

L'Antre du Collectionneur

Grenier 1



Un livret-univers pour Fantasia, par Tybalt

L'Antre du Collectionneur

Artefacts, objets magiques, trouvailles et machineries en tous genres

Le Collectionneur fut l'un des plus mystérieux membres du Groupe des Cinq. Taciturne, distant, voire hautain, il s'écartait souvent de ses compagnons pour explorer seul l'univers de Fantasia. De ses voyages, il a ramené la plus grande et la plus intéressante collection d'objets magiques qu'on n'ait jamais vue depuis bien des siècles. A sa disparition en 1795 après J, il légua cette Collection en héritage à la Guilde des Voyageurs Multiversels. Cependant, sa Collection avait été dispersée on ne sait trop comment aux quatre coins de Fantasia, et les Voyageurs de la Guilde eurent bien du mal à en rassembler une partie. Voici malgré tout ce qu'ils ont pu retrouver, sauvé - pour un temps au moins - des brumes de l'oubli et de la destruction.

Les objets de la précieuse Collection ont été minutieusement classés en différentes catégories :

- Armes et armures
- Objets magiques communs
- Créatures-artefacts
- Engins de Fantasia
- Objets enchantés
- Artefacts Insensés

- ? -

Remarquez !



L'Antre du Collectionneur, section moins touffue que le Bestiaire, renferme encore peu d'Artefacts. Les différentes rubriques sont inégalement pourvues et certaines ne comprennent qu'un ou deux objets. J'ai cependant préféré mettre déjà ceux qui y figurent déjà à la disposition des internautes pressés, qui n'ont pas toujours le temps de passer trois heures à faire défiler les pages du site !

Je remercie pour leur participation à cette rubrique (donc à ce supplément) :

Guillaume d'Aquilonia

Lapin Bleu

Lichtenberg

Loonce Selagnes

Naranja Plaqueminier

Wenlock

Et les forumistes du portail Ankou.com pour leur autorisation de reproduction des objets délirants™

Tybalt, webmestre de Fantasia

Armes et armures

Les Armes et Armures sont classées comme suit :

Armes de Mêlée : les Armes de Mêlée sont les armes les plus couramment utilisées pour le combat rapproché ou corps-à-corps. Elles comprennent entre autres les Epées, les Poignards, les Dagues, etc.

Armes d'Hast : ce sont des armes de corps-à-corps d'une taille plus grande et d'un maniement moins aisé. Leur utilisation mobilise parfois les deux mains. On trouve dans cette section les Hallebardes, les Espadons, les Masses, les Marteaux de Guerre, etc.

Armes énergétiques : ces armes utilisent des rayonnements concentrant une forte quantité d'énergie, généralement sous forme de laser. Cette section comprend les Sabres-Laser, les Fusilaser, les Blasters, etc.

Armures : ces protections recouvrent une partie ou la totalité du corps d'un combattant. Elles peuvent être des armures de cuir, des cottes de mailles, des plaques de métal, voire des champs de force invisibles.

(rubriques ne comptant encore aucun objet)

Boucliers : ces objets sont utilisés comme protections pour parer ou dévier les coups de l'adversaire. Parmi eux se trouvent les Ecus, les Rondaches, les Targes, etc.

Armes de Jet : ces armes sont utilisées pour le combat à distance. Elles tirent des projectiles de différentes tailles. On y trouve les Arcs, les Arbalètes, etc.

Armes de lancer : on projette ces armes sur l'ennemi pour l'atteindre à distance. Leur usage précède généralement celui des armes de combat rapproché et le complète. Dans cette section, vous trouverez les Lances, les Hachettes, les Dagues de lancer, etc. *(section ne comptant encore aucun objet)*

Armes de Tir (armes à feu) : ces armes ont la particularité d'utiliser de la poudre ou d'autres produits explosifs pour envoyer des projectiles à grande vitesse. On range dans cette partie les Fusils, Pistolets, Bombardes, Carabines, etc.

Munitions et projectiles : on trouvera dans cette section divers types de munitions pour les armes de jet et de tir, des flèches, des balles, des cartouches...

Artifices : bombes, explosifs et pièges de toutes sortes sont regroupés dans cette section.

Les Armes de mêlée

Epée à lame Fantasque

Provenance : les forges d'Hiscontie	Usage habituel : combat
Résistance : moyenne	Dégâts : 1d6+2
Exemplaires : production en série - très courant	

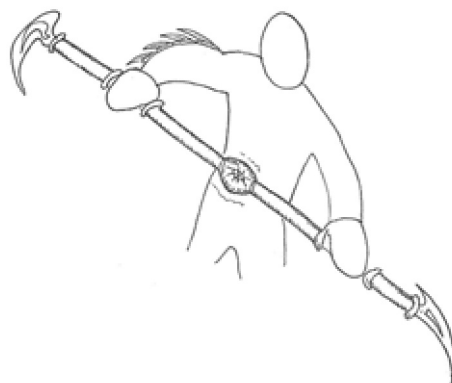


Une épée à lame fantasque ressemble à n'importe quelle épée classique. Elle n'en diffère d'ailleurs en rien, sinon dans les intéressantes propriétés que possède sa lame. Celle-ci peut en effet se courber et se déformer, exactement comme si le métal qui la composait entrait en fusion. La lame ne peut pas changer de longueur, mais elle peut prendre n'importe quelle forme : demi-cercle, noeud, zig-zag... Ces changements sont contrôlés par la pensée de celui

qui tient l'épée, et sont extrêmement rapides. Les guerriers qui ont pris l'habitude de manier de telles armes étonnent par les multiples usages qu'ils font de leur arme. La propriété de l'épée leur permet par exemple de faire contourner un bouclier à leur lame dans le même mouvement qu'ils se fendent et la pointent vers leur adversaire, prenant ainsi celui-ci au dépourvu et le tenant à leur merci malgré sa protection. Plus subtilement, la lame peut être déformée légèrement pour trouver le défaut d'une armure, ou même pour s'enrouler autour de l'arme de l'adversaire et la lui ôter des mains... mais les combats les plus intéressants restent ceux entre plusieurs guerriers munis d'épées à lames fantasques ; les épées s'évitent mutuellement, se tordent en des noeuds inextricables, dont un spectateur non spécialiste a bien du mal à discerner l'intérêt stratégique.

L'Ajiak

Provenance : Welrynia, en Empire Nuagin	Usage habituel : combat rapproché
Résistance : moyenne	Dégâts : 1d6+2 /dommages doublés si la gemme est activée
Exemplaires : production en série - très commun chez les Nuagins. Seuls quelques exemplaires ont été reproduits par les armuriers olmartois et répandus en Hiscontie.	



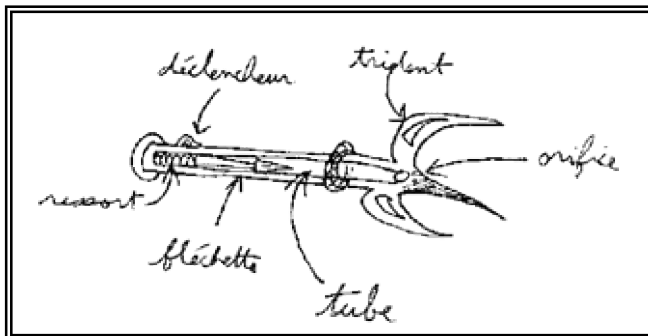
L'ajiak est une arme abondamment utilisée par les Nuagins, surtout les Gardes du Roi. Il se présente comme un grand bâton de bois d'arbre-pierre, long de près de 2 mètres, et pourvu à ses extrémités de deux grandes lames semblables à des griffes légèrement recourbées. Les

Nuagins sont passés maîtres dans le maniement des ajiaks, qu'ils appellent wôlyaz, ce qui peut se traduire par "sifflement vengeur du vent aux oreilles".

Cependant, certains ajiaks sont dotés d'une particularité pernicieuse. Ils sont en effet munis d'une gemme rouge incrustée au milieu du bâton, et qui luit faiblement quand les ennemis approchent. Cette gemme peut être activée par la pensée par toute personne en contact avec l'ajiak, et qui possède 15 ou plus en POUvoir. L'activation de la gemme libère un enchantement temporaire qui agit sur le bâton et le fait chauffer à blanc, comme une barre de métal. Du coup, les dommages provoqués par l'arme sont doublés, et causent de sérieuses brûlures aux adversaires qui ne se méfient pas.

Le Trident de l'escrimeur

Provenance : Olmart, en Hiscontie	Usage habituel : combat - seconde arme
Résistance : bonne	Dégâts : trident 1d3+2 / fléchette 1d6+2 (+ poison éventuel)
Exemplaires : pas plus d'une cinquantaine	



Le trident de l'escrimeur est, après la dague, le meilleur complément de l'épée ou de la rapière pour les duels d'escrime. Ce petit trident à trois branches à manche court, pas plus long qu'un couteau, peut devenir redoutable s'il est bien utilisé. On peut l'utiliser pour parer les coups d'épée, et aussi pour désarmer l'adversaire, si on a "le coup de main qu'il faut", d'une simple rotation du poignet, une fois

l'épée coincée entre les branches du trident. Utilisé comme un coutelas, le trident provoque 1d3+2 blessures.

Ce trident possède aussi un petit secret : son manche creux abrite un tube qui peut contenir une fléchette. Au fond du tube se trouve un petit ressort, déclenchable grâce à un bouton sur le manche. On peut ainsi tirer, par surprise, une fléchette. Cette fléchette cause 1d6+2 blessures... mais peut aussi empoisonner l'adversaire, si on a pris soin de tremper la pointe dans un poison quelconque avant le combat.

L'Épée de Boisang (Arme unique), envoyé par Wenlock

Provenance : inconnue	Usage habituel : combat ; l'arme assiste son porteur.
Résistance : très bonne	Dégâts : 1d6+3, +3 par adversaire abattu au cours d'un même combat (bonus annulés à la fin du combat).
Exemplaires : un seul connu à ce jour...	

L'Épée de Boisang est une arme unique, dotée de pouvoirs très spéciaux ; elle peut être à l'origine d'une campagne.

L'épée de Boisang est une épée à deux mains très lourde qui augmente les dégâts par le feu dès qu'elle est couverte de sang (+1 aux dégâts). Plus son porteur massacre d'adversaires, plus les pouvoirs de l'arme augmentent : elle se met à briller d'une lueur de plus en plus importante, se meut plus ou moins d'elle-même pour "assister" son porteur en parade, le rend

insensible à la peur, aux dommages, voir complètement berserk... jusqu'à la fin du combat. Et là, c'est le drame : le porteur de l'épée s'écroule de fatigue, devient dépressif/agressif/neurasthénique pendant quelques jours... ou jusqu'au prochain combat ! Car l'arme crée une dépendance physique et psychologique très forte, et le pauvre porteur de l'arme commence à devenir accro au sang (et à inquiéter sérieusement ses compagnons). L'arme, qui possède une sorte de conscience, se développe "mentalement" aux dépens de son porteur, devenant plus volontaire, plus "observatrice" (parce qu'au début, elle n'a qu'une perception binaire : "sang" ou "faim"), plus intelligente et... finit par contrôler son porteur.

En effet, l'épée est une arme-démon au service d'une créature extrêmement puissante, quasi divine, qui décide de la confier à des aventuriers (les PJ) pour les forcer à servir ses propres desseins plus ou moins louables. Les PJ découvriront l'épée et la prendront dans un premier temps pour une arme magique "ordinaire". Décrivez-leur l'évolution des pouvoirs de l'arme - elle rend son porteur extrêmement efficace en combat - et ses "petits" inconvénients : le porteur est épuisé après les combats, il devient peu à peu dépendant de son arme et finit par ne plus pouvoir survivre sans elle. Dans le même temps, l'arme devient de plus en plus puissante et développe une conscience et une volonté propres. Puis, lorsque le porteur sera devenu complètement dépendant de l'épée, faites intervenir la divinité par l'intermédiaire de l'arme : pour pouvoir conserver l'épée, les PJ devront se mettre au service de la divinité. Sans quoi, l'épée leur sera retirée, et son porteur ne survivra pas... à eux de se tirer d'affaire comme ils pourront !

Les Armes d'Hast

La Hache-guide (Arme unique), envoyé par **Wenlock**

Provenance : inconnue	Usage habituel : aucun (personne ne peut plus l'utiliser)
Résistance : excellente	Dégâts : 3d6+3
Exemplaires : quelques-uns, deux ou trois seulement	

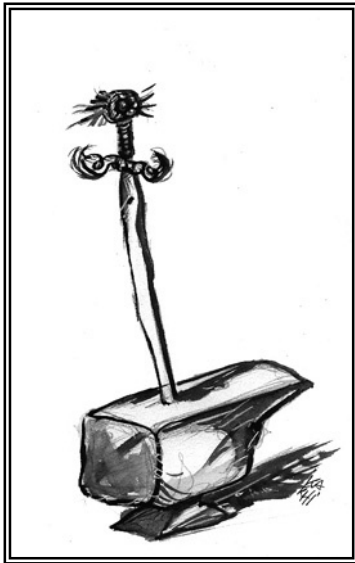
La hache-guide est une hache gigantesque : une barre métallique d'environ 2 mètres de long pour presque 15 cm de diamètre, où est emmanchée une lame demi-circulaire de 45 cm de rayon, le tout pesant environ 30 kilos ; elle est faite d'un alliage inconnu et gravé de formes et de signes vaguement géométriques formant une sorte de trame plus dense sur le fil de la lame et le manche, malgré une usure et une ancienneté évidentes. Une détection de la magie se révèle positive : une faible parcelle de pouvoir se niche dans l'arme.

Il serait de bon ton que les joueurs la rencontrent par accident : unique chargement d'un chariot écrasé au fond d'un petit ravin, butin pris dans le trésor secret d'un ennemi décédé...

