

# Kit de Survie 2000 des Royaumes Oubliés

## Races

Notez que ces races ont des capacités supplémentaires en plus de celles décrites ci-dessous; elles seront révélées dans le livre de campagne.

- **Humain** : comme l'humain *du Manuel des Joueurs*.
- **Nain doré** : +2 Constitution, +0 Charisme, aucun bonus racial contre les géants, gobelinoïdes, ou orques.
- **Nain d'écus** : comme le nain *du Manuel des Joueurs*.
- **Elfe, drow, femme** : +2 Dextérité, -2 Constitution, +2 Intelligence, +2 Charisme (vision dans le noir à 40 mètres, mais aucune résistance aux sorts)
- **Elfe, drow, mâle** : +2 Dextérité, -2 Constitution, +2 Intelligence, -2 Charisme (vision dans le noir à 40 mètres, mais aucune résistance aux sorts)
- **Elfe de lune** : comme l'elfe *du Manuel des Joueurs*.
- **Elfe des mers** : comme l'elfe des mers *du Manuel des Monstres*.
- **Elfe soleil** : -2 Force, +2 Dextérité, -2 Constitution, +2 Intelligence.
- **Elfe sauvage** : +2 Dextérité, -2 Intelligence.
- **Elfe des bois** : +2 Force, +2 Dextérité, -2 Constitution, -2 Intelligence, -2 Charisme.
- **Gnome des rochers** : comme le gnome *du Manuel des Joueurs*.
- **Demi-elfes** : comme le demi-elfe *du Manuel des Joueurs* (le demi-drow a une vision dans le noir à 20 m au lieu de vision nocturne).
- **Demi-orcs** : comme le demi-orque *du Manuel des Joueurs*.
- **Halfelin, pied-leger** : comme l'halfelin *du Manuel des Joueurs*.

## Personnages multiclassés

Les moines et les paladins qui gagnent un niveau dans une autre classe ne peuvent plus ensuite progresser en niveau dans leur classe de moine ou de paladin. Dans les Royaumes Oubliés, certains ordres de paladin ou monastiques permettent de gagner des niveaux dans une classe particulière sans sacrifier la capacité de retourner au cheminement de sa première classe. Quelques exemples de ces groupes et leurs options de multiclassage :

- **Moine d'Ilmater** : prêtre d'Ilmater.
- **Halfelin Moine** : guerrier ou roublard.
- **Les moines de la Rose Jaune** : rôdeur.
- **Paladin de Chauntea** : prêtre de Chauntea.
- **Paladin de Heaum** : prêtre de Heaum, guerrier.
- **Paladin d'Ilmater** : prêtre d'Ilmater.
- **Paladin de Lathandre** : prêtre de Lathandre.
- **Paladin de Moradin** : prêtre de Moradin, guerrier.
- **Paladin de Torm** : une autre classe.
- **Paladin de Tyr** : prêtre de Tyr, guerrier.
- **Paladin de Yondalla** : moine.

## Puissances

La nouvelle campagne des Royaumes Oubliés contient plus de 30 nouveaux domaines pour les Puissances de Féerune. Les détails de ces domaines et pouvoirs accordés ne peuvent être décrits ici (et nous ne voulons pas gâter la surprise), mais voici les Puissances vivantes de la trilogie «*Faith and avatars*» (plus le panthéon orque entier). Les domaines sont ceux du *Manuel des Joueurs*. Certaines

d'entre elles semblent ne pas en avoir beaucoup, mais c'est généralement parce que ce sont des Puissances neutres (qui n'obtiennent donc pas de domaine d'alignement) et il y aura plus de nouveaux domaines RO que de domaines MJ. Si vous êtes frustré par les choix de domaines pour votre Puissance préférée, ne vous inquiétez pas, il y a abondance de bonnes choses dans le livre de campagne.

