

Les belles volées d'Emetriel (Facteur d'arcs et de flèches)

Créé par : Magecraft (9/06/02) mage_craft@lycos.com

(L'aide de jeu originale se trouve ici : <http://community3e.com/dn/magic/emetrielsflights.rtf>)

Traduit par : <http://fumblefamily.free.fr>

Emetriel est le fournisseur de ce beau petit magasin spécialisé dans les arcs, mais surtout dans les flèches. C'est un elfe d'apparence frêle d'environ 1200 printemps, mais ses yeux brillent toujours du feu de la jeunesse. C'est un magicien de talent, mais il est fier de sa maîtrise de l'arc long. Il est aidé dans son magasin par sa fille adoptive Elowyn, une fine demoiselle elfe d'une exquise beauté, âgée de 100 printemps, à qui il apprend à la fois les voies de la magie et celles de l'archerie. Dans le magasin d'Emetriel, vous pourrez trouver ou faire fabriquer n'importe quel type d'arc ordinaire, mais les clients habitués savent que le magasin d'Emetriel est le seul endroit où l'on peut facilement trouver ou faire fabriquer tous les types de flèches ordinaires ou magiques possibles et imaginables.

Les belles volées d'Emetriel est un magasin d'allure ordinaire, semblable aux échoppes des alentours, mais qui en diffère du fait qu'un petit arbre a apparemment poussé contre la façade du magasin, et semble s'appuyer contre l'extérieur de celui-ci en grandissant. Un simple panneau de bois proclame le nom du magasin avec d'épaisses lettres violettes dans lesquelles une flèche peinte semble intriquée. Il est suspendu à la plus basse branche de l'arbre, qui est à hauteur d'épaule et semble dépourvue de feuilles. Le nom du magasin est également écrit au dessus de la porte en elfique, avec de toutes petites lettres noires, presque invisibles. A l'intérieur, le magasin est ordonné avec soin et les sphères de verre jaune suspendues dans les coins de la pièce et aux branches du chandelier triangulaire accroché au milieu du magasin l'éclairent doucement. Des arcs de conceptions et d'essences différentes sont accrochés aux murs, alors que des étagères en gradins contiennent différents types de flèches spéciales. Chaque étagère indique le type de flèches qui s'y trouve sur une minuscule plaque de laiton gravée. Les flèches normales sont rangées dans de petits tonneaux à chaque coin, liées en fagots de 20 flèches. Une large vitrine de verre et un comptoir sont situés le long du mur du fond, devant une porte qui doit mener vers l'arrière-salle et les pièces à vivre du magasin. La vitrine contient des lots de flèches délicates et uniques dont l'apparence seule suffit à révéler la nature magique.

Emetriel lui-même est généralement assis derrière le comptoir, taillant ou affûtant des flèches, pendant qu'Elowyn s'active à faire les poussières, le ménage, ou à l'aider de quelque manière que ce soit. Lorsqu'un client entre, Emetriel lève calmement les yeux de ce qu'il était en train de faire, et salue le client, par son nom s'il le connaît déjà, pendant qu'il le scrute par-dessus ses petites lunettes en demi-lune. Uniquement en se basant sur l'apparence, il peut normalement apparier une personne avec l'arc requis. Il décrira volontiers les effets ou l'utilisation de n'importe laquelle de ses flèches spéciales à quiconque lui demande ou les examine avec curiosité.

Depuis un certain nombre d'années, environ 130 si on lui demande, Emetriel se passionne pour la collection d'arcs intéressants ou inhabituels, qu'ils soient magiques ou non. Il achètera, échangera contre des objets issus de son stock, voire fabriquera de nouveaux objets en échange d'un arc ou d'une flèche de nature inhabituelle ou unique. Il effectuera également des recherches et identifiera les pouvoirs ou la nature de n'importe quel arc ou flèche qu'on lui apportera pour seulement 100 pièces d'or.

Les clients s'apercevront qu'Emetriel a généralement en stock au moins un arc court et un arc long de chaque qualité et puissance, y compris les arcs de force. Il a aussi sous la main au moins trois cent flèches normales et de maître à vendre ou pour satisfaire aux réquisitions de la milice locale. Il maintient un important stock d'au moins trente flèches spéciales et dix flèches magiques de chaque sorte dont il dispose habituellement. Il fabriquera sur commande n'importe quel type d'arc ou de flèche ordinaire, dans n'importe quel matériau que le client demandera ou fournira, ainsi que n'importe quelle flèche magique que le client pourra acheter. Cependant, il ne fabriquera aucun arc magique. Il proposera de contacter des associés pour tenter d'en trouver un pour le client, mais répondra que la création d'objets d'art aussi merveilleux est simplement au-delà de ses maigres talents. Toute fabrication sur mesure qu'il accepte donne lieu à un acompte de la moitié du prix de l'objet, le reste étant payé lors de la remise de l'objet manufacturé au client.

