va pas impliquer une usure plus rapide de l'objet ou une détérioration, comme par exemple le jeu Diablo, mais au contraire ajoute un bonus supplémentaire. La qualité est similaire aux bonus (voir ci-dessus), cet ajout n'implique que les objets pouvant induire des dégâts physiques ou les armures.

Un autre facteur dû à ce bonus, c'est que le prix de l'objet prend l'ascenseur. Un objet normal est un objet de base, mais pour chaque niveau de qualité supérieur, un accroissement substantiel de prix est visible. La colonne prix indique l'augmentation en pour-cent par rapport au prix de base.

Qualité	Bonus	Prix
Normal	0	-
Bon	1	25%
Excellent	2	40%

La qualité est un bonus ajouté aléatoirement à un objet. Ce bonus affecte tous les objets ayant un niveau de trésor entre 1 et 5. Le bonus en prix se fait sur le prix de base, les suffixes ne sont pas affectés.

### Suffixe Magique

Un objet est dit magique s'il a un suffixe ajoutant un bonus spécial. Ce bonus spécial n'a rien à voir avec le bonus de l'objet ou sa qualité. Le bonus ajouté n'a, dans la plupart des cas, rien à voir avec la nature de l'objet et permet plutôt de modifier une caractéristique de votre personnage ou de donner un bonus à l'arme ou à l'armure.

Lorsqu'un suffixe apparaît sur objet sa valeur marchande augmente d'un prix fixe. Pour chaque suffixe décrit vous avez une colonne indiquant la plus-value en pièces d'or.

Les suffixes sont eux aussi liés au niveau de trésor. Lorsqu'un suffixe est ajouté à un objet il faut que cet objet en question soit d'un niveau de trésor minimum. La colonne "Niveau" indique quelle est la valeur minimale que l'objet doit avoir pour être qualifié pour ce suffixe. Les suffixes peuvent uniquement affecter des objets ayant un niveau de trésor entre 1 et 5.

Voici une liste des suffixes disponible dans le jeu:

Suffixe	Prix	Niveau	Description
de Célérité	1'000	1	Réduit le malus d'initiative de l'arme (-5)
de Vitesse	1'500	2	Réduit le malus d'initiative de l'arme (-10)
de Grande vitesse	3'000	3	Réduit le malus d'initiative de l'arme (-15)
de Vent	750	1	Ajoute des dégâts élémentaires supplémentaires (+1d6)
de Glace	2'000	2	Ajoute des dégâts élémentaires supplémentaires (+2d6)
de Flammes	5'000	3	Ajoute des dégâts élémentaires supplémentaires (+3d6)
de la Gigue	2'000	2	Augmente le nombre d'attaques avec cette arme (+1 attaque)
du Quadrille	5'000	3	Augmente le nombre d'attaques avec cette arme (+1 attaque)
de la Polka	8'000	4	Augmente le nombre d'attaques avec cette arme (+1 attaque)

Suffixe	Prix	Niveau	Description
de la Glu	1'500	1	Ralentit la cible
d'Étourdissement	3'000	2	Étourdit la cible
d'Effroi	5'000	4	Paralyse la cible
Vampirique	1'500	2	1/3 des dégâts infligés sont ajoutés aux points de vie du porteur
de Méditation	3'000	3	1/3 des dégâts infligés sont ajoutés aux points de mana du porteur
Vampirique			
de Succion Vampirique	5'000	4	1/3 des dégâts infligés sont ajoutés aux points de vie et aux points de mana du porteur
de l'Expert	500	1	Confère un bonus d'1 niveau de compétence dans la compétence d'arme associée. Armure : +1 niveau de compétence en Armure
du Maître	1'000	2	Confère un bonus de 3 niveaux de compétence dans la compétence d'arme associée. Armure : +2 niveaux de compétence en Armure
du Grand Maître	1'500	3	Confère un bonus de 5 niveaux de compétence dans la compétence d'arme associée. Armure : +3 niveaux de compétence en Armure
de Magie	500	1	Confère un bonus d'1 niveau de compétence en magie élémentaire
de Conjuración	1'000	2	Confère un bonus de 3 niveaux de compétence en magie élémentaire
d'Incantation	1'500	3	Confère un bonus de 5 niveaux de compétence en magie élémentaire
de Sommeil	500	2	Confère un bonus d'1 niveau de compétence en magie des ténèbres
de Repos fatal	1'000	3	Confère un bonus de 3 niveaux de compétence en magie des ténèbres
de Mort	1'500	4	Confère un bonus de 5 niveaux de compétence en magie des ténèbres
de Vie	500	1	Confère un bonus d'1 niveau de compétence en magie de la lumière
d'Essence Vitale	1'000	2	Confère un bonus de 3 niveaux de compétence en magie de la lumière
de l'Etre	1'500	3	Confère un bonus de 5 niveaux de compétence en magie de la lumière
de l'Esprit	500	2	Confère un bonus d'1 niveau de compétence en magie spirituelle
de l'Ame	1'000	3	Confère un bonus de 3 niveaux de compétence en magie spirituelle
de Force Vitale	1'500	4	Confère un bonus de 5 niveaux de compétence en magie spirituelle
de l'Arbre	500	1	Confère un bonus de résistance de 5 contre la magie élémentaire
de la Rivière	1'000	2	Confère un bonus de résistance de 10 contre la magie élémentaire
du Rocher	1'500	4	Confère un bonus de résistance de 20 contre la magie élémentaire
de Vitalité	500	1	Confère un bonus de résistance de 5 contre la magie des ténèbres
d'Étincelle de Vie	1'000	2	Confère un bonus de résistance de 10 contre la magie des ténèbres
de Vie Impérissable	1'500	4	Confère un bonus de résistance de 20 contre la magie des ténèbres
de Morbidité	500	1	Confère un bonus de résistance de 5 contre la magie de la lumière
de Délivrance	1'000	2	Confère un bonus de résistance de 10 contre la magie de la lumière
d'Entropie	1'500	4	Confère un bonus de résistance de 20 contre la magie de la lumière
de Résistance Mentale	500	1	Confère un bonus de résistance de 5 contre la magie spirituelle
de Forteresse Mentale	1'000	2	Confère un bonus de résistance de 10 contre la magie spirituelle
de l'Esprit Inattaquable	1'500	4	Confère un bonus de résistance de 20 contre la magie spirituelle
de Durabilité	1'000	1	L'objet est un peu plus difficile à briser et a une plus grande valeur.
d'Endurance	2'000	2	L'objet est sensiblement plus difficile à briser et a une plus grande valeur.
d'Intemporalité	3'000	4	L'objet est incassable et a la plus grande valeur.
des Brutes	500	1	L'arme fait reculer la cible de 2d5x30 cm.
des Cogneurs	1'500	2	L'arme fait reculer la cible de 2d5x30 cm et inflige 2d4 points de dégâts supplémentaires.
des Bagarreurs	2'000	4	L'arme fait reculer la cible de 2d5x30 cm, inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires et assomme la cible
d'Habilité	500	1	Confère un bonus d'1 niveau de compétence en désamorçage de pièges

Suffixe	Prix	Niveau	Description
des Doigts Agiles	1'500	2	Confère un bonus de 3 niveaux de compétence en désamorçage de pièges
des Mains Expertes	3'000	3	Confère un bonus de 5 niveaux de compétence en désamorçage de pièges
de Négociation	500	1	Confère un bonus d'1 niveau de compétence en marchandage
de Marchandage	1'500	2	Confère un bonus de 3 niveaux de compétence en marchandage
de Bonnes Affaires	3'000	3	Confère un bonus de 5 niveaux de compétence en marchandage
de Prompts Réflexes	0	2	Réduit de 5 le malus d'initiative de l'armure
d'Agilité	0	3	Réduit de 10 le malus d'initiative de l'armure
de Légèreté	0	4	Réduit de 15 le malus d'initiative de l'armure
de Prestesse	500	1	Confère un bonus d'1 niveau de compétence en esquive
de Souplesse	1'500	2	Confère un bonus de 3 niveaux de compétence en esquive
de Vivacité	3'000	3	Confère un bonus de 5 niveaux de compétence en esquive
de Santé	1'000	1	Double la régénération des points de vie du porteur
de Méditation	1'000	2	Double la régénération des points de mana du porteur
de Pleine Forme	3'000	4	Double la régénération des points de vie et de mana du porteur
d'Erosion	1'000	1	Quiconque est touché par une arme d'érosion ou frappe le porteur d'une armure d'érosion subit 2 à 7 points de dégâts supplémentaires
d'Ablation	1'500	2	Quiconque est touché par une arme d'ablation ou frappe le porteur d'une armure d'ablation subit 4 à 10 points de dégâts supplémentaires
de Contagion	2'000	4	Quiconque est touché par une arme de contagion ou frappe le porteur d'une armure de contagion subit 3 à 12 points de dégâts supplémentaires
de Défense	500	2	Confère un bonus de classe d'armure supplémentaire de 2
de Protection	1'000	3	Confère un bonus de classe d'armure supplémentaire de 2
de Grande Protection	1'500	4	Confère un bonus de classe d'armure supplémentaire de 10
du Gladiateur	500	1	Confère un bonus de 5 en force
de l'Ogre	1'500	3	Confère un bonus de 15 en force
du Géant	2'000	4	Confère un bonus de 30 en force
du Jarb	500	1	Confère un bonus de 5 en magie
du Punjarb	1'500	3	Confère un bonus de 15 en magie
du Jajarb	2'000	4	Confère un bonus de 30 en magie
du Bigfoot	500	1	Confère un bonus de 5 en endurance
du Sasquatch	1'500	3	Confère un bonus de 15 en endurance
du Yéti	2'000	4	Confère un bonus de 30 en endurance
de Précision	500	1	Confère un bonus de 5 en précision
de Vigilance	1'500	3	Confère un bonus de 15 en précision
de l'Oeil d'Aigle	2'000	4	Confère un bonus de 30 en précision
du Spectre	500	1	Confère un bonus de 5 en vitesse
de l'Apparition	1'500	3	Confère un bonus de 15 en vitesse
du Fantôme	2'000	4	Confère un bonus de 30 en vitesse
du Farfadet	500	1	Confère un bonus de 5 en chance
de la Fée	1'500	3	Confère un bonus de 15 en chance
de l'Elfe	2'000	4	Confère un bonus de 30 en chance
de Science des Objets	500	1	Confère un bonus d'1 niveau de compétence en identification des objets
de Science des Objets	1'500	2	Confère un bonus de 3 niveaux de compétence en identification des objets
de Science des Objets	3'000	3	Confère un bonus de 5 niveaux de compétence en identification des objets
d'Artisan	500	1	Confère un bonus d'1 niveau de compétence en réparation
de Compagnon	1'500	2	Confère un bonus de 3 niveaux de compétence en réparation

