

Grimoire des objets magiques et saints

**Par Cornélius Golfimbur,
Grand Maître à l'Académie du Mont
Cornu,
campus extérieur de Magicus.**

Deuxième partie : Description de quelques objets magiques d'importance

Masque de rire incontrôlable (Mineur, objet rare)

Nombre de charges : Généralement illimité.

Description physique :

Masque pouvant être fabriqué de n'importe quel matériau.

Historique :

Ces masques ont des origines diverses. Ils sont en général créés pour être utilisés par des bardes.

Effets et propriétés magiques :

Le porteur de ce masque peut provoquer à volonté un rire magique incontrôlable pendant quelques minutes. En général, la même personne ne peut pas être affectée plus qu'une fois par heure, voire par

journée. Certains masques ont aussi un nombre limité de charge par jour.

Chandelle de vérité (Mineur, objet commun)

Nombre de charges : Autant de fois que le permet la longueur de la mèche.

Description physique :

Chandelle de forme et de taille variable.

Historique :

Ces objets ont des origines extrêmement variées.

Effets et propriétés magiques :

La personne qui tient cette chandelle ne peut pas mentir. Elle peut choisir de se taire mais si elle parle, tout ce qu'elle dit sera vrai.

Bâton de projectiles magiques (Mineur, objet rare)

Nombre de charges : Variable, généralement entre 1 et 10 charges.

Description physique :

Bâton de marche ou baguette. Généralement en bois, parfois en métal.

Historique :

Ces bâtons ont des origines diverses et sont généralement utilisés par des mages voyageurs pour se défendre.

Effets et propriétés magiques :

Ce genre de bâton peut décharger un certain nombre de projectiles magiques pour tenter d'atteindre une cible décidée par lui. La nature exacte des projectiles (boules de feu, flèches d'acide ou autres) varie d'un bâton à l'autre. La plupart du temps, ces bâtons nécessitent que l'utilisateur aient au moins une connaissance de base de la magie psychique.

Plume du savoir (Mineur, objet commun)

Nombre de charges : Illimité.

Description physique :

Plume généralement noire, parfois blanche, dont la plume (la tige centrale) est généralement blanche.

Historique :

Ces plumes sont presque toujours créées par les prêtres-mages de Maramis, dans le but de répandre le savoir contenu dans les livres.

Effets et propriétés magiques :

Ce genre de plume donne à celui qui en porte une sur lui la capacité de lire et d'écrire dans toutes les langues qu'il peut comprendre. L'effet se fait sentir même si la plume est portée dans une poche, une bourse, etc.

Peinture maudite (Majeur, objet rare)

Nombre de charges : Généralement illimité.

Description physique :

Toile peinte, souvent à l'effigie d'un ou plusieurs personnages. Quelques unes sont gravées plutôt que peintes. Il existe même des rumeurs de sculptures ayant les mêmes propriétés.

Historique :

Les premières œuvres d'art maudites furent créées il y a environ 600 ans par des prêtres-enchanteurs membres de l'Église de Gabrielle qui commerçaient avec des faussaires infiltrés dans la hiérarchie fangorienne. Ils créèrent plusieurs copies d'œuvres authentiques, qui allèrent remplacer les originaux dans les temples fangoriens, dans le but de causer le plus possible de tort à l'Église de Fangor. La plupart furent détruites mais il en reste encore quelques

unes de cette époque. De plus, ils furent imités plus tard par d'autres enchanteurs mais les versions plus récentes sont généralement moins puissantes.

Effets et propriétés magiques :

Les effets peuvent être extrêmement variables. En général, à chaque fois qu'une action prédéfinie est posée à proximité de la peinture (ce qu'on appelle la clef d'activation), celle-ci influence la réalité autour d'elle pour que quelque chose de mauvais se passe, pouvant aller par exemple d'une douloureuse quinte de toux à un tremblement de terre, en passant par une maladie mortelle.

Heaume de compréhension (Majeur, objet unique)

Nombre de charges : Illimité.

Description physique :

Casque métallique.

Historique :

Origine inconnue. D'après son style, ce casque semble être originaire de Savoisie. Il est visiblement très ancien et a beaucoup voyagé. Il a déjà été exposé dans un musée à Magicus, en Mandralique, il y a près de 400 ans mais a été volé quelques années plus tard. On l'a aperçu la dernière fois en Barbarie centrale.

Effets et propriétés magiques :

Le porteur de ce casque peut comprendre toutes les langues qu'il entend. Par contre, il ne lui permet pas de les parler, de les lire ou de les écrire.

Ceinturon d'hermaphrodite (Majeur, objet rare)

Nombre de charges : Illimité.

Description physique :

Grosse ceinture de cuir avec une boucle.

