

# OBJETS MAGIQUES

« Crois-en mon vieil âge, jeune ami, un jeu qui ne raconte aucune histoire est vouée à l'oubli. »

## • Garlthick le Borgne, dirigeant de Kratas •

La plupart des trésors décrits ici sont des objets uniques. Vous ne les verrez jamais en vente sur un marché : on les trouve, on ne les achète pas. Les personnages ne trouveront jamais une « vieille hache magique +1 ». En revanche, ils pourront découvrir la Hache de Lorm, autrefois maniée par Lorm le troll, et dont il se servit pour saigner l'Horreur qui s'était emparé du kaer Jalendale. La Hache de Lorm a des pouvoirs, mais aussi une histoire, comme tous les autres trésors magiques.

Les événements qui font partie de l'histoire d'un objet sont aussi une part de son individualité. Chaque capacité magique d'un objet le rend unique. Il est très peu probable qu'une autre hache magique ait exactement les mêmes pouvoirs que la Hache de Lorm. C'est en inventant une description minutieuse de l'histoire et des capacités d'un trésor que le maître de jeu s'assure qu'il est unique.

*L'exemple suivant vous dévoile un objet très puissant, mais lisez-bien son histoire, car celui qui trouvera l'arc de Nioku aura bien des choses à apprendre et à accomplir pour bénéficier de son pouvoir !*

## ARC LÉGENDAIRE DE NIOKU

**Nombre de filaments maximum :** 2

**Défense magique :** 24

Nioku était une Archère trolle, une héroïne des temps anciens. C'est l'un des très rares héros qui peut sincèrement se vanter d'avoir tué un dragon en combat singulier.

L'arc de Nioku est un arc long un peu plus grand que la moyenne en chêne sombre, avec de petites cannelures bordées de fins cristaux rouges. La corde de l'arc est faite d'un boyau et d'air élémentaire. Si aucun filament ne lui est attaché, l'arc de Nioku a les mêmes caractéristiques qu'un arc long ordinaire.

### Filament de rang un

**Coût :** 500

**Connaissance clef :** le personnage doit découvrir que le Nom de cet arc est l'« arc de Nioku ».

**Effet :** le niveau de dommages de l'arc est à présent de 5.

### Filament de rang deux

**Coût :** 800

**Effet :** la portée de l'arc passe à : courte 2-70, moyenne 71-140, longue 141-280 mètres. Le personnage gagne un bonus de +1 aux attaques à distance.

### Filament de rang trois

**Coût :** 1 300

**Connaissance clef :** Nioku taillait ses flèches dans les os de ses ennemis. Le personnage doit découvrir le Nom de l'un des ennemis de Nioku.

**Haut-fait :** le personnage doit tailler douze flèches dans les os de l'un de ses ennemis. Ce haut-fait rapporte 2 100 points de légende.

**Effet :** le niveau de dommages de l'arc est à présent de 7.

### Filament de rang quatre

**Coût :** 2 100

**Effet :** le niveau de dommages de l'arc est à présent de 8. Le personnage gagne un bonus de +1 à la Défense magique.

### Filament de rang cinq

**Coût :** 3 400

**Effet :** la portée de l'arc passe à : courte 2-80, moyenne 81-160, longue 161-320 mètres. Le personnage gagne un bonus de +2 à la Défense magique.

### Filament de rang six

**Coût :** 5 500

**Effet :** le niveau de dommages de l'arc est à présent de 10.

### Filament de rang sept

**Coût :** 8 900

**Connaissance clef :** la légende parle d'une compétition qui dura longtemps entre Nioku et un Archer elfe appelé Talondel. Celui-ci avait été corrompu par une Horreur, bien qu'il ne soit pas tombé sous son contrôle. Son chemin croisa celui de Nioku et ils s'affrontèrent lors d'épreuves d'archerie, finissant toujours à égalité. Cela dura ainsi plus de sept ans, puis Nioku finit par vaincre Talondel qui fut capturé peu après et attaché par des chaînes runiques au fond d'une prison naine. Plusieurs mois après avoir vaincu Talondel, Nioku découvrit l'antre d'une Horreur qui terrorisait des Écumeurs du ciel, notamment les membres de sa propre assemblée. Elle ne réussit pas à vaincre la magie de l'Horreur car cette dernière en savait trop sur elle. Peu après l'échec de Nioku, l'Horreur attaqua un autre camp d'Écumeurs du ciel et tua son oncle et son jeune frère.

Nioku se rendit à la prison naine où Talondel était retenu prisonnier et demanda à l'elfe de tuer l'Horreur qui massacrait les siens. En échange, elle convaincrait les nains de lui pardonner. Talondel éclata de rire et lui demanda comment il pourrait tuer une Horreur que Nioku et son puissant arc n'avaient pas réussi à toucher. Nioku proposa un serment de sang et offrit son arc à Talondel pour qu'il l'utilise contre l'Horreur, et elle lui dit de le garder s'il réussissait. Impressionné par ce sacrifice volontaire, Talondel accepta son offre. Le pouvoir du serment permit à Talondel de se servir de l'arc, qui tirait encore sa puissance du filament de Nioku.

Talondel tua l'Horreur et disparut. Il revint presque quatorze mois plus tard et rendit l'arc à Nioku, en lui disant qu'à partir de ce jour, il devait à nouveau se servir de sa propre magie. Quand Nioku toucha son arc, il se mit à luire, devint translucide, et brilla d'un éclat argenté. L'arc avait adopté sa forme la plus puissante. Le personnage doit découvrir cette légende et le Nom de l'Archer elfe qui rivalisa avec Nioku.

**Haut-fait :** le personnage doit donner l'arc à un ennemi vaincu auparavant. Cet ennemi devra accomplir un haut-fait grâce à l'arc et être autorisé à le garder ensuite. L'ennemi est libre de choisir s'il rendra l'arc ou non. Le personnage ne peut pas accompagner son ennemi ni envoyer quelqu'un avec lui, que ce soit pour l'aider ou pour garder un œil sur lui. L'ancien ennemi doit se débrouiller seul. L'arc continue de tirer son pouvoir du filament du personnage. Si l'ennemi rend l'arc au personnage, celui-ci gagne 8 900 points de légende pour avoir accompli ce haut-fait.

**Effet :** le personnage gagne un bonus de +1 à la Défense physique et de +3 à la Défense magique.

### Filament de rang huit

**Coût :** 14 400

**Effet :** le niveau de dommages de l'arc est à présent de 12.

### Filament de rang neuf

**Coût :** 23 300

**Connaissance clef :** le personnage doit découvrir le Nom de l'Horreur que Talondel a tué grâce à l'arc de Nioku.

**Effet :** le niveau de dommages de l'arc est à présent de 14. Le personnage gagne un bonus de +2 aux tests de Volonté pour résister aux effets des sorts ou à d'autres effets magiques.

### Filament de rang dix

**Coût :** 37 700

**Effet :** l'arc devient transparent et argenté, comme un rayon de lune moucheté d'argent. Le niveau de dommages de l'arc est à présent de 15. Le personnage gagne un bonus de +3 aux tests d'attaque à distance.