Suffixe	Prix	Niveau	Description
de Maître	3'000	3	Confère un bonus de 5 niveaux de compétence en réparation
de Sensation	500	2	Confère un bonus d'1 niveau de compétence en perception
de Perception	1'500	3	Confère un bonus de 3 niveaux de compétence en perception
de Clairvoyance	3'000	4	Confère un bonus de 5 niveaux de compétence en perception
de Fine lame	500	2	Confère un bonus d'1 niveau de compétence en fine lame
de Fine lame	1500	3	Confère un bonus de 3 niveaux de compétence en fine lame
de Fine lame	3'000	4	Confère un bonus de 5 niveaux de compétence en fine lame
des Animaux	500	2	Confère un bonus d'1 niveau de compétence en identification de monstre
des Monstres	1'500	3	Confère un bonus de 3 niveaux de compétence en identification de monstre
de Science des Monstres	3'000	4	Confère un bonus de 5 niveaux de compétence en identification de monstre
de Pourfendeur de Dragons	2'000	4	Dégâts doublés sur les dragons
Fragile	0	3	30 % de chances de se casser à chaque impact

Pour des raisons de manque d'informations, ce document n'est pas en mesure de donner des précisions sur les objets sur lesquels chaque suffixe peut s'appliquer. Certains suffixes des artefacts n'existent pas dans la liste des suffixes ci-dessus. Pas d'explication possible.

Les suffixes pour les compétences ne peuvent pas être cumulés. Tous les autres bonus sont cumulables. Vérifiez plusieurs fois que vous n'avez pas deux objets pour la même compétence, car seul le bonus le plus élevé est pris en compte.

### Objets Brisés

Durant votre périple vous serez confrontés à l'usure des objets ou à des attaques spéciales de certains monstres. Lorsqu'un objet se brise, il est marqué en rouge dans la liste de l'inventaire. Si cet objet était équipé, il est automatiquement déséquipé. L'objet perd aussi ses capacités magiques jusqu'à ce qu'il soit réparé. Par contre, les objets de quête ne peuvent pas être brisés, sauf les objets de la foire. Ces objets ne peuvent pas être réparés, vous devez à nouveau les gagner avec un jeu.

### Exemple

En résumé, voici un exemple pour illustrer tous les bonus et autres ajouts. Prenons une "Épée Impériale" de qualité "Excellente" avec le suffixe "de Grande vitesse". En prenant les références de l'objet décrites plus loin dans le document avec ce que nous savons ci-dessus, nous obtenons comme arme au final:

	Base		Bonus
<i>Attaque:</i>	3d3 + 8 = 11-17	<i>Base:</i>	3d3 + 8 = 11-17
		<i>Qualité:</i>	+2
		<b>Total</b>	<b>13-19</b>
<i>Vitesse:</i>	50	<i>Base:</i>	50
		<i>Suffixe:</i>	-15
		<b>Total</b>	<b>35</b>
<i>Prix:</i>	900gp	<i>Base:</i>	900gp
		<i>Qualité (%40):</i>	360gp
		<i>Suffixe:</i>	3'000gp
		<b>Total</b>	<b>4'260gp</b>

## Description

Cette section décrit chaque objet. Les objets sont regroupés par type et par classe. Pour chaque objet, vous avez la description donnée dans le jeu. En dessous, vous avez une série de paramètres.

<i>Trésor</i>	Niveau de trésor de l'objet. Les valeurs sont comprises entre 1 et 5. Si la valeur est 6 il s'agit d'un artefact.
<i>Id./Rép.</i>	Niveau qu'il faut avoir dans la compétence de l'identification d'objet pour trouver ce à quoi sert cet objet, respectivement le niveau qu'un personnage doit avoir dans la compétence de réparation pour le réparer s'il se casse. Le niveau de réparation d'un objet est le même que celui d'identification, quel que soit l'objet.
<i>Prix</i>	Valeur en pièces d'or de cet objet s'il n'a pas de suffixe magique et qu'il est de qualité normale.
<i>Attaque</i>	Valeurs des dés utilisés pour calculer le points de dégâts de l'arme, et le bonus de dégât et d'attaque. Par exemple une épée mortuaire a une attaque de "4d3 + 6". Cela fait 4 dés à 3 faces (points de 1, 2 et 3) avec un bonus de dégât de 6, les dégâts sont donc dans l'intervalle 10-18. De plus, vous pouvez ajouter 6 au bonus d'attaque. Plus ce bonus est haut plus vous avez de chance de toucher votre adversaire à chaque attaque. La qualité de l'objet peut aussi donner lieu à un bonus supplémentaire.
<i>Armure</i>	Valeur de protection de base de l'objet plus son bonus de niveau. Plus votre classe d'armure est élevée moins vous aurez de chance d'être touché par une attaque physique en mêlée ou à distance.
<i>Vitesse</i>	Pénalité de temps pour récupérer d'une attaque ou d'une défense.
<i>Type</i>	Indique un sous-type de l'objet. Certains objets sont regroupés sous un même groupe mais se différencient par un sous-type (compétence, modèle d'arme, etc.).
<i>Conditions</i>	Liste des classes qui peuvent ou ne peuvent pas utiliser cet objet. Autres contraintes spécifiques liées à l'objet.

## Armes

Le facteur de qualité peut s'appliquer à toutes les armes. Les armes sont regroupées par type.

### Arcs & Arbalètes

Tous font partie de la compétence de l'Archerie.

#### *Arc d'étude*

Ce petit arc est utilisé par les elfes de Chedian pour enseigner le tir à leurs enfants.

<i>Trésor:</i> 1	<i>Id./Rép.:</i> 1	<i>Prix:</i> 100gp
<i>Attaque:</i> 4d2	<i>Vitesse:</i> 65	<i>Type:</i> Arc

#### *Arc de Cavalerie*

Cet arc est conçu pour être utilisé à cheval.

<i>Trésor:</i> 2	<i>Id./Rép.:</i> 3	<i>Prix:</i> 300gp
<i>Attaque:</i> 2d4 + 2	<i>Vitesse:</i> 65	<i>Type:</i> Arc

#### *Arc du Couard*

Cet arc tire son nom de sa portée impressionnante

<i>Trésor:</i> 3	<i>Id./Rép.:</i> 6	<i>Prix:</i> 600gp
<i>Attaque:</i> 5d2 + 4	<i>Vitesse:</i> 65	<i>Type:</i> Arc



### **Bâton de Vérité**

Ce bâton a été conçu par le légendaire prêtre Ezerim pour ses disciples. Bien qu'en bois, il est léger et solide.

*Trésor:* 5 *Id./Rép.:* 12 *Prix:* 1'000gp  
*Attaque:* 2d4 + 6 *Vitesse:* 65  
*Conditions:* Prêtres et Druide uniquement

### **Dagues**

Les dagues sont utilisables avec la compétence de l'épée ou avec celle d'Arme de jet. Les dagues de la compétence de l'épée peuvent uniquement être utilisées par les classes du chemin de la Force.

#### **Stilet**

Cette dague est faite pour poignarder et percer les mailles.

*Trésor:* 1 *Id./Rép.:* 1 *Prix:* 50gp  
*Attaque:* 2d2 *Vitesse:* 45 *Compétence:* Epée

#### **Dague d'Elite**

Dague ordinaire des gardes de la prison de Drangheim.

*Trésor:* 2 *Id./Rép.:* 3 *Prix:* 100gp  
*Attaque:* 2d2 + 2 *Vitesse:* 45 *Compétence:* Epée

#### **Lardoir**

Cette dague est souvent portée par les paysans.

*Trésor:* 4 *Id./Rép.:* 9 *Prix:* 500gp  
*Attaque:* 2d3 + 6 *Vitesse:* 45 *Compétence:* Epée

#### **Poignard Chedian**

Cette dague est le plus fidèle compagnon du Chedian. S'il part sans son épée, c'est sa dague qui l'accompagnera.

*Trésor:* 5 *Id./Rép.:* 12 *Prix:* 700gp  
*Attaque:* 2d3 + 8 *Vitesse:* 45 *Compétence:* Epée

#### **Dague de Jet**

Cette dague est parfaitement étudiée pour le jet. Comme toutes les armes de jet de Chedian, elle a été enchantée pour revenir au lanceur.

*Trésor:* 2 *Id./Rép.:* 3 *Prix:* 125gp  
*Attaque:* 2d3 + 2 *Vitesse:* 65 *Compétence:* Arme de Jet

### **Epées**

Les épées sont parmi les armes les plus courantes. Il existe plusieurs types d'épées, mais toutes sont utilisables avec la compétence de l'épée. Les épées peuvent uniquement être utilisées par les classes du chemin de la Force. Regardez le type de l'épée pour savoir si elle peut-être utilisé pour les bonus de **Grand-Maître**.

#### **Épée Médiocre**

Ce type d'épée est souvent emporté pour les razzias dans l'extrême Sud.

*Trésor:* 1 *Id./Rép.:* 1 *Prix:* 50gp  
*Attaque:* 2d4 *Vitesse:* 50 *Type:* Épée courte

### **Coutelle Courte**

Littéralement "coupeuse courte" en vieil Ursanien, ce style d'épée courte est utilisé depuis des siècles. Le secret de sa fabrication est jalousement gardé.

<i>Trésor:</i> 2	<i>Id./Rép.:</i> 3	<i>Prix:</i> 200gp
<i>Attaque:</i> 2d4 + 2	<i>Vitesse:</i> 50	<i>Type:</i> Épée courte

### **Scramasax**

Ce nom vient des indigènes Chedians et signifie "objet qui blesse". Cette épée à un seul tranchant est très appréciée des Chedians.