Les PJ vont alors se retrouver devant l'énigme d'une arme manifestement de belle facture et (s'ils le découvrent) magique, mais complètement inutilisable de part sa taille et son poids. D'où vient-elle, qui l'a fabriquée et, surtout, qui peut être assez grand (environ 2m50) pour manier une telle arme ? Enquêtant à partir des ex-proprétaires de l'arme - laquelle crée la plus grande perplexité chez les armuriers interrogés, qui pourront quand même découvrir qu'elle est remarquablement équilibrée et qu'elle a effectivement servi ; le métal est principalement un alliage d'acier et de bronze, combinaison irréalisable avec les procédés connus - ou en allant harceler les chroniqueurs militaires et les guerriers célèbres pour leur gigantisme (dans un pays sans géants ni trolls, l'unique explication reste a priori une arme fabriquée sur mesure pour un combattant atteint de gigantisme, cela a dû marquer les annales), ils entendront parler d'un autre cas : une épée faite du même alliage et de dimensions tout aussi surprenantes, en possession d'un combattant de grande taille (2m10 quand-même, complètement chauve et quasi imberbe) qui avouera à des PJ sympathiques ne conserver l'arme que pour la réputation qu'elle lui confère et sa valeur sentimentale (c'est un héritage qui reste dans sa famille depuis des générations), vu l'encombrement et la gêne qu'elle représente en combat... et entendre parler d'une seconde hache géante, devenue l'enseigne d'un armurier étranger. A force de se balader et de confronter des légendes plus ou moins farfelues, il découvriront la piste d'un peuple disparu : les Marmoréens, des géants habitants des montagnes lointaines ; leur peau était grisâtre et dépourvue de toute pilosité. Leur civilisation fut anéantie il y a des siècles après une longue lutte contre un peuple humain disparu lui aussi en grande partie dans la bataille. Mais les Marmoréens se sont mêlés aux hommes, transmettant certaines de leur caractéristiques à leur descendance. Seules une ou deux lignées ont conservé des traits manifestement Marmoréens, mais elles se cachent et vivent dans le souvenir des temps anciens où leur civilisation basée sur l'usage des minerais savait utiliser les armes-guides, capables d'accompagner ou d'anticiper le mouvement de leur utilisateur et d'améliorer ainsi ses capacités combattantes. Le réseau de formes sur l'arme a en effet pour but de transmettre (comme un circuit électronique) des informations entre l'utilisateur et le tranchant de l'arme, compensant partiellement le poids et la résistance de ce matériau magique dont elle est faite, compensant l'excédent d'élan, amortissant les chocs non désirés, etc.

Ainsi, les PJ auront déniché quelqu'un désireux de leur racheter à un bon prix une arme que bien des gens auront pris pour un faux ou une aberration sans intérêt... pour peu qu'ils gardent le secret des derniers Marmoréens.

L'Épée de Merlin (Arme unique), découverte par Naranja Plaqueminier



Provenance : les côtes instables de la mer Notoire, à l'Ouest de l'Hiscontie	Usage habituel : décoratif
Résistance : inébranlable	Dégâts : 2d6
Exemplaires : unique	

L'Épée de Merlin est un objet bien curieux, ramené en Hiscontie par l'une des expéditions navales chargées d'explorer les côtes des régions instables voisines. Il fut trouvé en 1825 par Merlin, l'un des marins de Karen l'armateur, qui commandait l'expédition. L'objet ayant toutes les apparences d'une épée plantée dans une enclume, le matelot tenta d'arracher l'épée, mais ne pouvant y parvenir, il décida de ramener l'enclume elle-même sur le navire. Arrivés en Hiscontie, les explorateurs placèrent l'objet sur le parvis du Palais royal de Stalis ; le roi Tifelmas déclara que quiconque serait capable d'ôter l'épée de l'enclume

serait déclaré digne de succéder au Roi. Malheureusement, personne n'en fut capable, et la dynastie des Tifelmas continua. Aujourd'hui, l'épée - toujours plantée dans l'enclume - a été ramenée au Musée de la capitale, où elle fait toujours l'étonnement des enfants... et le désespoir de ceux qui tentent de l'en enlever.

De fait, bien malin celui qui arriverait à ôter cette épée de cette enclume. Il est normal que nul n'y ait jamais réussi, puisque ces deux objets apparemment plantés l'un dans l'autre, n'en forment en fait qu'un seul. L'épée et l'enclume sont formés d'une seule pièce, ce qui les rend impossible à séparer. Le Nonsense est probablement l'auteur de cette absurdité...

Il serait cependant possible d'utiliser l'objet comme une massue. Seul un homme particulièrement fort (FOR > ou égale à 16) en est capable. Utilisée en combat (l'épée servant de manche et l'enclume de masse), le tout est maniable de la même façon qu'une arme d'hast et inflige 2d6 pts de dégâts. Le problème avec cette arme, c'est que la lame de l'épée est extrêmement souple et aiguisée, ce qui signifie que si on prend l'objet par la poignée de l'épée, celle-ci plie aussitôt et ramène l'enclume vers le bas, quoi qu'on fasse ; et si on s'aventure à saisir l'épée par la lame, on se coupe vilainement, même quand n possède des gantelets d'armure (par un phénomène inexplicable, la lame reste toujours extrêmement bien aiguisée).

Mais encore faudrait-il que les hiscontes se rendent compte de leur erreur... de nombreux jeunes gens s'essaieront probablement à arracher cette épée qui n'en est pas une, avant que la vérité ne soit dévoilée...

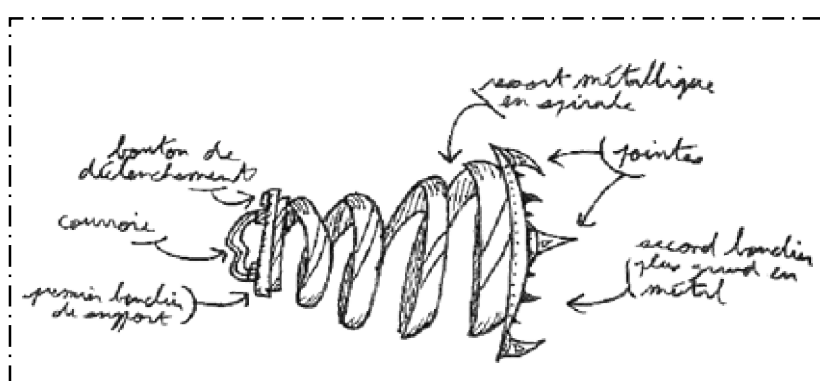
Une légende hisconte au sujet de cet artefact : certaines rumeurs racontent que le nom de l'épée/enclume vient non de son découvreur, mais de son inventeur, un armurier d'un pays instable, qu'on appelait Merlin, et qui aurait fabriqué cette arme pour le compte du roi de son pays. D'où le premier nom de l'objet : le roi/Merlin... mais tout ceci n'est bien sûr qu'une rumeur...



Les Boucliers

Le Bouclier à Ressort

Provenance : Olmart, en Hiscontie	Usage habituel : combat (protection et contre-attaque)
Résistance : très bonne	Dégâts : aucun ou 1d6
Exemplaires : plusieurs centaines dans toute l'Hiscontie	



Le Bouclier à ressort, une invention des armuriers olmartois, est à la fois un bon moyen de protection et une arme secrète. Il s'agit en apparence d'un bouclier ordinaire, grand, de forme ronde, forgé dans un métal très résistant. Mais lorsqu'on a l'occasion de l'observer en détail, on s'aperçoit qu'il

n'est pas exactement semblable à un bouclier classique.

Le bouclier à ressort se compose en fait de deux parties : une petite rondache de métal, à laquelle est fixée la courroie servant à porter l'ensemble, et le grand bouclier, qui vient cacher le petit en s'y superposant en temps ordinaire. Les deux plaques de métal sont reliées par un puissant ressort, comprimé à l'extrême par une fixation en crochet. Un petit bouton permet d'écarter cette fixation, ce qui libère le ressort ; celui-ci se détend alors brusquement, et vient heurter violemment tout ce qui se trouve en face. Le grand bouclier étant garni de piques de métal, celles-ci occasionnent, en plus du choc et du recul qu'il provoque, 1d6 blessures à la personne touchée.

Cependant, il est impossible de replier instantanément le ressort une fois qu'il a été déployé ; cette manoeuvre prend 1d3 rounds au porteur de l'instrument, qui ne peut rien faire d'autre pendant ce temps-là. Si le porteur n'a pas le temps de replier le ressort, son bouclier est inutile et encombrant, et il n'a d'autre choix que de l'abandonner. Il s'agit donc de bien choisir le moment où déployer le ressort : lorsqu'on pense que le choc suffira à désarmer l'adversaire, à le renverser à terre, ou encore à le projeter dans le vide (en admettant qu'on ait réussi à l'acculer au bord d'un précipice quelconque). Bien employé, ce stratagème peut se révéler extrêmement efficace, surtout qu'il est pratiquement impossible de distinguer un bouclier à ressort d'un bouclier normal sans un examen très attentif.

L'Ecu de Psychée, envoyé par Wenlock

Provenance : Stalis, en Hiscontie	Usage habituel : protection (hé oui...)
Résistance : bonne / très bonne	Dégâts : aucun / dégâts illusoires
Exemplaires : rares (quelques-uns seulement outre l'original)	

Le Bouclier de psychée fut inventé par un artisan-mage nain résidant à Stalis. En raison des propriétés magiques qu'il y avait insufflé, il baptisa sa création "écu de Psychée". Depuis, certains en ont réalisé des copies, mais ce genre d'objet reste relativement rare et précieux.

L'Ecu de Psychée est un grand bouclier en acier ; sa surface est si polie qu'elle reflète les images presque aussi bien qu'un miroir. Outre sa stupéfiante résistance, qui en fait en soi un outil de défense avantageux, l'Ecu possède l'amusante capacité de créer des illusions défensives. Tout adversaire voyant son image dans le bouclier croit voir son propre reflet l'attaquer. Le reflet en question possède les mêmes armes et emploie les mêmes stratégies que son original : si l'adversaire attaque, le bouclier attaque aussi ; s'il pare, le reflet semble faire de même, etc. Le reflet n'inflige pas de dégâts, mais cela peut s'avérer très troublant dans une situation aussi tendue que le combat.... Notez que l'illusion dépasse les dimensions du simple reflet dans le bouclier : c'est un hologramme complet de l'adversaire qui apparaît entre lui et le porteur du bouclier. Note : effectuez tout de même les jets d'attaque pour l'illusion ; en cas de réussite critique (résultat compris entre 01 et 05), le reflet paraît si réaliste que la personne croit être véritablement touchée et s'inflige 1 point de dégâts à elle-même par autosuggestion. Accessoirement, cet artefact résiste particulièrement bien aux sortilèges de lumière ou d'illusion, et son porteur en est extrêmement bien protégé.

Les Armes de Jet

Le Fourchier à Vapeur

Provenance : Roglème, cité aéronaine du clan Orpol.	Usage habituel : défense et neutralisation des ennemis au premier choc.
Résistance : relativement bonne.	Dégâts : normalement aucun.
Exemplaires : arme peu commune (une cinquantaine de nains fourchiers par corps d'armée en moyenne).	



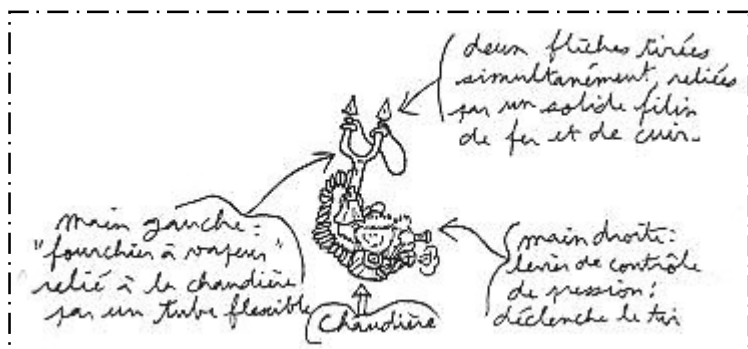
Le fourchier à vapeur est une arme assez particulière utilisée par les Aéro-Nains au cours de leurs multiples accrochages guerriers avec les Nuagins. Par extension du nom de l'arme, on appellera Fourchier tout soldat nain armé d'un fourchier à vapeur.

Les fourchiers à vapeur ont pour fonction de briser un assaut ennemi lors du premier choc entre les deux belligérants. Les armuriers du clan Orpol les ont conçus pour contrer la redoutable efficacité des Guerriers des Limbes nuagins. En effet, contrairement aux nains, les soldats nuagins possèdent une incroyable dextérité et une agilité surprenante : leur stratégie d'assaut au corps à corps consiste à bondir au-dessus de leurs ennemis afin de

retomber au beau milieu d'eux, semant le trouble et le désordre dans leurs rangs. Les Aéro-Nains, étant dans l'incapacité d'esquiver ces attaques, et ne pouvant pas non plus bondir de la même façon, cherchèrent un moyen de briser les bonds des guerriers ennemis avant que ceux-ci n'aient pu atterrir parmi leurs troupes et y infliger leurs premières blessures. Le fourchier fut le résultat de ces recherches.

Un fourchier à vapeur se présente comme une sorte de fusil assez massif, dont le canon se diviserait, à la moitié de sa longueur, en deux tubes distincts. Cependant, à la différence d'un fusil moderne, un fourchier ne tire pas de balles, mais des flèches. Plus exactement, il est capable de tirer deux flèches en même temps, chacune ayant été introduite préalablement dans un des deux canons. L'énergie servant à tirer les flèches n'est autre que la vapeur d'eau. Le tube du fourchier est en effet relié par un tube flexible à une chaudière assez petite pour que le Fourchier puisse la porter sur son dos. Dans la version la plus récente du fourchier, c'est un cristal magique qui permet de chauffer l'eau pour la changer en vapeur.

Le nain porte l'arme dans sa main droite ; il contrôle la pression dans sa chaudière grâce à un cadran à aiguille ; lorsqu'il a visé, il tire à lui le levier qu'il tient dans la main gauche, ce qui libère toute la puissance de la



vapeur ; celle-ci se précipite d'un coup dans le double canon et propulse les deux flèches dans les airs à une vitesse phénoménale. Par la même occasion, le fourchier émet un puissant jet d'air brûlant, d'où la nécessité, pour les généraux nains, de disposer les soldats armés de fourchiers aux premiers rangs, afin de ne pas blesser leurs propres troupes. Après chaque tir, le Fourchier doit vite actionner le levier de pression en sens inverse, afin de conserver suffisamment de pression pour le tir suivant. De fait, la quantité de vapeur d'eau utilisée à chaque tir étant très élevée, une chaudière pleine suffit à peine à réaliser quatre ou cinq tirs, après quoi il est nécessaire de la re-remplir d'eau (faute de quoi la puissance de tir devient ridiculement faible).

