

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

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

Arc Composite

Cet arc est constitué de plusieurs couches de bois d'essences différentes, ce qui accroît sa résistance et sa durabilité.

Trésor: 3	Id./Rép.: 9	Prix: 900gp
Attaque: 5d3 + 4	Vitesse: 65	Type: Arc

Arc des Ténèbres

Construit en if et en bois de fer, renforcé avec de l'acier, cet arc est l'une des armes de trait les plus redoutables jamais conçues.

Trésor: 4	Id./Rép.: 12	Prix: 1'500gp
Attaque: 5d4 + 6	Vitesse: 65	Type: Arc

Arbalète de l'Homme Mort

Cette arbalète n'a jamais été très populaire du fait de son mécanisme de chargement très complexe, qui cause souvent la mort du tireur.

Trésor: 3	Id./Rép.: 3	Prix: 600gp
Attaque: 4d2 + 4	Vitesse: 75	Type: Arbalète
Conditions: Lent		

Arbalète Thjoradrique

Cette arbalète massive est normalement montée sur un attelage pour en faciliter le transport. Désolidarisée de son attelage, elle sèmera à coup sûr l'effroi et la mort chez vos ennemis, si vous avez la force de la porter.

Trésor: 5	Id./Rép.: 12	Prix: 1'500gp
Attaque: 5d3 + 8	Vitesse: 65	Type: Arbalète
Conditions: Force 30		

Bâton

Les bâtons font partie de la compétence des gourdins. Ce sont tous des armes à deux mains.

Bâton de Bois

Rien de plus qu'un morceau de bois poli.

Trésor: 1	Id./Rép.: 1	Prix: 40gp
Attaque: 2d4	Vitesse: 65	

Bâton de Tournoi

Ce bâton est souvent utilisé dans l'Arène. Sa façon irréprochable en fait une arme résistante et son bon équilibre le rend facile à manier.

Trésor: 2	Id./Rép.: 3	Prix: 250gp
Attaque: 2d4 + 2	Vitesse: 65	

Bâton d'Acier

Ce bâton n'est pas en bois mais en acier. Moins cassable, il est plus lourd et fait plus mal.

Trésor: 3	Id./Rép.: 6	Prix: 500gp
Attaque: 2d4 + 4	Vitesse: 65	

Bâton Monastique

C'est l'arme préférée des moines de Lindisfarne.

Trésor: 4	Id./Rép.: 9	Prix: 700gp
Attaque: 2d4 + 5	Vitesse: 65	

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.

Trésor: 2	Id./Rép.: 3	Prix: 200gp
Attaque: 2d4 + 2	Vitesse: 50	Type: 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.

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

Épée Impériale

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

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

Épée de Mercenaire

Épée préférée des mercenaires.

Trésor: 3	Id./Rép.: 6	Prix: 600gp
Attaque: 4d3 + 4	Vitesse: 50	Type: 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.

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

Sabre

Une arme plus civilisée d'une époque plus civilisée.

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

Cimeterre

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

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

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

Le Hachoir

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

Trésor: 5	Id./Rép.: 6	Prix: 90gp
Attaque: 4d5 + 8	Vitesse: 65	Type: 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	

Masse Thjoradrique

Cette massue stylée a été conçue dans un seul objectif : broyer os et armures. Fabriquée alors que les pillards Thjoradriques combattaient outre-mer pendant la première invasion

Trésor: 5

Id./Rép.: 12

Prix: 700gp

Attaque: 2d5 + 8

Vitesse: 55

Haches

Les haches sont des armes lentes mais faisant de bon gros dégâts, malheureusement ces armes sont mal équilibrées pour faire face à une bonne épée. Les haches font partie de la compétence des épées ou des armes de jet.

Hachette

Davantage un outil qu'une arme, elle peut toutefois être utile en cas de nécessité.

Trésor: 1

Id./Rép.: 1

Prix: 50gp

Attaque: 3d2

Vitesse: 65

Compétence: Epée

Hache de Combat

Courante et bon marché, cette hache est souvent l'arme principale des soldats de Chedian.

