



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Aides de jeu > Système de jeu > Equipement > **Objets Magiques**

Objets Magiques

samedi 9 septembre 2006, par [Elawen](#)

Voici une liste d'objets enchantés à utiliser dans vos scenarii

Epée bâtarde "Justice"

Forgée en 452 pour le guerrier Albrecht de Lankmaar, chef saxon épris de justice, cette épée a disparu en même temps que son porteur au début du règne d'Arthur. Albrecht est sans doute mort alors qu'il fuyait l'armée du Pendragon, cherchant refuge au coeur de l'une des sombres forêts de Lorgres.

Cette arme, enchantée par un mage germanique, apporte une meilleure capacité au combat à son porteur, à la condition que celui-ci soit une personne juste. De plus cette arme ne peut infliger de blessure à une personne ayant 16 ou plus en "Juste".

Score en Juste :	1-3	4	5	6	7	8	9
Bonus en Epée :	-39	-32	-16	-8	-4	-2	-1
Score en Juste :	10-14	15	16	17	18	19	20
Bonus en Epée :	0	0	1	2	4	8	16

Ecu de Miséricorde

Cet écu de bois à été enchanté par une dryade pour

récompenser un jeune guerrier picte. Ce dernier était parvenu à convaincre un géant de laisser son village en paix.

Afin de pouvoir parler au monstre il avait dû l'affronter, menant tout le combat en parant, sans jamais porter de coup, afin de ne pas le mettre plus en colère.

Score en Miséricorde	1-10	11-15	16	17	18	19	20
Bonus pour la parade :	-10	0	2	4	6	8	10

Arc Blanc des Orcades

Cet arc de bois blanc est d'origine inconnue, sa facture laisse cependant penser qu'il provient des Orcades, où certains chasseurs en utilisent de semblables, mais en bois classique.

Si l'archer qui utilise l'arc considère que son tir est d'importance capitale, l'enchantement de l'arc s'active. L'archer reçoit un bonus à son jet de tir à l'arc mais ressent, juste après le tir, une vive douleur au coeur, comme s'il était transpercé d'une flèche.

Le résultat d'un tirage de 3D6 correspond au bonus à l'arc accordé au personnage ainsi qu'à la perte de points de vie qui découle de l'activation de l'arc.