



OBJETS MAGIQUES !

Les règles exposées dans cette mise à jour sont principalement appropriées aux univers de types « magiciens et guerriers », et en particulier ceux où la magie est puissante et les objets magiques disponibles à foison. Il s'agit du genre de jeu le plus populaire, grâce à D&D entre autres. Si vous menez une partie dans un tel univers, ou si vous souhaitez introduire des nouveautés dans un univers de haut niveau, ces règles vous permettront de gérer Artificiers, Alchimistes et autres Enchanteurs.

Nouveaux Atouts

Les Atouts qui suivent sont disponibles uniquement si le Meneur de Jeu permet expressément leur utilisation.

Alchimiste

Prérequis : Arcane (Magie) d10, Connaissance (Alchimie) d10.

Certains mages ont appris à concentrer leurs pouvoirs magique et à les investir dans des potions. Un tel procédé génère un « investissement d'énergie » mais garanti que le pouvoir fonctionnera quoi qu'il arrive, y com-

LES OBJETS MAGIQUES DANS LE JEU

Les règles suivantes s'appliquent à tous les objets sauf si l'un d'eux précise le contraire.

Utiliser un objet magique nécessite un jet d'activation, sauf s'il a un effet permanent. Il faut réussir un jet avec la compétence Arcane de l'objet pour les objets « passifs » (une cape de discrétion, un anneau d'invisibilité), ou un jet approprié comme Conduire, Combat ou Tir pour les objets « actifs » comme les arcs, épées ou flingues.

Les Objets magiques sont toujours considérés comme des Jokers, et en tant que tels, ils ont un Dé Joker lors de l'activation. Si un extra utilise un objet magique, il bénéficiera de ce Dé Joker à chaque utilisation. Cela s'applique également aux jets de Dégâts, une épée enchanté étant plus dangereuse dans les mains de n'importe qui.

Dégaine rapide : un personnage avec l'Atout Dégaine Rapide peut activer un objet magique sans encourir la pénalité pour actions multiples.

« Réalité » : la plupart des utilisateurs d'objets magiques ne réfléchissent pas en termes de jets d'Arcane et de Points de Pouvoir. Pour eux, la volonté pure et l'énergie personnelle sont ce qui font fonctionner les objets. C'est au MJ de déterminer comment gérer les objets dans sa campagne.

PAYER UN ENCHANTEUR

Créer des objets magiques n'est pas une tâche facile. Dans la plupart des mondes où telle chose est commune (un monde d'elfes et de nains typique), le prix est de \$1000 par Point de Pouvoir.

Le prix peut considérablement augmenter dans les mondes où la magie est plus rare et peut parfois dépasser une simple rémunération en argent.

pris dans la tourmente d'un combat, et il peut être utilisé en outre par quelqu'un d'autre. Par contre le mage y perd en versatilité. Un alchimiste sage est un alchimiste prêt.

Pour créer une potion, l'alchimiste doit disposer au minimum d'un petit laboratoire (transportable dans une petite malle) et d'une heure par Rang du sort (un sort Novice prend une heure à être investi dans une potion). À la fin du temps requis, l'alchimiste fait un jet en prenant sa plus mauvaise compétence entre Arcane (Magie) et Connaissance (Alchimie), et dépense les Points de Pouvoir comme s'il avait lancé le sort. Ces Points de Pouvoir sont perdus jusqu'à ce que la potion soit bue ou détruite (répandue sur le sol, dissipée, etc...). À ce moment là, l'alchimiste les récupère à la vitesse normale (généralement 1 par heure). Si le jet est réussi, la potion est terminée. Elle peut être consommée en une action par toute créature vivante, qui obtient alors les bénéfices du sort investi. Une potion de force, par exemple pourrait contenir le sort Augmenter un Trait. Les effets de la potion sont en tout point identiques au sort, y compris les effets déclenché par d'éventuels Relancess lors du jet d'enchantement.

► **Durée** : la potion fonctionne pour la durée normale, mais l'alchimiste peut investir des Points de Pouvoir supplémentaires dans la potion pour augmenter la durée. Ce choix doit être fait lors de la création de la potion, pas au moment de la boire.

Artificier

Type : professionnel

Prérequis : Arcane (Magie Runique) d10.

Les véritables reliques sont au delà de ce qu'un aventurier peut créer dans sa vie, mais un sage instruit dans la création d'objets magiques peut néanmoins réaliser quelques merveilles dans sa vie. Le procédé consiste la plupart du temps à fabriquer l'objet à la main, puis à



inscrire des runes de pouvoir à sa surface.

Cela prend beaucoup de temps et d'énergie, et s'achève bien souvent sur un échec inattendu. Toutefois, un artificier consciencieux peut créer des objets réellement uniques.

Les Runes sont l'aspect le plus commun de cet Atout, mais ce détail est dépendant de l'univers.

En prenant cet Atout, le héros peut fabriquer (ou modifier) un objet pour lui permettre de donner un bonus de +1 à un jet de Trait de son utilisateur, d'augmenter les dégâts d'une arme de +1 ou le bonus d'une armure de +1. Si l'artificier passe son temps à améliorer ses créations (en évitant de courir les donjons par exemple), et s'il dispose des outils adéquats (une boîte à outils d'une dizaine de kilos devrait faire l'affaire), il peut faire un jet de Arcane (Magie Runique) à -4 à la fin de chaque session ou il prend une augmentation. En cas de succès, il peut ajouter un nouveau +1 à un des objets de son choix.