<i>Trésor:</i> 2	<i>Id./Rép.:</i> 3	<i>Prix:</i> 400gp
<i>Attaque:</i> 3d3 + 2	<i>Vitesse:</i> 50	<i>Type:</i> Épée longue

### **Épée Impériale**

Épée utilisée par la garde impériale Ursanienne avant la chute de l'Empire Ursanien.

<i>Trésor:</i> 5	<i>Id./Rép.:</i> 12	<i>Prix:</i> 900gp
<i>Attaque:</i> 3d3 + 8	<i>Vitesse:</i> 50	<i>Type:</i> Épée longue

### **Épée de Mercenaire**

Épée préférée des mercenaires.

<i>Trésor:</i> 3	<i>Id./Rép.:</i> 6	<i>Prix:</i> 600gp
<i>Attaque:</i> 4d3 + 4	<i>Vitesse:</i> 50	<i>Type:</i> Épée large

### **Épée Mortuaire**

Cette épée fut créée par la Secte mortuaire d'Héronport avant qu'elle ne soit écrasée par le Roi *Ichvan II*.

<i>Trésor:</i> 4	<i>Id./Rép.:</i> 9	<i>Prix:</i> 800gp
<i>Attaque:</i> 4d3 + 6	<i>Vitesse:</i> 50	<i>Type:</i> Épée large

### **Sabre**

Une arme plus civilisée d'une époque plus civilisée.

<i>Trésor:</i> 4	<i>Id./Rép.:</i> 9	<i>Prix:</i> 900gp
<i>Attaque:</i> 3d3 + 6	<i>Vitesse:</i> 50	<i>Type:</i> Cimeterre

### **Cimeterre**

Commandée par *Kira la Glaciale* pour sa cavalerie, cette arme est avant tout une lame tranchante.

<i>Trésor:</i> 1	<i>Id./Rép.:</i> 1	<i>Prix:</i> 300gp
<i>Attaque:</i> 3d3	<i>Vitesse:</i> 50	<i>Type:</i> Cimeterre

### **Flamberge**

Voici le type d'arme utilisé par le bâtard de l'empereur Ursanien pendant les tremblements de terre qui ravagèrent l'Empire et la révolution qui suivit. Sa lame ondulée était conçue pour causer un maximum de dégâts.

<i>Trésor:</i> 5	<i>Id./Rép.:</i> 12	<i>Prix:</i> 900gp
<i>Attaque:</i> 4d5 + 8	<i>Vitesse:</i> 65	<i>Type:</i> Épée à deux mains

### **Le Hachoir**

Le Hachoir fut une épée rituelle jusqu'à ce qu'on lui découvrit une utilité militaire inattendue.

<i>Trésor:</i> 5	<i>Id./Rép.:</i> 6	<i>Prix:</i> 90gp
<i>Attaque:</i> 4d5 + 8	<i>Vitesse:</i> 65	<i>Type:</i> Épée à deux mains

## Fléau

Armes de prédilection des prêtres, le fléau est une arme un peu plus lente que les épées mais faisant plus de dégâts. Les fléaux sont des armes qui utilisent la compétence du gourdin.

### Fléau

Similaire à un fléau à céréales, à ceci près qu'il sert à blesser les gens.

*Trésor:* 1 *Id./Rép.:* 1 *Prix:* 100gp  
*Attaque:* 2d6 *Vitesse:* 55

### Fléau de Cavalerie

Ce fléau possède un manche plus court et des chaînes plus longues. Il a été conçu pour être utilisé à cheval.

*Trésor:* 2 *Id./Rép.:* 3 *Prix:* 175gp  
*Attaque:* 2d6 + 2 *Vitesse:* 55

### Morgenstern

La Morgenstern est un fléau d'armes dont la boule est hérissée de clous, pour percer les armures.

*Trésor:* 3 *Id./Rép.:* 6 *Prix:* 400gp  
*Attaque:* 2d6 + 4 *Vitesse:* 55

### Étoile de Bataille

Cette Morgenstern est faite pour le combat.

*Trésor:* 4 *Id./Rép.:* 9 *Prix:* 500gp  
*Attaque:* 2d6 + 6 *Vitesse:* 55

### Étoile Impériale

Cette Morgenstern était utilisée par l'armée Ursanienne pendant la période impériale.

*Trésor:* 5 *Id./Rép.:* 12 *Prix:* 800gp  
*Attaque:* 2d6 + 8 *Vitesse:* 55

## Gourdins

Armes parmi les plus primitives qui soient, mais puisqu'elles existent encore, c'est qu'elles ont leur utilité. Ce sont des armes qui utilisent la compétence du gourdin.

### Gourdin en Os

Ce gourdin est tout simplement le fémur d'un gros animal.

*Trésor:* 1 *Id./Rép.:* 1 *Prix:* 1gp  
*Attaque:* 1d3 *Vitesse:* 55

### Barre

Ce gourdin est une simple barre de fer.

*Trésor:* 2 *Id./Rép.:* 3 *Prix:* 50gp  
*Attaque:* 1d3 + 2 *Vitesse:* 55

### Gourdin à Piques

Ce gourdin est muni de pointes à une extrémité, pour faire plus de dégâts.

*Trésor:* 3 *Id./Rép.:* 6 *Prix:* 100gp  
*Attaque:* 1d3 + 4 *Vitesse:* 55

### Masse de Dragon

Ce gourdin est taillé dans un os de dragon.

*Trésor:* 4 *Id./Rép.:* 9 *Prix:* 300gp  
*Attaque:* 2d5 + 6 *Vitesse:* 55







## Armures

Le facteur de qualité peut s'appliquer à toutes les armures. Les armures sont regroupées par type.

### Armures de Cuir

Armures les plus simples que vous pouvez trouver. Par-contre, les armures de cuir de haut niveau conviennent à merveille pour les classes magiques. La compétence des armures est nécessaire pour porter l'une de ces pièces.

#### *Doublet d'Arme*

Veste en cuir matelassé, généralement portée sous une armure.

<i>Trésor:</i> 1	<i>Id./Rép.:</i> 1	<i>Prix:</i> 500gp
<i>Armure:</i> 5	<i>Vitesse:</i> 5	

#### *Cuir Matelassé*

Comparable au doublet d'arme, cette armure est plus épaisse, plus résistante et souvent portée seule.

<i>Trésor:</i> 1	<i>Id./Rép.:</i> 1	<i>Prix:</i> 800gp
<i>Armure:</i> 8	<i>Vitesse:</i> 5	

#### *Cuir Bouilli*

Faite à partir d'une armure de cuir ordinaire plongée dans un bain de cire chaude et de graisse de dragon. Ce procédé l'a rendue plus dure et plus rigide.

<i>Trésor:</i> 2	<i>Id./Rép.:</i> 3	<i>Prix:</i> 750gp
<i>Armure:</i> 5 + 2	<i>Vitesse:</i> 5	

#### *Cuir Bouilli Beldonien*

Selon une méthode apprise dans la région Beldonienne de l'ancien Empire Ursanien, cette armure utilise un enchantement, au lieu de la graisse de dragon, pour empêcher la cire protectrice de fondre au soleil.

<i>Trésor:</i> 2	<i>Id./Rép.:</i> 3	<i>Prix:</i> 1'200gp
<i>Armure:</i> 8 + 2	<i>Vitesse:</i> 5	

#### *Cuir Ecailleux*

Cette armure est faite d'épais morceaux de cuir rivetés à un support de cuir léger, ce qui lui donne une apparence écailleuse et la rend bien plus souple qu'elle ne le paraît.

<i>Trésor:</i> 3	<i>Id./Rép.:</i> 6	<i>Prix:</i> 1'000gp
<i>Armure:</i> 5 + 4	<i>Vitesse:</i> 5	

#### *Écaille Impériale*

Cette armure est faite d'épais morceaux de cuir rivetés à un support de cuir léger, ce qui lui donne une apparence écailleuse et la rend bien plus souple qu'elle ne le paraît.

<i>Trésor:</i> 3	<i>Id./Rép.:</i> 6	<i>Prix:</i> 1'600gp
<i>Armure:</i> 8 + 4	<i>Vitesse:</i> 5	

#### *Brigandine*

Cette armure est faite à partir d'une épaisse veste de cuir à l'intérieur de laquelle ont été cousues ou rivetées des plates d'acier. Elle est à la fois plus souple et plus solide que le cuir bouilli.

<i>Trésor:</i> 4	<i>Id./Rép.:</i> 9	<i>Prix:</i> 1'250gp
<i>Armure:</i> 5 + 6	<i>Vitesse:</i> 5	

**Brigandine de Combat**

Cette armure fut produite en masse pour les paysans conscrits des armées de Mendossus. On trouve souvent les initiales de son utilisateur gravées sur la face interne d'une plate.

*Trésor:* 4 *Id./Rép.:* 9 *Prix:* 2'000gp  
*Armure:* 8 + 6 *Vitesse:* 5

**Brigan der Combít**

Voici une brigandine robuste fabriquée à Thjorgard selon une ancienne tradition. Son nom signifie "protection pour le combat" en vieil Ursanien. Résistante et facile à trouver, elle est très appréciée des malfrats.

*Trésor:* 5 *Id./Rép.:* 12 *Prix:* 1'500gp  
*Armure:* 5 + 8 *Vitesse:* 5

**Akleane Bouila**

Cette armure de cuir est importée par les commerçants Chedians. Nul ne connaît son origine, ni celle de son nom. Mais c'est la meilleure armure de cuir sur le marché.

*Trésor:* 5 *Id./Rép.:* 12 *Prix:* 2'400gp  
*Armure:* 8 + 8 *Vitesse:* 5

**Armures de Cotte de Maille**

Les cottes des mailles ne peuvent pas être utilisées par les guerriers, Initiés et Erudits. La compétence des armures au niveau expert est nécessaire pour porter l'une de ces pièces.

**Maille Aboutée**

Cette armure est faite de plusieurs milliers d'anneaux enchevêtrés. Elle a connu des jours meilleurs. Certains maillons se sont ouverts et des trous commencent à se former.

*Trésor:* 3 *Id./Rép.:* 6 *Prix:* 1'000gp  
*Armure:* 10 + 4 *Vitesse:* 10

**Maille Rivetée**

Cette armure est faite de plusieurs milliers d'anneaux enchevêtrés et rivetés les uns aux autres. Elle est à la fois plus résistante et plus souple que la maille aboutée.

