



1. Objets Magiques conçus par les prêtres de Straasha

Les Objets suivants sont classés par catégories :

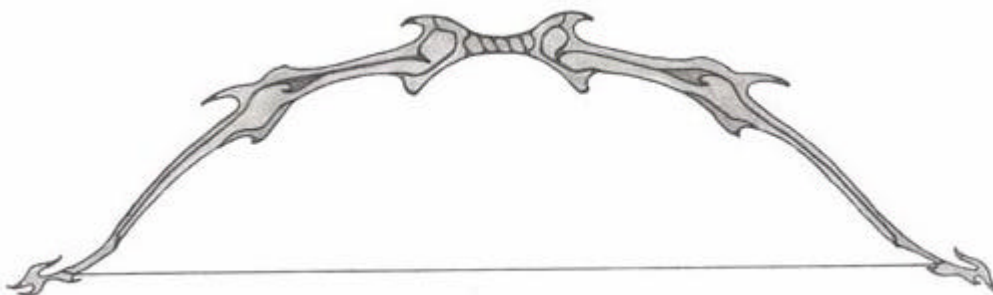
[Unique] : Objet en un seul exemplaire, Légendaire.

[Variable] : Objet dont chaque exemplaires peut différer dans les bonus ou valeurs de POU/INT.

1.1. Arc de Glace

1.1.1. Description

Arc du type Arc du Désert fait dans un bois blanc inconnu aux Jeunes Royaumes, sa corde est incassable et semble être faite avec les cheveux (en fait, se sont des cheveux d'elfes). Dès que le possesseur bande la corde, un flèche de glace se cristallise prête à être tirée. Le port d'un gant est nécessaire pour ne pas subir la morsure du froid (hormis les agents et prêtres de Straasha).



1.1.2. Effet

- Si le porteur n'a pas de gant, il endurera 1D4 PV / round et sans armure.
- La fréquence de tir est de 1 flèche / round car il y a le temps de cristallisation de la flèche,
- Si la flèche provoque une perte de PV, la victime devra résister à une attaque de froid avec une lutte CON / VIR du froid de 3D6. Si échec, lancer un D100 sous le tableau « Attaque de froid ».
- Si attaque critique, +1D6 à la VIR.

Base	Dégâts	Portée	Poids	Attaques / Rd	Parade	Coût	FOR/DEX
5%	2D6+2	200 m	2 Kg	1	Non	-	13/11

Attaque de froid :

01	TUE net : statue de glace qui explose.
02.10	Statue de glace 1D8mn
11.20	Jambe gauche glacée (-15) 1D8mn
21.30	Jambe droite glacée (-15) 1D8mn
31.40	Bras gauche glacé (-20/-40)
41.50	Bras droit glacé (-20/-40)
51.60	Perte de 3 pt de CON 1D8mn



61.70	Perte de 2 pt de CON 1Dmn
71.80	Perte de 1 pt de CON 1D8mn
81.00	Aucun effet : adversaire frissonne

1.1.3. Notes

Cet Arc doit être plongé dans une eau douce pendant une journée entière et ceci une fois par semaine sinon il perdra la faculté de génération des flèches.

1.2. NEPTUNE, Trident du Vieil Océan [UNIQUE]

1.2.1. Description

Trident à 2 mains fait en cornes de Narval. Utilisé dans l'eau, cette arme est destructrice ! Cette arme ne peut être utilisée que par un prêtre ou agent de Straasha, dans le cas contraire, il se transformera en eau et réapparaîtra dans le temple de Straasha le plus proche. Quant à son nom, personne ne sait d'où il vient ... viendrait-il d'un autre monde ?



1.2.2. Effets

- Bonus de dommage magique + 4
- Aura protectrice de couleur bleuté + 3 (même contre critique). Non cumulable avec une autre aura,
- Le possesseur régénère 1 PV/ Rounds
- Octroie un bonus de 1^{er} soin de 20 %
- Sang de Straasha : Pour 1 point de POU temporaire, guérit 1D6+1 PV.
- Quand ce dernier est utilisé dans son élément, l'eau, il acquiert des pouvoirs supplémentaires suivants :
 - Les Dommages sont doublés,
 - Le possesseur est entouré d'une poche d'air qui lui permet de respirer sous l'eau et sans durée limite,
 - Le possesseur bouge, avance dans l'eau comme à l'air libre.

Base	Dégâts	Portée	Poids	Attaques / Rd	Parade	Coût	FOR/DEX
5%	1D6+6	-	2 Kg	1	Oui	-	12/7

1.2.3. Notes

Ce Trident doit être plongé dans une eau douce pendant une journée entière et ceci une fois par semaine sinon disparaîtra et apparaîtra dans le temple de Straasha le plus proche.



1.3. Diadème des Coraux [UNIQUE]

1.3.1. Description

Somptueux diadème fait de coraux verts et bleus, serti en son centre d'un coquillage nacré. Le fait de le porter est considéré comme porter un heaume (ex : Plaque 1D10 -> 1D10+2). D'après une légende, utilisé dans l'eau, ce diadème peut rendre son porteur invulnérable !