Mais, me direz-vous, à quoi bon tirer deux flèches pour abattre un seul ennemi, quand, à cette puissance, une seule suffit bien ? voyez-vous, les stratèges nuagins ne sont pas des idiots : avant même l'invention des fourchiers, ils avaient pris soin de munir chacun de leurs soldats d'une gemme d'énergie leur fournissant un bouclier magique, lequel épousait la forme de leur corps et les rendait capables de repousser la plupart des tirs sans le moindre effort. D'où la rage des généraux aéro-nains... et l'ingéniosité de leurs armuriers. Car les fourchiers ne sont pas fait pour tuer, mais pour neutraliser les attaques. Les deux flèches que tire un fourchiers sont reliées l'une à l'autre par un cordon extrêmement solide, fait de cuir et d'un fil de métal. Lorsque le Fourchier tire sur un guerrier nuagin en train de lui bondir dessus, les deux flèches fument de chaque côté du guerriers, tandis que le cordon, entraîné par elles, frappe violemment le Nuagin ; à ce choc, les flèches sont retenues par le cordon, et, par leur impulsion naturelle, s'enroulent autour de l'obstacle : si bien que, même sans être blessé, le guerrier ennemi est, d'une part, stoppé net dans l'élan de son saut par la puissance du choc avec le filin, et, d'autre part, il est ligoté par ce même filin, qui s'enroule autour de son corps comme la lanière d'un fouet. La victime d'une telle arme retombe ainsi lourdement sur le sol, les bras plaqués contre le torse par le cordon qui entrave ses mouvements, incapable d'atterrir normalement et d'utiliser son arme. Les Aéro-Nains n'ont alors plus qu'à décider du sort des guerriers ainsi emprisonnés : ils les massacrent impitoyablement, ou les font prisonniers, selon leur humeur et leur diplomatie du moment.

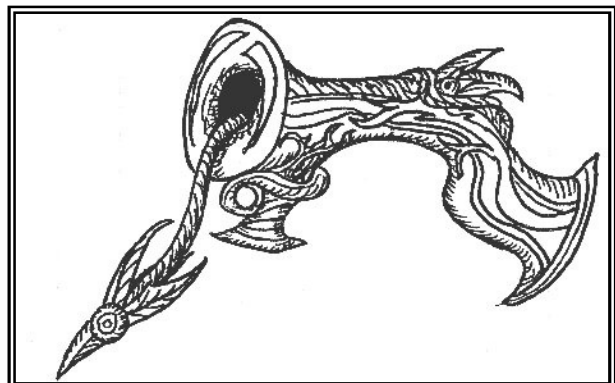
Les Armes de Tir

Le Shuntar

Provenance : Olmart, en Hiscontie	Usage habituel : combat <i>ou</i> outil (lance-grappin)
Résistance : bonne	Dégâts : 1d6+3 (+ 1d10 en déployant les pointes)
Exemplaires : une cinquantaine tout au plus	Portée : 10 à 15 mètres

Le shuntar est une arme olmartoise : sa complexité et l'art avec lequel ses concepteurs l'ont fabriquée suffiraient à en faire la preuve. Le shuntar a été créé par un maître armurier d'Olmart vers 1850 après J. C'était à l'époque une arme de luxe, destinée à n'être reproduite qu'à une vingtaine d'exemplaires.

Les guerriers qui apprennent à utiliser les shuntars étaient habitués à des armes tirant des projectiles, des flèches par exemple, ou



à des armes à feu très primitives, comme les mousquets ou les pistolets à poudre. Quelle ne fut pas leur surprise en s'apercevant que le shuntar, non seulement ne tirait qu'un seul projectile, mais qu'en plus ce projectile était rattaché à l'arme elle-même par une corde ! sur explications du concepteur, ils se rendirent compte de l'intérêt de la trouvaille. Voici, exposé le plus clairement possible, un bref résumé du fonctionnement du shuntar :

Le shuntar ressemble à un mousquet ; pour tirer, le combattant doit l'épauler et le maintenir d'une main grâce à la poignée située sous le canon. Le shuntar utilise une poudre à puissance limitée. La détonation projette à une vingtaine de mètres au maximum un projectile de métal ressemblant à une flèche, mais pourvu d'un système d'articulation permettant de déplier des barbelures, de façon à obtenir une sorte de grappin à trois branches. La corde qui se déroule pour suivre la flèche-grappin est allégée par magie et extrêmement souple. A l'intérieur de la corde se trouve un fil de métal conducteur d'électricité. Lorsque le tireur appuie sur un petit bouton sur le côté du canon, un sorcelet renfermé dans une gemme expédie une légère décharge électrique qui court le long du filin jusqu'à atteindre la flèche-grappin ; la décharge déclenche alors le mécanisme interne du grappin et les trois barbelures se déplient d'un coup sec.

Voici la procédure à suivre pour exploiter au mieux ces particularités techniques : il faut tirer sur une cible relativement proche, afin que la flèche-grappin ait plus de puissance de pénétration. Lorsque la cible est touchée et que la flèche a pénétré à l'intérieur de son corps, provoquant à cette occasion 1d6+3 points de dégâts, on actionne le mécanisme semi-électrique. Les pans de la flèche-grappin se déplient alors en assujettissant plus encore le projectile dans les chairs. On peut alors réenrouler la corde grâce à un dispositif prévu à cet effet. En se retirant de force du corps de la victime, la flèche-grappin aux pointes déployées occasionne 1d10 blessures supplémentaires.

Ce système peut paraître d'une certaine cruauté, mais il reflète bien l'état d'esprit des olmartois. Leur vie a toujours été vouée à la guerre, et ils n'hésitent pas pour la faire à employer les moyens les plus ingénieux... et les plus sadiques. Les moyens leur importent peu, seule compte la fin du combat et la victoire. Les habitants du reste de l'Hiscontie apprécient nettement moins qu'eux ce genre de procédés, mais les citoyens-guerriers d'Olmart n'en ont cure. Ils restent malgré cela les meilleurs armuriers de tout le pays.

Munitions et Projectiles

Catalogue des différentes sortes de flèches

Ces projectiles sont uniquement utilisables à l'aide d'arcs longs ou courts. Cependant, on peut aussi en imaginer des équivalents destinés, par exemple, à être lancés par des arbalètes.

Les flèches classiques

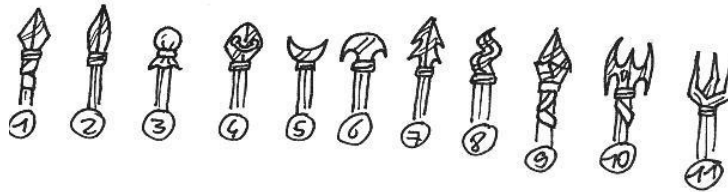
Les flèches les plus courantes (les plus utilisées et les plus faciles à fabriquer, donc souvent les moins chères) sont composées d'une tige en bois prolongée d'une pointe triangulaire en métal, équilibrée à l'arrière par un empennage en plumes (souvent du duvet de Bartuk, mais les plumes de Schmürxzl sont parfois plus appréciées, quoique plus chères). En Hiscontie, on vend 10 flèches pour approximativement 5 Pièces de Cuivre. Il est également possible de fabriquer soi-même ses propres flèches, en réussissant un simple jet de Bricolage assorti d'un malus plus ou moins important selon le matériel utilisé. Les archers professionnels, lorsqu'ils

partent en voyage d'exploration ou pour de longs trajets, achètent des lots de pointes de flèches en métal, seuls éléments des flèches qu'ils ne peuvent pas fabriquer eux-mêmes.

Les pointes de flèches

A une simple flèche, on peut adapter des pointes en métal de formes et d'usages différents. Vous constaterez que ces pointes peuvent s'avérer extrêmement efficaces pour des emplois précis. La plupart des pointes de flèches décrites ci-après ont été directement inspirées par la BD Thorgal, par Rosinski et Van Hamme, dont l'excellent tome 9 s'intitule justement "Les archers" ; un grand classique de la fantasy guerrière, que tout PJ combattant à l'arc ne saurait se passer de lire...

LES DIFFÉRENTES POINTES DE FLÈCHES



Type de pointe/Description	Prix de 10 flèches portant ces pointes	Prix de 20 pointes seules
1. Pointes classiques : utilisées pour la chasse, le combat, etc.	5 PC	4 PC
2. Feuilles de laurier : ces pointes en forme de feuille de laurier sont spécifiquement destinées à percer les armures. Si on les utilise pour atteindre un adversaire vêtu d'une armure (qu'il s'agisse de cuir souple ou d'une cotte de maille), la protection de son armure est diminuée de 2.	6 PC	5 PC
3. Boules : ce ne sont pas des pointes, mais des boules lestées avec du sable ; elles permettent d'assommer un adversaire (ce qui est impossible à tenter avec les autres types de pointes, inutile de le préciser !).	4 PC	3 PC
4. Pointes siffleuses : ce sont des pointes en métal forgées en forme de sifflet. Quand on les tire, elles émettent un sifflement strident en filant dans l'air. Utilisable pour donner un signal ou impressionner des ennemis (animaux sauvages, adversaires pas très malins).	7 PC	6 PC
5. Pointes à tranchet : ces doubles pointes font penser à deux cornes de métal coupant tendues en avant. Elles permettent de couper des cordes de loin avec une seule flèche (malus -15% avec un autre type de flèche, bonus +5% avec celui-ci).	6 PC	5 PC
6. Croissant de lune : ces pointes très larges sont forgées en croissant de lune. Elles sont censées permettre de couper les membres des adversaires. Il n'y a pas de règle pour ça, mais c'est au MJ de voir...	7 PC	6 PC
7. Pointes barbelées : ces pointes présentent des barbelures, comme des harpons. Lorsqu'on les retire d'une blessure, elles causent 1d2 points de dégâts supplémentaires...	6 PC	5 PC

8. Pointes de serpent : ce sont des pointes ondulées qui pénètrent profondément dans les chairs de ceux qu'elles blessent. Comme les précédentes, elles causent 1d2 points de dégâts supplémentaires quand on les retire de la blessure.	6 PC	5 PC
10. Pointes à lame double : ces pointes ressemblent à des lames de hache double miniatures ; elles causent plus de dommage en s'enfonçant dans les chairs : elles causent 1d6+3 points de dégâts et non 1d6+2 comme les flèches classiques.	6 PC	5 PC
11. Pointes en trident : ces pointes sont forgées en forme de petits tridents à la morsure extrêmement cruelle. Elles causent 1d8+2 points de dégâts et non 1d6+2 comme les flèches classiques.	6 PC	5 PC
9. Pointes en cristal : ces pointes sont spécifiquement destinées à être enchantées par des sorts de combat afin de leur conférer une efficacité redoutable. Le coût indiqué ci à droite est celui de pointes en cristal taillé non enchanté. Celui qui les achète pourra les enchanter lui-même selon ses besoins.	16 PC (1 PA et 6 PC)	1 PA
Pointes magiques : ce sont des pointes en cristal déjà enchantées à l'aide d'un sort offensif et prêtes à être utilisées en combat. Les archers non-mages et les mages paresseux et/ou riches aiment à s'en équiper. Leurs effets sont très divers : référez-vous aux enchantements des flèches magiques décrits ci à la suite.	3 PA, voire plus	2 PA, voire plus

Si vous souhaitez calculer d'autres prix de ce genre, sachez que pour 20 flèches de base, les pointes seules coûtent 4 PC, le prix du bois des tiges est donc de 6 PC et varie de façon négligeable selon le type de bois utilisé. Si vous inventez d'autres sortes de pointes de flèche, sachez donc que pour obtenir le prix de 10 flèches munies de ces pointes, vous pourrez commencer par calculer le prix de 20 flèches en ajoutant 6 PC au prix de vos 20 pointes seules, puis en divisant par deux. Mais si, c'est simple..

Les flèches magiques (ou flèches enchantées)

Ces flèches ont été enchantées à l'aide de sorts de faible puissance, mais redoutablement efficaces. Les flèches ainsi enchantées possèdent pour la plupart, afin que l'enchantement soient prolongé au maximum, des pointes taillées dans un cristal très pur. Etant donné le prix de telles pointes en cristal (voir le tableau ci-dessus), on comprendra que les archers qui achètent de telles flèches cherchent à récupérer leurs pointes autant que possible.

Les sorts enchantant les flèches magiques peuvent être utilisés autant par des guerriers-mages nuagins ou aéro-nains que par les hiscontes, le principe de base restant le même. Ces enchantements sont lancés sur les pointes des flèches souvent dès la fabrication de celles-ci, en tout cas bien avant le combat, mais ils ne prennent effet, pour la plupart, qu'au moment où la flèche est lancée, ou lorsqu'elle atteint sa cible : cela déclenche alors certains effets magiques fixés à l'avance. Certains guerriers-mages utilisent des enchantements qui leur permettent de déclencher l'effet magique grâce à un mot de pouvoir quelconque au moment où ils souhaitent l'utiliser.

Imaginons par exemple un enchantement lancé sur une pointe de flèche, qui permette d'enflammer cette pointe de flèche au moment d'un combat. Le mage pourra avoir recours à plusieurs variantes pour son enchantement, dont l'une permettra au sort de se déclencher de façon autonome au moment où il tirera la flèche, et dont l'autre lui permettra d'allumer lui-même sa flèche au moment de la tirer. En quelque sorte, le premier enchantement est automatique, l'autre est à déclenchement manuel. Nuance inutile ? Pas si sûr : imaginez que l'on vole ses flèches à notre guerrier-mage. S'il les a enchantées de façon qu'elles ne s'allument que sur son ordre, on ne pourra pas les utiliser contre lui...