## **Nom**

## **Domaines**

<b>Abbathor</b>	Mal, Duperie, Chance
<b>Aerdrie Faenya</b>	Air, Faune, Chaos, Bien
<b>Akadi</b>	Air, Voyage, Duperie
<b>Angharradh</b>	Chaos, Bien, Flore, Protection
<b>Anhur</b>	Chaos, Bien, Guerre, Force
<b>Arvoreen</b>	Guerre, Protection, Loi, Bien
<b>Auril</b>	Air, Mal, Eau
<b>Azuth</b>	Magie, Connaissance, Loi
<b>Baervan Wildwanderer</b>	Bien, Voyage, Flore, Faune
<b>Bahgtru</b>	Chaos, Mal, Force
<b>Baravar Cloakshadow</b>	Bien, Protection, Duperie
<b>Berronar Truesilver</b>	Loi, Bien, Protection, Guérison
<b>Beshaba</b>	Chaos, Mal, Duperie, Chance
<b>Brandobaris</b>	Tromperie, Voyage, Chance
<b>Calladuran Smoothhands</b>	Terre
<b>Chauntea</b>	Flore, Faune, Terre, Bien, Protection
<b>Clangeddin Silverbeard</b>	Loi, Bien, Guerre, Force
<b>Corellon Larethian</b>	Chaos, Bien, Protection, Guerre
<b>Cyric</b>	Chaos, Destruction, Mal, Duperie
<b>Cyrrollalee</b>	Loi, Bien
<b>Deep Duerra</b>	Loi, Mal
<b>Deep Sashelas</b>	Chaos, Bien, Eau, Connaissance, Magie
<b>Deneir</b>	Bien, Connaissance
<b>Dugmaren Brightmantle</b>	Connaissance, Chaos, Bien
<b>Dumathoin</b>	Terre, Protection, Connaissance
<b>Eilistraee</b>	Chaos, Bien
<b>Eldath</b>	Bien, Flore, Eau, Protection
<b>Erevan Ilesere</b>	Chaos, Duperie, Chance
<b>Eshowdown</b>	Chaos, Mal, Destruction
<b>Fenmarel Mestarine</b>	Chaos, Voyage, Flore, Faune
<b>Finder Wyvernspur</b>	Chaos
<b>Flandal Steelskin</b>	Bien
<b>Gaerdal Ironhand</b>	Loi, Bien, Guerre, Protection
<b>Garagos</b>	Chaos, Guerre, Destruction, Force
<b>Gargauth</b>	Loi, Mal, Duperie
<b>Garl Glittergold</b>	Bien, Protection, Duperie
<b>Geb</b>	Terre, Protection
<b>Ghaunadaur</b>	Chaos, Mal
<b>Gond</b>	Terre, Feu, Connaissance
<b>Gorm Gulthyn</b>	Protection, Loi, Bien, Guerre
<b>Grumbar</b>	Terre
<b>Gruumsh</b>	Chaos, Mal, Guerre, Force
<b>Gwaeron Windstrom</b>	Bien, Flore, Faune, Voyage, Connaissance
<b>Haela Brightaxe</b>	Chance, Chaos, Bien, Guerre
<b>Hanali Celanil</b>	Chaos, Bien
<b>Hathor</b>	Bien
<b>Heaum</b>	Loi, Protection, Force
<b>Hoar</b>	Loi, Voyage
<b>Horus-Re</b>	Loi, Bien, Soleil