*Trésor:* 3 *Id./Rép.:* 6 *Prix:* 1'200gp  
*Armure:* 12 + 4 *Vitesse:* 10

**Cotte de Mailles en Acier**

Voici une chemise de mailles à manches courtes. Les anneaux, en fer, sont rivetés les uns aux autres. Elle est très souple mais aussi très, très lourde.

*Trésor:* 3 *Id./Rép.:* 6 *Prix:* 1'500gp  
*Armure:* 10 + 4 *Vitesse:* 10

**Maille d'Acier**

Voici une chemise de mailles à manches courtes. Souvent portée par les pillards des terres, elle est appréciée pour sa souplesse et sa légèreté.

*Trésor:* 3 *Id./Rép.:* 6 *Prix:* 1'800gp  
*Armure:* 12 + 4 *Vitesse:* 10

**Haubergeon de Mailles**

Cette armure est faite de plusieurs milliers d'anneaux enchevêtrés et rivetés les uns aux autres. Le haubergeon est grand, résistant et très souple.

*Trésor:* 4 *Id./Rép.:* 9 *Prix:* 2'000gp  
*Armure:* 10 + 6 *Vitesse:* 10



### **Plate Complète**

Cette armure sort de l'atelier d'un maître forgeron. Épais là où il faut, le métal est étonnamment bien ajusté. Les joints et rivets sont bien huilés et le métal a été si poli qu'il renvoie un éclat troublant.

*Trésor:* 3 *Id./Rép.:* 6 *Prix:* 4'000gp  
*Armure:* 18 + 4 *Vitesse:* 15

### **Armure à Plaques de Croisé**

Ceci est l'armure favorite de la plupart des paladins. La tradition en a fait l'un des symboles des paladins au cours des siècles.

*Trésor:* 4 *Id./Rép.:* 9 *Prix:* 5'000gp  
*Armure:* 20 + 6 *Vitesse:* 15

### **Armure à Plaques Lourde**

Cette lourde armure a été épaissie pour résister aux arbalètes et aux arcs de plus en plus puissants. Elle vous protégera mieux qu'une armure plus légère, mais elle est très, très lourde.

*Trésor:* 4 *Id./Rép.:* 9 *Prix:* 5'000gp  
*Armure:* 22 + 6 *Vitesse:* 15

### **Armure à Plaques Thjoradrique**

Cette armure est très, très résistante. Mais comme tout ce que font les forgerons Thjoradriques, elle est très, très lourde.

*Trésor:* 4 *Id./Rép.:* 9 *Prix:* 6'250gp  
*Armure:* 23 + 6 *Vitesse:* 15

### **Harnois Impérial**

Il est difficile de trouver une armure complète telle que celle-ci. Fabriquées pendant la période impériale d'Ursanie, ces tenues furent dérobées ou détruites au cours des tremblements de terre qui ont ravagèrent l'Empire Ursanien.

*Trésor:* 5 *Id./Rép.:* 12 *Prix:* 6'000gp  
*Armure:* 24 + 8 *Vitesse:* 15

### **Plate Noire**

Cette armure a été fabriquée par *Verhoffin*, mage de l'Ombre. On raconte que ces armures auraient corrompu l'âme de ses soldats.

*Trésor:* 5 *Id./Rép.:* 12 *Prix:* 7'500gp  
*Armure:* 25 + 8 *Vitesse:* 15

## **Bottes**

Élément essentiel pour une bonne protection, les bottes sont faciles à trouver et il n'y a aucune contrainte d'utilisation. Bref une protection facile et un bonus magique sans problèmes.

### **Bottes de Cuir**

À peine plus évoluées que des chaussures en cuir, ces bottes offrent un certain confort, au détriment de la protection.

*Trésor:* 1 *Id./Rép.:* 1 *Prix:* 200gp  
*Armure:* 2

### **Bottes en Cuir Bouilli**

Ces bottes ont été durcies pour améliorer la protection des pieds. Elles ont été bouillies dans un mélange de cire d'abeille et de graisse de dragon. Cela donne une botte souple et solide.

*Trésor:* 1 *Id./Rép.:* 1 *Prix:* 300gp  
*Armure:* 3

**Bottes de Mailles**

Ces bottes en cuir sont recouvertes de mailles. Souples et solides, elles ne sont pas très confortables.

*Trésor:* 2

*Id./Rép.:* 3

*Armure:* 2 + 2

*Prix:* 450gp

**Bottes de Ronengarde**

Ce sont les bottes portées par les gardes de Ronenhall. Elles sont faites de cuir souple recouvert de plaques d'acier. Confortables et souples, elles n'en sont pas moins protectrices.

*Trésor:* 2

*Id./Rép.:* 3

*Armure:* 3 + 2

*Prix:* 450gp

**Bottes d'Acier**

Ces bottes en acier sont doublées de cuir pour en améliorer le confort.

*Trésor:* 3

*Id./Rép.:* 6

*Armure:* 3 + 4

*Prix:* 600gp

**Savatton**

Ces bottes en acier sont conçues pour être portées avec une armure à plaques. Elles sont dotées de semelles de cuir et de mailles, pour couvrir la cheville.

*Trésor:* 4

*Id./Rép.:* 9

*Armure:* 3 + 6

*Prix:* 700gp

**Prote der Fatta**

Le secret de fabrication de ces "protecteurs des pieds", en vieil Ursanien, s'est perdu au fil des ans. Ces bottes sont solides, n'ont pas besoin de se faire au pied et bénéficient d'un charme protégeant la cheville.

*Trésor:* 5

*Id./Rép.:* 12

*Armure:* 3 + 8

*Prix:* 1'000gp

**Boucliers**

Le bouclier est réservé pour les classes plutôt guerrières. Le bouclier n'est, je trouve, pas très intéressant pour un personnage offensif comptant sur la force pour faire des dégâts. Un prêtre par contre en fera très bon usage.

**Écu de Fantassin**

Fabriqué en masse pour l'Arène, l'écu de fantassin fut rapidement adopté au début des guerres claniques.

*Trésor:* 1

*Id./Rép.:* 1

*Prix:* 600gp

*Armure:* 6

*Vitesse:* 5

**Petit Bouclier**

Ce petit bouclier rond est peu coûteux et facile à fabriquer. Son prix le rend très populaire.

*Trésor:* 2

*Id./Rép.:* 3

*Prix:* 900gp

*Armure:* 6 + 2

*Vitesse:* 5

**Bouclier Normand**

Bouclier préféré des Jarls de Chedian, le bouclier normand offre une meilleure protection que l'écu de fantassin. On y peint souvent la rune du Jarl.

*Trésor:* 3

*Id./Rép.:* 6

*Prix:* 1'200gp

*Armure:* 6 + 4

*Vitesse:* 5



**Miche**

Ce casque doit son nom à son aspect de miche de pain.  
*Trésor:* 3 *Id./Rép.:* 6  
*Armure:* 2 + 4 *Prix:* 400gp

**Bassinnet**

Comparable au barbute, ce casque est toutefois fait dans un meilleur matériau. Il est plus léger et plus solide.  
*Trésor:* 3 *Id./Rép.:* 6  
*Armure:* 3 + 4 *Prix:* 600gp

**Sallet**

Les gardes des villes de Chedian portent souvent ce casque. Un enchantement spécial en améliore la résistance.  
*Trésor:* 4 *Id./Rép.:* 9  
*Armure:* 2 + 6 *Prix:* 700gp

**Casque du Dragon**

Ce casque est fait avec des écailles de dragon. Leur inclinaison fait dévier les coups atteignant la tête.  
*Trésor:* 4 *Id./Rép.:* 9  
*Armure:* 3 + 6 *Prix:* 800gp

**Casque Impérial**

D'une extrême rareté, ce casque a été fabriqué pendant la période impériale d'Ursanie.  
*Trésor:* 5 *Id./Rép.:* 12  
*Armure:* 2 + 8 *Prix:* 900gp

**Casque du Jarl**

Ce casque fut fabriqué pour les Jarls. Il est confortable et offre une excellente protection.  
*Trésor:* 5 *Id./Rép.:* 12  
*Armure:* 3 + 8 *Prix:* 1'000gp

**Ceintures**

A quoi sert un pantalon sans une belle ceinture! C'est aussi la marque d'un guerrier que de mettre ses couleurs sur sa ceinture. C'est un autre élément essentiel de l'équipement.

**Ceinture de Paysan**

Cette ceinture est courante dans tout Chedian.  
*Trésor:* 1 *Id./Rép.:* 1  
*Armure:* 2 *Prix:* 40gp

**Ceinture Fantaisie**

Cette ceinture est souvent vendue aux basses classes, qui veulent copier la mode des Jarls.  
*Trésor:* 2 *Id./Rép.:* 3  
*Armure:* 2 + 2 *Prix:* 100gp

**Ceinture de Soldat**

Voici la ceinture la plus souvent portée par les soldats de Framon pour tenir leur fourreau.  
*Trésor:* 3 *Id./Rép.:* 6  
*Armure:* 2 + 4 *Prix:* 450gp

### **Ceinture Royale**

Marque de noblesse, cette ceinture est souvent portée pour afficher son rang.

*Trésor:* 4

*Id./Rép.:* 9

*Armure:* 2 + 6

*Prix:* 500gp

### **Ceinture du Dragon**

Cette ceinture est faite d'écailles de dragon. Très robuste, elle est pour ainsi dire indestructible.

*Trésor:* 5

*Id./Rép.:* 12

*Armure:* 2 + 8

*Prix:* 600gp

## **Gants**

Tout Noble se doit de porter une paire de gants, cet élément de l'équipement, comme le reste, n'est pas à négliger. En plus tout le monde peut porter des gants.

### **Gants de Cuir**

Ces gants sont plus souvent vus à la Chose qu'au combat. Néanmoins, ils protègent mieux qu'une main nue.

*Trésor:* 1

*Id./Rép.:* 1

*Armure:* 2

*Prix:* 200gp

### **Gantelets de Cuir**

Ces gantelets de cuir bouilli ont des doigts articulés et une paume de cuir très souple pour une meilleure prise de l'arme.