En termes de jeu, rendre magique une pointe de flèche revient à l'enchanter avec l'un des sorts ci-dessous. Le coût à l'enchantement est assez peu élevé, car on enchante un cristal. On peut donc dépenser plus d'énergie à "paramétrer" l'enchantement à l'aide de petits méta-sorts qui permettent de définir de multiples variantes pour un seul effet magique. Ces méta-sorts permettent de préciser les conditions du déclenchement du sort, par exemple "lorsque la flèche est lancée à une grande vitesse", ou "quand le mage prononce tel mot de pouvoir" (c'est le cas dans l'exemple donné précédemment). Le coût en énergie des méta-sorts étant extrêmement réduit (1 PE), il est simple pour un mage un peu doué de créer ses propres flèches magiques. Tout serait pour le mieux dans le meilleur des mondes si le cristal ne coûtait pas si cher...

Dans les paramètres techniques des enchantements ci-dessous, les coûts indiqués pour chaque sort sont les PE devant être dépensés au moment d'enchanter la flèche, et pas au moment de la tirer : ils ne seront utiles qu'à un Aventurier souhaitant enchanter lui-même une flèche à pointe de cristal. La durée indiquée est celle du sort après son déclenchement. Un enchantement de Feu dure en permanence une fois déclenché, tandis qu'un Pétard de Millaiguille explose juste après son déclenchement et ne fait plus rien d'autre. Un enchantement de Volutes vespéraux ne durera qu'une heure après son déclenchement, après quoi le sort sera épuisé.

Feu (*Guerrier-mage Attaque, 5 PE à l'enchantement, Mage, un cristal, permanent*) : ce sorcelet permet d'enflammer le cristal/pointe de la flèche lorsque celle-ci est lancée. On peut alors l'utiliser comme signal lumineux, mais surtout pour enflammer une cible. Le cristal lui-même brûle sans se consumer, ce qui permet de le récupérer éventuellement après usage (même si la tige de la flèche elle-même est souvent brûlée dans l'opération). Si la flèche est utilisée pour blesser quelqu'un, elle inflige 1d6 points de dégâts en plus des dommages d'une flèche normale (elle risque de plus d'enflammer des vêtements) ; de plus, le cristal continue à brûler, et, s'il n'est pas retiré de la blessure, inflige 1d3 blessures supplémentaires toutes les 1d10 minutes.

Remarque : dans tous les cas où le cristal/pointe n'est pas détruit lors du déclenchement du sort, il peut rester après le combat et, au besoin, constituer une preuve pour des enquêteurs et/ou des agents du Roi d'Hiscontie. Si quelqu'un a été assassiné et qu'on retrouve un tel cristal enchanté ayant appartenu à la flèche qui l'a blessé mortellement, il sera possible de remonter jusqu'à l'archer qui a tiré la flèche en se basant sur la façon dont le cristal a été taillé et sur la façon dont il a été enchanté. En effet, la fabrication et l'enchantement des flèches magiques sont l'oeuvre d'artisans-mages souvent réputés et qui possèdent leur propre technique de façonnage des pointes de flèche et leur propre procédure d'enchantement (n'oubliez pas qu'il est indispensable, pour enchanter un objet, de graver dessus le hiéroglyphe du sortilège : chaque artisan met généralement au point sa propre variante d'enchantement pour enchanter ses flèches). On pourra alors les interroger, par exemple, sur les individus à qui ils ont vendu de telles flèches récemment, etc. Dans ces cas-là, utilisez la compétence Connaissance des Hiéroglyphes.

Fusion (*Guerrier-mage Attaque, 6 PE à l'enchantement, Mage, un cristal, permanent*) : ce sortilège permet de faire chauffer à une température incroyable le cristal/pointe lorsque la flèche atteint sa cible. Le cristal incandescent s'enfonce alors profondément dans les chairs de la victime, causant à la malheureuse 1d4+3 points de dégâts supplémentaires et des souffrances dont je vous passerai la description... tant que le cristal/point n'est pas retiré de la blessure, il continue de brûler la blessure, causant 1d3 points de dégâts supplémentaires toutes les 1d10 minutes.

Pétard de Millaiguille (*Guerrier-mage Attaque, 5 PE à l'enchantement, Mage, un cristal, instantané*) : une fois que la flèche a atteint sa cible, le cristal/pointe éclate en une multitude de fragments minuscules et coupants comme des aiguilles. Ces fragments cristallins se dispersent dans la blessure et causent de multiples lésions internes à la victime, lui occasionnant 1d10+2 points de dégâts.

Volutes vespéraux (*Guerrier-mage Neutre, 4 PE à l'enchantement, Mage, un cristal, 1 heure*) : lorsque la flèche atteint sa cible, le cristal/pointe diffuse autour de lui une fumée noire et opaque, qui obscurcit l'atmosphère dans un rayon de trois mètres environ. Le nuage reste sur place, ne peut être dispersé par aucun vent non magique, et ne se dissipe de lui-même qu'une heure après son apparition.

Vapeurs de Volevie (*Guerrier-Mage Attaque, 6 PE à l'enchantement, Enchanteur, un cristal, 10 mn*) : lorsque la flèche atteint sa cible, le cristal diffuse autour de lui une vapeur pourpre qui se diffuse dans l'atmosphère alentour. Respirer cette vapeur équivaut à Inhaler un poison : le sujet doit opposer sa CONx3 à une VIR de 15 sur la table d'opposition. S'il rate son jet, il commence à être asphyxié (appliquez les règles normales). La fumée se diffuse dans un rayon d'environ 5 mètres autour du cristal ; elle peut être normalement dispersée par le vent, sans quoi elle s'évanouit d'elle-même au bout de 10 minutes.

Explosion (*Guerrier-mage Attaque, 7 PE à l'enchantement, Enchanteur, un cristal, instantané*) : lorsque la flèche atteint sa cible, le cristal/pointe s'annihile dans une violente explosion. Les dégâts au point d'impact sont de 4d6+2, de 3d6+2 dans un rayon de 3m autour du point d'impact, 2d6+2 entre 3 et 6m, etc. Inutile de chercher à récupérer le cristal après un tir d'une flèche de ce genre...

Explosion à retardement selon Psyx (*Guerrier-Mage Attaque, 8 PE à l'enchantement, Enchanteur, un cristal, instantané*) : il s'agit d'une variante pernicieuse, donc intéressante, du précédent enchantement. Une fois enchantée puis tirée sur une cible, la flèche n'explose pas au moment même où elle atteint sa cible ; mais le mage peut la faire exploser quand il le souhaite, simplement en prononçant un mot de pouvoir donné. Prononcer le mot de pouvoir fait exploser instantanément toutes les flèches qui se sont plantées quelque part, et non pas celles qui restent encore dans le carquois (heureusement ! mais certains artisans-mages, arnaqueurs perfides, prévoient vicieusement des enchantements déformés, qui font exploser toutes les flèches, y compris celles qui n'ont pas encore été tirées... les victimes ne sont malheureusement plus en état de porter plainte après de telles mauvaises farces).

Filin fantasque (*Guerrier-mage Neutre, 7 PE à l'enchantement, Mage, un cristal, instantané*) : au moment où la flèche est lancée, le cristal commence à créer une corde. La première extrémité de la corde apparaît dans la main de l'archer qui a tiré la flèche, la seconde extrémité n'est autre que le cristal lui-même ; la corde s'allonge au fil de la progression de la flèche : c'est le cristal qui la crée au fur et à mesure. La corde cesse de s'allonger d'elle-même

dès que la flèche s'arrête ou se plante quelque part. L'artisan-mage habile qui a créé ce sort a également prévu que le cristal/pointe, une fois planté quelque part, ne s'en détache plus, et ce quelle que soit la traction imprimée à la corde. La corde elle-même est assez solide pour supporter le poids de 10 humains suspendus dans le vide. En fait, cet enchantement remplace très avantageusement les cordes à grappins !

Flèche tranche-montagne (*Guerrier-Mage Neutre, 18 PE à l'enchantement, Enchanteur, un cristal, 1/2 heure*) : sans avoir les pouvoirs indiqués par son nom, cette flèche enchantée déclenche un effet très puissant. Lorsqu'elle atteint une surface solide minérale (terre, roche, mur de pierres, briques), elle y fait instantanément naître une fissure. Cette fissure se propage dans la direction souhaitée par le mage sur une longueur de 8 mètres (4 mètres de chaque côté de l'endroit d'impact de la flèche) ; la crevasse est profonde de 2 mètres cinquante environ et s'élargit progressivement en écartant ses deux bords jusqu'à une largeur de 3 mètres. Ce type de flèche enchantée est strictement interdit par l'Institut Pyramidal, car ses effets sur une habitation ou un bâtiment quelconque pourraient être destructeurs ; au demeurant, on peut l'utiliser en tirant la flèche à un certain endroit du sol pour y faire naître un fossé pouvant servir d'obstacle à un ennemi, ou pour l'y faire tomber.

Trait fatal selon Kalia (*Guerrier-Mage Neutre, 25 PE à l'enchantement, Arhimage, un cristal, 3 ans*) : il est bien rare de rencontrer de telles flèches enchantées en vente libre sur les marchés de Stalis ou dans les échoppes des artisans-mages. En effet, lorsqu'une flèche enchantée par ce sort atteint le coeur de celui sur qui on la tire, le cristal-pointe se brise et l'un de ses morceaux se loge dans le coeur de la victime. Cela ne la tue pas, étrangement ; mais en revanche, elle tombe instantanément amoureuse de celui qui a tiré la flèche. La victime est incapable de maîtriser ou d'éteindre cet amour, qui dure trois années ou jusqu'à ce qu'on retire de son coeur le fragment de cristal. Elle ne ressent pas qu'une attirance physique envers celui qui l'a ainsi enchantée, mais un amour véritable, un "grand" amour : sans tomber complètement sous les ordres du lanceur du sort, elle devient prête à accomplir pour lui d'incroyables prouesses, à renier ses amis, ses proches, son roi, son idéal, à tout abandonner pour le suivre, à tout faire pour lui et à tout sacrifier (même sa vie) pour le sauver. Elle fait preuve d'un héroïsme et d'un dévouement infailibles. La grande quantité d'énergie nécessaire par cet enchantement, ainsi que ses effets on ne peut plus inattendus, l'ont rapidement fait interdire par l'Institut Pyramidal, ce qui n'empêche pas certains mages peu scrupuleux de l'employer pour satisfaire leurs désirs, et certains Agents du roi de l'utiliser afin de séduire ceux dont ils veulent recueillir les confidences. Notez qu'il vaut mieux ne pas toucher le coeur de n'importe qui avec une pareille flèche, car l'enchantement agit aussi bien sur les créatures autres qu'humaines, qu'il s'agisse de peuples exotiques (nuagins, géants, lutins, trolls, minotaures, aliens) voire de bêtes féroces...

L'Oeil aiguisé (*Guerrier-Mage Neutre, 10 PE à l'enchantement, Enchanteur, deux cristaux dont un cristal/pointe, permanent*) : cet enchantement astucieux transforme le cristal/pointe de flèche en une sorte de caméra. En effet, dès que la flèche se plante quelque part, il devient possible de voir ce qui se trouve autour du cristal, comme si celui-ci était un oeil dont la vision s'étendrait à 360° (il peut donc saisir tout ce qu'il y a autour de lui dans toutes les directions, mais ne peut pas bouger par lui-même). L'archer observe les images à travers un second cristal, qui n'est pas un cristal/pointe de flèche, mais qu'il garde sur lui et dans lequel il voit... comme dans une boule de cristal. En règle générale, chaque flèche enchantée de cette façon possède un cristal de vision qui lui est complémentaire : on peut ainsi planter plusieurs "flèches à yeux" et observer simultanément ce qu'elles voient. Le prix s'en ressent, bien évidemment...

Une fois qu'un cristal/pointe de flèche enchanté a été utilisé, que le sortilège s'est déclenché et a fait effet normalement, le cristal/pointe ne contient plus aucune magie. On peut cependant le récupérer et le réenchanter. Cependant, de nombreux artisans-mages fabricant des flèches magiques ajoutent à leurs enchantements un méta-sort appelé Réitération, qui, pour 2 PE supplémentaires dépensés, permet de replacer le sortilège en situation d'attente de déclenchement une fois qu'il a été déclenché et qu'il a fait effet complètement.

Les flèches empoisonnées

Une autre façon relativement simple de rendre ses flèches plus efficaces est de les enduire de poison. Il existe de multiples poisons aux effets et aux temps d'action variés : certains sont foudroyants, d'autres affaiblissent peu à peu la victime au fur et à mesure du combat, d'autres encore la tuent après un temps si long que personne ne fait le lien entre sa mort et la flèche qui l'a blessée.

Pour obtenir des flèches empoisonnées, l'archer consciencieux dispose de plusieurs moyens. Le premier est de se rendre au Marché ou dans l'échoppe d'un honnête apothicaire, habile à composer potions, drogues et mixtures. En effet, en Hiscontie du moins, certains poisons utilitaires sont en vente libre, soit parce qu'ils ont des vertus curatives quand on les absorbe en grandes quantités, soit parce qu'ils sont utiles aux chasseurs pour affaiblir les bêtes féroces qu'ils chassent ; soit parce que leur action est limitée, ce qui est le cas pour les simples somnifères, par exemple. De telles potions sont de faible VIRulence (entre 1 et 7) et peuvent être acquises à bas prix (moins d'1 PA la fiole de cinq doses).

Le second moyen consiste à avoir recours à un apothicaire moins honnête, aussi appelée - entre clients discrets - empoisonneur. On peut alors, pour des sommes modiques (une huitaine de Pièces d'Argent, ou quelques Pièces d'Or) se procurer des substances aux effets plus, disons, énergiques, dont la VIRulence peut atteindre 15 ou 16 (jusqu'à 20, mais votre escarcelle risque de crier grâce avant votre victime).