<b>Ilmater</b>	Guérison, Force, Loi, Bien
<b>Ilneval</b>	Mal, Destruction, Guerre
<b>Isis</b>	Bien, Eau, Magie
<b>Istishia</b>	Eau, Destruction, Voyage
<b>Jergal</b>	Loi, Mort
<b>Kelemvor</b>	Loi, Mort, Voyage, Protection
<b>Kiaransalee</b>	Chaos, Mal
<b>Kossuth</b>	Feu, Destruction
<b>Labelas Enoreth</b>	Chaos, Bien, Connaissance
<b>Laduger</b>	Loi, Mal, Magie, Protection
<b>Lathander</b>	Bien, Protection, Force, Soleil
<b>Lliira</b>	Chaos, Bien
<b>Lolth</b>	Chaos, Mal
<b>Loviatar</b>	Loi, Mal, Force, Feu
<b>Lurue</b>	Faune, Chaos, Bien, Guérison
<b>Luthic</b>	Mal, Terre, Guérison
<b>Malar</b>	Chaos, Mal, Faune, Force
<b>Marthammor Duin</b>	Bien, Protection, Voyage
<b>Mask</b>	Mal, Duperie, Chance
<b>Mielikki</b>	Faune, Bien, Flore, Voyage
<b>Milil</b>	Bien, Connaissance
<b>Moradin</b>	Terre, Bien, Loi, Protection, Guerre
<b>Mystra</b>	Bien, Magie, Connaissance
<b>Nephthys</b>	Chaos, Bien, Protection
<b>Nobanion</b>	Loi, Bien, Faune
<b>Oghma</b>	Connaissance, Chance, Voyage, Duperie
<b>Osiris</b>	Loi, Bien, Flore, Mort
<b>Chevalier Rouge (Red knight)</b>	Loi, Guerre
<b>Rillifane Rallathil</b>	Chaos, Bien, Flore, Protection
<b>Savras</b>	Loi, Connaissance, Magie
<b>Sebek</b>	Mal, Eau, Faune
<b>Segojan Earthcaller</b>	Bien, Terre
<b>Sehanine Moonbow</b>	Chaos, Bien, Connaissance, Voyage
<b>Selûne</b>	Voyage, Chaos, Bien, Protection
<b>Selvetarm</b>	Chaos, Mal, Guerre,
<b>Set</b>	Loi, Mal, Air, Magie
<b>Shar</b>	Mal, Connaissance
<b>Sharess</b>	Chaos, Bien, Voyage
<b>Shargass</b>	Chaos, Mal, Duperie
<b>Sharindlar</b>	Chaos, Bien, Guérison
<b>Shaundakul</b>	Voyage, Chaos, Protection, Air
<b>Sheela Peryroyl</b>	Flore, Air
<b>Shevarash</b>	Chaos, Guerre
<b>Shiallia</b>	Bien, Flore, Faune
<b>Siamorphe</b>	Loi, Connaissance
<b>Silvanus</b>	Faune, Flore, Eau, Protection
<b>Solonor Thelandira</b>	Chaos, Bien, de Guerre, Flore
<b>Sseth</b>	Chaos, Mal, Connaissance
<b>Sune</b>	Chaos, Bien, Protection
<b>Talona</b>	Chaos, Mal, Destruction
<b>Talos</b>	Chaos, Mal, Destruction, Feu
<b>Tempus</b>	Chaos, Protection, Force, Guerre
<b>Thard Harr</b>	Chaos, Bien, Flore, Faune
<b>Thoth</b>	Magie, Connaissance
<b>Tiamat</b>	Loi, Mal
<b>Torm</b>	Loi, Bien, Guérison, Protection, Force

<b>Tymora</b>	Chaos, Bien, Chance, Protection, Voyage
<b>Tyr</b>	Bien, Connaissance, Loi, Guerre
<b>Ubtao</b>	Flore, Protection
<b>Ulutiu</b>	Loi, Faune
<b>Umberlee</b>	Chaos, Mal, Eau, Destruction
<b>Urdlen</b>	Chaos, Mal, Terre
<b>Urogalan</b>	Loi, Protection, Terre, Mort
<b>Uthgar</b>	Force, Guerre, Faune, Chaos
<b>Valkur</b>	Chaos, Bien, Air, Protection
<b>Velsharoon</b>	Mal, Magie, Mort
<b>Vergadain</b>	Chance, Duperie
<b>Vhaeraun</b>	Chaos, Mal, Voyage, Duperie
<b>Waukeen</b>	Connaissance, Voyage, Protection
<b>Xvim</b>	Loi, Mal, Destruction
<b>Yondalla</b>	Bien, Loi, Protection
<b>Yurtrus</b>	Mal, Mort, Destruction

## Dons

La nouvelle édition des Royaumes décrit plus de 50 nouveaux Dons. Un des nouveaux concepts que nous avons développés est celui des Dons régionaux : un Don que vous pouvez obtenir seulement si vous venez d'un secteur particulier ou en vous entraînant avec ceux qui en sont originaires. Voici trois des nouveaux Dons des Royaumes, dont tous sont disponibles aux habitants du Vaste (et, vous noterez, de quelques autres endroits). Ces Dons régionaux s'acquièrent comme les autres ; vous ne les obtenez pas gratuitement juste parce que vous êtes du coin.