Trésor: 2

Id./Rép.: 3

Prix: 100gp

Attaque: 4d2 + 2

Vitesse: 65

Compétence: Epée

Furie de Guerre

Cette hache, la préférée des guerriers Chedians, s'est forgé sa réputation au fil de centaines de victoires.

Trésor: 4

Id./Rép.: 9

Prix: 600gp

Attaque: 3d7 + 6

Vitesse: 65

Compétence: Epée

Hache des Tempêtes

Enchantée par les mages de Sturmford, cette lame ne s'émousse pour ainsi dire jamais.

Trésor: 5

Id./Rép.: 12

Prix: 900gp

Attaque: 3d7 + 8

Vitesse: 65

Compétence: Epée

Hache de Jet

Cette hache 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: 200gp

Attaque: 3d7 + 2

Vitesse: 65

Compétence: Arme de Jet

Hallebarde

Les hallebardes font partie du groupe des lances. C'est des armes très puissantes pour un débutant dans la compétence. Même une simple hallebarde fait déjà beaucoup de dégâts, mais un gladiateur partira plus tard sur une relique lance plutôt qu'une hallebarde. Toutes les hallebardes sont des armes à deux mains.

Hallebarde

Il n'est pas rare de voir des gardes des villes porter cette arme pendant leurs rondes.

Trésor: 1

Id./Rép.: 1

Prix: 150gp

Attaque: 3d6

Vitesse: 55

Hache d'Armes des Ronengardes

Cette hallebarde s'inspire des cisailles à haies avec lesquelles les jardiniers défendirent le palais lors de l'attaque des mercenaires, alors que les Ronengardes étaient partis guerroyer. Depuis, les Ronengardes l'ont adoptée.

Trésor: 2

Id./Rép.: 3

Prix: 300gp

Attaque: 3d6 + 2

Vitesse: 55

Hache de Yagar

Merlin inventé par le légendaire Général *Yagar* puis offert à l'infanterie.

Trésor: 3	Id./Rép.: 6	Prix: 600gp
Attaque: 3d6 + 4	Vitesse: 55	

Hallebarde de Régiment

Cette hallebarde est utilisée par le Régiment mercantile, formé alors que les bandits de grand chemin réduisaient par trop les bénéfices de la guilde des marchands. Il est long, lourd et mortel.

Trésor: 4	Id./Rép.: 9	Prix: 900gp
Attaque: 3d6 +6	Vitesse: 55	

Coutelle Longue

Vieil Ursanien pour "grand coupeur". Son équilibre et sa lame effilée en font une arme très appréciée depuis des siècles.

Trésor: 5	Id./Rép.: 12	Prix: 1'500gp
Attaque: 3d6 + 8	Vitesse: 55	

Lances

Les lances font moins de dégâts en moyenne mais sont trouvées très fréquemment. Toutes les lances sont des armes à deux mains. Les artefacts lances sont plus puissants que les hallebardes.

Lance de Fortune

Cette lance ressemble à un couteau à beurre fixé à un manche à balai.

Trésor: 1	Id./Rép.: 1	Prix: 50gp
Attaque: 1d9	Vitesse: 55	

Lance de Sergent

Quoique plus utile pour le commandement que pour le combat, cette lance possède néanmoins une pointe acérée.

Trésor: 2	Id./Rép.: 3	Prix: 150gp
Attaque: 1d9 + 2	Vitesse: 55	

Abli Duta

On trouve souvent ce type de lance dans d'anciennes tombes. Si l'origine de son nom a été oubliée, son maniement, lui, restera à jamais dans les mémoires.

Trésor: 3	Id./Rép.: 6	Prix: 600gp
Attaque: 1d9 + 4	Vitesse: 55	

Pique

Très courante sur les champs de bataille, cette longue lance permet de maintenir un écart entre l'attaquant et son adversaire.

Trésor: 4	Id./Rép.: 9	Prix: 700gp
Attaque: 2d9 + 6	Vitesse: 55	

Lance Impériale

Voici sans doute la plus redoutée de toutes les lances. Façonnée par les forgerons d'Ursanie pendant la période impériale, cette arme a forgé un empire.