Flèches généralement en stock

<i>Type de flèche</i>	<i>Prix</i>	<i>Description et effets</i>
Flèches standards		<i>Les flèches non-magiques se brisent dans 90% des cas lors d'un tir manqué et dans 50% des cas lors d'un tir qui atteint sa cible</i>
Normale	1 po les 20	<i>Flèches standards</i>
De maître	7 po	<i>Flèches de grande qualité, existent normalement en 3 couleurs d'empennages : marron, noir et blanc. Bonus d'altération de +1 au jet d'attaque.</i>
Pointes spéciales		
Blunt	1 po les 4	<i>Pointe en forme de larme. Inflige des dégâts contondants du plus petit dé inférieur (d8 devient d6, ...).</i>
Fer froid	1 po	<i>Pointe forgée en fer froid. Peut blesser les créatures affectées par le fer froid.</i>
Tranchante	1 po les 4	<i>Pointe en forme de croissant de lune. Inflige des dégâts tranchants.</i>
Flash	10 po	<i>Petite pointe de cristal semblable à une pierre à tonnerre. Attaque lumineuse, rayon de 1,5m, Vigueur 15 ou aveuglé pour 1d4 rounds.</i>
Bourdonnante	1 po	<i>Pointe en argile conçue pour siffler en vol. Dommages : 1d2. Emet un son caractéristique audible jusqu'à une distance de 1,5km (DD10).</i>
Incendiaire	5 po	<i>Pointe enduite d'un matériau noir cristallin. La flèche s'enflamme lorsqu'on la tire (ou qu'on la secoue vivement). Dommages : +1d4(Feu).</i>
Lumineuse	1 po	<i>Longue pointe de métal. Dommage normaux. Lors d'un impact, la pointe éclaire dans un rayon de 9m durant une heure.</i>
Perforante	1 po les 4	<i>Etroite pointe de métal. Bonus de +1 à l'attaque contre n'importe quel type d'armure. Inflige le plus petit dé inférieur (d8 devient d6, ...) +1 points de dégât.</i>
Argent	1 po	<i>Pointe en argent. Peut blesser les créatures affectées par l'argent.</i>
De tonnerre	10 po	<i>La pointe est une petite pierre de tonnerre. Attaque sonique, Vigueur 15 ou Assourdi (-4 en init. , 20% de chance d'échec des sorts ayant une composante verbale).</i>
De guerre	1 po les 10	<i>Large et lourde pointe. Dégâts +2, facteur de portée réduit de 3m.</i>
En bois	1 po les 30	<i>Pointe de bois affûtée, fabriquée sans pointe ni métal. Inflige le plus petit dé inférieur (d8 devient d6, ...).</i>
Sanglante	1 po	<i>Pointe en verre. -4 au jet d'attaque, Reflexes 15 pour éviter que la pointe ne se brise dans la plaie, sinon -1 pv par round jusqu'à ce qu'elle soit retirée.</i>
Pointes à remplissage		<i>La pointe de ces flèches est une minuscule ampoule d'argile, de verre ou même de coquille d'oeuf, remplie avec différents produits. Lorsqu'elles touchent, elles infligent 1 point de dégâts physiques, et la pointe se brise, affectant la cible. A cause du poids de ces flèches, leur facteur de portée est réduite de 1,5m.</i>
Acide	5 po	<i>La pointe vert pâle est remplie d'acide. Dégâts : 1d4(Acide).</i>
Poussière	5 po	<i>La pointe est remplie d'une fine poudre, et est en général de couleur grise. Aveuglé pour 1d4 rounds.</i>
D'extinction	5 po	<i>Pointe remplie d'eau ordinaire, normalement de couleur bleue. Eteint les torches sur un tir direct, inflige 1d6 points de dégâts aux créatures de feu.</i>