### Chance de Héros [Général]

Vos compatriotes survivent quand tout le monde s'attend à ce qu'ils y passent.

Régions : Aglarond, Les Vaux, Tethyr, le Vaste.

Avantage : Vous obtenez un bonus de +1 aux jets de Vigueur, Réflexes et Volonté.

### Famille de Marchands [Général]

Vous venez d'une famille qui excelle dans un commerce particulier.

Régions : Nain Gris, Impiltur, Lac des Vapeurs, Lantan, Sembie, Svirfnebelin, Tashalar, Tethyr, Thesk, le Vaste.

Avantage : Choisissez une des compétences de *profession* ou d'*artisanat*. Vous avez un bonus de +3 à tout les tests impliquant cette compétence et un bonus de +3 aux tests d'Estimation pour des objets qui ont un rapport avec la compétence choisie.

### Voyou [Général]

Vos compatriotes savent comment prendre le dessus et faire pression sur les gens.

Régions : Calimshan, Côte des Dragons, Archipel des Sélénaé, Îles Pirates, Unther, le Vaste, Golfe de Vilhon, Eauprofonde.

Avantage : Vous obtenez un bonus de +2 à vos jets d'initiative, un bonus de +2 pour les tests d'Intimidation et un bonus de +1 aux jets de Réflexes.

## Objets Magiques

Les Royaumes sont bien connus pour leur magie, voici certains des objets magiques les plus populaires de Myth Drannor et d'ailleurs. L'observation de la manière dont nous avons converti ces objets doit vous donner une idée du processus à suivre pour les autres conversions y compris les objets de vos personnages en attendant la sortie du nouveau livre de campagne des Royaumes Oubliés 3<sup>E</sup>.

**Mousse leur-bleue:** la mousse leur-bleue est une plante magique, tirant sa force du mythal et aux nombreuses vertues curatives. La nuit, elle luit d'un feu féérique bleuté et une créature qui se repose sur un lit de mousse leur-bleue est guérie de 1d4 points de dégâts pour chaque heure entière consacrée au repos. Les effets suivants s'appliquent si on passe six heures ou plus d'affilées sur le lit de mousse:

- *guérison des maladies.*
- L'utilisation de *vision dans le noir* à volonté, jusqu'à ce que la créature sorte du mythal
- La capacité de se soulever avec *lévitation* à volonté (sans encombrement d'abord, puis, par tranche de 6 heures, on peut augmenter l'encombrement de 12.5 kg, pour un maximum de 500 kg), effet durant tout le temps où l'on est sous l'influence du mythal
- L'utilisation de *détection du poison* à volonté, plus la conscience de son corps qui permet de reconnaître immédiatement les attaques, les infestations, les maladies ou d'autres affronts au corps quand ils pourraient autrement être cachés (comme les attaques anesthésiques de certaines créatures drainant le sang), l'effet dure jusqu'à ce que la créature sorte du mythal.
- Un bonus de +2 pour tous les jets de sauvegarde contre la pétrification et les effets de métamorphose tant que l'on reste dans le mythal
- Les effets d'une *régénération* (exige 12 heures d'exposition d'affilée et possible une seule fois par tranche de 24 heures).  
La mousse lueur-bleue ne peut pas survivre à l'extérieur du mythal et ne peut pas être créée par autre chose que la magie du mythal.

**La harpe de la Colombe :** Le nom originel de cet objet a été oublié et le nom actuel vient de la célèbre Colombe Fauconnier, qui possède une telle harpe. C'est une harpe ( objet de ) de maître, triangulaire dans la forme, avec 20 à 36 cordes. Quand on en joue, tous ceux qui se trouvent à moins de 6 m de la harpe sont temporairement guéris de n'importe quelle folie (comme si une *restauration suprême* était lancée) et sont protégés par un sort d'*apaisement des émotions*. Ceux qui l'écoutent pendant 2 rounds ou plus bénéficient des effets d'un sort de *soins légers*, bien que ce pouvoir puisse seulement affecter quelqu'un une fois tous les 10 jours. Tandis que sa magie est invoquée, la harpe et le harpiste émettent un sort de *lumière*. L'utilisation de la harpe exige la compétence *Représentation* (harpe).

