

# LA CRÉATION D'OBJETS MAGIQUES PAR OXYDOR & SARKAL

## 1. MATERIEL REQUIS

Voici les objets indispensables à tout créateur d'objet magique:

### Kit de façonneur: 200 PO - 20 kgs

Ce kit se présente sous la forme d'une ou plusieurs boîtes à outils qui peut être déployée ou repliée en dix minutes, il inclut tout le nécessaire pour créer des objets magiques, à l'exception des ingrédients requis pour un objet particulier. Avec les ingrédients permettant de créer un objet particulier, seul le poids de l'objet en question (non magique) est ajouté à celui du kit.

Le kit de façonneur décrit ici est le plus complet qu'on puisse trouver, il permet de créer n'importe quel objet magique à l'exception des armes et des armures.

Il existe de nombreux autres kits plus légers et moins chers qui permettent de créer des objets spécifiques, ils sont plus limités mais nettement plus pratiques pour les façonneurs qui voyagent.

### Kit du créateur de parchemin: 50 PO - 5 kgs

Ce kit inclut une tablette d'écriture, un set de plumes et d'encre spéciales et diverses plaques ou rouleaux spécialement préparés pour protéger les futurs parchemins magiques des impuretés extérieures, magiques ou non.

Si le MJ impose à ses lanceurs de sorts l'utilisation des kits de création d'objets magiques, celui-ci doit faire partie du matériel de base de tout aventurier qui débute au niveau I avec le don "création de parchemins", les autres kits doivent être achetés.

### Kit du créateur de potions: 100 PO - 10 kgs

Ce kit inclut de nombreux outils tel des alambics, un mortier et un pilon, des éprouvettes et le matériel nécessaire pour les nettoyer entre chaque usage.

### Kit du créateur d'anneaux: 100 PO - 10 kgs

Ce kit ressemble fortement au matériel d'un maître en orfèvrerie, seul un personnage compétent en ce domaine (ou magicien possédant le don "création d'anneaux magiques") est capable de faire la différence entre les deux.

### Kit du créateur d'armes et d'armures magiques: 200 PO - 20 kgs

Ce kit contient un matériel complet de forgeron, dont une enclume de 10 kgs, et tout le nécessaire pour créer armes et armures magiques.

Enfin, pour ce qui est du matériel non magique, le MJ devra toujours faire preuve d'imagination, mais le système qui suit a fait ses preuves:

Les ingrédients sont divisés en différentes catégories ; on peut créer ces catégories en prenant la liste des lignages d'ensorceleur, des domaines cléricaux et des écoles de magie et en supprimant les doublons et en regroupant les catégories trop proches, chaque monstre rencontré \*peut\* si le MJ le désire contenir un certain nombre d'ingrédients récupérables (5% de sa valeur en XP est une base acceptable), il peut s'agir de sang, de dents, de cornes ou de tout ce qu'il est possible de récupérer/couper/arracher. D'autres ingrédients peuvent se trouver dans des lieux particuliers ou être fabriqués par des alchimistes.

La récupération d'organes internes nécessite une trousse de chirurgien, un récipient approprié et de l'alcool autre que la bière du nain, la récupération du sang nécessite soit un kit de chirurgien, soit un kit de créateur de potions, dans ce dernier cas, le kit ne doit pas être utilisé en même temps pour un autre travail.

Chaque objet magique appartient à au moins un (et souvent plusieurs) des domaines suivants. Le MJ et le joueur peuvent se mettre d'accord sur la quantité d'ingrédients nécessaires dans les diverses catégories en gardant pour base que la moitié du prix de fabrication se compose d'ingrédients spéciaux (soit le quart du prix du marché) Notez encore que les ingrédients peuvent généralement être divisés (réduits en poudre, liquide ou poussière)

Catégories d'ingrédients: (D: Domaine, E: Ecole, L: Lignage)

Aberrant (L) • Objets provenant de plans ou demi-plans aberrants, organes d'aberrations..

Abjuration (E) • Carapace, cuir ou écailles de créatures protégées contre la magie..

Abyssal (L) • Organes, cornes ou morceaux de peau de créatures abyssales..

Artisanat (D) • Objet créé par un artisan légendaire, matière première exceptionnelle..

Bien/Céleste (D,L) • Plume, cuir, poil de créature céleste, relique d'une personnalité bonne..

Chance/Destinée (D,L) • Cornes ou cheveux d'une créature capable de lancer naturellement "souhait", porte bonheur ayant fait ses preuves, organe d'une créature ayant survécu à un fléau..