*Trésor:* 1

*Id./Rép.:* 1

*Armure:* 3

*Prix:* 300gp

### **Gantelets de Mailles**

Ces gants ont une empaumure en cuir et un dos de mailles. Ils ne sont pas très pratiques, mais protègent efficacement contre les coups indirects.

*Trésor:* 2

*Id./Rép.:* 3

*Armure:* 2 + 2

*Prix:* 400gp

### **Gantelets d'Acier**

Ces gantelets d'acier constituent le premier progrès en matière de protection des mains. Ils représentent une grande amélioration par rapport aux gantelets de mailles, offrant une meilleure protection sans grande perte de souplesse.

*Trésor:* 2

*Id./Rép.:* 3

*Armure:* 3 + 2

*Prix:* 500gp

### **Gantelets de Mailles Exceptionnels**

Ces gantelets de mailles sont faits d'un alliage résistant dont le secret n'est connu que des forgerons. Leur souplesse et leur solidité en font de très bonnes protections.

*Trésor:* 3

*Id./Rép.:* 6

*Armure:* 2 + 4

*Prix:* 600gp

### **Gantelets d'Acier Supérieurs**

Ces gantelets sont fabriqués dans le meilleur acier au monde. Chaque doigt est articulé séparément, et les rivets qui les tiennent en place sont de la meilleure qualité. Il serait dur de trouver meilleure armure pour ses mains.

*Trésor:* 3

*Id./Rép.:* 6

*Armure:* 3 + 4

*Prix:* 700gp

***Prote der Hanne***

"Protecteurs des mains", en vieil Ursanien, ces gants ont été copiés sur des tapisseries et des pièces d'orfèvrerie d'antan. Ils offrent une bonne protection, mais, comme en attestent de nombreux spécialistes, ce ne sont que de pâles copies.

*Trésor:* 4

*Id./Rép.:* 9

*Armure:* 2 + 6

*Prix:* 800gp

***Gantelets d'Apparat***

Bien que conçus pour le combat, ces gantelets sont plus utiles à la parade et aux affaires d'État. Ils sont confortables, raffinés et protègent bien les mains.

*Trésor:* 4

*Id./Rép.:* 9

*Armure:* 3 + 6

*Prix:* 900gp

***Gantelets du Magreeb***

Ces gantelets tirent leur nom de leur ressemblance avec la griffe du Magreeb. Malgré les griffes extravagantes, ces gantelets sont solides et souples. Les griffes sont si acérées qu'elles peuvent être utilisées comme une arme.

*Trésor:* 5

*Id./Rép.:* 12

*Armure:* 3 + 8

*Prix:* 1'000gp

## Bijoux

Petits objets décoratifs mais de grande valeur, les bijoux sont toujours les bienvenus dans l'inventaire de vos aventuriers. Il n'y a aucune limitation au niveau du port des bijoux et peuvent porter de très beaux bonus magique.

### Anneaux

Chaque personnage peut en avoir 6, ce qui vous fait potentiellement 24 bagues à trouver. Ces petits objets ne sont pas faciles à trouver avec de beaux bonus, mais de temps à autre vous y trouvez vraiment des perles.

#### *Anneau d'Acier*

Ce n'est pas la joaillerie fine, c'est un simple anneau d'acier.

*Trésor:* 1

*Id./Rép.:* 1

*Prix:* 100gp

#### *Anneau d'Or*

Petit anneau d'or apprécié par les nobles Chedians.

*Trésor:* 2

*Id./Rép.:* 3

*Prix:* 500gp

#### *Anneau Enigmatique*

L'anneau énigmatique fut inventé par l'archimage *Jesper*, qui constata que cet anneau à la forme tarabiscotée était très propice à l'enchantement.

*Trésor:* 3

*Id./Rép.:* 6

*Prix:* 900gp

#### *Anneau de Perle*

Une belle perle orne cet anneau ordinaire par ailleurs.

*Trésor:* 4

*Id./Rép.:* 9

*Prix:* 1'250gp

#### *Anneau de Diamant*

Jonc d'or incrusté de plusieurs gros diamants.

*Trésor:* 5

*Id./Rép.:* 12

*Prix:* 1'500gp

### Amulettes

Les amulettes se trouvent en abondance dans le jeu. Les bonus magiques varient beaucoup, mais il n'est pas difficile d'en trouver un bon. Le problème qui se pose souvent est qu'il faut choisir qu'elle amulette porter.

#### *Amulette de Bronze*

Amulette de bronze ordinaire, sans doute destinée à être décorée. Sans grande valeur.

*Trésor:* 1

*Id./Rép.:* 1

*Prix:* 500gp

#### *Amulette de Platine*

Amulette de platine légèrement décorée.

*Trésor:* 2

*Id./Rép.:* 3

*Prix:* 750gp

#### *Amulette de Pierreries*

Amulette d'or en forme d'étoile, incrustée de pierres précieuses.

*Trésor:* 3

*Id./Rép.:* 6

*Prix:* 1'000gp

#### *Amulette du Guerrier*

Cette amulette fut forgée à l'image d'un dieu-guerrier aujourd'hui oublié.

*Trésor:* 4

*Id./Rép.:* 9

*Prix:* 1'250gp

**Amulette Thjoradrique**

Fabriquée en Thjorad élémentaire par les forgerons Thjoradriques, cette amulette est d'excellente qualité.

*Trésor:* 5

*Id./Rép.:* 12

*Prix:* 2'500gp

**Divers**

Objets plus ou moins inclassables, mais fréquents dans le jeu.

**Minerai**

**Éclat de Thjorad élémentaire**

C'est le minerai que les forgerons Thjoradriques utilisent pour fabriquer leurs merveilleuses armes. C'est un petit morceau.

*Trésor:* 1

*Id./Rép.:* 0

*Prix:* 500gp

**Bloc de Thjorad élémentaire**

C'est le minerai que les forgerons Thjoradriques utilisent pour fabriquer leurs merveilleuses armes. C'est un morceau de taille moyenne.

*Trésor:* 3

*Id./Rép.:* 0

*Prix:* 1'000gp

**Masse de Thjorad élémentaire**

C'est le minerai que les forgerons Thjoradriques utilisent pour fabriquer leurs merveilleuses armes. C'est un gros morceau.

*Trésor:* 5

*Id./Rép.:* 0

*Prix:* 2'500gp

**Objets**

**Peau de basilisc**

Peau d'un basilisc mort.

*Trésor:* 5

*Id./Rép.:* 0

*Prix:* 500gp

**Peau d'un roi basilisc**

Peau d'un roi basilisc mort.

*Trésor:* 5

*Id./Rép.:* 0

*Prix:* 750gp

**Pierre Verte**

Cette pierre possède une légère teinte verte.

*Trésor:* 2

*Id./Rép.:* 0

*Prix:* 500gp

**Pierre Rouge**

Cette pierre possède une légère teinte rouge.

*Trésor:* 2

*Id./Rép.:* 0

*Prix:* 500gp

**Trèfle**

Ceci est un trèfle à quatre feuilles.

*Trésor:* 4

*Id./Rép.:* 0

*Prix:* 100gp

## Artefacts

Les artefacts sont des objets uniques que l'on trouve à certains endroits du jeu. Ce sont objets qui sont présents en un seul et unique exemplaire, sauf dans certaines circonstances, où il est possible d'en obtenir plusieurs. Le jeu offre 62 objets de ce type.

En règle générale, tous les artefacts se trouvent dans des coffres **noirs**, qui sont disséminés dans les différents donjons du jeu. Cette fois ci, aucun monstre ne pourra vous les donner. Pour avoir la liste des coffres **noirs**, référez-vous au document sur les **astuces**. Il est possible de trouver tous les artefacts du jeu. Il suffit de fouiller tous les coffres **noirs** du jeu plusieurs fois (certains le permettent). Veuillez lire les annotations dans le fichier des **astuces** pour connaître les contraintes.

Tous les artefacts sont des objets avec un niveau de trésor égal à 6. Les objets sont toujours identifiés lorsque vous les trouvez, par contre la compétence de réparation s'applique normalement. Le bonus de qualité et les suffixes magiques ne s'appliquent pas.

## Armes

Les armes sont triées par compétence.

### Archerie

#### *Kraftig Bage*

Cette arbalète était utilisée par le puissant guerrier *Halfnorr Épaules-de-taureau*. Elle lui conférait une grande adresse et une grande force. Il fut tué par un autre guerrier, *Sven Hache Sanglante*, quand ils s'affrontèrent à **Thjorgard** (effets : +10 à toutes les statistiques, +7 arc).

*Attaque:* 5d4 + 25

*Id./Rép.:* 20

*Prix:* 25'000gp

*Vitesse:* 55

*Type:* Arbalète légère

#### *Danslemille*

Faite de Thjorad élémentaire, cette arme est l'une des plus belles créations du célèbre armurier *Borfinn Poigne-de-fer*. Il a toujours prétendu ne pas savoir-faire d'armes de trait convenables, mais celle-ci est l'une des plus précises jamais réalisées (effets : Précision 100 %).

*Attaque:* 5d3 + 35

*Id./Rép.:* 30

*Prix:* 25'000gp

*Vitesse:* 60

*Type:* Arc long

*Remarque:* Cet arc fait partie de la quête de promotion du Rôdeur et peut toujours être trouvée au même endroit.

*Conditions:* Seul les Prêtres, Croisés et Rôdeurs peuvent faire usage de cette arme.

#### *Poudrenoire*

Cet objet fut créé par *Roj'ere*, le sorcier fou, un peu avant sa mort en 320 apr. G.C.. Certains le qualifièrent de génie, d'autres de fou. Cette invention particulière utilise une étrange poudre noire pour propulser un projectile. *Roj'ere* était extrêmement fier de cette invention, mais mourut avant de pouvoir la rendre plus sûre (effets : ignorer CA, dégâts supplémentaires, rechargement lent, 2 % de chances par utilisation d'exploser en blessant l'utilisateur).

*Attaque:* 5d3 + 45

*Id./Rép.:* 30

*Prix:* 30'000gp

*Vitesse:* 70

*Type:* Canon à main

## Armes de Jet

### Trolleri

Un marchand remit cette arme à *Aesir l'Érudite* pour la remercier d'avoir sauvé son fils, dans la ville Thronienne de Nirheim. *Aesir* passa la majeure partie de sa vie à parcourir les villes de **Chedian** pour guérir les enfants et transmettre son savoir aux villageois (effets : lent, +100 PV, 3 attaques).