*Niveau d'invocateur :* 9ème; *Pré-requis:* Création d'objets merveilleux, *apaisement des émotions, restauration suprême, cercle de guérison, lumière;* *Prix de vente :* 45 000 po.

**Masque dentelé:** Ce demi-masque semble être fait pour célébrer un carnaval, mais il porte sur son bord inférieur de nombreuses dents effilées semblables à celles d'un chat. Le porteur peut employer la morsure du masque dans un combat pour 1d4 points de dégâts (en supposant que l'attaque de morsure du porteur ne fait pas déjà de dégâts), le masque est une arme +1. Une créature mordue doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) ou être étourdie pendant un tour.

*Niveau d'invocateur :* 3ème; *Pré-requis :* Création d'objets Merveilleux, *arme spirituelle;*  
*Prix de vente:* 4 302 po.

**Broche de ménestrel :** les broches de ménestrel sont fabriquées avec de l'argent traité magiquement ce qui le rend plus dur que de l'adamantium (dureté 20, 9 points de vie, +5 sur tous les jets de sauvegarde). Leur porteur est constamment protégé par les pouvoirs suivants: immunité aux *projectiles magiques, antidétection, protection contre les énergies destructives ( électricité ), alignement indétectable* et +5 de bonus aux JS contre des effets affectant l'esprit. Quelques Broches de ménestrel deviennent noires et font des sons discordants et cliquetants quand elles sont portées par des êtres mauvais.

*Niveau d'invocateur :* 5ème; *Pré-requis :* Création d'objets Merveilleux, *antidétection, protection contre les énergies destructives, résistance, bouclier, alignement indétectable ( plus détection du mal et son imaginaire* pour les Broches de ménestrel qui réagissent à un porteur mauvais); *Prix de vente:* 75 750 po. (78 750 po pour la version qui réagit à un porteur mauvais).

**Poignard de Saut :** Quand on s'en saisit, ces *poignards* +1 agissent comme un *anneau de feuille morte* et permettent aussi à celui qui les tient de faire un *saut* (utilisable chaque round). Si le poignard touche un objet pesant 2,5 kg ou moins, l'utilisateur peut employer le pouvoir de *saut* de l'arme pour propulser doucement l'objet jusqu'à 9 m dans n'importe quelle direction (avec l'habitude, on peut passer des armes, des clefs ou des objets précieux à quelqu'un d'autre). Si ce pouvoir est employé contre un objet tenu par une créature, considérez l'attaque comme l'action de combat : *frapper une arme* et si elle est couronnée de succès le propriétaire de l'objet visé fait un jet de Volonté (DD 11) pour éviter l'effet; si le jet est raté, la créature peut faire un test de Force (DD 15) pour retenir l'objet, empêchant sa perte.

*Niveau d'invocateur :* 5ème; *Pré-requis:* Création d'objets Merveilleux, *saut, main de mage;*

*Prix de vente:* 16 052 po.

**Masque Miroir :** Ce masque est circulaire, avec des lignes sombres partant d'entre les yeux vers l'extérieur. Le porteur gagne un bonus de +5 pour tous les jets de sauvegarde contre des attaques par le regard et des sorts qui affecte la vue (comme *illumination*, pour un exemple de sort, la capacité de *domination* d'un vampire, et cetera). En outre, n'importe quelle créature qui voit le visage du porteur tandis qu'il porte le masque voit leur propre visage plutôt que celui du porteur.

*Niveau d'invocateur :* 5ème; *Pré-requis:* Création d'objets Merveilleux, *changement d'apparence*, *résistance*; *Prix de vente :* 8 759 po.; *Poids :* 500 gr.