Le dernier moyen, plus économique en un sens, consiste à composer soi-même ses poisons et à en imprégner ses pointes de flèches. Pour composer un poison digne de ce nom, utilisez les règles données dans le chapitre Potions et Herbes du Livre de Base ; vous y trouverez également quelques exemples de poisons. Le mode d'action d'une substance destinée à imprégner une pointe de flèche se doit d'être l'Ingestion, voire l'action Cutanée (ce qui est encore plus sûr). Les ingrédients des poisons sont, couramment, les plantes, ou le venin de certains animaux sauvages tels que le Serpent des Nuages, dont on tire des poisons comme le Tinnuïute. Libre à vous d'utiliser les règles de Potions et Herbes pour inventer vos propres poisons (et, pourquoi pas, m'envoyer les plus originaux - et les plus perfides).

Les Artifices

Le Clou explosif

Provenance : Olmart, en Hiscontie	Usage habituel : attentats et pièges
Résistance : moyenne	Dégâts : 1d6+3 (+ 1d10 en déployant les pointes)
Exemplaires : nombreux, mais peu facilement trouvables de nos jours sans de solides contacts dans le milieu des armuriers.	

Les clous explosifs sont le genre de petits objets auquel aucun garde ne prête attention, et c'est justement pour ça que les résistants hiscontes s'en sont beaucoup servi. Au moment de l'arrivée des armées venues des Trois Empires, lorsque l'Hiscontie fut réduite à l'état de simple province dans un immense empire, il se forma un groupe de résistants, de tous âges et de toutes origines, qui refusait cet état de fait et revendiquait une indépendance au moins partielle pour l'Hiscontie. Les plus extrémistes de ces résistants anti-tri-impériaux en vinrent à fomenter des sabotages, voire des attentats. Pour ce faire, ils avaient besoin de bombes de taille réduite, extrêmement discrètes et rapides à mettre en place. Les mages de guerre olmartois qui adhéraient à ce mouvement conçurent alors les clous explosifs. Ces bombes avaient la forme de simples clous - et de fait, c'étaient de simples clous de métal. Mais ils étaient enchantés pour exploser dans un temps imparti ; le compte à rebours était déclenché par un choc violent sur la tête du clou - par exemple un simple coup de marteau. Il suffisait donc d'enfoncer d'un coup de marteau le clou là où on voulait déclencher une explosion pour fixer la bombe et la déclencher en un seul geste ! Ce stratagème ingénieux fut plusieurs fois désamorcé par les agents tri-impériaux chargés de détecter toute magie suspecte, mais à chaque fois les résistants inventaient de nouvelles parades pour dissimuler le sortilège renfermé par le clou, aveuglant ainsi la surveillance des mages des Empires. Les clous explosifs, de diverses puissances, firent de nombreux ravages parmi les Impériaux jusqu'au Cataclysme Etrange. A partir de cette époque, on ne les utilisa plus et ils furent presque complètement oubliés. On en trouve encore chez quelques armuriers à Olmart, mais ceux-ci ne délivrent leur marchandise qu'à des gens qu'ils connaissent bien... ou dont ils partagent les objectifs pour des raisons idéologiques ou pécuniaires.

Objets magiques communs

Le Chapeau d'Invisibilité

Provenance : Stalis, en Hiscontie	Usage habituel : utilisé par les gens voulant rester discrets (pickpockets, voleurs, agents secrets, paranoïaques, etc.)
Résistance : moyenne	Dégâts : aucun
Exemplaires : production en série - très commun	

Le Chapeau d'invisibilité permet à son porteur de se rendre invisible. Lui, tout ce qu'il touche et tout ce qui fait partie de son entourage (ses vêtements, ses bagages, ses armes) sont également invisibles. On croisait couramment ce genre d'objet dans les "cabinets de curiosité" des familles bourgeoises du Second Empire avant le Cataclysme Etrange. Un voyageur en a ramené un en Hiscontie, et depuis les artisans en ont fabriqué de nombreuses copies et variantes (dont la plus pernicieuse, afin d'arnaquer les clients ou de faire des farces, est un chapeau d'invisibilité qui rend invisible son propriétaire, mais qui reste visible, lui). Le Code Esotérique hisconte régleme très précisément l'usage de ce genre d'objet, mais il est difficile de contrôler le respect de cette réglementation, et c'est là un des multiples sujets qui font s'arracher les cheveux aux mages de l'Institut Pyramidal... d'autant plus que les agents du Roi utilisent aussi le Chapeau d'invisibilité.

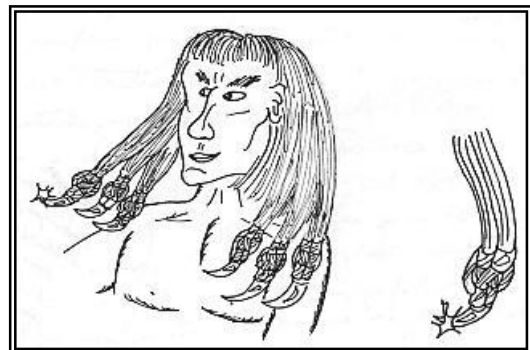
Les Sacs Magiques Bizarres

Provenance : inconnue ; on en trouve en Hiscontie	Usage habituel : aucun
Résistance : exceptionnelle	Dégâts : dépend de ce qu'on en sort
Exemplaires : quelques-uns seulement ; inhabituel	

Les sacs magiques bizarres sont l'un des multiples mystères de Fantasia. Lorsqu'on fouille dans un de ces sacs, il peut en sortir à peu près n'importe quoi : objets usuels, armes, animaux féroces, plantes carnivores, etc. On dit même qu'une fois, il en est sorti un pays entier... Des magiciens étudient actuellement le fonctionnement de ces objets magiques, et en ont déduit qu'ils avaient une capacité de télétransport aléatoire. Mais que penser d'un télétransport qui choisit précisément d'amener dans le sac un crocodile géant à écailles empoisonnées au moment où vous y fouillez sans armes ?

Les Tinagres

Provenance : Olmart, en Hiscontie	Usage habituel : décoratif, parfois combat
Résistance : moyennement bonne	Dégâts : de 1d3+1 à 1d4+3 (+ parfois poison)
Exemplaires : très nombreux	



Les Tinagres sont de petits bijoux très prisés par les Olmartois. Ils ressemblent à de grosses boucles d'oreilles, mais n'en sont pas ; en fait, ils sont destinés à être accrochés à des mèches de cheveux longs (les habitants d'Olmart apprécient en effet de laisser pousser ceux-ci jusqu'aux

épaules). Confectionnés dans des métaux divers (fer, mais aussi étain) parfois rehaussés d'argent ou d'or, voire d'occultine, ils sont faits de quatre anneaux superposés deux à deux, prolongés par une sorte de griffe ou de crochet pointu. Pour en mettre un, on fait passer une mèche de cheveux divisée en deux dans chacune des paires d'anneaux, de façon à l'y coincer et retenir l'objet. Si les tinagres sont essentiellement d'usage décoratif, ils reflètent bien la profonde vocation guerrière des Olmartois. Qui en effet accepterait de marcher toute la journée avec des objets pointus pendus aux cheveux ? (Surtout quand on sait que les Olmartois se promènent souvent torse nu, par cause des grandes chaleurs fréquentes dans la région d'Olmart.)

Il arrive plus rarement que certains guerriers fassent des tinagres une arme secondaire pendant les combats. Les tinagres destinés à cet usage sont beaucoup plus gros et acérés que les premiers, étant portés seuls (et non par deux ou trois) sur une mèche de cheveux plus grande et plus longue. On peut alors, par un simple mouvement de tête, les projeter sur l'ennemi pour le griffer. Les combattants enduisent parfois ces tinagres de poison, afin de les rendre plus efficaces. Pour éviter tout incident malencontreux, ils prennent cependant la précaution de s'y immuniser (souvent par mithridatisation).

Les Créatures-Artefacts

Les créatures-artefacts sont des objets ou des machines rendus vivants par la magie ou le Nonsense.

Les Golems de Ressorts

Provenance : fabrication hisconte.	Usage habituel : familial, garde du corps ou combattant de soutien.
Résistance : entre 30 et 60 Points de Vie.	Dégâts : poing à ressort 1d6+3, petit ressort 1d3+2
Exemplaires : plusieurs. Commun.	

Les Golems de Ressorts ont été créés vers l'an 1000 après J par des mages-forgerons hiscontes. A l'origine, ils étaient principalement destinés à soutenir les escouades de guerriers royaux dans leurs fréquentes escarmouches avec les pillards et les brigands qui sévissaient un peu partout à cette époque. Depuis la pacification de l'Hiscontie, on en croise encore un certain nombre dans les rangs de la Garde Royale. Certains mages, érudits ou artisans s'en servent comme de gardiens de leurs maisons ou de leurs ateliers.

Un Golem de Ressorts, comme son nom l'indique fort bien, est presque entièrement constitué de ressorts de métal. La structure de son corps est humanoïde : il possède un énorme ressort qui lui tient lieu de tronc, quatre autres pour les bras et les jambes, plus un petit pour le coup et un autre qui prend vaguement l'apparence d'une tête. Le Golem est assez intelligent pour comprendre et exécuter des ordres. La puissance qui réside dans ses ressorts est à prendre au sérieux, faute de quoi on se prépare de très mauvaises surprises ; combien de brigands en ont-ils déjà fait douloureusement l'apprentissage ?

Le Golem se déplace en bondissant sur ses ressorts-jambes. Ses armes naturelles consistent en deux gros poings de toile au bout de ses "bras". Lorsqu'il comprime son ressort-bras au maximum et qu'il le détend brusquement, le Golem peut ainsi assener des coups d'une puissance pour le moins intimidante. Certains Golems sont également pourvus de petits ressorts fixés sur les ressorts principaux, qui forment une sorte de carapace épineuse et mouvante que le Golem peut comprimer et détendre à volonté pour repousser les ennemis.

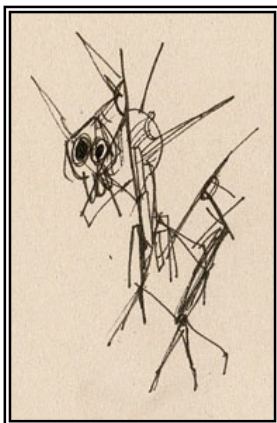
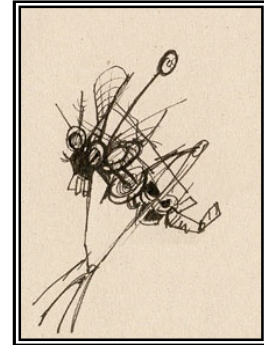
Le Golem possède aussi une technique d'attaque intéressante : en bondissant au-dessus de ses adversaires, il peut retomber de façon à les emprisonner dans son ressort-tronc, les empêchant ainsi de s'échapper. En contractant son corps, il peut même les enserrer étroitement au point de les contraindre à cesser tout mouvement, voire même les étouffer. Cette capacité a été maintes fois employée par les Golems de ressorts domestiques, pour capturer des voleurs ou réduire des combattants à l'impuissance.

De nos jours, des Golems de ressorts dotés d'une intelligence plus grande que les autres sont aussi utilisés par certaines familles nobles pour distraire leurs enfants. Mais gare alors à celui qui tenterait s'en prendre à ces derniers...

Les Leughos, par Loonce Selagnes

Provenance : naturelle, sûrement due au Nonsense	Usage habituel : aucun, non domestiqué
Résistance : dépend de leur enveloppe corporelle	Dégâts : occasionnels, parfois graves
Exemplaires : nombre inconnu, mais fréquent dans certaines régions	

A l'origine, les Leughos sont des esprits invisibles et sans aucune manifestation matérielle apparente. Jusqu'au moment où ils se mettent à se construire un corps afin de s'y incarner... Leur manifestation est à la fois imprévisible et méthodique. Pour se fabriquer un corps, le Leughos assemble tous les matériaux inertes présents dans son entourage, avec une nette préférence pour le métal, le bois et le tissu, et ne se calme qu'à l'obtention d'un corps stable. Sa nature chaotique et son manque de jugeotte fait qu'en partant d'une taille ridicule, le Leughos atteint vite des dimensions gigantesques. Il manipule par télékinésie tous les objets dont il a besoin, occasionnant par là pas mal de dégâts autour de lui... Il semble que la frénésie auto-constructive du Leughos cesse lorsqu'il obtient un corps à peu près stable et fonctionnel. Malheureusement, ce processus naturel prend du temps, le Leughos accumulant échec sur échec jusqu'à obtenir quelque chose qui lui convienne...



Les Leughos vivent normalement à la campagne, mais il arrive malheureusement que des marchands en partance pour la ville en transportent un dans leur chariot sans se douter de rien... en ville, les Leughos causent bien plus de dégâts car ils trouvent bien plus de matériaux pour constituer leur enveloppe corporelle ; leurs manifestations ont souvent vite fait de faire paniquer la population. A la foire au zyrpha, une boisson alcoolisée, spécialité culinaire de Karacy, l'alambic géant qui devait être l'attraction principale causa une belle panique jusqu'à ce que la Garde Provinciale intervienne et mette fin à ses exploits à coups de marteaux de guerre et de sortilèges de bannissement d'esprit...

A l'état sauvage, les Leughos cherchent à se constituer un corps par tous les moyens possibles, et occasionnent souvent beaucoup de dégâts. Pour les calmer et les domestiquer, on leur offre de petites statuettes de bois ou de métal, des corps déjà achevés de petite taille. Les Leughos qui s'y incarnent deviennent alors des artefacts vivants, dont la durée de vie peut atteindre une trentaine d'années.

Caractéristiques approximatives d'un Leughos incarné, pour BaSIC :

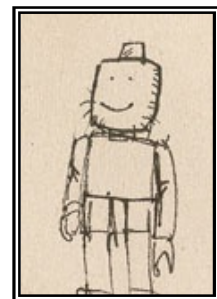
POU : beaucoup : 2d6+12 voire plus

INT : variable mais faible : 4-8

TAI : dépend de la construction ou de l'incarnation. Le corps d'un leughos à l'état sauvage peut atteindre 50 et plus ; il est fait d'un énorme amas de cochonneries ferrailleuses, de tissu et de bois. Les statuettes offertes aux Leughos pour qu'ils s'y incarnent sont de petite taille ; certaines ne font pas plus de 1, voire moins (on a ainsi assisté à de très belles parties d'échecs où des leughos s'étaient incarnés dans les pièces).