Attaque: 7d3 + 30

Id./Rép.: 20

Prix: 15'000gp

Vitesse: 75

Type: Dague de jet

### Tillhygge

Tillhygge fut déterrée sur l'Île aux Cendres en 75 apr. G.C. alors qu'un groupe de Fouisseurs explorait les ruines de la tour de Verhoffin. Quand ils revinrent sur le continent, ils affirmèrent qu'elle était hantée par le fantôme de *Verhoffin* lui-même et la vendirent rapidement (effets : +30 précision, +10 force, d'épidémie, d'expertise).

Attaque: 5d3 + 35

Id./Rép.: 20

Prix: 20'000gp

Vitesse: 60

Type: Hache de jet

## Epée

### Cœur de Noir

Il y a bien longtemps était un groupe de guerriers Chediens menés par un homme nommé *Halfred le Noir*. Cette dague ne le quittait pas. Après sa mort, elle fut enterrée avec lui. Mais sa tombe fut bientôt pillée et son contenu vendu (effets : dégâts accrus, chances de toucher accrue, vitesse accrue).

Attaque: 5d6 + 20

Id./Rép.: 20

Prix: 23'000gp

Vitesse: 45

Type: Dague

*Remarque:* Cette dague fait partie de la quête de l'assassin et peut toujours être trouvée au même endroit.

### Épée Chantante

Cette épée fut enchantée par un mage inconnu à l'attention de *Frank*, le docteur devenu skald. On dit qu'elle émettait une mélodie agréable au combat, renforçant son porteur (effets : +30 puissance, fine lame).

Attaque: 2d6 + 25

Id./Rép.: 20

Prix: 20'000gp

Vitesse: 50

Type: Épée courte

### Épée de Mevan

L'épée de Mevan est le mal incarné. Enfouie sous les décombres depuis le Grand Cataclysme, elle a refait surface au début du siècle. Nul ne sait qui l'a fabriquée, ni pourquoi, mais presque tous ceux qui l'ont utilisée ne juraient que par elle ou périrent par elle (effets : casse après la première utilisation).

Attaque: 10d5 + 35

Id./Rép.: 20

Prix: 1'500gp

Vitesse: 55

Type: Épée large

### Excala Banna

Cette épée teintée d'or est une légende pour les indigènes de Frogard. Ils prétendent qu'elle appartenait à leur héros *Éric*, qui n'était jamais prêt pour la bataille. Elle aurait émergé d'un lac alors que *Éric* criait "Houhou !" (effets : -5 précision, -5 endurance, +50 chance).

Attaque: 4d6 + 25

Id./Rép.: 20

Prix: 20'000gp

Vitesse: 55

Type: Épée longue

### **Integris**

Nommé d'après l'empereur d'Ursanie qui se suicida en 225 av. G.C., cette dague lui servit à mettre fin à ses jours. L'empereur Integris fut souvent appelé "l'empereur suicidaire" en raison de ses nombreuses tentatives de suicide. Il est ironique de constater que la plupart du temps, les armes lui cassaient entre les mains avant qu'il ne parvienne à ses fins (effets : +35 pour toucher et blesser, +15 points de poison, fragile).

*Attaque:* 2d6 + 35                      *Id./Rép.:* 20                      *Prix:* 20'000gp  
*Vitesse:* 45                                      *Type:* Dague

### **Jorghamesh**

Jorghamesh fut commandé par *Olaf le Gros* pendant la courte période où il fut Jarl de **Frosgard**. Il croyait qu'avec cette épée, il pourrait conquérir et unir tous les clans de **Chedian** (effets : -50 PS, +20 précision, +10 vitesse).

*Attaque:* 3d6 + 25                      *Id./Rép.:* 20                      *Prix:* 21'000gp  
*Vitesse:* 55                                      *Type:* Cimeterre  
*Conditions:* minimum 25 en dextérité

### **Hache Sanglante**

Cette hache tient son nom de *Sven Hache Sanglante*, un guerrier de **Sturmford** toujours victorieux au combat. Bien que beaucoup de personnes le nient, il finit par mourir de vieillesse, en 340 apr. G.C. (effets : 40 % de chances d'empoisonner la cible au niveau Grand maître, +20 endurance, +10 à toutes les résistances).

*Attaque:* 3d6 + 35                      *Id./Rép.:* 20                      *Prix:* 20'000gp  
*Vitesse:* 60                                      *Type:* Hache  
*Remarque:* Il s'agit d'une hache à deux mains.

### **Sygnir**

Cette hache fut forgée en 200 av. G.C. à Sourcemine. Les nains de cette époque savaient créer des armes incroyables. En 73 apr. G.C., *Ichvan Ier* tenta de convaincre les nains de fabriquer des armes pour sa nouvelle armée mendossienne. Après deux ans de négociations, *Ichvan*, fatigué de leur refus, rasa Sourcemine (effets : fragile, dégâts supplémentaires, +6 fine lame, +6 escrime, régénération).

*Attaque:* 3d6 + 25                      *Id./Rép.:* 20                      *Prix:* 15'000gp  
*Vitesse:* 60                                      *Type:* Hache

### **Gourdin**

#### **Bafouilleur**

Bafouilleur était une arme populaire en 480 apr. G.C. quand il fut découvert. Cette arme peut troubler l'adversaire, ce qui la rend aussi populaire dans les bagarres de bar que sur-le-champ de bataille. Elle appartenait à *Fyri Face-de-bouc* jusqu'à ce qu'il s'assomme lui-même lors d'une rixe (effets : 5 % de chances d'étourdir l'adversaire, d'hématome, de tranchant. Si échec face à la compétence, 70 % de chances de s'assommer).

*Attaque:* 6d6 + 20                      *Id./Rép.:* 20                      *Prix:* 15'000gp  
*Vitesse:* 55                                      *Type:* Fléau

#### **Discipline de Spencer**

Voici le gourdin que le général *Spencer* utilisait pour faire régner l'ordre dans ses troupes. Il trouvait souvent ses soldats en train de jouer aux cartes au lieu d'être à leur poste. Aussi créa-t-il ce gourdin magique pour leur donner "envie" de rester à leur place. Il se révéla très efficace (effets : +10 vitesse, très rapide, de Saint-Guy).

*Attaque:* 8d4 + 25                      *Id./Rép.:* 20                      *Prix:* 20'000gp  
*Vitesse:* 45                                      *Type:* Gourdin

**Manarus**

Cette morgenstern porte le nom du héros légendaire *Manarus*, qui devint l'étoile repère du ciel du Nord. Cette arme aux origines inconnues donnerait de grands pouvoirs aux utilisateurs de la magie (effets : +80 PS, de grand maître, du jajarbe).

*Attaque:* 5d6 + 25                      *Id./Rép.:* 20                      *Prix:* 20'000gp

*Vitesse:* 55                              *Type:* Morgenstern

*Conditions:* Utilisable uniquement par les classes du chemin de la magie.

**Marteau de Vanir**

Le marteau de Vanir fut créé il y a plusieurs siècles par *Vanir*, le sorcier légendaire, qui était aussi doué avec cette arme qu'avec ses sorts. On a souvent fait remarquer que ce n'était pas un marteau, mais un poignard, ce à quoi *Vanir* répondait : "Mais qu'est-ce qu'un marteau ? Qu'importe le nom s'il écrase les crânes ?" Rares sont les adversaires de ce marteau qui le contrediraient (effets : 5 % de chances de lancer Enrager sur la cible au niveau Grand maître, +30 puissance, +10 endurance).

*Attaque:* 2d5+ 35                      *Id./Rép.:* 20                      *Prix:* 20'000gp

*Vitesse:* 55                              *Type:* Marteau

**Mjulfir**

Souvent appelé "le marteau des dieux", à juste titre. On raconte que le dieu *Krohn* l'a perdu en le lançant sur son épouse lors d'une dispute. C'est une arme massive, conçue pour un guerrier tout aussi massif. On raconte également que *Krohn* a juré de récupérer son arme et de détruire l'homme qui la détenait (effets : 16 à 25 points de dégâts élémentaires, +60 puissance, l'intervention divine échoue toujours, -20 vitesse).

*Attaque:* 3d6 + 30                      *Id./Rép.:* 30                      *Prix:* 35'000gp

*Vitesse:* 50                              *Type:* Marteau

*Conditions:* minimum 25 de force.

**Samarjit**

Ce bâton est fait d'un métal inconnu. Incroyablement léger, il est très, très ancien. Il fut découvert avec des documents écrits en vieil ursanien qui suggèrent son existence avant même qu'il ne soit question de l'Empire. Mais ces documents ne révèlent pas qui l'a fabriqué, ni d'où il vient (effets : +20 endurance, +20 puissance, d'éternité, des diamants, de maîtrise).

*Attaque:* 6d4 + 30                      *Id./Rép.:* 30                      *Prix:* 20'000gp

*Vitesse:* 55                              *Type:* Bâton

*Remarque:* Armes à deux mains.

*Conditions:* 20 de force et 30 de dextérité.

**Thjorad**

Cette masse fit son apparition en 10 apr. G.C., alors que les populations se remettaient à peine du Grand Cataclysme. Très lourde, elle serait faite de Thjorad élémentaire pur. Beaucoup de forgerons ont tenté de la copier, mais ils n'ont réussi qu'à produire de très lourds objets magiques (effets : 5 à 15 points d'attaque élémentaire, 10 % de chances de tuer la cible).

*Attaque:* 5d4 + 20                      *Id./Rép.:* 9                      *Prix:* 25'000gp

*Vitesse:* 50                              *Type:* Masse

*Remarque:* Ceci est un objet pour la quête du Jarl de **Thjorgard** et son emplacement est toujours le même.

*Conditions:* minimum 60 de force.

## Lance

### Coutelle Fin'

Coupe-brindille en vieil ursanien, c'est le dernier exemplaire de cette arme. Elle était utilisée par la Persona Garda ursanienne, la garde personnelle de l'empereur. Cette arme contribua largement à la peur qu'inspirait la Persona Garda (effets : 5 % de chances de lancer Enrager sur la cible au niveau Grand maître, +30 puissance, +10 endurance).