Trésor: 5	Id./Rép.: 12	Prix: 1'000gp
Attaque: 2d9 + 8	Vitesse: 55	

Marteau

Comme armes dans la compétence du gourdin les marteaux sont bien les meilleurs! Meilleur rapport dégâts/vitesse. Par contre, je trouvais difficile de trouver un bon marteau avec un joli bonus magique.

Marteau

Conçu pour construire, ce marteau sait également détruire.

Trésor: 1

Id./Rép.: 1

Prix: 40gp

Attaque: 3d4

Vitesse: 55

Marteau Nain

Très court, ce marteau n'en est pas moins lourd. Il a été fabriqué par et pour les nains.

Trésor: 2

Id./Rép.: 3

Prix: 120gp

Attaque: 3d4 + 2

Vitesse: 55

Pondata

Littéralement "écraseur" en vieil Ursanien, ce marteau a été fabriqué il y a plusieurs siècles. Il semble pourtant dater d'hier.

Trésor: 3

Id./Rép.: 6

Prix: 350gp

Attaque: 3d4 + 4

Vitesse: 55

Marteau de Dragon

Ce marteau est orné de gravures représentant un dragon. Avec sa pointe acérée et sa face contondante, il est dévastateur.

Trésor: 4

Id./Rép.: 9

Prix: 500gp

Attaque: 4d4 + 6

Vitesse: 55

Marteau de Trelborg

Ce marteau est si massif qu'il faut presque deux hommes pour le manier. La légende dit qu'il a été fabriqué par les Trelborgs de Frosgard. Si l'existence de ces êtres reste une légende, les marteaux, eux, sont bien réels et très, très dangereux.

Trésor: 5

Id./Rép.: 12

Prix: 900gp

Attaque: 4d4 + 8

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.

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

Cuir Matelassé

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

Trésor: 1	Id./Rép.: 1	Prix: 800gp
Armure: 8	Vitesse: 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.

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

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

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

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

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

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	

Haubert de Mailles

Les anneaux de ce haubert sont rivetés les uns aux autres. Très bien conçu, il a été produit en masse dans les armureries de Ronenhall.

Trésor: 4	Id./Rép.: 9	Prix: 2'400gp
Armure: 12 + 6	Vitesse: 10	

Maille Chediane

Souvent appelée "ennemie des flèches" ou "fléau des épées" par les Chedians, cette armure, si elle n'est pas l'œuvre d'un maître artisan, n'en est pas moins résistante et fera toujours honneur à sa réputation.

Trésor: 4	Id./Rép.: 9	Prix: 2'500gp
Armure: 10 + 6	Vitesse: 10	

Harnois de Mailles

Une tenue de mailles complète.

Trésor: 5	Id./Rép.: 12	Prix: 3'000gp
Armure: 12 + 8	Vitesse: 10	

Haubert de Lachmon

Nul ne sait d'où vient cette tenue de mailles. La plupart de celles que l'on trouve dans le commerce ont été prises sur l'épave d'un navire inconnu, échoué au large du lagon de Lachmon. Ce qui est certain, c'est que cette armure s'ajuste très bien, qu'elle est légère et très résistante.

Trésor: 5	Id./Rép.: 12	Prix: 3'000gp
Armure: 10 + 8	Vitesse: 10	

Maille Trigvanienne

L'une des pièces fabriquées par *Tryygva Poigne de fer*, souvent considéré comme le meilleur armurier de tous les temps. Cette tenue est faite d'un métal connu de *Tryygva* seul. Malgré la taille des anneaux, elle est résistante et très légère.

Trésor: 5	Id./Rép.: 12	Prix: 3'600gp
Armure: 12 + 8	Vitesse: 10	

Amures à Plaques

Les armures de plaques ne peuvent pas être utilisées par les Guerriers, Mercenaires, Croisés, Initiés, Erudits. Mage, Liches et Prêtres. La compétence des armures au niveau maître est nécessaire pour porter l'une de ces pièces.

Armure à Plaques de Ronengarde

Cette armure est fabriquée dans les armureries de Ronenhall pour la garde de Ronenhall. Les rivets sont faits en acier au carbone. Un soin tout particulier est apporté à l'ajustement.