DEX : les Leughos les plus doués atteignent 14 ou 15, les pires ne dépassent pas 6 ou 7...

Compétences :



Bricolage (compétence innée) 55 %

Les Volants

Provenance : inconnue	Usage habituel : vit uniquement à l'état sauvage.
Résistance : moyenne	Dégâts : retour de manivelle 1d4+2 - retour de force 1d6+2 - coup de manivelle 1d6+4
Exemplaires : relativement rare, sauf en cas de raid par essaims. Là, il y en a beaucoup trop !	

Les Volants sont des créatures-l'état sauvage. Ce sont des volants chauve-souris et d'une manivelle manière autonome malgré leur leur proie (petits animaux, verres) en leur assenant des coups d'attaquer un Volant par son lançant un retour de force dans l'attrape par la manivelle, le Volant tourne brusquement celle-ci, envoyant un douloureux retour de manivelle dans le bras de son agresseur. Les Volants s'attaquent peu aux humains en règle générale, sauf lorsqu'ils migrent par immenses essaims comptant plus d'un millier d'individus ; s'ils survolent une ville, ils l'investissent entièrement et causent de nombreux dégâts avant de repartir après une occupation de deux ou trois jours. On ignore absolument tout de la façon dont les Volants ont été inventés, mais ils sont sans doute, comme de nombreuses autres créatures, des rejetons du Nonsense omniprésent sur Fantasia.



artefacts qui vivent uniquement à volants, pourvus d'ailes de à l'arrière. Ils se déplacent de absence d'yeux et s'attaquent à burettes d'huiles, flacons et autres de manivelle. Si quelqu'un tente volant, celui-ci se défend en les mains de l'agresseur. Si on

Les Cavales Hydrozètes, sur une idée originale de **Lapin Bleu**

Provenance : inconnue	Usage habituel : vit à l'état sauvage, parfois utilisée comme monture par les aventuriers fantasiens.
Résistance : très endurantes	Dégâts : Ruade 65 % (1d10+6)
Exemplaires : cinq	

Les Cavales Hydrozètes sont des chevaux mécaniques dont le fonctionnement est entièrement basé sur un système de pompes à eau et de vérins actionnés par la vapeur. Si ces chevaux ne sont en apparence pas plus utiles que des montures ordinaires, ils s'en distinguent cependant par une capacité étonnante. Ils possèdent en effet un "instinct" - qui leur a sans doute été insufflé à leur création - et qui les mène sans détours jusqu'à la source d'eau la plus proche lorsqu'ils ont besoin de renouveler leur réserve de liquide. Si vous montez une de ces créatures lorsqu'elle se met en route, mieux vaut vous accrocher solidement à votre selle, car lorsqu'elles sont en quête d'eau, ces bêtes-là galopent si vite qu'elles volent littéralement au-dessus du sol. Cet instinct est extrêmement pratique, surtout dans les lieux où l'eau est précieuse, car les Cavales ne se trompent jamais et prennent toujours le plus court chemin jusqu'à l'eau qu'ils cherchent, emmenant aussi leurs cavaliers au but par la même occasion. Cependant, une fois parvenus à une rivière ou à une source d'eau quelconque, il convient avant toute chose de laisser les Cavales boire en premier, car dans le cas contraire elles pourraient se vexer contre vous et vous repousser à grands coups de sabots avant de poursuivre seules leur chemin...

L'Oxymore

" Des glapissements qui se rapprochent, deux torches dans la nuit grise, un grondement haletant

Et la mort, à vos talons, vous cherche, vous chasse, vous glace les membres,

Et l'espoir dernier s'enfuit."

- Fredan de Noiroche, "*L'Oxymore*", ds "*Les chants de la Miauleuse*"

"Prenez garde, prenez garde : l'occis mord !"

- Cri de Venyn le Chasseur, *Chroniques de la Longue Chasse*, 850 ap. J

Provenance : inconnue, peut-être créé par l'enchanteur Pshyde pendant les Guerres des Vassaux.	Usage habituel : aucun, vit à l'état sauvage ; anciennement, utilisé comme instrument de guerre par le baron d'Estramace.
Résistance : excellente	Dégâts : effrayants, voir plus bas.
Exemplaires : sans doute une quinzaine au maximum, rôdant dans toute l'Hiscontie.	

Que dire de l'Oxymore ? Ce terrible fauve, par qui seuls quelques chasseurs ont eu la male chance d'être pourchassés, ressemble à une sorte de loup géant, de près de trois mètres au garrot ; son pelage gris sombre, parfois lacéré de touffes presque noires, semble faire luire encore plus cruellement ses yeux couleur de feu. Lorsqu'il s'apprête à vous mordre les membres, ses babines violacées découvrent des dents de fer, longues, et meurtrièrément effilées - contrairement à ce que laisse croire leur trompeuse couleur de rouille.

L'Oxymore est ainsi fait : tout en lui est paradoxe. Sa masse énorme semble pataude, balourde, il se traîne, presque comique à regarder ; l'instant d'après, pourtant, il s'élançait vers sa proie, oreilles rabattues en arrière, ses pattes frôlant à peine le sol, avec une rapidité effarante. Ses dents de métal vous donnent l'impression de devoir tomber en morceaux à sa première morsure ? Erreur, elles sont tranchantes comme des rasoirs, et pourraient broyer une épaisse poutre de bois sans faiblir. La bête apparaît couverte d'une douce fourrure grise ? Nouvelle erreur : tout comme ses dents, sa fourrure est de fer. Chacun de ses poils est une aiguille longue et pointue, souple et flexible, mais qu'il serait vain de vouloir casser ou plier de force ; ces poils-aiguilles atteignent souvent plus de trente centimètres de long. Vous voudriez le combattre à coups d'épée, de haches ou de sortilèges ? Votre erreur vous serait fatale : car l'Oxymore n'est pas de ceux que l'on abat comme un vulgaire gibier. Vous aviez cru que je parlais ici d'un animal ordinaire ? Naïfs que vous êtes, l'Oxymore n'est fait ni d'os ni de chair : son squelette, ses entrailles, sont de fer et de bois, son cerveau n'est que rouages - et cela, seul le plus avisé pourra s'en douter, peut-être en faisant le lien entre ces dents et ce pelage métalliques, et le halètement continu qu'émet la bête. Ce halètement, ce grondement ronronnant et chuintant, n'est autre que le bruit de la machine, celle qui fait vivre l'Oxymore - et qui, seule, pourra le tuer en cessant de fonctionner.

Malheureusement, l'épais pelage de fer qui recouvre l'Oxymore ne peut être percé ni entaillé par aucune lame. La seule solution pour abattre la créature consiste à s'armer d'un long espadon de bois solide, et à l'enfoncer dans sa large gueule, en le poussant le plus profondément possible vers l'arrière-train et un peu vers le haut, et ce jusqu'à ce que même le bout du manche ne dépasse plus d'entre les dents. C'est là l'unique blessure pouvant tuer un Oxymore, le seul moyen pour mettre fin à l'existence de cette infernale machine à tuer.

Et encore ! Lorsque l'Oxymore gît abattu, qu'il agonise, qu'il paraît inoffensif - là encore, gardez-vous de vous approcher de lui. Car la bête garde dans son mécanisme pervers une dernière mauvaise surprise. Si quelque chasseur ou aventurier trop téméraire se rapproche trop hardiment de sa gueule, l'animal, quoique paraissant inconscient l'instant d'avant, jettera vers lui sa gueule grande ouverte, et lui happera la jambe avant d'expirer. Cela fait, et une fois l'Oxymore véritablement mort, nul ne pourra jamais écarter les mâchoires, et la jambe y restera éternellement prise. A moins d'une amputation douloureuse, le malheureux est condamné à rester en cette funeste compagnie jusqu'à mourir de froid/faim/soif/peur/dépression/etc...

Les origines de l'Oxymore sont troubles. Certains attribuent son apparition à la simple action du Nonsense, peut-être exercée sur l'atelier d'un menuisier ou d'un forgeron, et qui aurait donné naissance à cette chimère ferrugisylve. D'autres la font remonter aux Guerres des Vassaux. A cette époque en effet, les seigneurs et les barons disposaient tous d'un ou plusieurs enchanteurs puissants, sur qui ils comptaient grandement pour la défense de leurs domaines. L'un de ces enchanteurs anciens, un Nain nommé Pshyde, n'avait pas son pareil pour inventer des machines infernales et des animaux mécaniques à seule fin de servir son maître et protecteur, le baron Estramace, puissant seigneur de guerre. L'Oxymore aurait été la dernière et la plus surnoise de ses créations ; elle ne lui apporta pas grand honneur, puisqu'Estramace le fit assassiner peu après, par crainte que l'enchanteur ne le trahisse - et peu avant d'être lui-même défait en combat par Henyas Fenovar. La vie de l'Oxymore, ainsi que son intelligence, sont contenues dans un cristal enchanté placé au beau milieu de son squelette métallique, entre les os de son bassin. La manoeuvre indiquée plus haut, accomplie avec un long épieu ou un espadon, est la seule qui permette de traverser le corps et les rouages du monstre jusqu'au cristal et - avec un peu de chance - de le briser.

Vous l'aurez compris, l'Oxymore est sans doute le pire fauve de toute l'Hiscontie ; malheureux celui qui le rencontre sans connaître (et peu le connaissent) le moyen de le tuer. Heureusement, cette terrifiante créature est extrêmement rare, et les quelques spécimens représentant encore son espèce rôdent dans les régions les moins peuplées de l'Hiscontie - landes abandonnées, sombres forêts, manoirs en ruines...

Renseignements :

Fréquence : très rare

Taille : impressionnante (2,5 m au garrot et plus de 5 m de long)

Armes naturelles : crocs tranchants, fourrure effilée, griffes nonpareilles.

Nourriture : petits animaux, par exemple vous et moi.

Indice de légende : 2 (peu le connaissent, et ceux qui font sa connaissance ne le connaissent pas assez longtemps pour le faire connaître aux autres).

Déplacement : 4 (en marchant)/14 (en courant).

*

L'Oxymore, pour Fantasia/BaSIC

FOR 24

CON 18

TAI 27

INT 15

POU 13

DEX 13

PV 23

Bonus aux dommages : +2d6

Mouvement : 4 (en marchant)/
14 (en courant).

Armure naturelle : 15*

Armure magique : 15*

Athlétisme 65%

Cascade 30%

Chasser 55%
Esquiver 15%
Vigilance 50%

Mordre 65% (1d10+5+Bd)
Griffer 55% (2d6+5+Bd)
Piétiner 45% (Bd/2+4)**

* L'enchantement insufflé dans le cristal qui sert de coeur et de cerveau à l'Oxymore accorde à la créature-artefact une protection extrêmement efficace contre toute attaque extérieure. Tout sortilège lancé contre un Oxymore voit ses chances de réussite diminuées de 25%. De plus, tout dommage, physique ou magique, se voit diminué de 15 ; mais cette armure n'est valable que pour "l'extérieur" de l'Oxymore, c'est-à-dire toute la surface de sa "peau" et de sa fourrure, ses griffes, ses dents, ses pattes. "L'intérieur" du monstre, c'est-à-dire ses rouages internes et le cristal lui-même, ne sont pas protégés. L'Oxymore n'est donc vraiment vulnérable que lorsqu'il ouvre la bouche pour tuer..

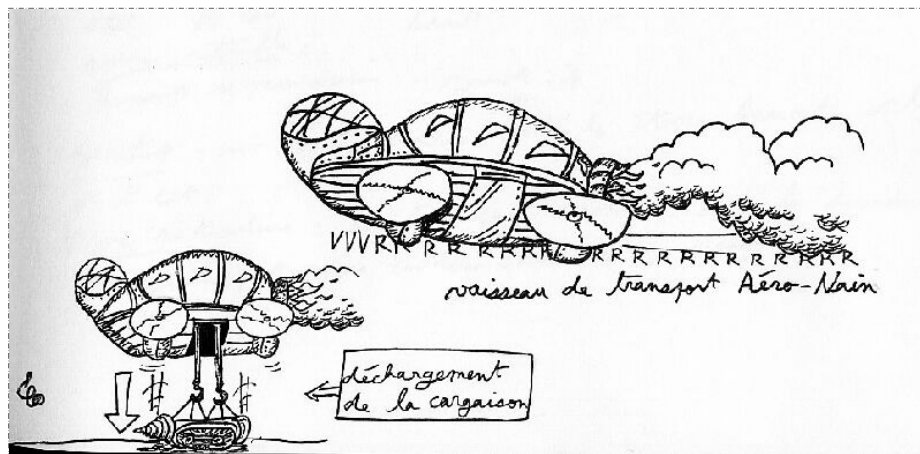
** Un Oxymore est suffisamment gros pour pouvoir piétiner quelqu'un sous ses pattes. Il ne peut le faire que sur un adversaire de TAI inférieur ou égale à 18, et uniquement si cet adversaire est à terre. Les dommages à chaque round sont égaux à la moitié du bonus aux dommages, c'est-à-dire le résultat des 2d6 divisé par deux, plus 4.

Engins de Fantasia

Les Cargoptères

Taille : grande	Equipage minimum : 2 pilotes
Résistance : très bonne (12 points d'armure)	Capacité à vide : 100 points de TAI
Autonomie : 55 jours avec charge maximum, 150 jours à vide.	Milieux : aérien uniquement

Les Cargoptères furent inventés vers 1980 après J par les mécaniciens aéronautiques du clan Joen pour le compte des mineurs du clan Urumal. Ce sont des engins volants extrêmement résistants, conçus pour emporter dans leurs flancs de très lourdes charges,



qu'il s'agisse de wagons de minerais ou d'engins excavateurs. D'une autonomie optimale grâce à un équipage réduit, propulsés par quatre puissantes hélices actionnés par des chaudières à vapeur, ils peuvent parcourir de longues distances pour acheminer vers les colonies mobiles tous les équipements nécessaires à l'exploitation des minerais. Grâce à ces engins, le clan Urumal est en passe de retrouver son prestige perdu. Les cargoptères sont parfaitement adaptés au principe des colonies mobiles, ils peuvent arriver, embarquer leur chargement et repartir en un temps record, ce qui permet de récolter des minerais jusqu'au plus profond des régions instables, sans pour autant s'exposer trop longtemps aux effets dévastateurs du Nonsense.

