

Artefacts : Les armes

PJs vous abstenir !
(En bref, on regarde pas, non tu n'as pas 15 en discrétion alors zou !)

Ténèbre

Cette épée longue était au départ forgée dans du Sang de Kezyr. (CF : sup. écran 1ère édition). Après quelques modifications effectuées par un artisan sombre, Ténèbres devint un artefact maléfique. On dit que quiconque utilisant ténèbres voue sa vie à une lente et terrible agonie. Rien n'est donné, pas même la vengeance...

Effets : Ténèbres permet de lancer 2D de plus lors des dégâts et d'en choisir le meilleur. De plus chaque fois qu'un adversaire potentiel est présent, l'oeil de dragon sur sa garde s'ouvre. Une personne utilisant Tébèbres gagne automatiquement 1 pt de Fatalité. Si les tendances sont utilisées, ajouter 1D4 pour déterminer le résultat lors d'un critique.

Nom	poids	Initiative		Carac. Prérequis	Dommages
		M	CC		
Ténèbre	??? kg	+2	-2	For 4	(For*2)+12+1D+(2D)

Attention : Cette épée existe réellement et l'inclure dans votre campagne, peut sensiblement modifier le Background...

Le Yan

L'Epée de Chad

L'épée en question fut réalisée à l'attention d'un grand combattant habitant actuellement Dungard. Elle se présente comme une épée batârde mais se manie à une seule main. Le métal dont elle est faite est inconnu. On murmure qu'il s'agirait d'un alliage tombé des Etoiles. La lame fut donc forgée dans ce métal et refroidi dans le Sang d'un Nypharath. Elle est d'une rare beauté et semble briller en permanence.

Effets : L'Epée possède en plus quelques caractéristiques magiques non négligeable. Considérez que tout personnage utilisant cette épée bénéficie de l'avantage : Arme du maître. De plus la lame provoque 5+tendance Dragon pts de dommages en plus contre les créatures de l'Ombre.

Nom	poids	Initiative		Carac. Prérequis	Dommages
		M	CC		
Epée de Chad	1,1 kg	+1	-1	For 5 Coo 4	(For*2)+8+1D

Le Yan



Les Haches de Tolir

Ces haches, qui vont toujours par paire, sont réputées pour être les compagnons les plus fidèles des combattants. La légende raconte qu'un combattant particulièrement valeureux avait attiré l'attention d'un Dragon de l'Ombre et malgré tous les cadeaux que celui-ci offrit à l'humain, se dernier l'affronta et le terrassa avec ses haches. Lorsque l'ailé sombre rendait son dernier souffle il enchantait les deux haches qui allaient lui porter le coup de grâce. Il y projeta une partie de son âme en désespoir de cause et promit de ne jamais plus quitter le combattant. Bien entendu, il ne s'agit que d'une légende. Les haches sont forgées dans le même alliage que l'Epée de Chad (CF ci-dessus). Un métal inconnu aux étranges propriétés. Sur les lames, Tolir y aurait fait inscrire l'histoire de son combat contre le Dragon noir en question. Un travail très réussi qui attire facilement l'attention.

Effets : Les Haches de Tolir ont cette étrange particularité de retrouver leur porteur. Une fois qu'un aventurier trouve ces haches, il doit effectuer un jet de Volonté + Physique d'une difficulté de 15. Si le jet est réussi, les haches le prennent comme porteur et le retrouveront s'ils venaient à être séparées. Interprétez les "retrouvailles" comme le fruit du hasard ou de façon mystérieuse. De plus l'alliage dans le quel sont réalisés les lames provoque 5+tendance Dragon pts de dommages en plus contre les créatures de l'Ombre.

Nom	poids	Initiative	Carac. Prérequis	Dommages
-----	-------	------------	------------------	----------

		M	CC		
Hache de Tolir	1,3 kg	0	NA	For 5 Coo 6	For+15+1D

Le Yan



L'Eclair de Foehnis

Assemblage de 3 pièces métalliques cette arme datant des Grandes Guerres Fraticides est l'une des causes de la dévalorisation des archers dans Kor . Elle est fixé au bras au moyen d'un brassard métallique prenant l'avant-bras et laissant la main libre dans une certaine mesure (parfait pour tirer à l'arc !!!).