**Anneau de Dragon Pourpre :** Cet objet est un anneau de cuivre gravé du symbole du Dragon Pourpre de la famille royale Obarskyr. Le porteur peut l'employer pour créer *lumière* une fois par round, ou bien sur l'anneau ou bien jusqu'à 12 m de distance; cet effet dure 10 minutes et (à la différence du sort *lumière*) l'anneau ne peut pas le dissiper. Son deuxième pouvoir est un combinaison de *détection de la magie* et *détection du poison* activé par le mot de commande (d'habitude inscrit à l'intérieur de l'anneau et typiquement "Bonthar"); quand ce pouvoir est activé et que l'anneau est en contact avec un aliment ou de la boisson, il luit d'une lumière d'or-vert si la substance est toxique et une lumière bleue si elle est enchantée (y compris les breuvages magiques), bien que l'anneau ne puisse pas identifier quelle sorte de poison ou de magie est présente.

Ces anneaux sont normalement trouvés seulement dans les mains des Dragons Pourpres de Cormyr (de rang de lionar ou plus haut), la famille royale de cette nation ou par des individus exécutant des missions spéciales de la part de la couronne. Les Dragons Pourpres les emploient pour protéger la famille royale d'attentats à la vie par le poison et aussi vérifier que les marchands revendiquant la vente de breuvages magiques ne sont pas des escrocs. On sait que 4 000 de ces anneaux ont été faits et seraient gardés en dépôt dans les trois villes principales du Cormyr dans les cas d'urgence où beaucoup seraient nécessaires. Il est probable qu'il y ait des anneaux avec des fonctions semblables en circulation, créés pour la noblesse ou des marchands craignant le poison ou la tromperie.

*Niveau d'invocateur :* 1er; *Pré-requis:* Création d'anneaux magiques, *détection de la magie*, *détection du poison*, *lumière*; *Prix de vente:* 2 125 po.

**Anneau des Dragons :** Ces anneaux de cuivre sont créés par le Culte du Dragon et sont très prisés par les membres les plus importants de cette organisation. Il y a environ 70 ans déjà qu'il en existe; certains ressemblent à des serpents ou des dragons mordant leurs propres queues. Le porteur peut employer les capacités suivantes :

- Communiquer verbalement ou par télépathie avec n'importe quel vrai dragon
- Créer l'illusion d'un dragon (comme avec *image silencieuse*) une fois par jour et jusqu'à 18 m autour de soi; le dragon ressemble à n'importe quel dragon que l'utilisateur a personnellement vu (ce pouvoir est typiquement employé comme un symbole d'identification ou une diversion)
- Transmettre un appel à une dracoliche ou un dragon mauvais nommé; la cible connaît l'emplacement du porteur et peut venir sur les lieux de l'appel si elle veut répondre, bien qu'elle n'y soit pas obligée (l'appel reste actif tant que l'anneau n'est pas enlevé, que le porteur n'annule pas l'appel, et que le porteur vit.)

*Niveau d'invocateur :* 15ème; *Pré-requis:* Création d'anneaux magiques, *détection des pensées*, *envoi*, *image silencieuse*, *don des langues*; *Prix de vente:* 100 000 po.

**Epée chantante :** On pense que ces grandes épées d'argent ont été fabriquées spécialement pour des Ménestrels. Une fois défouraillées, elles chantent fort et constamment, bien qu'un barde habile ou un sort de *silence*, par exemple, puisse arrêter ce chant. Tant que le porteur peut entendre la chanson de l'épée, il gagne +3 de bonus de moral pour le toucher et les dégâts (l'épée a seulement +1 de bonus magique). En outre, elle bénéficie d'un bonus de +5 de moral aux jets de sauvegarde contre des sorts affectant l'esprit (et le seul effet du sort *Emotion* qui puisse affecter l'utilisateur est *Rage*). La chanson de l'épée étouffe les cris, annule les effets du chant des harpies jusqu'à 30 m et une fois par jour peut agir comme un sort de *discours captivant* sur des créatures ayant 2 dés de vie ou moins (et affecter celles-ci avec un sort de *suggestion* si elles ratent un second jet de sauvegarde). Certaines de ces armes sont intelligentes et ont un alignement chaotique bon.