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

Armure à Plaques Renforcée

Cette armure a été fabriquée en masse pour les grandes armées. Ce n'est pas la plus belle, mais elle vous sauvera la vie.

Trésor: 3	Id./Rép.: 6	Prix: 3'750gp
Armure: 17 + 4	Vitesse: 15	

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

Elément 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	
Armure: 2	Prix: 200gp	

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	
Armure: 3	Prix: 300gp	

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

Fabriquée 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

Écu Incandescent

Ce bouclier de taille moyenne est très prisé des mercenaires. Fait en bois, il est renforcé avec de l'acier.

Trésor: 3

Id./Rép.: 6

Prix: 1'600gp

Armure: 8 + 4

Vitesse: 5

Pavois

Voici le bouclier utilisé par les arbalétriers pour se protéger pendant qu'ils rechargent leur arme.

Trésor: 4

Id./Rép.: 9

Prix: 1'500gp

Armure: 6 + 6

Vitesse: 5

Bouclier de Ronengarde

Voici le bouclier le plus utilisé par la garde de Ronenhall. Il est fait d'acier massif. Bien qu'il soit plus lourd que la plupart des autres boucliers, les gardes de Ronenhall l'utilisent très facilement.

Trésor: 4

Id./Rép.: 9

Prix: 2'000gp

Armure: 8 + 6

Vitesse: 5

Proter der Solle

"Protecteur du soldat" en vieil Ursanien, ces boucliers furent découverts dans un entrepôt désaffecté, en ancienne Ursanie. Ils sont rares et particulièrement résistants.

Trésor: 5

Id./Rép.: 12

Prix: 1'800gp

Armure: 6 + 8

Vitesse: 5

Shovis Hakléa

Ce bouclier fait partie d'une cargaison échouée dans le lagon Lachmon, depuis une épave inconnue. Son nom vient des mots inscrits sur le flanc des caisses. Son origine et son histoire sont inconnues, mais c'est l'un des plus légers et des plus résistants.

Trésor: 5

Id./Rép.: 12

Prix: 2'400gp

Armure: 8 + 8

Vitesse: 5

Casques

Comme les bottes ou les gants un élément de l'équipement indispensable pour se protéger contre les attaques physiques, mais aussi profiter d'un bonus magique. Pensez à ne pas sortir sans couvre-chef.

Coiffe

Une simple capuche de mailles. Bien faite, mais il lui manque quelques maillons.

Trésor: 1

Id./Rép.: 1

Armure: 1

Prix: 200gp

Casque Ordinaire

Calotte sphérique dotée d'un nasal.

Trésor: 2

Id./Rép.: 3

Armure: 3 + 2

Prix: 450gp

Barbute

Ce casque est fabriqué par de nombreux armuriers dans tout Chedian.

Trésor: 2

Id./Rép.: 3

Armure: 3 + 2

Prix: 450gp

Miche

Ce casque doit son nom à son aspect de miche de pain.

Trésor: 3

Id./Rép.: 6

Armure: 2 + 4

Prix: 400gp

Bassinet

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 Pierrieres

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 des 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 remet 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 Chedians 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 Frosgard. 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

Jorhgamesh

Jorhgamesh 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 jjarbe).

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

Mjlnir

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

Fléau des Epées

Cette armure était portée par *Leit le Croisé* pendant son règne sur le Clan Thronheim. C'est avec elle qu'il tua les horribles créatures qui habitaient ce qui allait devenir la cité de **Thronheim**. On dit qu'elle empêche toujours les épées de toucher la peau de son porteur (effets : +40 CA contre les attaques au corps à corps, -10 CA contre les attaques à distance).

Armure: 75 Id./Rép.: 20 Prix: 20'000gp
Vitesse: 15 Type: Armure à plaques

Igdrasine

Selon la légende, cette armure est un cadeau d'*Igrassa* elle-même à *Dagna Kramatrag*, pour ses services rendus au temple (effets : +10 magie).