Il peut s'agir de sa propre lame, de la cape d'un de ses compagnons, ou de n'importe

MON MARTEAU DE FEU NAM +3

Alors comme ça, vous voulez faire un marteau de feu +3 ? Aucun problème. Vous aurez besoin d'un mage avec l'Atout Professionnel *Artificier* et l'Atout de Pouvoir *Enchantement*. Après avoir utilisé le premier pour monter le bonus du marteau jusqu'à +3, il suffit d'enchanter le marteau pour qu'il soit auréolé de flammes (un aspect du pouvoir *Ravage*).

Lorsqu'il est enflammé, il a une chance de bouter le feu sur les matériaux inflammable (généralement 1 chance sur 6) et cause +2 de dégâts (+4 avec un Degré). Il reste normalement allumé pour 3 rounds, mais il est possible d'utiliser d'autres Points de Pouvoir pour le faire durer plus longtemps.

quoi d'autre. Dès cet instant, les bonus de l'objet s'appliquent.

Aucun objet ne peut bénéficier d'un bonus supérieur à +3 (de tels objets sont des reliques et au delà des capacités conférées par cet Atout).

► **Cumul d'effets** : les bonus d'objets enchantés ne se cumulent pas, donc une épée +3 (Combat) et des gantelets +3 (Combat) n'aurait qu'un bonus de +3 en Combat (on prend le plus élevé des bonus).

Enchantement

Type : Atout de Pouvoir

Prérequis : Aguerri, Arcanes (Magie ou Miracles).

Cet Atout permet à un mage de fabriquer des objets enchantés. Il s'agit d'objets qui per-

mettent à leur utilisateur — magicien ou pas — de lancer le sort contenu dans l'objet.

Chaque fois que le mage prend cet Atout, il peut créer un objet enchanté produisant l'un de ses propres pouvoirs. L'objet a la compétence de Magie du créateur, et la moitié de ses Points de Pouvoir (arrondis à l'inférieur). Les objets ainsi créés se rechargent comme à l'accoutumée (généralement 1 point par heure). Les utilisateurs de ces objets peuvent également utiliser leurs propres Points de Pouvoir s'ils ont le même Atout d'Arcane que le créateur de l'objet.

► **Dysfonctionnement** : les objets créés ne s'activent pas sur un jet d'Arcane de 1 (peu importe le Dé Joker), mais sans autre effet négatif.

► **Objets divins** : bien que dans la plupart des mondes ce soient les magiciens qui créent





les objets magiques, les prêtres et d'autres personnages avec l'Atout Arcanes (Foi) peuvent choisir cet Atout si leur MJ est d'accord.

► **Enchantements multiples** : un objet contenant plusieurs pouvoirs ne dispose pas de plus de Points de Pouvoir (bien que si le second enchantement a été créé par quelqu'un possédant plus de Points de Pouvoir, l'objet conservera le total le plus élevé). L'utilisateur de l'objet peut choisir quel pouvoir il active quand il fait le jet d'Arcane. Il peut également choisir de ne faire qu'un seul jet pour activer tous les pouvoirs de l'objet. Si un héros possède un anneau enchanté des pouvoirs d'Invisibilité et d'Armure, les deux pouvoirs partagent la même réserve de Points de Pouvoir, mais le porteur peut choisir d'activer l'un des deux pouvoirs, ou les deux pouvoirs simultanément avec un seul jet d'Arcane.

► **Drain d'Âme** : les personnages possédant l'Atout Drain d'Âme peuvent s'en servir pour utiliser un objet magique.

Grand Enchantement

Type : Atout de Pouvoir

Prérequis : Légendaire, Enchantement

Grand Enchantement fonctionne de la même manière que Enchantement, à une importante exception près : le pouvoir est toujours actif et ne nécessite pas de Points de Pouvoir (Il dispose d'une infinité de Points de Pouvoir).

Le prix à payer, néanmoins, est le sacrifice permanent de Points de Pouvoir du créateur lui-même. Le coût est égal au double du prix du sort. Une baguette de Boules de Feu (Explosion) pourrait être créée pour 4 points. Si le créateur souhaitait que ses Boules de Feu fassent 3d6 de dégâts, le coût serait de 8. Et s'il souhaitait que les Boules de Feu affectent une zone de grand gabarit, le coût serait de 12. De la même manière, une armure de plates pour offrir un bonus de résistance grâce au sort *Armure*, requerra pour le sacrifice de 4 Points de Pouvoir. L'objet peut toujours faire des effets inférieurs, comme par exemple 2d6 pour une Explosion, ou +2 d'Armure au lieu de +4.

Quand un objet est enchanté, le créateur fait un jet d'Arcane. Un échec signifie la perte des Points de Pouvoirs (et, au choix du MJ, la destruction de l'objet ou sa malédiction). Avec un succès, le pouvoir se déclenche avec les effets normaux. Avec une Relance, le pouvoir se déclenche avec une Relance également (si tel le souhaite l'utilisateur).

Les objets qui sont actifs en permanences (un anneau d'invisibilité, une cape de discrétion) ne nécessitent pas d'actions pour leur activation, mais peuvent nécessiter une action de « préparation ». Un anneau doit être passé au doigt, une cape doit être passée sur les épaules, etc. Un tel anneau d'invisibilité pourrait bien sûr être porté en permanence, et ainsi ne pas requérir d'action de préparation, mais son porteur serait invisible en permanence.