Les Objets Enchantés

Le Sablier de Larik

Provenance : probablement l'une des seigneuries d'Hiscontie.	Usage habituel : variable.
Résistance : très bonne.	Dégâts : aucun.
Exemplaires : unique.	

Le Sablier de Larik est un objet extrêmement ancien. Il fut créé par l'Archimage Larik vers l'an 960, pour le compte d'un des seigneurs qui gouvernaient les baronnies d'Hiscontie avant l'avènement du roi Henyas. Le sablier avait des propriétés magiques d'une grande puissance : lorsqu'on le retournait, il avait le pouvoir de suspendre l'écoulement du temps dans l'univers, excepté dans la pièce où il se trouvait. L'effet durait le temps de l'écoulement du sable, soit environ une demi-heure. Durant ce temps, on pouvait profiter que le temps était suspendu dans le reste du monde pour faire toutes sortes de choses : établir un plan, se préparer à une invasion, construire un piège, etc. Cependant, les effets du sablier pouvaient rapidement se retourner contre celui qui l'utilisait trop ; car après un certain nombre d'utilisations, le sable mettait de plus en plus de temps à s'écouler, prolongeant la distorsion temporelle de quelques minutes à chaque fois. La dernière utilisation du sablier fut fatale à son créateur : l'archimage Larik ne parvint plus à arrêter les effets du sablier lorsque celui-ci se détraqua complètement, et fut victime d'un vieillissement presque instantané.

Remarque : utilisé en plein air, le sablier n'a (heureusement) aucun effet.

Les Objets Insensés

"Ils sont là depuis toujours et toujours ils existeront. Les Objets fous. Ils ont été créés depuis rien, par rien et pour rien. Et le pire, c'est qu'ils viennent non point de Fantasia, mais bien de notre monde, la Terre. Ils sont déjà parmi nous et nous en créons tous les jours à notre propre insu. Prenez garde à leurs effets, car ce qui est inutile ne saurait être bénéfique."

- Azako, *mage transplanétaire et Voyageur Multiversel*

"Ces objets ont été dénichés au plus profond de Fantasia, dans les endroits où n'existe plus nulle réalité cohérente. Dans ces contrées devenues folles, seul règne le Délire fondateur, à l'origine de toute chose. De là ils viennent. Là ils retourneront peut-être un jour. Mais en attendant l'Apocalypse inéluctable, voici quelques-unes des descriptions que m'en ont fait les Voyageurs du Multimonde. Qui que vous soyez, quelles que soient vos intentions, faites attention, car ces artefacts sont Insensés. Ils recèlent en eux le Nonsense le plus achevé, le plus pernicieux, le plus Fou. Lisez à présent ce qui suit... mais je vous aurai prévenu."

L'Épingle à Nourrice +1

Permet de tenir les vêtements face au vent

La Baignoire Volante

Elle ne vole que si elle est remplie d'eau.

La pelle magique

Utile pour assommer puis enterrer ceux qui sont pas d'accord avec vous sur les forums. D'indice variable comme tous les *foci* (?! les initiés comprendront...).

Anneau d'invulnérabilité

L'anneau ne peut être endommagé.

Anneau d'invisibilité

L'anneau devient invisible quand on le passe au doigt.

Fourreau de résistance aux épées

Aucune épée ne peut y être rangée.

Les bottes de 7 lieues

Des bottes qui mesurent 7 lieues de long...

L'épée de Damoclès

Une épée avec un petit anneau de fixation sur le pommeau, cela permet de l'attacher au-dessus de sa tête.

Les gantelets d'adresse

L'adresse du porteur est marquée dessus, afin qu'on puisse les lui renvoyer s'il les perd.

La cape d'invisibilité

Personne ne peut la voir, donc on ne peut vous la voler...

Baguette de paralysie

Cette baguette vous empêche de bouger, pratique quand vous dormez en haut d'un lit superposé...

Epée courte anti-maçonnerie

+3 contre les murs.

Dague de Thorgrimm l'inversé

Dague qui ne fait ses dégâts que si on frappe avec le pommeau.

Bâton de boue (c)Dragon mag

Colle aux doigts et tombe en miettes en quelques secondes. Etonne les adversaires (c'est déjà ça!).

Livre exhaustif de la connaissance ultime

Contient TOUT le savoir de l'univers. Oui, tout : même le sort « *comprendre l'énochien archaïque du troisième millénaire* », langage complètement oublié et dont on ne peut percevoir le sens qu'avec ce sort. Rédigé en énochien archaïque du troisième millénaire, hélas.

Le sécateur +2

+2 contre les pissenlits magiques

Le coupe-ongle +5

+5 contre les ongles de Troll

Le clou +2

+2 au test de DEX pour le planter dans le mur

La Broche magique

Le poulet subit un malus de -4 sur son jet de protection contre le feu pendant la cuisson...

Le bouclier +1

C'est un bouclier protégé par un deuxième bouclier pour pas qu'il s'abîme.

Les sandales de course

Ce sont des sandales que mettent les sportifs pour courrir

Le cadran solaire portable

pour connaître l'heure même au cœur du donjon le plus profond. (Profond ? Meurs, sale créature du Mythe!)

Le bandeau de protection

Protège la zone couverte comme un casque léger.

Le sac sans poids

Un sac dénué de masses de plomb.

La hache de guerre

Une arme puissante pour la guerre

La hache de paix

Une non-arme inoffensive pour la paix

Arc +2

Donne un bonus de 2 lorsqu'on donne un coup avec l'arc.

Le parchemin de résurrection

Il revient à la vie et redevient un arbre.

La masse de destruction ultime

Tue automatiquement à chaque coup porté. Poids : 18 000 kilos.

Epée de dislocation

Les divers éléments qui la composent se barrent en couilles à chaque coup porté.

L'arc tueur de moustique

Tue automatiquement les moustiques.

Parapluie insensé

Amène le beau temps.

Couteau de sacrifice +2

+6 contre les poulets

Capacité spéciale : création de ketchup lorsqu'on l'utilise pour égorger des poulets en plastique.

Outre d'eau de survie

C'est une outre remplie d'eau lyophilisée : il suffit d'y rajouter de l'eau, et on obtient une gourde pleine d'eau :-)

Ornithorynque à pédale

C'est un sous-marin en forme d'ornithorynque, pouvant transporter jusqu'à 6 personnes, dont quatre membres d'équipage pour pédaler et actionner les hélices, une autre pour diriger le gouvernail, et une cinquième pour encourager tout ce beau monde...

Epée de couardise + 12

Cette épée donne +12 à tous les jets de protection de l'ennemi qu'on frappe avec.

Sceptre de rupture

Il se brise tout seul en mille morceaux à chaque fois qu'on veut s'en servir.

Hachette de lancer autonome

Elle se lance toute seule, mais on ne la revoit jamais...

Sparadrap magique de Hans Aplaste

Diminue de moitié le temps de guérison d'une blessure, mais uniquement si on recouvre entièrement le patient avec le sparadrap, ce qui occasionne un malus de -5 en Charisme et empêche le patient de bouger le moindre doigt de pied.

Anneau de télétransport

Lorsqu'on met l'anneau, il se téléporte automatiquement vers le premier endroit du monde auquel le porteur pense après l'avoir mis. Il faut ensuite 1d100+25 jours pour le retrouver.

L'Arme Ultime du Maître Grosbill Incarné (AUMGI)

Lorsque le porteur de l'AUMGI frappe un ennemi, lancer 1d100 sept fois de suite. Chaque résultat dans l'ordre correspond à un nombre de la liste suivante :

- le premier résultat est le nombre de d20 à lancer pour les dégâts ;
- le deuxième résultat est le nombre de d6 à lancer pour les dégâts magiques ;
- le 3ème résultat est le nombre de d6 à lancer pour obtenir le nombre de mètres desquels l'ennemi est projeté en arrière au moment de l'impact ;
- le 4ème résultat représente le temps (en jours) durant lequel l'ennemi restera dans le coma (s'il vit encore) ;

- le 5ème résultat est le nombre d'années durant lesquels il n'osera pas s'approcher du porteur de l'Arme Ultime à moins de 1d100+12 kilomètres ;
- le 6ème résultat est le nombre de siècles durant lesquels le monde entier parlera de ce féroce duel remporté par le porteur de l'AUMGI ;
- le 7ème résultat est le nombre de d100 à lancer pour obtenir le nombre de points d'XP gagnés par le porteur de l'AUMGI après avoir réussi à toucher son adversaire.

Diadème Universel

Donne un bonus de +1 à TOUTE action entreprise alors qu'il est porté.

Restriction : -1 à tous les jets en raison de la concentration requise pour utiliser le Diadème.

L'orteil de Yodlihö le goblin

+25 au charisme envers les gobelins

-10 au charisme avec toute autre créature.

Le porteur vaut maintenant 5Xp.

S'il est pris en main, l'orteil s'intègre dans la chair de la personne, puis se déplace à l'intérieur du corps (indolore) pour arriver au pied gauche où il remplace le gros orteil. Si on le coupe, il régénère instantanément et le morceau coupé se décompose rapidement. Seul un Wish prononcé par le dieu des gobs, Glôbo peut y mettre fin.

L'épée vivante

il faut la nourrir de sandwiches 3 fois par jour sinon elle boude et ne sors plus du fourreau. Si elle en sort, il lui arrive de partir pour aller vivre ailleurs.

L'aiguille à coudre +1

+3 pour reprendre les chaussettes.

Permet aussi de reprendre cottes de mailles, armures de plates, etc.

l'Arme Ultime

Petite boîte cubique noire, de 10 cms d'arête, avec un bouton rouge sur le dessus.

Cette boîte appartient automatiquement à la première personne qui la désire.

Lorsque son propriétaire appuie sur le bouton, l'intégralité du plan où se trouve le propriétaire de ladite boîte est instantanément détruit.

Pas de sauvegarde possible...

Le plan du donj'

Ce serait bien, mais voila: il n'est jamais complet, ni à jour. Plaignez vous à l'administration.

Acide de Troll

Cet acide dissous tout, sauf les estomacs VIVANTS de Trolls

Fifrelin

Le fifrelin est un petit objet très rare, mais dont l'utilité n'a pas encore été découverte.

Tarte de BéHachelle

Cette tarte magique a un bonus de +10 au jet de combat à distance si on vise la tête avec. Deux parfums possibles : crème ou yaourt.

Boomerang magique

Ce boomerang ne revient pas dans la main de son propriétaire, jamais.

Hache de bataille +10

Cette hache est capable de jouer à la bataille, auquel cas elle a droit à un modificateur de chance de +10.

Armure ultime

Cette armure ajoute +10000 à la CA de celui qui la porte. De plus, elle résiste à tout : eau, feu, acide, froid,... Elle donne aussi une protection à la magie infinie à son porteur. Elle coûte 253125974236587128524 PO et pèse environ 1351 tonnes.

La patte de lapin porte-bonheur inversée

Le porteur porte bonheur à tous ceux qui l'entourent en attirant sur lui la malchance environnante. Restriction : le porteur ne peut plus manger que des trèfles à quatre feuilles.

L'oeuf des souhaits

Réalise n'importe quel souhait de celui qui le tient. Se brise au premier contact.

Le boomerang magique

Variante. Boomerang qui revient dans le fourreau avant d'être lancé. Ne sort jamais du sac. N'a d'ailleurs encore jamais quitté celui qui l'a façonné. Celui-ci étant d'ailleurs encore attaché à l'arbre dont il avait coupé la branche pour tailler le dit-boomerang.

La Hache Traîtresse

Hache qui donne +12 à tous les coups, mais uniquement à ceux portés à son propriétaire...

QUELQUES POTIONS

Potion de soins

Cette potion prend soin de vous : elle fait la vaisselle, la lessive, le ménage, la cuisine ...

Potion d'invulnérabilité

Cette potion rend son contenant incassable.

Potion d'invisibilité

Cette potion rend son contenant invisible(mais pas la potion).

Potion magique de Pet Rholan

Appliquée sur des chevaux, elle ralentit leur chute (vieux gag).

Potion de vol

Celui qui boit cette potion s'envole immédiatement à 5000 pieds. Effets permanent et résistant à la magie.

Potion magique de Pan Oramics

Cette potion donne une force de 150 pendant un demi round, à moins d'habiter dans un petit village gaulois que nous connaissons bien, entouré de camps retranchés romains, auquel cas l'effet dure 3 h.

Potion de vol

Prix : 25000 pièces d'or. Cette potion n'a aucun effet.

- ? -

L'Arme à Dédé

A chaque fois que l'on frappe, on tire à pile ou face;

si les jets correspondants aux 111 premiers nombres premiers sont face, alors on gagne un bonus de +1;

si les jets correspondants aux 222 premiers nombres premiers sont face, alors on gagne bonus de +2;

si les jets correspondants aux 333 premiers nombres premiers sont face, alors on gagne bonus de +3;

si les jets correspondants aux 444 premiers nombres premiers sont face, alors on gagne bonus de +4;

si les jets correspondants aux 555 premiers nombres premiers sont face, alors on gagne bonus de +5;

si les jets correspondants aux 666 premiers nombres premiers sont face, alors on gagne bonus de +6;
si les jets correspondants aux 777 premiers nombres premiers sont face, alors on gagne bonus de +7;
si les jets correspondants aux 888 premiers nombres premiers sont face, alors on gagne bonus de +8;
si les jets correspondants aux 999 premiers nombres premiers sont face, alors on gagne bonus de +9;
Mais si la séquence de pile ou de face finale, lue en binaire et convertie en décimal correspond à une suite de chiffre quelconque pouvant se retrouver dans le chiffre Pi, on recommence au départ...

Le SLIP LEOPARD

Tous ceux qui le voient doivent réussir un jet de protection contre la peur ou s'enfuir.

Le Sceptre de Rupture

Effet inverse d'un sort de Séduction sur la cible désignée. Sert aux enchanteresses orientales pour chasser leurs nombreux amants (et inversement, aux mages occidentaux, pour virer leurs maîtresses).