<i>Type de flèche</i>	<i>Prix</i>	<i>Description et effets</i>
Sainte/Maudite	5 po	<i>Pointe remplie d'eau bénite/maudite. Elle est de couleur noire pour les flèches maudites et Or pour les flèches bénites.</i> 1d6 points de dégâts Saints/Maudits sur les morts-vivants tangibles et les Extérieurs d'alignement opposé.
Infernale	10 po	<i>Pointe remplie de feu grégeois et de couleur rouge.</i> Dégâts : 1d4(Feu), 1d4(Feu) au round suivant, sauf si un jet de Reflexes DD15 est réussi pour enlever la flèche (action complexe).
Poivre	5 po	<i>Pointe remplie de poivre fin et de couleur marron.</i> Hébété pour un round.
Pointes d'escalade		<i>Ces flèches sont conçues pour aider à l'escalade. Les pointes sont faites pour se fixer à la surface de différents matériaux et ont une boucle à l'arrière pour accrocher une cordelette ou une corde. Si on utilise une cordelette, une extrémité est fermement attachée près du tireur et la cordelette fait une boucle au travers de la pointe. Lorsque la flèche est fixée, la cordelette est utilisée pour tirer une corde au travers de la boucle, formant ainsi un solide harnais. Si on utilise une corde, elle est attachée directement à la pointe, mais le facteur de portée de la flèche est réduit de moitié.</i>
Mordbois	10 po	<i>Larges pointes plates avec des barbelés, conçue pour s'accrocher au bois.</i> Ignore la solidité du bois.
Mordpierre	20 po	<i>Pointe lourde et étroite avec de petites stries, conçue pour s'accrocher à la pierre.</i> Ignore la solidité des pierres tendres, de la brique et du grès.
Morpierre véritable	50 po	<i>Pointe mordpierre en adamantium, conçue pour se fixer dans toutes les roches et dans la plupart de métaux.</i> Ignore la solidité des métaux moins durs que l'adamantium, et de toutes les roches non magiques.
Grappin	10 po	<i>Pointe en forme de grappin de 8cm de diamètre.</i> Fonctionne comme un grappin, mais avec 10% de chance de se décrocher par utilisation.
Grappin complexe	20 po	<i>Pointe en trois parties pliées, doit être fixé à une corde et avoir une extrémité fermement attachée au tireur.</i> Lorsqu'elle est tirée et qu'elle arrive en bout de corde, le grappin se déplie en un vrai grappin de 16cm de diamètre. Fonctionne comme un grappin, mais le facteur de portée est diminué de moitié.
Flèches magiques		<i>Ces flèches sont enchantées de différentes manières.</i> <i>Les flèches magiques sont utilisées dans 50% des cas lors d'un tir manqué. Une flèche magique utilisée devient une simple flèche de maître. Ces flèches font généralement des dégâts normaux en plus de leur effet, à moins que le contraire ne soit indiqué.</i>
Flèche +1	50 po	<i>Généralement marquée d'une seule entaille.</i>
Flèche +2	170 po	<i>Généralement marquée de deux entailles.</i>
Flèche +3	370 po	<i>Généralement marquée de trois entailles.</i>
Flèche +4	650 po	<i>Généralement marquée de quatre entailles.</i>
Flèche +5	1010 po	<i>Généralement marquée de cinq entailles.</i>
Antimagique	1250 po	<i>Ornée d'écritures ou de runes d'avertissements magiques.</i> Une fois tirée, elle est entourée d'une « Coquille d'antimagie » dans un rayon de 3m pour 3d10 rounds.
Energie brillante	650 po	<i>Souvent ornée de fines bandes bleu vif horizontales le long du fût.</i> Se transforme en flèche de lumière. Brille comme une torche dans un rayon de 6m, ignore les bonus d'armure artificielles et les bonus d'altération. Ne peut pas endommager les cibles non-vivantes (créatures artificielles, morts-vivants, ...)
Clairaudience	300 po	<i>Ornée d'écritures ou de diagrammes d'oreilles.</i> Le tireur peut se boucher les oreilles et entendre tout ce qui se passe dans un rayon de 6m autour de la flèche pour une durée de 10mn.
Clairvoyance	300 po	<i>Ornée d'écritures ou de diagrammes d'yeux.</i> Le tireur peut fermer les yeux et voir tout ce qui se passe dans un rayon de 6m autour de la flèche pour une durée de 10mn.

