

# EPEES DES ROYAUMES OUBLIES

## Albruin

*Arme (épée longue), légendaire, sentiente, harmonisation requise*



Albruin est une épée à la lame faite d'un alliage d'acier, électrum et d'argent. On dit qu'elle aurait été forgée par le fameux forgeron Surdee de Glister. Elle dispose des propriétés suivantes :

- Albruin est une épée longue +2
- Propriété Beacon avec une lumière bleue sinistre
- Elle est d'alignement chaotique neutre, a une Intelligence de 17, Sagesse de 10 et Charisme de 14.
- Elle parle le commun, l'elfique, le jargon des voleurs
- Elle peut entendre et voir dans un rayon de 9 m
- Elle peut lancer *voir l'invisible*
- Elle peut lancer *protection contre le poison*
- Elle peut lancer *soins* (au niveau 2)

## Fléau des Démons

*Arme (épée à deux mains), très rare*

Fléau des Démons est une épée à deux mains +2. Si le porteur touche un fiélon avec cette arme, le fiélon subit 3d6 dégâts supplémentaires du type de l'arme. Pour cette arme, le terme « fiélon » se réfère à toute créature qui possède le type fiélon.

## Ilbratha, maîtresse des batailles



*Arme (épée courte), très rare, harmonisation requise*

Ilbratha a été forgée pour l'ancien roi Azoun 1<sup>er</sup> du Cormyr par un artisan inconnu. C'est une épée courte en bronze ornée de 6 pierres de sang. C'est une épée courte +1. Elle dispose des propriétés suivantes :

- Elle peut lancer le sort *saut*
- Elle peut lancer le sort *clignotement*
- Elle peut lancer le sort *image miroir*

## Susk, L'Épée Silencieuse

*Arme (épée longue), rare*

Susk est une arme à la lame fine qui ne reflète jamais la lumière, ni n'émet jamais aucun bruit. C'est une lame ancienne qui apparaît dans de nombreuses légendes. Elle dispose des propriétés suivantes :

- C'est une épée longue +2
- Quand on la lâche, elle se met à flotter dans l'air et ne tombe jamais

## Adjatha, la Buveuse

*Arme (épée longue), très rare, harmonisation requise*



Adjatha est connue depuis au moins 400 ans. Même si elle a eu des porteurs nains, elle semble de facture humaine. Sa lame est d'un acier bleuté. Sa garde est en croix et à la base de la lame est enchâssé un large saphir noir. Elle dispose des propriétés suivantes :

- C'est une épée longue +2
- Elle peut lancer le sort *cage des âmes*

## Shazzelim



*Arme (cimeterre), très rare, sentient, harmonisation requise*

Shazzelim est un cimeterre avec une garde en fer aux serpents dressés. Il aurait été fabriqué par **Lauzoril**, le zulkir de Thay de l'enchantement. Sa poignée est faite de cuir teint en rouge. Il dispose des propriétés suivantes :

- C'est un cimeterre +1
- Il est d'alignement neutre mauvais, a une Intelligence de 16, Sagesse de 12 et Charisme de 10.
- Il parle le commun et le jargon des voleurs
- Il peut entendre et voir dans un rayon de 9 m
- Il peut lancer *détection de la magie*
- Il peut lancer *localisation d'objet*
- Il a pour dessein de tuer les bardes

Selon certaines rumeurs, l'arme serait actuellement en possession de **Meer**, le chef des caravanes du Zhentarim.

## Namarra, la lame qui ne dort jamais

*Arme (épée longue), très rare*



Namarra est une épée très ancienne qui apparait dans de nombreuses légendes et récits. Son surnom provient de l'inscription sur sa lame. Elle dispose des propriétés suivantes :

- C'est une épée longue +2
- Elle dispose de la propriété Guardian qui confère +2 à l'initiative à son porteur s'il n'est pas incapacité
- Elle peut lancer le sort *silence*
- Elle flotte à la surface de tout liquide

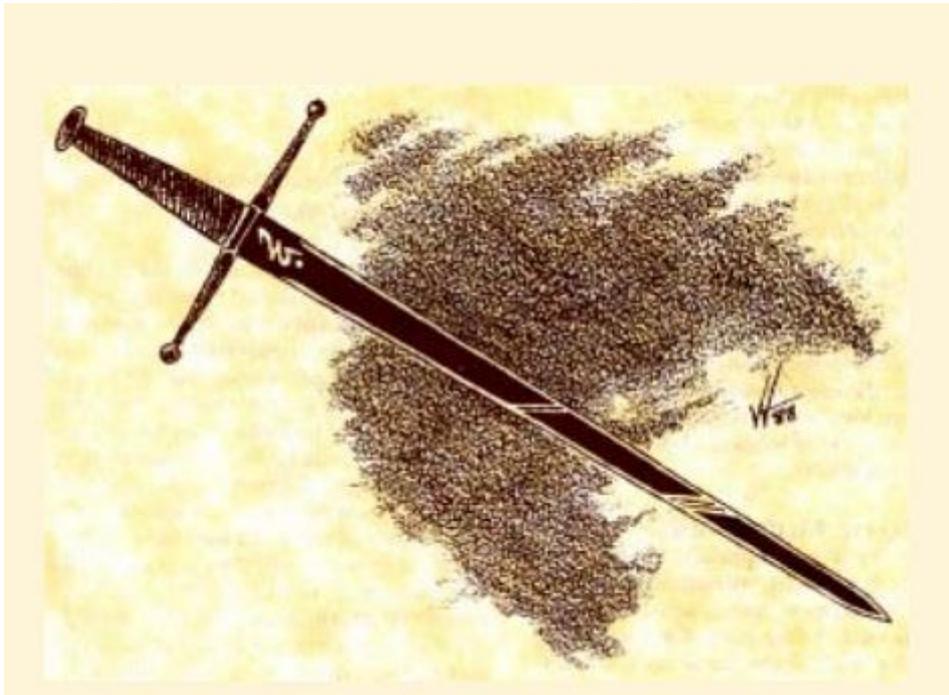
## Lame d'argent de Syrar

*Arme (rapière), rare, harmonisation requise*

Cette arme a été fabriquée par le magicien Syrar qui l'a pourvu de plusieurs sortilèges. Elle dispose des propriétés suivantes :

- C'est une rapière +1
- Son porteur peut voir dans les plans astraux et éthérée à 9 m autour de lui et frapper les créatures de ces plans sans lui-même pénétrer dans ces plans

## Taragarth, « Marque de Sang »



*Arme (épée à deux mains), légendaire, harmonisation requise*

Taragarth est une épée forgée par Elfgar de Lunargent aux débuts de l'histoire du Nord. Elle a les propriétés suivantes :

- C'est une épée à deux mains +2
- Elle fonctionne comme un *anneau de résistance au feu*
- Elle fonctionne comme un *anneau de feuille morte*
- Elle fonctionne comme un *anneau de barrière mentale*