



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > Equipement >
Récompenses féériques

Récompenses féériques

jeudi 5 juillet 2007, par [JyP](#)

Quand des PJs rendent service à des lutins et autres fées des bois, il faut que les récompenses soient à la hauteur ! Voici quelques objets donnés en ce cas... Sachant qu'en échange, les fées ont pris les vêtements des PJs, et que les nouveaux vêtements refusent vigoureusement de bouger quand on essaye de les enlever...



Tenue de cirque féérique.

Une grande cape à capuche de velours bleu cache une robe près du corps, au décolleté en V, de même matière, ouverte sur les côtés au niveau des cuisses, laissant apparaître des bas également en velours. Des bottines et gants de cuir fin de la même couleur complètent la panoplie. Bref, une tenue associée aux femmes aux moeurs légères si portée en dehors d'une scène, mais qui apporte un bonus d'aptitude de +1 à la compétence Bluff.

Transmutation faible ; NLS 1 ;
Création d'objets merveilleux, *saut* ; Prix 100 po ;
Poids 1 kg

Corset et gants de mailles

en fil de lune. Ces vêtements sont faits d'anneaux extrêmement fins d'un métal argenté. En tant qu'armure, ses attributs sont les suivants : bonus d'armure de +4, bonus de Dextérité maximal de +6, pas de malus d'armure aux tests et risque d'échec des sorts profanes de 10%. Elle pèse 5 kg et est considérée comme une armure légère.

Aucune aura (non magique) ;
Prix 1 100 po.

Ceinture du Moyen Peuple.

Cette large ceinture d'anneau de cuivres entrelacés permet à un porteur de taille G, une fois par jour, de rapetisser pendant une minute, comme avec le sort *rapetissement* :

ce sort rapetisse instantanément la créature humanoïde prise pour cible, réduisant sa taille, sa longueur et sa largeur de moitié, et divisant son poids par huit. Cette diminution fait descendre sa catégorie de taille d'un cran. Le sujet bénéficie alors d'un bonus de taille de +2 en Dextérité et d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et à la CA. Dans le même temps, il subit un malus de -2 en Force (jusqu'à un minimum 1). Un humanoïde de taille G dont la taille passe à M affiche un espace occupé et une allonge naturelle de 1,50 mètre. Ce sort ne modifie en rien la vitesse de déplacement de la cible.

L'équipement porté par la cible rapetisse avec elle. Armes de corps à corps et projectiles infligent moins de dégâts. Les autres propriétés magiques restent intactes.



Un objet *rapetissé* (y compris un projectile ou une arme de corps à corps) recouvre sa taille normale si son possesseur le lâche. Cela signifie que les armes de jet infligent des dégâts normaux (les projectiles infligent des dégâts basés sur l'arme qui sert à les lancer.

Transmutation faible ; NLS 1 ;
Création d'objets merveilleux, *rapetissement* ; Prix 900 po ;
Poids 1 kg

Habit de moine de foire

féérique. Cette tenue extrêmement simple se compose d'une paire de sandales, d'un pantalon et d'une chemise amples ceinturés avec des écharpes. Elle n'a l'air de rien mais est en fait conçue pour permettre une mobilité optimale à son porteur, et le tissu est de bonne qualité. Il est possible de ranger des armes dans les poches cachées dans les replis, et les écharpes sont suffisamment longues pour faire office de cordes. Seul hic, c'est une tenue voyante car une jambe est d'un vert criard, l'autre d'un jaune vif, et la chemise est des mêmes couleurs mais inversées. Elle permet à son porteur de disposer d'un bonus de +2 à sa compétence Acrobatie.

Transmutation faible ; NLS 3 ;
Création d'objets merveilleux, *saut* ; Prix 400 po ;
Poids 1 kg

Un magnifique **tricorne à grelots** rouge vif couronne le roi de la fête. Le tricorne est de velours, les grelots en argent. Les grelots occasionnent un malus de circonstance de -2 à la compétence Déplacement Silencieux. Prix 30 po.

Torche éternelle.

Cette torche d'apparence ordinaire a reçu un sort de *flamme éternelle*. Une torche éternelle éclaire vivement une zone de 6 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 12 mètres de rayon . Prix 110 po ; Poids 0,5 kg

Eau de feu.

Liquide nécessaire aux cracheurs de feu, une flasque contient suffisamment de liquide pour un spectacle ; Prix 10 po ; Poids 0,5 kg

Habit de forgeron de foire

féérique.Un pantalon blanc, d'épaisses bottes noires, un tablier et des gants d'un cuir rouge vif constituent cette tenue de cracheur de feu. Elle fournit un bonus de +3 à la compétence Escamotage à son porteur (cette compétence est celle utilisée pour cracher le feu).

Transmutation faible ; NLS 3 ;
Création d'objets merveilleux ; Prix 900 po ; Poids 5 kg

Deux brioches féériques.

Manger une brioche féérique rend *ventriloque*

(comme le sort) pendant une minute : la voix semble surgir d'un autre endroit que la bouche du porteur (maximum 7,5m), mais un jet de Volonté DD 11 réussi permet de se rendre compte de la supercherie. La taille de la brioche empêche son ingestion en un seul round, sauf à avoir un gosier très large !

Illusion faible ; NLS 1 ; Préparation de potions, *ventriloquie* ; Prix 50 po ; Poids 0,2 kg

Deux fioles de parfum féérique.

Quiconque inhale ce parfum capiteux, directement de la fiole ou via



un chiffon imbibé appliqué au visage, tombe dans les pommes comme sous l'effet du sort *sommeil* : chaque fiole peut endormir 4 DV de créatures, si elles ratent un jet de Volonté DD 11. Il est nécessaire de gifler ou frapper les endormis pour les réveiller, le bruit normal ne suffit pas.

Enchantement (coercition) ;
NLS 1 ; Préparation de potions, *sommeil* ; Prix 50 po

Six **pommes multicolores**
(une bleue, une verte, une rouge, etc) : elles

peuvent être utilisées comme balles de jongleurs, vu qu'apparemment elles ne pourrissent pas et ne s'abîment pas. Si on les mange, elles ont un goût d'amande et un effet curatif équivalent à un sort de *soins légers* (1d8+1 points de vie regagnés). A moins d'avoir la gorge assez large pour les gober, il faut plus d'un round pour bénéficier de cet effet !

Invocation (guérison) ; NLS
1 ; Préparation de potions, *soins légers* ; Prix 50 po