Prérequis : 1 en tendance Dragon et il faut asperger de son sang le milieu pour se l'approprier

Effets : L'éclair de Foehnis est une arme terrible car elle est autant offensive que défensive . Elle s'utilise comme un bouclier normale et peut se transformer en une arme de jet et de contact redoutable . En effet elle se détache de son support dès que son possesseur entre en contact mental avec son " cœur " et possède la capacité de revenir se fixer après avoir été lancé.

Il est possible de lancer cette arme juste avec le bras porteur avec un malus de 5 De plus elle peut être utilisée au contact avec un malus de 3 Elle est considéré comme une arme enchanté même si sa magie réside uniquement dans sa conception (un savoir aujourd'hui oublié)

De la même taille qu'un petit bouclier sa qualité très supérieur lui confère un indice de protection égale à celui d'un bouclier moyen (protection 4) En attaque ses dégats sont équivalent aux dégats d'une épée longue (au lancé comme au contact)

N .B. : pour l'utilisation de cet artefact il est important de noter sur quel bras le PJ s'équipe , car c'est dans ce genre de cas que l'avantage " ambidextre " devient important (malus pour un droitier s'il lance ou combat avec le bras gauche)

Nom	poids	Initiative		Carac. Prérequis	Dommages
		M	CC		
Eclair de Foehnis	??? kg	+2	0	NA	For+12+1D

Saï

Artefacts : Les armures

Le heaume d'anticipation

Ce heaume est entièrement fait de métal, deux cornes de dragon de lôm pointent vers l'arrière. Les seules interstices sont de fins trous pour y voir, il n'est ni facile de parler, ni de respirer! Le heaume pénalise beaucoup pour tout ce qui est perception. En contre partie, lors des combats le porteur sait l'ordre de frappe des ennemis (Il ne connaît pas l'init exact, seulement quel ennemi va frapper en premier, puis le second, etc...). Cela s'applique au personne qu'il voit (donc pas à lui : il ne sait pas où se situe son init par rapport aux ennemis).

Effets : Il n'y a pas de jet particulier (pour simplifier et ne pas alourdir le jeu), mais il est probable que le porteur ait des bonus pour esquiver ou parer (à l'appréciation du meneur).

Hyrra

Le Gantelet de Tynéclia

Le Gantelet de Tynéclia Le Gantelet appartenait à une dénommée Tynéclia, une mage qui se reconvertisse en Combattante après avoir vu sa famille massacrée par des pillards. Elle forgea un gantelet capable d'inspirer le courage et la témérité à son porteur. Il s'agit d'un gantelet fait d'or et d'argent finement ouvragé d'un légèreté aérienne.

Effets : Une fois le Gantelet enfilé, le porteur ajoute immédiatement 1pt à sa tendance Dragon (ajustant s'il le faut les autres tendances). De plus, le gantelet protège de tous les sorts mentaux destinés à effrayer ou intimider (à la discrétion du MJ). Une personne portant ce gant, ne peut plus être intimidé par quoi que ce soit, y compris l'apparition d'un Dragon.

Le Yan



L'Armure de Brume

L'Armure de Brume fut forgée dans un lieu inconnu. Les légendes racontent qu'un artisan sombre en serait à l'origine et pourtant rien ne confirme une telle théorie. Toujours est-il qu'il ne peut s'agir que d'un puissant artisan élémentaire. L'armure en question ressemble à une armure de plate de couleur bleu gris. Une fois qu'une personne la revêt, l'armure perd sa consistance physique et semble envelopper son porteur dans une sorte de brume.

Effets : L'armure active ce pouvoir uniquement si le porteur en question possède une tendance Dragon égale ou supérieure à 3. Une fois enveloppé dans cette brume, le porteur ne peut plus subir de dommages aux magies des sphères suivantes : Feu, Terre, Océan, Nature et Métal. Les autres restent cependant tout à fait capable d'affecter le porteur et les magies d'attaques de la sphère des Vents voient leur effets doublés sur le porteur...

Nom	poids	Protection	Pénalité	Matière principale
Ténèbre	2 kg	8	0	Eau

Le Yan



Les autres artefacts



Le grimoire de la connaissance

C'est un grimoire particulièrement épais, sur la couverture plusieurs runes d'eau et de connaissance y sont gravées. Des milliers de page sont écrites dans plusieurs dialectes qui peuvent remonter jusqu'à l'âge d'or. Le grimoire renferme beaucoup plus de pages qu'il n'y paraît, on y trouve même des pages blanches à fin d'y mettre des renseignements.