*Niveau d'invocateur : 9ème; Pré-requis : Création d'armes et d'armures magiques, bénédiction, discours captivant, suggestion, le créateur doit avoir 3 degrés de maîtrise en Représentation (les Epées chantantes intelligentes chaotiques bonnes doivent être créées par quelqu'un de cet alignement); Prix de vente: 9 585 po.*

**Lame Spectrale** : Fabriqué avec l'os d'une créature qui est morte violemment, cela semble être juste une poignée d'épée faite d'os. Quand elle est saisie par une créature, "une lame" de flammes semblable à une *lueur féérique* apparaît. La lame n'a aucun bonus d'attaque, mais est considérée comme une arme de contact; n'importe quelle cible frappée est affectée par un sort de *toucher glacial*. Les différentes variantes de lames spectrales ont été créées pour ressembler à beaucoup d'armes à lames différentes, du poignard à la Grande épée.

*Niveau d'invocateur : 5ème; Pré-requis: Création d'armes et d'armures magiques, toucher glacial, Prix de vente: 10000 po.*

**Masque ailé**: les bords enplumés de ce masque sont faits pour ressembler à des ailes. Le porteur peut voler à volonté, mais il luit comme un sort de *lumière* blanche chaque fois que cette capacité est employée. Le masque peut seulement soulever le porteur et 25 kg de matériel. Si le vol est interrompu, le porteur regagne le sol sous les effets d'un sort de *Feuille morte*.

*Niveau d'invocateur : 5ème; Pré-requis: Création d'objets Merveilleux, feuille morte, vol, lumière; Prix de vente: 36,000 po ; Poids : 500 gr.*

**Masque crâne** : Ce masque ressemble à un crâne peint de noir autour des yeux. Quand il est porté, il transforme le visage du porteur pour qu'il ressemble à un crâne réel. Le porteur gagne +4 de bonus de moral aux jets de sauvegarde contre la maladie, les effets de terreur et la paralysie et est immunisé aux attaques drainant la vie. Le porteur reconnaît immédiatement les créatures vues comme vivante, morte, mort-vivante ou inanimée (non vivante, comme une statue animée). Les morts-vivants sont attirés par le porteur du Masque crâne, attaquant cette créature de préférence à toute autre.

*Niveau d'invocateur : 5ème; Pré-requis: Création d'objets Merveilleux, vision morbide, détection des morts-vivants, protection contre l'énergie négative, regain d'assurance; Prix de vente: 50 000 po ; Poids : 500 gr.*

**Bâton de Nuit** : Ce bâton de bois noir gravé des runes de l'obscurité, des étoiles et de la nuit, ainsi que d'une qui ressemble à une Ombre de roche. Le bâton a les pouvoirs suivants :

- Immunité aux attaques de *confusion* par le regard des Ombres de roche (aucune charge)
- *vision dans le noir*
- vision nocturne (durée comme le sort de *vision dans le noir*)
- *dissipation de la magie* (fonctionne seulement contre des sorts créant de la lumière comme *lumière*, *flamme éternelle*, et cetera)
- *ténèbres*
- *convocation de monstre VI* (appelle uniquement une Ombre de roche, utilisable seulement une fois tous les 10 jours, 2 charges)

Si l'Ombre de roche appelée est tuée, le bâton est instantanément réduit en poussière.

*Niveau d'invocateur : 11ème; Pré-requis: Création de bâtons magiques, ténèbres, vision dans le noir, dissipation de la magie, convocation de monstre VI; Prix de vente: 50 000 po.*

**Bâton de Vision** : Ce bâton a les pouvoirs suivants :

- *vision dans le noir* (1 charge)
- *guérison la cécité* (2 charges)
- *détection de l'invisibilité* (1 charge)
- *vision lucide* (2 charges)

Le bâton a un effet secondaire peu commun car il est mentalement fatiguant et chaque utilisation exige un jet de Volonté (DD 12), en cas d'échec, on perd temporairement 1 point d'Intelligence.