Lotus Noir

Coût : 2500000 PO

Ultra-rare et ultra-cher. Très difficile à trouver et à acquérir (5% de chances par siècle passé à le chercher)

Effets sur le propriétaire : celui qui possède le Lotus Noir possède aussi 99% de chances de se le faire voler dans la minute qui suit l'achat.

Effets magiques de l'objet : aucun

Le Hérisson nucléaire

Petit hérisson mécanique pourvu d'une clé pour remonter son ressort. Chaque pique du hérisson est un Missile Tomahawk miniature. Dès que le hérisson est effrayé, il en lance un. Dégâts au point d'impact : 85675d6. (moins 1 dé par 3 m autour du point d'impact)

L'Epée de Thormus Bourrinus Maximum

Il s'agit d'une épée à 12 mains dont la lame a été confectionnée dans un os de tarrasque en fusion, fondu avec une omoplate de Dragon d'Or Grand Ver.

Dégâts : (1d100)d100 + (1d12)d6. +25 contre les caniches.

L'Objet Extraordinaire de Merlin

Il s'agit d'une petite statuette en platine représentant une sorte de divinité pigmée. Personne ne sait à quoi elle sert. Tout personne dont le regard croise celui de la statue commence aussitôt à se demander à quoi elle sert, et doit se poser cette question pendant 1d10 années avant de reprendre son chemin.

Petite boîte en argent scellée

C'est une boîte finement ciselée en argent, avec un sceau sur le couvercle. 10cm de cotés. Elle contient une grosse sphère d'annihilation. Si elle est ouverte des doigts nu des mains nues d'un magicien de niveau 15 minimum, elle se met à absorber tout sur 5m avant de disparaître. Immunisée à la magie, seul un wish divin explique son contenu ou son utilité.

Boum boum la guerre

Familier. Lorsqu'il est invoqué (1% de chance sur le sort familial), il s'attache définitivement aux basques du magicien. *rien* ne peut le faire partir. Il n'apporte au magicien que sa protection guerrière: il attaque toute personne qui regarde le magicien, de près ou de loin. Il se bat comme un guerrier de 10niveaux supérieurs à son adversaire. NB: un aveugle peut tuer le magicien sans que boum boum ne réagisse...

Bracelet de Vitesse

Prix : hors de prix, ne peut être acquis que volé.

Effet : aucun en soi, mais le vendeur court très vite.

Anneau de Stase de Temporelle

Lorsque le propriétaire enfile l'anneau, le temps se fige dans tout l'univers, et tout est figé. Le porteur est donc paralysé et ne peut plus enlever l'anneau.

Anneau de l'oubli

Euh... je sais plus ce qu'il fait

Anneau de stupidité

WWAAAAGGGGGGGGGGGHHHHHH!!!!!!!

Anneau de persécution

Mais!? Arrêtez de me taper-heu!

Anneau de paranoïa

Non, je vous dirais pas ce qu'il fait, ça pourrait vous servir pour le complot que vous ourdissez contre moi!

Ceinture de force

Une ceinture en plomb qui pèse 20 kg...

Couteau de backstab

Les voleurs seraient prêts à tout pour ce couteau, n'importe quelle bassesse, n'importe quelle vilainie, ne serait ce que pour le posséder 10 minutes avant de se prendre un backstab d'un autre envieux.

Quant à savoir pourquoi ils le veulent...ben, le pommeau est un gros diamant, la lame est damassée et la garde est en or fin 12000carats.

Balle magique de Patsy

C'est une balle en mousse de chêne qui, lorsqu'elle est lancée atteint toujours son but.

Dégâts: 0.

Chien magique de Patsy

C'est le seul chien qui peut ramener la balle à son lanceur.

Ne mord pas.

N'aboie pas.

Bâton de folie

Rend fou celui qui le tient.

Epée magique de Past'Heur

+100000000 contre les microbes.

Se casse sur un résultat compris entre 1 et 19

Haume de Pik Atchou

Transforme instantanément son porteur en horrible petit animal jaune qui peut être enfermé dans une boule spéciale.

Haume de Tat' Ayet

Lorsque le porteur de ce haume parle, on à l'impression que la voix sort de son ventre.

Poids: 20 kg.

Prune de Morg'n'Thorg

Après avoir mangé cette prune, lancer 1D6:

1-3: le perso est saoul

2-6: le perso est très saoul

Lunettes d' Af Le Loup

Très belle paire de lunettes, sertie de diamants et d'émeraudes, réhaussée d'or et de mithril, fournie dans un très bel écrin magique antiviol, et livrée avec la notice pour ouvrir l'écrin. Elles ont la particularité de voir l'invisible, de détecter le mal, le chaos, le bien, la loi, la chaleur, le poison, la magie,...

Note: les lunettes d' Af Le Loup sont indispensables pour pouvoir lire la notice.

Baguette magique d'invocation

Lorsqu'on en tape trois coup sur un heaume, il en sort (lancez un D6) :

1_rien

2_rien

3_rien

4_rien

5_rien

6_tirez un dé 100

Résultat au dé 100 :

de 1 à 99 --> rien

100 --> peut être un lapin...

Bannière magique de ralliement

WASAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH !!!!

Lunettes d' Af Le Loup avec une notice correcte

Toujours les mêmes lunettes dans cet écrin si solide qui a fait leur réputation, mais conscient que la notice ne pouvait être lue sans les lunettes qui sont hélas à l'intérieur de l'écrin, Af Le Loup a eu une idée: il a fait une notice écrite normalement, et il l'a placée avec les lunettes, à l'*INTERIEUR* de l'écrin. sacré Af Le Loup, va.

Marteau d' Af Le Loup

Alors c'est un marteau spécial, qui permet d'ouvrir l'écrin à lunettes du même gars. Jetez 1d100:

2-100: échec, essaie encore.

1: réussite, les lunettes sont brisées en 3d6+4 morceaux, et la notice est brûlée.

Colle universelle d' Af Le Loup

Cette colle à la puissance phénoménale (pensez donc: seul un wish divin peut la dissoudre - oubliez le solvant universel) permet de recoller les morceaux. Hélas, le bouchon est collé au tube. Et le tube est imperforable, pour éviter que l'utilisateur se colle les doigts avec un tube percé.

Gourmètre d' Af Le Loup

Cette gourmètre est en fait un cadran solaire de poche. Pour cela, il suffit d'orienter la flèche vers le nord. Ou se trouve le Nord? A midi, il est dans la direction opposée au soleil.

Comment savoir qu'il est midi? Il suffit de regarder la gourmètre, après l'avoir correctement orientée.

Il est pas con, Af Le Loup, il a même prévu une torche pour l'utiliser la nuit.

Voiture d' Al Aisy

Son utilisateur n'a que 10% de chances d'arriver à la destination voulue.

Le couteau de Nemo:

Dague +50 contre les poulpes.

Ruban adhésif opaque d' Af Le Loup

Alternative à la colle, permet de recoller les morceaux de verres de lunettes. Particulièrement solide, il résiste à tout ; l'intégralité du rouleau devant donc être utilisée d'un seul coup.

Longueur : 6m

Largeur : 6cm

La boîte surprenante

(lire ce qui suit au joueur)

Tu ouvres la boîte et soudain un palmier pousse à côté de toi et un éléphant te tombe sur la tête. Donne moi ta feuille...

La grenade réutilisable

Cette grenade revient toujours dans la main du lanceur.

L'épée tueuse de Tarrasque

Cette puissante épée longue +5 tue instantanément une Tarrasque si elle la touche à la tête. Contre toute autre partie du corps du monstre, elle n'est d'aucune utilité...

(*Rappel* : une Tarrasque mesure dans les 30 mètres de haut)

Ruban adhésif version beta d' Af Le Loup

Tellement puissante, bien plus puissante que la version finale, qu'il est impossible de dérouler le scotch.

Dissolvant universel pour ruban adhésif d' Af le Loup

Dissout la colle de la version bêta du ruban adhésif afin que l'on puisse l'utiliser.

L'épée tueuse de la Tarrasque

Cette puissante épée vorpale +5 ne peut être utilisée que par une Tarrasque.

Crucifix magique

Comme il est magique il n'a aucun effet sur les vampires.

Montre de Essen Céef

N'est jamais à l'heure.

Allez, un petit provenant du "Murphy's rules":

Baguette de commandement

Ne fonctionne que si l'utilisateur baigne dans le sang d'un Cthulhu.

Pyramide de cuisses de poulet avec un oeuf au centre exact

Pas de fonctions connues.

- ? -

La Contre-Attaque Technique d' Af le Loup

Ayant longuement réfléchi sur le moyen de reconstituer la paire de lunettes après l'avoir écrabouillée en ouvrant le boîtier, Af le Loup eut une idée de génie : fournir aux acheteurs la formule du sortilège de Reconstitution de Lunettes®. Tout émoustillé par son intelligence décidément lumineuse, Af le Loup se mit au travail sans tarder. Sitôt dit sitôt fait. Dès le lendemain, toutes les lunettes Af le Loup présentaient la formule du sortilège de reconstitution de lunettes® inscrit en petits caractères sur la branche gauche.

Hélas, il fallait absolument porter des lunettes Af le Loup pour pouvoir déchiffrer les inscriptions minuscules...

Le Dé Cevan

C'est un dé 6 normal. Il a l'avantage de ne faire que des 6 tout le temps, excepté quand on a absolument besoin qu'il donne un 6, auquel cas il ne donne plus que des 1.

La Boîte ...

Toute personne qui prononce le nom de la Boîte ... se retrouve aussitôt enfermé à l'intérieur de ladite boîte jusqu'à ce que quelqu'un vienne l'en délivrer en prononçant une autre fois le nom de la boîte ... ; il prend alors la place du malheureux à l'intérieur de la boîte.

Oui mais, me direz-vous, quel est le nom de la boîte ... ?

Malheureux, vous venez de le dire ! VOUS N'AURIEZ PAS PU VOUS TAIRE, IDIOT(E) ? VOUS ALLEZ DEVOIR PASSER LE RESTANT DE VOS JOURS DANS LA BOÎTE DES TROIS POINTS !!!

Ah flûte ! je l'ai dit auss...

La Deuxième Paire Gratuite d' Af le Loup

Après s'être remis de sa défaite, Af le Loup, persuadé qu'il avait perdu une bataille mais pas la guerre, décida de contre-attaquer à nouveau. Il offrit à tous ses clients une deuxième paire gratuite de lunettes Af le Loup pour qu'ils puissent enfin déchiffrer la formule du sort de Reconstitution de lunettes® de la première paire.

Cette offre exceptionnelle n'avait qu'une condition : il fallait présenter une preuve d'achat, c'est-à-dire le mode d'emploi d'ouverture du boîtier, situé, si vous avez bien suivi, à l'intérieur du boîtier, et qui était réduit en miettes à l'ouverture à coups de marteaux...

snif.

Le Clavier du FBI

Il détecte automatiquement les empreintes digitales de ceux qui tapent dessus.

Un détail : il est impossible de le distinguer d'un clavier normal...

méfiez-vous en tapant vos messages

La flèche infallible

Elle ne manque jamais sa cible. Mais si le tireur vise mal, elle se retourne contre lui et se plante dans sa poitrine, histoire de lui apprendre à viser juste.

La gomme parasismique

Voici la procédure à suivre pour fabriquer une gomme parasismique :

1°/ munissez-vous d'une gomme de votre choix et d'une agrafeuse qui fonctionne.

2°/ à l'aide de l'agrafeuse, plantez une agrafe profondément dans la gomme.

3°/ répétez l'opération plusieurs dizaines de fois.

Vous disposez maintenant d'une très rare et très pratique Gomme Parasismique, capable de résister aux sorts de Tremblement de Terre.

Coussin magique d' Af Le Loup

Alors ce coussin permet de ne pas casser la boîte des lunettes quand on tape dessus. Il doit être placé entre la boîte et les lunettes.

Dimensions: 4m x 3m

Longue vue d' Af Le Loup

Voulant se diversifier, Af Le Loup conçut cette longue vue. Elle permet de voir très loin, à 40.000 km exactement.

(NB: la Terre fait un diamètre de 40.000 km).

Attrape-serpent des nuages d' Af Le Loup

Cet appareil simple (seulement 4h de montage) permet d'attraper instantanément les serpents des nuages.

(NB: ne fonctionne pas sur Fantasia)

L'anneau de charme animal

Pas de sauvegarde.

Tous les animaux rencontrant le porteur de l'anneau deviennent fou de désir pour lui, et ne contrôlent absolument plus leurs instincts...

Scie magique de Blha Kedeck Hair

Cousin d'Af Le Loup, Blha Kedeck Hair est un armurier/artisan/forgeron, qui a conçu de nombreux outils, dont sa célèbre scie.

Celle-ci est capable de bouger toute seule, et ne s'arrête de couper du bois que quand il n'y en a plus dans un km à la ronde.

Actuellement, elle serait perdue dans Bois-Manteau, et continuerait à couper des arbres.

Clou magique de Blha Kedeck Hair

Une fois enfoncé, ce clou ne s'enlève JAMAIS.

Livré par lot de 50, enfoncés dans du balsa pour pas les perdre.

Comprimés Mer Calme de Denis

Contre le mal de mer. Lorsque la mer est houleuse, tu jettes trois comprimés dans les vagues et tu es tranquille, la mer se calme. Jeter 5 comprimés en cas d'ouragan.

La fourchette magique de Mordae

La seule partie du corps qu'elle peut toucher est l'arrière-train. Bien qu'infligeant des dommages peu importants, elle permet de faire décoller l'adversaire à environ 50 m dans le ciel.

Dégâts : 1d3-1

Le déodorant maudit

Se présente comme un tube de déodorant normal. A chaque fois que vous le prenez dans l'armoire à toilette, il vous tombe vicieusement sur l'orteil et vous inflige 1d3 points de dégâts. (*d'après un objet réel Nd'A*).

Le couteau de Lichtenberg

Il s'agit d'une arme très précieuse datant du XVIIIème siècle : un couteau sans lame auquel manque le manche.