Effets : Lorsqu'on donne un sujet de recherche, le livre s'ouvre aux pages qui en parlent. Toutes les informations présentes ont été récoltées au fil des ans. Le grimoire continue de stocker les informations qu'on peut lui écrire, de nouvelles pages blanches apparaissant au fur et à mesure.

Hyrra



Le coussin du dormeur

Le coussin est totalement brodé. L'ouvrage est superbe et vaut son pesant de dracs. Mais sa beauté n'est pas la principale : il permet à celui qui l'utilise de toujours bien dormir.

Effets : Les nuits sont toujours réparatrices, même si on ne dort que 6 heures par les nuits. De plus il empêche le dormeur de faire des cauchemars (normal ou magique).

Hyrra



L'anneau de brume

Cet anneau est fait d'argent, il est orné d'une perle transparente dans laquelle on peut voir de la brume. L'anneau permet de faire apparaître un nuage de brume.

Effets : Il faut faire un jet de Mental + Volonté diff 15, l'anneau libère un nuage de 10 mètres sur mètres par NR.

Hyrra



Le manteau des cités

Ce manteau est un grand imperméable gris (si les imperméables existent... bref ça y ressemble). Il permet de se cacher n'importe où, dans une ville ou dans une maison.

Effets : Le manteau donne +15 en discrétion au porteur mais il faut qu'il reste immobile pour ne pas se faire voir.

Hyrra



Le compas des cités

C'est une boîte de 10 cm sur 10 dans laquelle se trouve une pierre appartenant à Yris. Cette pierre est toujours attiré vers la ville la plus proche (mini 5000 hab).

Effets : il n'y a aucun jet. Il faut mettre la boîte à plat et attendre quelques minutes, ensuite pour lire la direction il faut partir du centre de la boîte vers la pierre (la pierre étant la bout de la flèche). Lorsqu'on est en ville la pierre reste au centre.

Hyrra



Monocle de vérité

Cet Artefact créé à la demande d'un Prodige par un artisan de Témeth se présente comme un monocle tout ce qu'il y a de plus simple. L'anneau entourant la lentille est doré et en l'observant minutieusement, on peut y apercevoir quelques runes finement gravées.

Effets : Le porteur de cet artefact peut en observant une personne découvrir les tendances de celui-ci en réussissant un jet de Mental + Difficulté (10+Volonté de la cible). Si le jet est réussi, le porteur connaît les 3 tendances de la personne observée.

Le Yan

L'échiquier de l'Ombre

Il fut créé par le compagnon draconique d'un commerçant de Kali afin d'éviter tout conflit inutile entre deux personnes. L'échiquier est réalisé en bois et finement ouvragé. Il est bordé de rune de l'Ombre. Les pièces quant à elles sont réalisées en marbre.

Effets : Lorsque deux protagoniste commencent une partie, le MJ définit chaque pièce en lui donnant le nom d'une personne de l'entourage proche des deux joueurs, les rois représentant obligatoirement les joueurs. A chaque fois qu'une pièce est prise la personne associée à la pièce meurt.

Le Yan

La Baguette d'Onyr

La Baguette en question se présente sous la forme d'une branche de bois de 30 cm de long sur la quelle on peut admirer des runes de la Sphère des Rêves. Elle est continuellement baignée d'une légère lumière bleuté qui réagit à la voix de son porteur. La baguette est fabriquée dans un bois étrangement doré, provenant, dit-on, de la forêt de Solor.

Effets : La Baguette permet à son possesseur de ne dépenser que la moitié des points prévu pour le lancement des sort des Sphères des Rêves, de la Nature et des Océan. Si la Baguette venait à être brisée, tirez un effet aléatoire dans la table des contre coups.

Le Yan



L'Anneau des 2 Lunes

Cet Artefact est un anneaux de Jade serti d'émeraudes et dont les côtés ont été dorés. Il n'est pas trop voyant mais il vaut bien son pesant d'or. L'anneau lui même vaut 3 pièces d'or (sans même parler de ses propriétés magiques). Cet anneau aurait été fabriqué pour une riche comtesse qui désirait connaître les joies du vol. Ayant rencontré, lors d'une de ses promenades, un Dragon du Feu, peu désireux de voir son domaine foulé par un humain, elle aurait perdu la vie brûlée vive par les flammes de l'enfant de Kroryn. Depuis lors, personne ne s'est risqué à porter cet anneau. Tout du moins, personne n'a aperçu quelqu'un l'utiliser.

