

Assortiment d'objets magiques :

Amulette de stockage d'âme :

Les *amulettes de stockage d'âme* sont en or ou en argent avec une gemme ou un cristal en leur centre, suspendues à une chaîne que l'on peut porter autour du cou.

Si le porteur tombe à -1 pdv ou moins en portant l'amulette, l'âme du personnage est automatiquement transférée dans le cristal comme s'il avait jeté un sort de *possession*.

Le personnage peut agir normalement à partir de l'amulette comme s'il utilisait un sort de *possession*, ceci inclut la possession des créatures proches.

Si le porteur est tué, l'âme est stockée dans l'amulette jusqu'à ce que le corps soit réanimé ou ressuscité (par les sorts *guérison suprême* ou *résurrection suprême*).

Le personnage peut essayer de posséder d'autres créatures et personnages pour assurer la restauration de son corps.

Niveau de lanceur de sort : 9ème

Pré-requis : Création d'objets merveilleux, *possession*

Prix de vente : 67500 po

Poids : ---

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 de lanceur de sort : 1^{er}

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 de lanceur de sort : 15ème;

Pré-requis : Création d'anneaux magiques , *détection des pensées, envoi, image silencieuse, dons des langues*;

Prix de vente : 100 000 po.

(Arme) réactive:

Quand on s'en sert, une *arme réactive* donne à l'utilisateur le don Attaque réflexe.

Niveau de lanceur de sort: 7ème

Pré-requis : Création d'armes et d'armures magiques, *grâce féline*.

Prix de vente: Varie selon l'arme (égal au prix de l'arme avec un bonus de +1)

Bague au neuf vies :

Il s'agit de simples anneaux d'argent ou d'or avec neuf petites gemmes incrustées, les *bagues au neuf vies* portent souvent un motif de tête de chat.

Chaque fois que le porteur doit faire un jet de sauvegarde contre un effet potentiellement mortel, il le réussit automatiquement et une des gemmes de l'anneau disparaît.

Quand toutes les gemmes ont disparu, l'anneau a perdu toute magie.

Certains anneaux ont 2-9 (1d8+1) pierres quand ils sont trouvés.

Les anneaux nouvellement créés ont toujours neuf pierres.

Niveau de lanceur de sort: 11ème

Pré-requis : Création d'anneaux magiques, *guérison suprême*

Prix de vente: 22000 po

Poids : ---

Bâton d'archimages de Suël :

Ces *artefacts mineurs*, puissants et plein de ressources, servaient à tester les compétences des mages de l'antique Suël.

Ils ont plusieurs capacités offensives et défensives.

Les secrets employés pour créer ces bâtons ont été perdus et aucun n'a été créé depuis la Grande Migration.

Ils sont d'habitude non décoré et fait d'un morceau simple et droit de chêne, bien que certain de ceux qui furent trouvés étaient finement sculptés ou ornés d'un plaquage d'argent.

Les pouvoirs suivants ne consomment pas de charge :

détection de la magie

bouclier 1m de rayon

déblocage

lumière

feuille morte

protection contre le bien / mal

Les pouvoirs suivants consomment 1 charge par utilisation :

éclair 5ème niveau, (10d6, DD17)

Dissipation de la magie

Boule de feu (5ème niveau, 10d6, DD17)

cône de froid (15d6, DD15)

tempête de grêle (5d6, portée : 240m, DD17)

lévitation

Les pouvoirs suivants consomment 2 charges par utilisation :

allié suprême d'outreplan (24DV) 1 fois par jour maximum.

mur de feu

changement de plan

télékinésie

Les pouvoirs suivants consomment 3 charges par utilisation :

téléportation sans erreur

esprit impénétrable

C'est aussi un bâton +2 qui ne peut pas être perdu ou accidentellement lâché par l'utilisateur.

Il fournit une *résistance à la magie* de base à 23 et peut absorber les sorts comme un *bâton de Magi*, mais sans la possibilité de surcharge ou la capacité d'*explosion vengeresse* (retributive strike).

Niveau de lanceur de sort : 20ème;

poids : 2,5kg

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 de lanceur de sort : 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 fatigant et chaque utilisation exige un jet de Volonté (DD 12), en cas d'échec, on perd temporairement 1 point d'Intelligence.

