

Ces lances rares, longues de 3 mètres, sont façonnées dans quelque métal gris avec des taches étincelantes et ternes. Elles ont 2d3 charges quand elles sont créées, et elles ne peuvent être rechargées. Leur fabrication est un secret connu seulement de quelques drows ; des magiciens de niveau 18 ou plus sont requis.

Utilisées par les gardes des portes des cités et des temples drows pour repousser de puissants ennemis, ces armes déchargent une puissante force négative quand elles touchent, faisant les habituels dégâts physiques (1d6 contre des cibles de taille M, 1d8 pour les cibles de taille L et plus) plus 3d12 de dégâts de froid.

En plus, toute victime frappée doit se sauvegarder contre le Poison. Si la sauvegarde échoue, une charge de la lance est dépensée. De sombres vrilles de lumière noire se tordent et rampent le long de la lance, et la victime touchée souffre des effets d'une *absorption d'énergie* (comme le sort, mais 1d4 niveaux peuvent être pris dans un seul round).

Une *lance de la mort* peut être employée par n'importe quelle race ou classe de personnage, mais son usage n'est pas considéré comme un acte bon, et il peut avoir des conséquences sur les paladins, les prêtres et certains autres individus...