*Niveau d'invocateur : 12ème; Pré-requis : Création de bâtons magiques, vision dans le noir, détecter l'invisibilité, guérison de la cécité, vision lucide; Prix de vente: 24 000 po.*

**Manteau de Magicien de Guerre (Manteau protecteur) :** D'une seule pièce, ces capes noires prévues pour des humains descendent jusqu'aux chevilles. L'étoffe se rabat sur le devant et recouvre la poitrine et les bras du porteur, elles ont un haut col et une capuche. Une main humaine blanche levée dans un cercle est brodée sur le col droit, un dragon pourpre sur le col gauche et un autre sur le haut de la capuche (il est donc visible de derrière quand le capuchon est retiré). Le manteau fournit constamment au porteur les bénéfices suivants : *endurance aux énergies destructives* ( froid), *vision dans le noir et feuille morte* (sur lui seulement). Une fois par jour, le porteur peut employer : *porte dimensionnelle, immunité mineure aux métaux, protection contre les projectiles et envoi*.

Ces manteaux sont en principe uniquement portés par des magiciens de guerre Cormyrien, la noblesse ou des agents triés sur le volet, bien qu'avec le nombre de magiciens de guerre morts pendant les combats contre le dragon Nalavara, il est probable que certains aient été volés sur les cadavres et puissent être trouvés dans d'autres mains.

*Niveau d'invocateur :* 9ème; *Pré-requis:* Création d'objet Merveilleux, *vision dans le noir, porte dimensionnelle, endurance aux énergies destructives, feuille morte, immunité mineure aux métaux, protection contre les projectiles, envoi;* *Prix de vente :* 30 375 po.

## Sorts

Comme pour les objets magiques, on connaît les Royaumes pour ses sorts peu communs. *Le manteau de magicien de guerre* (ci-dessus) se réfère au sort d'*immunité mineure aux métaux* (une forme convertie du vieux *ironguard dweomer*) donc ce sort est inclu ici pour vous laisser utiliser pleinement les capacités de cet objet.

### Immunité mineure aux métaux ( Gardefer )

Abjuration

**Niveau :** Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée:** Contact

**Cible :** Créature touchée

**Durée :** 1 tour / niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (Inoffensif)

**Résistance à la magie :** Oui (Inoffensif)

Vous ou une créature que vous touchez, devenez immunisé aux métaux non-magiques. Des objets de métal (incluant des armes de métal) passent simplement au travers de vous et vous pouvez passer à travers des barrières de métal comme des barreaux de fer. Le métal magique ou enchanté vous affecte normalement, aussi bien que les sorts, les capacités semblables à des sorts ou les effets surnaturels. Les attaques livrées par des objets en métal (comme le poison sur un poignard) vous affectent normalement. Si le sort expire tandis que le métal est en vous, l'objet de métal est projeté hors de votre corps (ou vous du métal, si c'est un objet immobile comme une herse). Vous et l'objet prenez 1d6 points de dégâts en conséquence ( ignorez la dureté de l'objet pour la détermination des dégâts).

Vu que vous traversez le métal, vous pouvez ignorer l'armure et les bonus de dureté sur les adversaires que vous attaquez avec des attaques à mains nues.

*Composantes matérielles :* un minuscule bouclier de bois, de verre, ou de cristal.

### Précisions :

Ceci est la traduction par Sicard Christophe, [chsic@aol.com](mailto:chsic@aol.com)

<http://pageperso.aol.fr/chsic/mapage/mespassions.html>

du document de Sean Reynolds : Forgotten Realms 2000 Survival Kit (copyright Wizards of the Coast) en ligne sur le site de WOTC à l'adresse suivante : [http://www.wizards.com/forgottenrealms/FR\\_Survival.asp](http://www.wizards.com/forgottenrealms/FR_Survival.asp)  
J'ai pris la liberté de couper certains passages ( Introduction de l'article ) ne contenant pas de matériel de jeu.

Je remercie ici Nicolas de « La Troupe des Justes » : <http://www.multimania.com/at495/index.html>

Et surtout Rashkatsa de « La 3ème page » pour ses corrections : <http://rashkatsa.free.fr/>