Historique :

Il existe quelques exemplaires de ces ceinturons, qui ont tous été créés il y a une centaine d'années environ, par un enchanteur un peu tordu, fervent adepte de l'église de Fangor. Celui-ci aimait les faire porter par ses esclaves masculins pour les transformer en femmes.

Effets et propriétés magiques :

Aussitôt que cette ceinture est portée, elle change le sexe du porteur. Elle ne peut plus être enlevée, sauf en utilisant un sort d'enlèvement des malédictions. La personne retrouve alors son sexe original.

Sac magique de Zircon (Artéfact, objet unique)

Nombre de charges : Illimité.

Description physique :

Grand sac fait d'un tissu luisant et comportant de belles décorations.

Historique :

La rumeur veut que ce sac ait déjà appartenu à Zircon en personne. Il était encore en sa possession juste avant le Grand Nivellement. On pense qu'il lui aurait été confisqué par Kalaan lors de celui-ci pour le punir de sa tentative échouée de vol. Il est présentement perdu quelque part dans le Monde et l'église de Zircon le recherche avidement. Elle le considère comme un artéfact sacré de la plus haute importance et de la plus grande valeur.

Effets et propriétés magiques :

Une fois par jour, le matin, le sac génère une quantité aléatoire de pièces et/ou de pierres précieuses. Le sac et tout ce qu'il contient est immunisé à tout vol à la tire. En fait, toute personne qui tente de voler ce sac ou ce qu'il contient devient

aussitôt paralysé pendant une minutes ou jusqu'au premier coup reçu. Le sac, ainsi que toutes ses parties est indestructible. Il ne peut pas être déchiré, brûlé ou décousu. Le possesseur du sac ne peut pas être forcé à donner, prêter, louer ou jeter le sac par un moyen magique (charme, suggestion, etc.). Toute autre utilisation de ces sorts fonctionne normalement sur le possesseur. Selon la rumeur, entre les mains de Zircon, ce sac prend d'autres propriétés magiques, comme la possibilité d'agrandir son volume interne à volonté.

Juge (Artéfact, objet unique)

Nombre de charges : Illimité.

Description physique :

Épée à deux mains. Elle apparaît comme une vieille épée rouillée, sale et de mauvaise qualité. Elle semble faite d'un métal inconnu (et même un Nain forgeron ne saurait pas l'identifier) et est modestement décorée. Le long de sa lame, se trouve une inscription à demi effacée en langue céleste : « Je vois, je décide et j'exécute. » Son pommeau a une forme qui ressemble vaguement à une clef. Une détection de la magie faite sur Juge révèle une magie très forte mais incompréhensible.

Historique :

Cette épée n'a pas été forgée, elle est *née* avec la déesse Mirmidia (qui la tenait dans sa main), il y a tellement longtemps que plus personne ne se rappelle quand cela s'est produit. Par conséquent, elle est littéralement une partie de Mirmidia. Elle est restée avec la déesse pendant très longtemps. Un jour, il y a de cela environ 2000 ans, on sait que l'épée est disparue. Le fait a été reporté dans de

nombreux documents qui existent encore aujourd'hui. Aucun mortel ne sait exactement ce qui est arrivé, mais depuis ce temps, Mirmidia ne la portait plus avec elle. Plusieurs rumeurs et légendes ont tenté de raconter et d'expliquer sa disparition, mais personne ne sait laquelle est vraie. Cependant le fait est indéniable que Juge est maintenant perdue quelque part sur le Monde, et que Mirmidia ne la porte plus jamais avec elle. Toutes les divinations qui ont été faites, à propos du mystérieux événement qui s'est passé il y a 2000 ans ne donnent aucun résultat. Par contre, celles qui portent sur l'existence actuelle de Juge et sur le fait qu'elle est perdue dans le Monde des mortels donnent toutes des réponses positives. Autrement dit, on sait que Juge existe encore et qu'elle est quelque part dans le Monde des mortels. La disparition de Juge ne semble pas affecter Mirmidia et plusieurs pensent que c'est parce qu'elle sait exactement où elle est et qu'elle n'a donc aucune raison d'être inquiète.

Effets et propriétés magiques :

On sait que Juge est une épée consciente avec une personnalité extrêmement loyale et bénéfique. Comme cette épée n'a pas été vue depuis deux mille ans, les indications qu'on possède sur ses propriétés magiques sont très fragmentaires. Voici ce qu'on sait : Juge est indestructible. Si elle est prise en main, la personne qui la manie ne peut plus s'en défaire. L'épée reste collée à sa main et cette personne entre dans une sorte de rêverie où elle est coupée du reste du monde. Elle est maintenant liée à l'épée qui sondera son esprit pendant les minutes qui suivent. Juge est capable de savoir exactement tout ce que la personne a fait dans la dernière heure. Elle se sert de