Attaque: 4d10 + 25

Id./Rép.: 20

Prix: 20'000gp

Vitesse: 55

Type: Hallebarde

### Einherjar

Cette hallebarde porterait l'âme des hommes qu'elle a tués. Elle a un effet inhabituel sur celui qui la manie. Son premier propriétaire serait devenu fou, le deuxième l'abandonna et se jeta du haut d'une falaise. Nombreuses sont les tragédies qu'a entraînées cette hallebarde (effets : vampirique, +20 puissance, 10 % de chances de folie par semaine, 10 % de chances de -30 % PV par semaine).

Attaque: 5d6 + 35

Id./Rép.: 20

Prix: 20'000gp

Vitesse: 55

Type: Hallebarde

### Formanir

Cette lance fut jetée au-dessus de la tête des rebelles Tredskas par *Krohn* lui-même quand ils se soulevèrent contre les dieux et tentèrent de capturer **Arslegard**. Malgré la présence de l'un des plus puissants magiciens de l'époque et de centaines de milliers de guerriers expérimentés, pas un seul Tredska ne quitta le champ de bataille vivant. *Krohn* abandonna la lance derrière lui, pour rappeler à l'ordre les mortels qui voudraient se rebeller (effets : -10 à la CA, -20 endurance, de grand maître, d'éternité, +30 puissance).

Attaque: 2d9 + 45

Id./Rép.: 30

Prix: 35'000gp

Vitesse: 55

Type: Lance

### Gungnir

Gungnir fut fabriquée par *Hanndl* lui-même en prévision du Grand Bouleversement de la prophétie. Quand *Krohn* sentit ce jour approcher, il demanda à ses dieux de se munir d'armes de grand pouvoir. C'est alors que la lance de *Hanndl* fit son apparition à **Chedian** (effets : de perforation (20 % de chances d'ignorer la CA du monstre), dégâts supplémentaires).

Attaque: 3d9 + 35

Id./Rép.: 30

Prix: 35'000gp

Vitesse: 55

Type: Lance

Remarque: Cette lance fait partie de la quête du portier de **Arslegard**, *Hanndl*, et peut toujours être trouvée au même endroit.

## Armures

Les armures sont triées par type.

### Armures

#### Esprit Frappeur

Cette armure aurait été fabriquée avec les chaînes de certains fantômes. Que ce soit vrai ou non, elle possède effectivement des capacités spectrales. Elle ne pèse presque rien et s'entoure d'une aura intimidante. Elle semble également émettre le même son que les âmes en peine prisonnières du lieu de leur mort (effets : de régénération, 10 % de chances d'effrayer l'adversaire).

Armure: 20

Id./Rép.: 20

Prix: 25'000gp

Vitesse: 10

Type: Cotte de mailles



### **Martel**

Bosselé et ébréché, ce casque a piètre allure. Pourtant, les apparences sont trompeuses. Martel fut forgé avant la fondation de l'Empire ursanien, grâce à des techniques depuis longtemps oubliées. C'est la meilleure protection pour la tête jamais inventée. (effets: +10 à toutes les statistiques, +10 AC)

Armure: 25

Id./Rép.: 20

Type: Casque

Prix: 35'000gp

### **Orgueil**

Cette ceinture fut dérobée dans la Faille des morts. Ce serait celle que portait l'empereur *Orgueil* lui-même quand il commença à unir l'Empire ursanien. Certains érudits pensent que cette ceinture l'aida à vaincre les envahisseurs et à forger son empire (effets : +30 puissance, chance de toucher accrue, d'endurance, de protection, de fine lame).

Armure: 6

Id./Rép.: 20

Type: Ceinture

Prix: 20'000gp

### **Bijoux**

#### **Amulettes**

##### **Cœur de Fre**

Cette amulette en forme de cœur fut forgée en l'honneur de *Fre*, la déesse de Vita. La dernière personne à la porter fut *D'vorna Donne-vie*, un guérisseur ambulancier qui soignait la population de **Chedian** à des prix exorbitants. Il se fit capturer alors qu'il cambriolait un riche marchand à **Thjorgard**. Il fut mis à mort. Cet anneau fut pris en paiement des objets volés (effets : +50 PV, -10 PS, de régénération, fragile).

Id./Rép.: 20

Prix: 25'000gp

##### **Immun**

On voit souvent dans les rues de Chedian des mendiants se plaignant de maux divers. Souvent, de mauvais guérisseurs affligent les mendiants du mal dont ils prétendaient souffrir. L'un de ces mendiants, Haelik le Soufreteux, créa cette amulette pour se protéger des mauvais guérisseurs. (effets : immunisé contre toutes les conditions, -3 en apprentissage, 85% des points d'expérience normaux)

Id./Rép.: 20

Prix: 20'000gp

##### **L'Homme Vert**

Cette amulette est un présent de *L'Homme Vert*. Rares sont ceux qui le voient et plus rares encore sont ceux qui reçoivent un cadeau de sa part (effets : +20 PS, +3 méditation, +5 lumière, +5 esprit, de régénération).

Id./Rép.: 30

Prix: 30'000gp

*Remarque:* Cette amulette vous ait donné par l'homme Vert lorsque vous faite sa quête. Il est ai aussi possible de trouver cette amulette dans les coffres.

##### **Mountbatten**

Cette amulette était celle des quatre sages mystiques *Dirk*, *Stig*, *Nasty* et *Barry*. Ces quatre hommes envoyèrent un message de paix et de bonheur aux Chedians avant d'être chassés pour toujours. Dans leur hâte, ils laissèrent cette amulette (effets : +5 ombre, +3 perception, d'amélioration, de tapinois).

Id./Rép.: 20

Prix: 20'000gp

### ***Pendentif des Sphères***

Ce pendentif fut pris par *Nazrim* l'Assassin dans la tour de *Verhoffin* vers 10 av. G.C.. *Nazrim* avait pour mission de tuer *Verhoffin* en raison de son insolence envers l'Empire ursanien. Beaucoup pensent que c'est cette tentative d'assassinat qui causa le Grand Cataclysme (effets : +5 toutes compétences magiques, +3 apprentissage, +3 méditation).

*Id./Rép.*: 20

*Prix*: 23'000gp

### **Bagues**

#### ***Bagâme***

Bagâme n'a pas été fabriquée, elle a plutôt évolué. Elle a commencé sa vie comme bijou fantaisie au doigt d'un enfant possédé par un revenant. Depuis, elle passe de main en main, emportant chaque fois une part de son propriétaire (effets : +5 lumière, +3 méditation, +50 PS, de vitesse).

*Id./Rép.*: 20

*Prix*: 15'000gp

#### ***Filusif***

Certains prétendent que *Filusif* a été fabriqué à partir du glissement d'un serpent, de la vitesse d'un renard et de l'agilité d'un lièvre. Un soupirant pressant l'offrit à *Helga Gunnarsdottir*. Celle-ci, insensible à son prétendant, vendit rapidement l'anneau (effets : +20 CA, +5 esquive, -3 % dégâts).

*Id./Rép.*: 20

*Prix*: 20'000gp

#### ***Garor***

*Garor* fut créé par *Ronfleux le Nain*, qui l'offrit comme cadeau de mariage à son futur gendre. Le jour des épousailles, un soupirant de la mariée, rongé par la jalousie, vola l'anneau et, de colère, le maudit avant de le restituer aux mariés. Devinant le méfait, *Ronfleux* tua le soupirant et se débarrassa de l'anneau (effets : +1000 pièces d'or par semaine, -40 endurance du groupe).

*Id./Rép.*: 20

*Prix*: 20'000gp

#### ***Sturkabygel***

*Sturkabygel* fut trouvé dans la ville naine de *Sourcemine* quand elle fut rasée par *Ichvan Ier* en 75 apr. G.C.. Il fut emmené par l'un de ses soldats qui devint l'un de ses meilleurs généraux. Après la mort du général, l'anneau resta dans sa famille et fut transmis de génération en génération jusqu'à ce qu'il se fasse dérober par les pillards thjoradriques (effets : +10 puissance, +5 endurance, +100 PV).

*Id./Rép.*: 20

*Prix*: 20'000gp

## Sets

Il n'y a que quatre sets de 5 objets dans le jeu. Les sets sont limités à un petit nombre de classes à la fois. Pour avoir le bonus complet il faut avoir les 5 objets équipés sur le même caractère.

### Broderick

Set destiné uniquement aux classes suivantes: Croisé et Paladin. Lorsque le set est complet, il produit le super artefact suivant:

Général		
AC: 64	Attaque: 5d2 + 25	Bonus d'attaque +65
Compétences		
Epée: 5	Fine Lame: 2	Apprentissage: 2
Attributs		
Force: 12	Magie: 10	Endurance: 12
Dextérité: 10	Vitesse: 10	Chance: 10
Résistances		
+10 A toutes		
Autres		
Régénération des points de vie.		

### Amulette de Broderick

La légende raconte qu'un grand guerrier sacré, nommé Broderick, fut chargé par les dieux de détruire le démon Nodens. Avec sa puissante épée, il détruisit le démon et présenta son immonde tête aux dieux en trophée. Satisfaits, les dieux donnèrent à l'armure et à l'arme de Broderick un peu de leur pouvoir, pour le protéger. Ceci serait son amulette. Utilisable uniquement par les croisés et paladins (effets : +2 escrime, +2 fine lame (de fine lame avec l'équipement complet)).

Armure: 8

Id./Rép.: 15

Prix: 13'000gp

### Casque de Broderick

La légende raconte qu'un grand guerrier sacré, nommé Broderick, fut chargé par les dieux de détruire le démon Nodens. Avec sa puissante épée, il détruisit le démon et présenta son immonde tête aux dieux en trophée. Satisfaits, les dieux donnèrent à l'armure et à l'arme de Broderick un peu de leur pouvoir, pour le protéger. Ceci serait le casque en question. Utilisable uniquement par les croisés et paladins (effets : +2 escrime, +2 puissance (de régénération avec l'équipement complet)).