Climat (D) • Cheveux de géant des tempêtes, éléments naturels de zones climatiques reconnues pour leurs périls..

Communauté (D) • Objet ayant appartenu pendant au moins cinq ans au roi de la communauté visée..

Destruction (D) • Tentacule de monstre rouilleux, griffe de créature capable de passer une réduction des dégâts..

Divination/Connaissance (D,E) • Cerveau ou cheveux d'une créature possédant des dons divinatoires innés..

Draconique (L) • Écailles, organes de dragon..

Duperie (D) • Faux document ayant induit un expert en erreur, cerveau d'une créature réputée pour sa duperie..

Element: Air (D,L) • Essence élémentaire..

Element: Eau (D,L) • Essence élémentaire..

Element: Feu (D,L) • Essence élémentaire..

Element: Terre (D,L) • Essence élémentaire..

Enchantement/Charme (D,E) • Cheveu, larme ou organes de dryade, sirène, nymphe, succube..

Evocation (E) • Restes de lanceur de sort tué par un sortilège d'évocation, organe de créature capable de lancer «ténèbres» naturellement..

Faune (D) • Musc de centaure ou d'hybride homme-animal..

Féérique (L) • Organes de fées..

Flore (D) • Plante magique ou plante ordinaire cueillie pendant une conjonction favorable..

Folie (D) • Cerveau d'une créature folle..

Force (D) • Sueur de géant..

Gloire (D) • Morceau de marbre extrait du monument funéraire d'un empereur..

Guerison (D) • Sang d'une créature régénérante..

Guerre (D) • Lustrargent, métal exceptionnel, sang d'une créature appartenant à un peuple-guerrier..

Illusion (E) • Toison de mouton géant, prisme déformé..

Inferral (L) • Organes, cornes ou cuir de créatures infernales..

Invocation (E) • Reste d'un contrat déchiré, bougie ayant servie à un rituel d'invocation..

Libération (D) • Une rune inactive de persuasion, un objet qui a été maudit, enchanté ou transmuté..

Loi (D) • Un focalisateur divin ayant appartenu à un prêtre ou un paladin loyal, un morceau de contrat diabolique, les restes d'une créature morte à cause du sortilège d'injonction..

Magie/Profane (D,L) • Parchemins profanes déchirés en tout petits morceaux..

Nécromancie/Mort (D,E,L) • Morceaux de morts vivants doués de conscience..

Noblesse (D) • Cheveu ou organe de reine, roi, princesse, prince..

Obscurité (D) • Organes d'ombres ou de créatures ténébreuses..

Repos (D) • Le crâne d'un mort sous préservation des morts, les restes d'une créature tuée par le sortilège d'exécution..

Soleil (D) • Poussière de vampire, poils de lycanthropes..

Transmutation (E) • La peau d'une créature ayant subi des modifications magiques, organes de lycanthropes..

Voyage (D) • un bâton, des semelles ayant parcouru plus de 10.000 km avec un même porteur..

Pour déterminer aléatoirement le contenu d'une boutique de "Quicailleterie Magique pour Façonneur", faites un tirage sur les tables

# LA CRÉATION D'OBJETS MAGIQUES PAR OXYDOR & SARKAL

de rencontre de la région proche (bestiaire page 325+ ou supplément de votre campagne), choisissez l'organe en fonction du bon sens et de la richesse estimée de la boutique.

## 2. CONDITIONS DE TRAVAIL

Le mage doit avoir un environnement de travail raisonnablement confortable, disposer de tout son matériel et ne pas être dérangé trop souvent. Il est possible de travailler pendant un voyage en y consacrant toutes ses pauses, chaque journée de travail dans ces conditions compte pour 2 heures.

En fonction des conditions de travail, le tirage de compétence sera affecté par les ajustements suivants:

-2	En voyage, pendant les pauses
+0	A l'auberge
+2	Au domicile du mage
+4	Dans un laboratoire équipé (valeur 500 PO, 50 kgs, ne peut être utilisé en voyage)

## 3. COMPETENCE REQUISE

La compétence généralement utilisée pour créer des objets magiques est "Art de la Magie" mais on oublie que la réalisation de ces objets nécessitent l'utilisation d'autres talents parfois très spécifiques. Le mage effectuera donc deux tirages, le premier pour définir si l'objet est correctement réalisé (Artisanat) et le second pour définir si l'objet est convenablement enchanté (Art de la magie). En cas d'échec de la réalisation de l'objet seul le temps consommé est perdu (le quart du prix de base de l'objet) et une nouvelle tentative peut-être alors réalisée après désassemblage de l'échec (compter encore un quart du prix de l'objet en temps de désassemblage) si par contre le mage échoue à l'enchantement alors le temps et les matériaux seront perdus.