cette information pour vérifier la noblesse d'âme de cette personne et elle peut aussi punir certains crimes instantanément. On raconte que certains voleurs sont tombés raide mort après avoir saisi Juge. Au moment où l'arme décide que celui qui la manie est digne de l'utiliser, elle entre en contact télépathique avec lui. Sans s'identifier, elle l'informe qu'elle possède 12 pouvoirs, chacun étant relié à l'un des douze commandements de Mirmidia, et chacun étant aussi accompagné d'une responsabilité. Chaque pouvoir doit être débloqué en réussissant une épreuve, dont l'ordre est prédéterminé. Au fur et à mesure que les épreuves sont réussies, l'épée change d'aspect. Elle devient plus belle, plus propre et plus luisante. Voici les trois premiers commandements de Mirmidia et les pouvoirs qui sont associés.

1- Tu auras foi en Mirmidia

Pouvoir associé : En réussissant cette épreuve, le porteur est immunisé contre toute nouvelle contamination de maladie (et possiblement aussi à la torture).

2- Tu protégeras l'Église

Pouvoir associé : Suite à cette épreuve, le porteur de l'Épée peut donner à un dévot qui prie Mirmidia, à l'exception de lui-même, une protection contre le prochain sort reçu, une fois par jour.

3- Tu respecteras les faibles et les nécessiteux et t'en feras le défenseur

Pouvoir associé : Très peu connu. Le succès dans cette épreuve semble procurer au porteur une capacité miraculeuse de guérir les autres.

Les neuf autres pouvoirs sont inconnus. Les épreuves qu'il faut accomplir pour les débloquent, ainsi que les

responsabilités qui viennent avec chaque pouvoir, sont toutes inconnues.

Jeu de cartes merveilleuses (Artéfact, objet unique)

Nombre de charges : Un effet magique par carte, donc 54 au total.

Description physique :

Un paquet de cartes à l'aspect anodin, à la différence près qu'une étrange impression de puissance en émane. Chaque carte porte un dessin unique. Le jeu est habituellement gardé dans une boîte de bois ou de métal, ou dans une bourse de cuir.

Historique :

Ce jeu a été créé par un groupe de prêtres et de mages en Siurasie en 848 A.C. À l'origine, le paquet comprenait 54 cartes et chacune était censée avoir le même effet, qui était de rendre l'utilisateur chanceux. Le résultat a été une surprise pour tous, chaque carte ayant acquis un effet différent, certains effets étant bénéfiques, d'autres néfastes. Le seul moyen de connaître ces effets est en tirant du paquet une carte au hasard et en regardant le recto de celle-ci en prononçant les mots « Que le destin m'emporte ». Par exemple, le premier à avoir utilisé le paquet est devenu riche peu après avoir tiré sa carte. Le deuxième a acquis la capacité de voler et le troisième est mort sur le coup. Le quatrième est devenu aveugle et on a ensuite perdu trace du jeu. Il a été brièvement aperçu en Renoisie centrale en 857 mais comportait déjà beaucoup moins de cartes à ce moment (entre 20 et 30).

Effets et propriétés magiques :

Quand on pige une carte, un effet imprévisible (mais habituellement important) se fait sentir dans les minutes qui suivent. On ne peut pas piger plus qu'une carte par jour. L'effet de chaque carte est inconnu, chacune étant différente. On croit que l'image sur la carte est un indice sur son effet mais comme la carte doit être pignée au hasard, cet indice arrive toujours au moment où il est trop tard pour reculer. Par contre, on sait qu'elles peuvent être très puissantes, ayant le pouvoir d'affecter grandement la réalité et de changer le destin de celui qui la pige.

Anneau de souhait (Artéfact, objet rare)

Nombre de charges : Une seule.

Description physique :

Un petit anneau argenté ou doré à l'apparence ordinaire et sans décorations. Quelques uns sont sertis d'une pierre précieuse.

Historique :

Ces anneaux sont parfois créés par des forgerons minutieux qui travaillent de concert avec de puissants enchanteurs. Leur création est extrêmement longue (au moins cinq ans et souvent plus que dix) et difficile. De plus, une infime minorité des essais sont couronnés de succès, la plupart des anneaux ne fonctionnant tout simplement pas.

Effets et propriétés magiques :

Un anneau de souhait permet de réaliser un unique souhait énoncé à voix haute par le porteur. Certains anneaux doivent aussi être frottés en même temps. Il peut s'écouler plusieurs minutes, voire quelques heures avant que le souhait commence à se réaliser. Si ce souhait n'est pas formulé clairement, il est souvent interprété de la mauvaise façon par l'anneau

et les effets ne correspondent pas toujours aux attentes. Les souhaits trop ambitieux ne sont pas toujours réalisables par l'anneau. Si celui-ci n'est pas assez puissant pour réaliser un souhait, rien ne se produit, mais le souhait n'a pas été dépensé et un autre peut être fait par le porteur.