Armure: 18 Id./Rép.: 20 Prix: 25'000gp
Vitesse: 5 Type: Armure de cuir

Bouclier

Ennemi des Flèches

Ce bouclier protégeait *Hrothgar Krohnssen*. Prétendant être le fils de *Krohn* lui-même, il était doté d'une force titanesque. Quand il apprit de la bouche d'une sorcière qu'il serait tué par une flèche, il fit fabriquer ce bouclier pour se protéger de son destin. Mais la flèche qui lui fut fatale le frappa dans le dos (effets : +30 CA contre les armes à projectiles).

Armure: 60 Id./Rép.: 20
Vitesse: 10 Prix: 20'000gp

Divers

Divers objets donnant des points dans la classe d'armure.

Bottes de Marche

Grâce à leur enchantement protégeant les pieds des voyageurs, ces bottes ont été très souvent utilisées par des soldats, bien chanceux de les avoir trouvées (effets : +10 vitesse, d'éternité, de régénération, d'amélioration, +10 à toutes les résistances).

Armure: 20 Id./Rép.: 20
Type: Bottes Prix: 20'000gp

Fléau des Sorcières

On raconte que ce casque a été taillé dans le crâne d'*Ilthic*, la plus puissante sorcière de l'Empire ursanien. D'après la rumeur, c'est l'empereur *Ralfor* qui lui trancha la tête. Après avoir évidé le crâne, il fit enchanter son nouveau casque pour le rendre plus résistant à la magie (effets : +20 à toutes les résistances, +20 CA contre les attaques magiques).

Armure: 15 Id./Rép.: 20
Type: Casque Prix: 25'000gp

Laet'ax

Cette paire de gants en cuir souple fut découverte devant la tour de Verhoffin en 300 apr. G.C.. Ils sont souples et un peu glissants. Ils vont à tout le monde, quelle que soit la taille de la main (effets : -10 précision, +10 chance, +5 désamorcer piège).

Armure: 30 Id./Rép.: 20
Type: Gants Prix: 25'000gp

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 ambulant 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

Bagême

Bagême 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:

Général

AC: 58

Attaque: 5d4 + 25

Compétences

Ténèbres: 5

Elémentaire: 2

Méditation: 2

Fine Lame: 2

Apprentissage: 2

Identification: 2

Attributs

Force: 10

Magie: 40

Endurance: 10

Dextérité: 10

Vitesse: 30

Chance: 10

Résistances

+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 lichs 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 lichs 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:

Général

AC: 27

Attaque: 8d2 + 20

Compétences

Lumière: 5

Esprit: 2

Méditation: 2

Réparation: 5

Attributs

Force: 12

Magie: 10

Endurance: 10

Dextérité: 10

Vitesse: 12

Chance: 10

Résistances

+10 A toutes

Autres

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:

Général

AC: 65

Attaque: 5d3 + 15

Bonus d'attaque +55

Compétences

Musculation: 2

Fine Lame: 2

Apprentissage: 2

Esquive: 5

Attributs

Force: 14

Magie: 10

Endurance: 10

Dextérité: 10

Vitesse: 10

Chance: 10

Résistances

+10 A toutes

Autres

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

Armure à plaques 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, +4 puissance (+10 toutes stats avec l'équipement complet)).

<i>Armure:</i> 60	<i>Id./Rép.:</i> 15	<i>Prix:</i> 10'000gp
<i>Vitesse:</i> 15	<i>Compétence:</i> Armure	<i>Type:</i> Armure à plaques

Bouclier 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 esquive (alerte* avec l'équipement complet)).

<i>Armure:</i> 0	<i>Id./Rép.:</i> 15	<i>Prix:</i> 10'000gp
------------------	---------------------	-----------------------

Calotte 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 armure (de régénération avec l'équipement complet)).

<i>Armure:</i> 3	<i>Id./Rép.:</i> 15	<i>Prix:</i> 10'000gp
------------------	---------------------	-----------------------

Glaive 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, +4 fine lame (+40 pour toucher avec l'équipement complet)).

<i>Attaque:</i> 5d3 + 15	<i>Id./Rép.:</i> 15	<i>Prix:</i> 10'000gp
<i>Vitesse:</i> 50	<i>Compétence:</i> Epée	<i>Type:</i> Épée courte