Effets : L'anneau des 2 Lunes possède un sort de niv 1 de la Sphère des Vents ; Ailes Blanches (p.221 livre de base). Toute personne peut utiliser se sort 2 fois par jour. Considérez que le sort est toujours réussi avec 2 N.R.

Le Yan



Le Marteau de Dungard

Il s'agit d'un marteau de forgeron d'apparence rustique. Seul son manche se différencie d'un marteau de forgeron normal. En effet il est orné de gravures d'une finesse incroyable, représentant l'histoire de Kezyr. Il aurait été conçu par un fils de Kezyr, désireux de rendre le travail des artisans plus beau.

Effets : Utilisé par un forgeron, le marteau procure un bonus non négligeable pour les jets de forge. En effet tout objet forgé avec cet artefact bénéficie automatiquement de 2 N.R. pour définir sa qualité.

Le Yan



Les Sacs à Malice

Une des oeuvres les plus étranges des Dragons des Vents et sans nul doute les Sacs à Malice. Fabriqués pendant l'Âge des Fondations, plus de 2'000 sacs furent donnés aux hommes. Ceux-ci ont la particularité de pouvoir transporter une quantité non négligeable d'objets sans devoir en supporter le poids ou le volume de ces dits objets. Personne ne connaît son fonctionnement mais aucune personne qui a tenté d'entrer dans un de ces sacs n'est revenu. Il semblerait que seul la matière non vivante puisse y être stockée. Ces sacs ont l'apparence d'un sac banal en toile

brunâtre.

Effets : Les Sac permettent de transporter chacun 50 kilos de matériel. Pour en sortir l'objet désiré, il suffit d'y glisser la main et de penser à l'objet que vous voulez saisir. Bien entendu pour y faire entrer un objet, il faut que se dernier puisse passer l'ouverture du sac. Il est donc impossible d'y faire entrer une barque en bois, par exemple.

Le Yan

Les objets magiques mineurs

La différences entre les artefacts et les objets magiques mineurs sont leur puissance et leur rareté : les artefact sont en très faible quantité, la plus part unique. Tandis que les objets magiques mineurs sont recherchés car assez puissant mais sont plus facilement trouvable.

La gourde infinie

Cette gourde est faite dans un coquillage de 20 cm de long sur 10 de large. Sur le cul de la gourde on peut remarquer que les formes du coquillage représentent une rune d'eau. L'eau semble inépuisable.

Effets : La gourde semble toujours pleine, en fait elle dispose d'environ 1 m³ d'eau. La gourde se recharge toute seul (comme les points de magie), s'il y a un point d'eau dans les parages ou s'il pleut. Certaines rumeurs disent qu'il existe vraiment une gourde infinie...

Hyrra



Le voile d'eau

C'est un voile blanc tout à fait banale mise à par qu'il est toujours gondolé si on ne le force pas à rester plat. Ce voile est fait pour masquer la bouche.

Effets : Ce voile permet de respirer sous l'eau.

Hyrra



L'herbe siffleuse

Il existe plusieurs types d'herbes siffleuses allant de l'herbe de la foret Mère à l'herbe de Pomyrie. Il est très difficile de trouver ces herbes, mais de temps en temps le vent les fait siffler. En plus elles cassent facilement (comme de l'herbe quoi...). Le principe est simple : il faut souffler dessus !

Effets : Lors qu'on souffle sur l'herbe siffleuse un son très aigu s'en échappe et fait fuir la plus part des créatures. Pour les créatures intelligentes, jet de Mental + Volonté diff 15 pour ne pas fuir hors de portée du son.

Hyrra



Le manteau des cités

Ce manteau est un grand imperméable gris (si les imperméables existent... bref ça y ressemble). Il permet de se cacher n'importe où, dans une ville ou dans une maison.

Effets : Le manteau donne +15 en discrétion au porteur mais il faut qu'il reste immobile pour ne pas se faire voir.

Hyrra



Le compas des cités

C'est une boîte de 10 cm sur 10 dans laquelle se trouve une pierre appartenant à Yris. Cette pierre est toujours attiré vers la ville la plus proche (mini 5000 hab).

Effets : il n'y a aucun jet. Il faut mettre la boîte à plat et attendre quelques minutes, ensuite pour lire la direction il faut partir du centre de la boîte vers la pierre (la pierre étant la bout de la flèche). Lorsqu'on est en ville la pierre reste au centre.

Hyrra