Armure: 12

Id./Rép.: 15

Prix: 13'000gp

### Épée à deux mains de Broderick

La légende raconte qu'un grand guerrier sacré, nommé Broderick, fut chargé par les dieux de détruire le démon Nodens. Avec sa puissante épée, il détruisit le démon et présenta son immonde tête aux dieux en trophée. Satisfaits, les dieux donnèrent à l'armure et à l'arme de Broderick un peu de leur pouvoir, pour le protéger. Ceci serait l'épée en question. Utilisable uniquement par les croisés et paladins (effets : +2 escrime, +2 apprentissage (+ 40 pour toucher avec l'équipement complet)).

Attaque: 5d2 + 25

Id./Rép.: 15

Prix: 13'000gp

Vitesse: 60

Compétence: Epée

Type: Épée à deux mains

### Gants de Broderick

La légende raconte qu'un grand guerrier sacré, nommé Broderick, fut chargé par les dieux de détruire le démon Nodens. Avec sa puissante épée, il détruisit le démon et présenta son immonde tête aux dieux en trophée. Satisfaits, les dieux donnèrent à l'armure et à l'arme de Broderick un peu de leur pouvoir, pour le protéger. Voici ses gants. Utilisables uniquement par les croisés et paladins (effets : +2 escrime, +2 vitalité (+10 à toutes les statistiques avec l'équipement complet)).

*Armure:* 10

*Id./Rép.:* 15

*Prix:* 13'000gp

### **Haubert de Broderick**

La légende raconte qu'un grand guerrier sacré, nommé Broderick, fut chargé par les dieux de détruire le démon Nodens. Avec sa puissante épée, il détruisit le démon et présenta son immonde tête aux dieux en trophée. Satisfaits, les dieux donnèrent à l'armure et à l'arme de Broderick un peu de leur pouvoir, pour le protéger. Ceci serait le haubert en question. Utilisable uniquement par les croisés et paladins (effets : +2 escrime, +2 armure (+10 à toutes les résistances avec l'équipement complet)).

*Armure:* 32

*Id./Rép.:* 15

*Prix:* 13'000gp

*Vitesse:* 45

*Compétence:* Armure

*Type:* Cotte de mailles

## **Death**

Set destiné uniquement aux classes suivantes: Erudit et Liches. Lorsque le set est complet, il produit le super artefact suivant:

<b>Général</b>		
AC: 58	Attaque: 5d4 + 25	
<b>Compétences</b>		
Ténèbres: 5	Elémentaire: 2	Méditation: 2
Fine Lame: 2	Apprentissage: 2	Identification: 2
<b>Attributs</b>		
Force: 10	Magie: 40	Endurance: 10
Dextérité: 10	Vitesse: 30	Chance: 10
<b>Résistances</b>		
+10 A toutes		

### **Anneau de Mort**

Les disciples de Skraelos, quand ils atteignaient le plus haut stade de communion avec lui, recevaient des objets en signe de leur statut. Aucun érudit n'a atteint de stade depuis des années, mais les objets existent toujours (sans doute volés à Skraelene). Ceci appartenait sans doute à l'un de ces grands érudits. Utilisable par les érudits et les liches uniquement (effets : +2 ombre, +2 élémentaire (+10 à toutes les stats avec l'équipement complet)).

*Armure:* 3

*Id./Rép.:* 15

*Prix:* 15'000gp

### **Bottes de Mort**

Les disciples de Skraelos, quand ils atteignaient le plus haut stade de communion avec lui, recevaient des objets en signe de leur statut. Aucun érudit n'a atteint de stade depuis des années, mais les objets existent toujours (sans doute volés à Skraelene). Ceci appartenait sans doute à l'un de ces grands érudits. Utilisable par les érudits et les liches uniquement (effets : +2 ombre, +2 identification de monstre (+20 vitesse avec l'équipement complet)).

*Armure:* 7

*Id./Rép.:* 15

*Prix:* 15'000gp

### **Calotte de Mort**

Les disciples de Skraelos, quand ils atteignaient le plus haut stade de communion avec lui, recevaient des objets en signe de leur statut. Aucun érudit n'a atteint de stade depuis des années, mais les objets existent toujours (sans doute volés à Skraelene). Ceci appartenait sans doute à

l'un de ces grands érudits. Utilisable par les érudits et les liches uniquement (effets : +2 ombre, +2 apprentissage (de jajarbe avec l'équipement complet)).

*Armure:* 8

*Id./Rép.:* 15

*Prix:* 15'000gp

### ***Cuirasse de Mort***

Les disciples de Skraelos, quand ils atteignaient le plus haut stade de communion avec lui, recevaient des objets en signe de leur statut. Aucun érudit n'a atteint de stade depuis des années, mais les objets existent toujours (sans doute volés à Skraelene). Ceci appartenait sans doute à l'un de ces grands érudits. Utilisable par les érudits et les liches uniquement (effets : +2 ombre, +2 méditation (+10 toutes résistances avec l'équipement complet)).

*Armure:* 40

*Id./Rép.:* 15

*Prix:* 15'000gp

*Vitesse:* 10

*Compétence:* Armure

*Type:* Armure de cuir

### ***Marteau de Mort***

Les disciples de Skraelos, quand ils atteignaient le plus haut stade de communion avec lui, recevaient des objets en signe de leur statut. Aucun érudit n'a atteint de stade depuis des années, mais les objets existent toujours (sans doute volés à Skraelene). Ceci appartenait sans doute à l'un de ces grands érudits. Utilisable par les érudits et les liches uniquement (effets : +2 ombre, +2 fine lame (de mort avec l'équipement complet)).

*Attaque:* 4d4 +25

*Id./Rép.:* 15

*Prix:* 15'000gp

*Vitesse:* 55

*Compétence:* Gourdin

*Type:* Marteau

## **Fre**

Set destiné uniquement aux classes suivantes: Guérisseurs et Prêtres. Lorsque le set est complet, il produit le super artefact suivant:

<b>Général</b>		
AC: 27	Attaque: 8d2 + 20	
<b>Compétences</b>		
Lumière: 5	Esprit: 2	Méditation: 2
Réparation: 5		
<b>Attributs</b>		
Force: 12	Magie: 10	Endurance: 10
Dextérité: 10	Vitesse: 12	Chance: 10
<b>Résistances</b>		
+10 A toutes		
<b>Autres</b>		
Réduit le malus d'initiative de l'arme (-10)		

### ***Anneau de Fre***

Il y a plusieurs siècles, les prêtres de Ratatosk avaient leurs propres forgerons. Ils forgèrent armes et armures pour protéger les prêtres accompagnant les croisés dans leurs guerres saintes. Il y aurait sans doute eu beaucoup moins de prêtres sans cela. Utilisable uniquement par les prêtres et les guérisseurs (effets : +2 lumière, +2 esprit (+10 à toutes les stats avec l'équipement complet)).

*Armure:* 0

*Id./Rép.:* 15

*Prix:* 15'000gp

### ***Bottes de mailles de Fre***

Il y a plusieurs siècles, les prêtres de Ratatosk avaient leurs propres forgerons. Ils forgèrent armes et armures pour protéger les prêtres accompagnant les croisés dans leurs guerres saintes. Il y aurait sans doute eu beaucoup moins de prêtres sans cela. Utilisables uniquement par les prêtres et les guérisseurs (effets: +2 lumière, +2 vitesse (de vitesse avec l'équipement complet)).

*Armure:* 7

*Id./Rép.:* 15

*Prix:* 15'000gp

### **Casque de Fre**

Il y a plusieurs siècles, les prêtres de Ratatosk avaient leurs propres forgerons. Ils forgèrent armes et armures pour protéger les prêtres accompagnant les croisés dans leurs guerres saintes. Il y aurait sans doute eu beaucoup moins de prêtres sans cela. Utilisable uniquement par les prêtres et les guérisseurs (effets : +2 lumière, +2 méditation (+10 à toutes les résistances avec l'équipement complet)).

*Armure:* 13

*Id./Rép.:* 15

*Prix:* 15'000gp

### **Gants de Fre**

Il y a plusieurs siècles, les prêtres de Ratatosk avaient leurs propres forgerons. Ils forgèrent armes et armures pour protéger les prêtres accompagnant les croisés dans leurs guerres saintes. Il y aurait sans doute eu beaucoup moins de prêtres sans cela. Utilisables uniquement par les prêtres et les guérisseurs (effets : +2 lumière, +2 réparation d'objet (de réparation d'objet avec l'équipement complet)).

*Armure:* 7

*Id./Rép.:* 15

*Prix:* 15'000gp

### **Massue lisse de Fre**

Il y a plusieurs siècles, les prêtres de Ratatosk avaient leurs propres forgerons. Ils forgèrent armes et armures pour protéger les prêtres accompagnant les croisés dans leurs guerres saintes. Il y aurait sans doute eu beaucoup moins de prêtres sans cela. Utilisable uniquement par les prêtres et les guérisseurs (effets : +2 lumière, +2 puissance (de corps avec l'équipement complet)).

*Attaque:* 8d2 + 20

*Id./Rép.:* 15

*Prix:* 15'000gp

*Vitesse:* 55

*Compétence:* Gourdin

*Type:* Masse

## **Prize**

Set destiné uniquement aux classes suivantes: Mercenaires et Gladiateurs. Lorsque le set est complet, il produit le super artefact suivant:

<b>Général</b>		
AC: 65	Attaque: 5d3 + 15	Bonus d'attaque +55
<b>Compétences</b>		
Musculation: 2 Esquive: 5	Fine Lame: 2	Apprentissage: 2
<b>Attributs</b>		
Force: 14 Dextérité: 10	Magie: 10 Vitesse: 10	Endurance: 10 Chance: 10
<b>Résistances</b>		
+10 A toutes		
<b>Autres</b>		
Régénération des points de vie.		

### **Anneau de Récompense**

Pendant l'âge d'or de l'ancien Empire ursanien, de grands Jeux de Gladiateurs étaient régulièrement organisés en l'honneur de l'empereur. Le meilleur gladiateur recevait une armure complète et une arme. Quand il portait cette récompense, tous en déduisaient sa valeur et évitaient de l'affronter. Utilisable uniquement par les gladiateurs et les mercenaires (effets : +2 musculation, +2 apprentissage (+10 toutes résistances avec l'équipement complet)).

*Armure:* 0

*Id./Rép.:* 15

*Prix:* 10'000gp