Niveau de lanceur de sort : 12ème;

Pré-requis : Création de bâtons magiques, *vision dans le noir*, *détection de l'invisibilité*, *guérison de la cécité*, *vision lucide*;

Prix de vente : 24 000 po.

Bottes de démarche féline :

Ces bottines basses sont faites de cuir souple et doux, habituellement de couleur grise ou fauve.

Quand on les a aux pieds, on obtient un bonus de circonstance de +10 à n'importe quelle tentative de Déplacement silencieux.

En plus, le porteur bénéficie des effets d'un sort de *feuille morte*, activé immédiatement s'il tombe de plus de 1m.

Niveau de lanceur de sort : 5ème

Pré-requis : Création d'objets merveilleux, *grâce féline*, *feuille morte*.

Prix de vente : 6200 po

Poids : 500gr

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 de lanceur de sort : 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).

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 de lanceur de sort : 9ème;

Pré-requis : Création d'armes et d'armures magiques, *bénédictio*n, *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.

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 de lanceur de sort : 9ème;

Pré-requis : Création d'objets merveilleux, *apaisement des émotions*, *restauration suprême*, *cercle de guérison*, *lumière*;

Prix de vente : 45 000 po.

Lame Spectrale :

Fabriqu  avec l'os d'une cr ature qui est morte violemment, cela semble  tre juste une poign e d' p e faite d'os.

Quand elle est saisie par une cr ature, "une lame" de flammes semblable   une *lueur f erique* appara t. La lame n'a aucun bonus d'attaque, mais est consid r e comme une arme de contact; n'importe quelle cible frapp e est affect e par un sort *de toucher glacial*.

Les diff rentes variantes de lames spectrales ont  t  cr  es pour ressembler   beaucoup d'armes   lames diff rentes, du poignard   la Grande  p e.

Niveau de lanceur de sort : 5 me;

Pr -requis : Cr ation d'armes et d'armures magiques, *toucher glacial*,

Prix de vente : 10000 po.

Manteau de col re :

Les manteaux de col re sont des capes faites de fourrures d'animaux f roces, d'ours ou de lions le plus souvent.

Le porteur gagne la capacit  de *rage de berserker* d'un barbare du 1er niveau avec tous les b n fices normaux et les restrictions.

Notez que la cape n'offre pas la possibilit  de manier d'autres armes et ne donne aucune capacit  de combat suppl mentaire, juste les b n fices de la *rage de berserker* du barbare.

Si le porteur de la cape est un barbare, le personnage peut l'utiliser pour entrer en *rage de berserker* une fois de plus par jour.

Niveau de lanceur de sort: 11 me

Pr -requis: Cr ation d'objets merveilleux, *transformation de Tenser*.

Prix de vente: 6000 po

Poids : 500 gr

Manteau de Magicien de Guerre (Manteau protecteur) :

D'une seule pi ce, ces capes noires pr vues pour des humains descendent jusqu'aux chevilles.

L' toffe 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 lev e dans un cercle est brod e 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 derri re quand le capuchon est retir ). Le manteau fournit constamment au porteur les b n fices suivants : *endurance aux  nergies destructives* (froid), *vision dans le noir* et *feuille morte* (sur lui seulement).

Une fois par jour, le porteur peut employer : *porte dimensionnelle*, *immunit  mineure aux m taux*, *protection contre les projectiles* et *envoi*.

Ces manteaux sont en principe uniquement port s par des magiciens de guerre Cormyrien, la noblesse ou des agents tri s 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  t  vol s sur les cadavres et puissent  tre trouv s dans d'autres mains.

Niveau de lanceur de sort : 9 me;

Pr -requis : Cr ation d'objet Merveilleux, *vision dans le noir*, *porte dimensionnelle*, *endurance aux  nergies destructives*, *feuille morte*, *immunit  mineure aux m taux*, *protection contre les projectiles*, *envoi*;

Prix de vente : 30 375 po.

Manteau du faucon :

Ces esth tiques manteaux sont brod s, dans un style d licat, de plumes sur toute leur surface et peuvent  tre r ellement faits de plumes de faucon, en particulier les coutures et le col.

Le porteur du manteau gagne un bonus de +10 aux jets de la comp tence D tection, ce qui lui donne la capacit  de d tailler avec une pr cision  tonnante de petits objets  loign s .

Le porteur d'un manteau du faucon peut aussi se m tamorphoser   volont  en faucon ordinaire une heure par jour (la dur e de chaque *m tamorphose* est dict e par le porteur tant que le total n'atteint pas une heure par jour).