PAS D'IMAGE

1.3.2. Effets

- Bonus de + 4 en CHA,
- +20 % en invocation concernant les élémentaires d'eau,
- Aura protectrice de couleur bleuté + 3 (même contre critique). Non cumulable avec une autre aura,
- Armure d'eau : Pour 1 point de POU temporaire, une armure d'eau viendra se substituer à l'armure du porteur apportant ainsi une protection de 1D10+5 (même contre critique) et ce pendant 1D10 Rounds.
- Quand ce dernier est utilisé dans son élément, l'eau, il acquière des pouvoirs supplémentaires suivants :
 - La protection est doublée (aussi dans le cas de l'activation de Armure d'eau : 2D10 +10),
 - Le possesseur est entouré d'une poche d'air qui lui permet de respirer sous l'eau et sans durée limite,
 - Le possesseur bouge, avance dans l'eau comme à l'air libre.

1.3.3. Notes

Ce diadème doit être plongé dans une eau douce pendant une journée entière et ceci une fois par semaine sinon disparaîtra et apparaîtra dans le temple de Straasha le plus proche.

1.4. Amulette de la Mer Bouillonnante [VARIABLE]

1.4.1. Description

Amulettes faites de coquillages rougeâtres qui proviennent des fonds sous-marins de la mer bouillonnante. Beaucoup disent que ces amulettes sont portées par les agents de Straasha qui lutte contre le culte de Kakatal ..., allez savoir pourquoi !

PAS D'IMAGE

1.4.2. Effets

- Les dégâts dus au feu sont réduits de moitié,
- Détection d'un agent ou prêtre de Kakatal dans un rayon de 20 mètres [VARIABLE],
- Aura protectrice de +3 [VARIABLE] contre agent ou prêtre de Kakatal,
- Pour 1 point de POU Permanent, le possesseur peut se transformer en vapeur d'eau et ce pendant 1D10 Rounds [VARIABLE],

1.4.3. Notes

Tout agent ou prêtre de Kakatal qui détruira une de ces amulettes gagnera 5 points d'élan.



1.5. Bracelets d'algues marines [VARIABLE]

1.5.1. Description

Ces bracelets sont très fréquemment utilisés par les prêtres guérisseur de Straasha. Ils sont faits avec des algues que l'on trouve vers les côtes d'Illmar, que l'on fait sécher, que l'on tresse et qui sont enchantés par les grands prêtres de Straasha.

1.5.2. Effets

- Octroie un bonus de 15% en premier soin [Variable],
- Octroie un bonus de 15% en Connaissances des Plantes [Variable],
- Pour 1 point de POU temporaire, il régénère 1 PV/Round et pendant 1D10 Rounds

1.6. NARVAL, Gardiennes de Straasha

1.6.1. Description

Lance à une main taillée dans une et seule corne de Narval (Probablement géant ...). Très légère et très maniable. Malgré son nom, il en existe plusieurs exemplaires et la plupart son détenues par les gardes principaux des Grands prêtres de Straasha.



1.6.2. Effets

- Bonus de dommage + 4
- Le possesseur régénère 1 PV/ Rounds.

Base	Dégâts	Portée	Poids	Attaques / Rd	Parade	Coût	FOR/DEX
15 %	1D6+5	-	1 Kg	1	Oui	-	8/6

1.7. Le souffle de Poséidon [UNIQUE]

1.7.1. Description

Un magnifique coquillage de forme torsadé serti de pierres précieuses aux reflets bleus et muni d'une lanière faite d'algue assez longue pour être portée en bandoulière. Quand son porteur souffle dedans, il appelle des créatures servants Straasha (). Concernant son nom, on ne peut que reconnaître et s'incliner devant la grande imagination des prêtres de Straasha ...

1.7.2. Effets

Quand le porteur souffle dans ce cor, ils ne sait pas quel type de créatures va venir à son secours. Il faut lancer un D100 sur le tableau suivant et il perdra de façon temporaire 1 point de POU par créatures invoqués. Ces créatures resteront 1D10+ 10 minutes.



Résultat du D100	Type de créatures	Perte Temporaire de POU
...

On peut constater qu'une utilisation abusive de ce cor peut être fatale au possesseur car une mort certaine attend le possesseur si son POU tombe à 0 ou en dessous.

1.8. Armure de Dragon de Glace



1.8.1. Description

Armure de cuir de couleur blanche et bleuâtre taillée dans du véritable cuir de Dragon, certains renforcements sont issus d'écailles de dragon. Le heaume représente la tête d'un dragon et bien d'autres détails rappellent cette créature.

Quand ces armures sont complètes, elles se composent du Heaume, d'une armure de type demi-plaque et d'une lance à deux mains. Ces armures étaient celle des Gardiens de Dragons «de Glace», Melnibonéens ? improbable, ou d'un autres plans ? En effet, certains prêtres du culte se sont penchés sur cette énigme mais aucune réponse n'ont été actuellement apportées.

1.8.2. Effets

- Armure avec heaume
 - Protection : $2D4 + 3$
 - Chevaucher un Dragon de Glace : +15 % [VARIABLE]
 - Résistance au Froid : Chaque dès de dommage lié au froid sera réduit de 1 [VARIABLE]
- Lance à Deux mains
 - La pointe de cette lance est taillée dans une écaille de dragon.
 - Résistance au coup critique et arme démon : 80 %
 - Dégâts : $2D6 + 3$
 - Lame de Glace : La pointe de cette lance se cristallise sur demande du possesseur occasionnant $1D6$ [VARIABLE] de dommage supplémentaire du à la morsure du Froid et ceci durant $1D10$ minutes [3 fois par jour].

Note : Les possesseurs de telles armures cachent en général cette dernière derrière une cape ou autre afin d'éviter aux populations la vision ou le rappel de ces créatures destructrices.