<i>Type de flèche</i>	<i>Prix</i>	<i>Description et effets</i>
Escalade	120 po	<i>Décorée de motifs tourbillonnants rappelant une corde.</i> Lorsqu'elle est tirée, elle laisse derrière elle une traînée de fumée marron. La flèche a 70% de chance de se ficher dans du métal ou de la pierre et se fiche automatiquement dans le bois. Lorsqu'elle est fixée, la fumée marron se transforme en corde normale. La flèche et la corde durent 10mn ou jusqu'à ce que le tireur les dissipent.
Curative	200 po	<i>Cette flèche a généralement des plumes blanches et une pointe rouge.</i> La flèche disparaît lorsqu'elle touche sa cible sans lui infliger de dommages, et soigne 2d8+3 points de dégâts.
Obscure	320 po	<i>Cette flèche a généralement des plumes et un fût noirs.</i> La cible est entourée d'obscurité dans un rayon de 6m pour 2d4 rounds. L'obscurité n'affecte pas le tireur.
Distance	50 po	<i>Cette flèche a un fût légèrement plus long avec de larges plumes.</i> Le facteur de portée est doublé.
Energie	50 po	<i>Cette flèche est recouverte de symboles colorés représentant le type d'énergie produite.</i> Inflige des dégâts normaux +1d6 d'énergie (Feu, Froid, Acide, Sonique ou Électricité)
Explosion d'énergie	170 po	<i>Cette flèche est recouverte de symboles colorés représentant le type d'énergie produite, et ses plumes sont de la même couleur.</i> Inflige des dégâts normaux +1d6 d'énergie (Feu, Froid, Acide, Sonique ou Électricité) et sur un coup critique ajoute +1d10 d'énergie par multiplicateur de critique.
Enchevêtrement	60 po	<i>Sur le fût de cette flèche, on voit les noeuds des branches qui ont été enlevées.</i> Lorsqu'elle atteint sa cible, elle fait instantanément pousser des plantes grimpantes qui immobilisent la cible, Force DD20 pour les briser ou Evasion DD20 pour s'échapper.
Force	60 po	<i>Cette flèche est ornée d'une pointe d'argent en forme de feuille.</i> La flèche se transforme en une flèche de force, qui touche automatiquement sa cible et inflige des dégâts normaux, mais sans possibilité de coup critique.
Toucher fantôme	50 po	<i>Flèche de couleur gris pâle.</i> Inflige des dégâts normaux aux cibles tangibles ou intangibles.
Sainte/Maudite	170 po	<i>La pointe de cette flèche est faite d'or brillant ou d'argent terni.</i> Inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement opposé.
Multiplicité	600 po	<i>Cette flèche est marquée de 10 entailles.</i> Pour chaque tranche de 9m parcourue, une autre flèche apparaît (max. 10). Chaque flèche donne lieu à son propre jet d'attaque. Aucun bonus d'altération ne s'applique à ces jets, que ce soit en provenance de la flèche ou de l'arc.
Remplissage	400 po	<i>Cette flèche a un empennage aux couleurs vives.</i> Lorsqu'on la laisse dans un carquois durant la nuit, elle produit 1d20 flèches normales.
Sommeil	140 po	<i>Le fût de cette flèche est peint en blanc, et son empennage est de la même couleur.</i> Flèche +1, inflige des dégâts non létaux, Volonté 11 pour ne pas s'endormir.
Tueuse	2300 po	<i>Elle est souvent décorée d'écritures ou de dessins décrivant la créature affectée. Son empennage est noir.</i> Flèche +1, Vigueur 20, ou la créature pour laquelle la flèche a été créée meurt.
Tueuse suprême	4060 po	<i>Elle est souvent décorée d'écritures ou de dessins décrivant la créature affectée. Son empennage est noir.</i> Flèche +1, Vigueur 23, ou la créature pour laquelle la flèche a été créée meurt.
Stocheuse	50 po	<i>La pointe est faite d'un cristal gravé.</i> Peut stocker n'importe quel sort ciblé ou de contact jusqu'au 3 ^{ème} niveau, qui prendra effet lorsque la flèche atteindra sa cible.
Stocheuse supérieure	370 po	<i>La pointe est faite d'un cristal gravé.</i> Peut stocker n'importe quel sort ciblé ou de contact jusqu'au 6 ^{ème} niveau, qui prendra effet lorsque la flèche atteindra sa cible.
Stocheuse suprême	1010 po	<i>La pointe est faite d'un cristal gravé.</i> Peut stocker n'importe quel sort ciblé ou de contact jusqu'au 9 ^{ème} niveau, qui prendra effet lorsque la flèche atteindra sa cible.