

Azfi :

Description :

Azfi est une épée batarde noire couverte de rune rouge sang.

Histoire :

Azfi est l'oeuvre de Graul, un maître de magie de l'école de Sypiel Erwîn(école élémentaliste), qui a fait une grave erreur lors de la préparation de l'enchementent.

Azfi presente donc un gros défaut : l'essence du feu qui l'habite n'est pas bien stabilisée.

Normalement, dans ce genre de cas, l'arme est détruite par son créateur mais, Ragash, l'apprenti de Graul réussit à la récupérer et comme il n'est pas riche(et qu'il n'a pas tout a fait compris ce qui est allé de travers) il a cédé à la tentation : il a gardé l'épée et tente depuis de la vendre.

Si vos joueurs sont à la recherche d'arme magique et qu'ils font les magasin pour en trouver ou pas assez d'argent pour acheter les armes exposées(essayez de calculer le prix d'un objet magique, même tout simple, selon le tarif des mages trouvé dans le livre du MJ, vous descenderez rarement à moins de 1000 écus ce qui est vraiment énorme pour des PJs débutant) il est possible qu'ils attirent l'attention de Ragash qui les abordera à la sortie du magasin et qui leurs proposera s'acheter Azfi pour 200 écus.

Si les joueurs le questionne sur ses prix, il avouera qu'il est encore étudiant et qu'il n'a donc pas encore le droit de vendre ses créations mais que, comme il faut bien vivre, il s'est lancé dans le marché noir.

Caractéristiques :

Type :	FA :	FD :	Dégâts :	Taille :
Epée batarde	12/1 6	5/8	3D4+2/3D6+3	1m20

Magie :

Pa : 6

Potentiel Khïn : 6%

Azfi récupère "naturellement" 1 PA/Semaine

Sort :

L'arc ne contient qu'un sort : Fer de feu au niveau 1 qui se déclanche dès qu'elle est tirée de son

foureau

Sort consomme 6 Pa/ utilisation, dure 1D6 rounds et augmente les dégâts de l'arme de 1D4

Défauts :

Chaque fois que le sort Fer de feu est lancé, tirez 1D10 : sur un 0 ou un 1, l'épée explose et cause des dégâts équivalents au sort "globe" de la magie du Feu au niveau 1.

Elle forme donc une sphère de feu de 5 m. de diamètre et cause la perte de 10 + 1D6 PV à tout les personne ce trouvant à l'intérieur.(dégâts /4 si la personne est à plus de 2 m. du centre de la sphère). Après 3 rounds, la sphère se dissipe.

De plus, seul Graul peut utiliser ses propres PAs pour recharger le sortilège et il est perçoidé que l'épée à été détruite.

Bien entendût, une fois l'affaire conclue, Ragash disparaît et il sera très difficile pour les joueurs de le retrouver.