Le mage peut engager un ou plusieurs experts pour l'assister dans son travail, le tirage d'Artisanat sera réalisé par l'expert puis le Mage finira la création par l'enchantement. Les apprentis effectuent toujours leur tirage d'aide pour la partie enchantement seulement ("Art de la Magie").

Armes, Armures	Artisanat (Armes ou Armures)
Anneaux:	Artisanat (Joaillier)
Batons, baguettes:	Artisanat (Bois)
Parchemins:	Linguistique
Potions:	Artisanat (Alchimie)
Sceptre:	Artisanat (Joaillier)

### Objets merveilleux

Vêtements	Artisanat (Confection)
Amulettes,bracelets, colliers	Artisanat (Joaillier)
Balais	Artisanat (Bois)
Bottes	Artisanat (Confection)
Casques, Gantelets	Artisanat (Armures)
Elixir, Poudres	Artisanat (Alchimie)
Fers	Artisanat (Armures)
Sacs	Artisanat (Confection)
Cartes, Livres	Linguistique
Lunettes, Miroirs, Lentilles	Artisanat (verrier)
Intelligent	Connaissance (Mystères)

## 4. TRAVAUX SIMULTANES

Un mage peut entreprendre plusieurs enchantements différents à condition de disposer d'un kit de création différent pour chacun d'eux. Il est ainsi possible d'entreprendre dans son laboratoire une longue opération magique sur une épée +5 et partir avant qu'elle ne soit terminée avec un kit de créateur de potions, en cas de problèmes en cours de route.

## 5. APPRENTIS

Le magicien peut se faire aider par un ou plusieurs apprentis, chaque apprenti effectue un test d'Art de la magie de 10+, tous ceux

qui réussissent donnent un bonus de +1 au tirage du magicien. Un apprenti qui ne possède pas le don de création adéquat effectue son tirage à -5 mais aucune autre condition non remplie ne modifie les tirages des apprentis.

Chaque "1" naturel commis par un des apprentis peut provoquer une catastrophe en cas d'échec du mage, blessure grave, kit de création endommagé (que le mage s'en rende compte tout de suite ou non) ou création d'un objet maudit.

## 6. DIFFICULTE DU TIRAGE

Le DD du test de compétence pour la réalisation de l'objet est égale à 10+NLS requis pour la création de l'objet magique, le jet de dés est modifié par les ajustements suivants:

Condition de travail	(voir plus haut)
Prendre son temps	+5
(temps de réalisation x2)	
Apprentis	+1

(pour ceux qui réussissent leur tirage)

## 7. NLS D'UN OBJET MAGIQUE

Le NLS d'un objet magique est généralement le niveau minimum requis pour lancer le sort du plus haut niveau contenu dans l'objet. Le niveau des sorts est donné dans la tables des sorts de "magicien" ou de "prêtre", quelle que soit la classe exercée par le créateur de l'objet.

## 8. NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Outre les objets décrits dans le Manuel des joueurs, il est possible de créer des objets magiques personnalisés, certains pouvoirs peuvent poser problèmes ou nécessiter un brin d'explications complémentaires.

### Sort N x par jour (cout: N x NS x NLS x 400 PO)

Cette capacité permet de lancer un ou plusieurs sorts supplémentaires par jour sans dépenser de charges, ce qui est rentable après le 8e sort.

L'objet peut être totalement indépendant ou le pouvoir peut-être ajouté à un autre objet (dans ce cas, coût = N x NS x NLS x 600 PO) Le façonneur doit avoir accès au sort requis pour créer cet objet.

### Usage continu (cout: N x NS x NLS x 2000 PO)

L'objet fonctionne en permanence, notez que le coût est modifié en fonction de la durée du sort: x4 si elle est exprimée en rounds, x2 pour "une minute par niveau", x1,5 pour "10 minutes par niveau" et x0,5 si elle est supérieure à 24h.

### N'occupe pas d'emplacement x2

Cet ajustement ne s'applique que pour les objets qui procurent un bonus constant (anneau, ceinture, pierre ioun...), les objets qui lancent des sorts n'occupent normalement pas d'emplacement.

### Limitation d'alignement ou de compétences: -10% à -30%

Ces limitations qui permettent de réduire le coût de création d'un OM sont une source d'abus faciles, je recommande de ne pas les utiliser dans les jets inventés par les PJs et de ne les utiliser que dans les cas où ces limitations se justifient vraiment.