Le personnage conserve le bonus de Détection quand il est sous forme de faucon.

Niveau de lanceur de sort : 9ème

Pré-requis : Création d'objets merveilleux, *métamorphose*

Prix de vente : 10000 po

Poids : 500 gr

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 de lanceur de sort : 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 de lanceur de sort : 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.

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 de lanceur de sort : 3ème;

Pré-requis : Création d'objets Merveilleux, *arme spirituelle*;

Prix de vente : 4 302 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 de lanceur de sort : 5ème;

Pré-requis : Création d'objets Merveilleux, *changement d'apparence*, *résistance*;

Prix de vente : 8 759 po.;

Poids : 500 gr.

Miroir d'observation :

Ce miroir décoratif fait environ 60cm de large pour 1m20 de haut.

Il permet à l'utilisateur de lancer *scrutation* à volonté.

Il faut prononcer le mot de commande pour déclencher l'activation du miroir (comme avec une baguette ou un bâton magique).

Niveau de lanceur de sort: 10ème

Pré-requis : Création d'objets merveilleux, *scrutation*.

Prix de vente: 42000 po

Poids : 4 kg

Mousse lueur-bleue:

la mousse lueur-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 lueur-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.

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 de lanceur de sort : 5ème;

Pré-requis : Création d'objets Merveilleux, *saut*, *manipulation à distance*;

Prix de vente : 16 052 po.

Robe Suéloise des enchantements magiques:

Ces robes anciennes furent généralement portées par des mages de Suël dans les âges passés. Le secret de leur création a récemment été redécouvert par un mage planaire nommé Lethelandus. La plupart sont des abas, qui fonctionnent comme les *manteaux de résistance* (Vigueur, Réflexe et Volonté) et permettent au porteur de jeter un sort supplémentaire par niveau de sort du 1e au 3ème et par jour (pour un total de 3 sorts supplémentaires).

Un sort supplémentaire par niveau sort du 1e au 4ème et par jour (pour un total de 4 sorts supplémentaires) est gagné avec les robes +2.

Les robes +3 donne au porteur un sort supplémentaire par niveau de sort du 1e au 6ème et par jour (pour un total de 6 sorts supplémentaires).

Le type le plus puissant et le plus rare (+4) donne au porteur un sort supplémentaire par niveau de sort du 1e au 8ème et par jour (pour un total de 8 sorts).

La conception de ces abas permet le port d'une robe magique ou d'un manteau et de l'aba.

Niveau de lanceur de sort : 12ème;

Pré-requis : Création d'objets merveilleux, *résistance*, *remémoration de Mordenkainen*, le niveau de lanceur de sort doit être égal à quatre fois celui du bonus de la robe;

Prix de vente : 10000 po (+1), 30000 po(+2), 60000 po(+3), 80000 po (+4).

Poids : 500gr

Note du traducteur:

L'« aba », habit traditionnel nord-africain, était en laine torsée, à manches courtes, ouverte sur le devant et tombait jusqu'aux genoux.

Notes :

« Ceci est la traduction par :

Christophe Sicard, chsic@aol.com,

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

de plusieurs documents trouvés sur le site de WOTC (Copyright à Wizard of the Coast).

Anneau de dragon pourpres, anneau des dragons, bâton de nuit, bâton de vision, broche de ménestrel, épée chantante, la harpe de colombe, lame spectrale, manteau de magicien de guerre, masque ailé, masque crâne, masque dentelé, masque miroir, mousse leur bleue et poignard de saut viennent de:

http://www.wizards.com/forgottenrealms/FR_Survival.asp

font directement référence au monde des "**Forgotten Realms**" (Copyright à Wizards of the Coast).

Amulette de stockage d'âme, arme réactive, bague au neuf vies, bottes de démarche féline, manteau de colère, manteau du faucon et miroir d'observation,

<http://www.wizards.com/dnd/files/MagicItems.pdf>

MagicItems de **Stéphane Kenson**,

Robe Sueloise des enchantements magiques:

http://www.wizards.com/dnd/files/dl_SuelRobe.doc

Bâton d'archimage de Suel

http://www.wizards.com/dnd/files/dl_SuelStaffofWizardry.doc

Les deux de **Livingston Franc**

Tous droits réservés, ne pas modifier ou reproduire sans autorisation préalable ».