

# La fabrication d'objets magiques

*Ou : "Que faire avec un peu de bricolage et beaucoup de magie?"*

Une aide de jeu par Chevelu

A un moment ou à un autre, les personnages vont vouloir savoir comment on fabrique un objet magique. Cela peut-être parce qu'ils veulent en faire eux-même, ou tout simplement par curiosité. Certes, il existe des indices, comme la fabrication du balai ou celle de la baguette magique. Voici quelques éléments de règle pour pallier à leurs interrogations.

## Quelques précisions préalables

En premier lieu, un objet magique est un objet qui dispose de pouvoirs de façon permanente. Certains enchantements peuvent conférer des capacités spéciales à un objet (le rendre lumineux, léger comme une plume...) mais il ne s'agit pas de fabrication d'objets magiques. Une fois l'enchantement arrivé à son terme, l'objet redevient normal, la force de l'enchantement s'est épuisée. Et il n'existe aucune façon de rendre ces effets permanents, parce que ces capacités ne sont pas dans la nature de l'objet.

Un objet est magique parce qu'il a été fabriqué comme tel, conçu dès le départ pour avoir des capacités spéciales, conférées par diverses opérations tout au long de sa fabrication. Sa magie intérieure ne s'épuisera pas.

Créer un objet magique relève autant de la magie que de l'artisanat; il faut procéder à des manipulations magiques à divers stades du processus de fabrication. **On ne peut enchanter durablement qu'un objet de qualité**, voire un chef d'œuvre. Une pièce faite avec passion, patience et opiniâtreté sera marquée par le travail et le désir du fabricant (en plus d'avoir été spécialement préparée pour être enchantée); un objet de mauvaise qualité ne sera pas capable de contenir la magie que la p'tite sorcière voudra y placer.

Chaque objet magique est fondamentalement unique; on ne crée pas des fours enchantés à la chaîne. De plus, deux objets magiques similaires ne seront pas forcément créés selon les mêmes méthodes. Tout dépend de la façon dont son créateur l'envisage. La recette pourra différer à chaque entreprise.

A priori, on peut fabriquer tout et n'importe quoi, **à la condition toutefois que cela ne remette pas en cause l'équilibre du jeu**. Les joueurs vont naturellement vouloir fabriquer des objets puissants. Or cela peut facilement nuire à l'intérêt et à l'équilibre du jeu. La tâche du MJ est ici de faire très attention. Discutez avec le joueur pour déterminer ce qu'il veut, et assortissez l'objet de restrictions : ainsi, fabriquer un talisman qui détecte le mensonge en permanence (comme le ferait le charme *Détection du mensonge*) est possible, mais ne marcherait que si l'interlocuteur rate un jet d'ADaptabilité Délicat. N'hésitez pas à rappeler à votre joueur que P'tites Sorcières est un jeu par définition mignon (on n'est pas à Adeudeu ici). Soyez favorable à ce que les joueurs inventent des objets magiques inédits, pas très puissants mais amusants ou comblant un manque de leur personnage.

## Comment procéder?

Il s'agit là de décider quelles compétences sont utiles pour la fabrication d'un objet magique. Des compétences d'artisanat sont requises, bien sûr, pour fabriquer l'objet à enchanter; à moins que la p'tite sorcière ne fasse appel à une autre personne qui, elle, sait travailler le bois ou le verre.

Par contre, en ce qui concerne les étapes de "magification", les choses sont un peu plus compliquées. La pratique de la fabrication des objets magiques est à première vue assez peu répandue dans le Pièce Monde. Ceci est tout à fait normal : les sorcières ne conçoivent pas la magie selon cet angle. Mais ailleurs? Il n'y a pas que les cinq archipels connus dans le monde, et d'autres pratiques, comme celle de la baguette magique par exemple, sont méconnues (voire volontairement cachées).

Je préconise par conséquent une nouvelle compétence de sorcellerie : **Artifice**. Cet art est celui de la confection d'objets ayant des propriétés magiques. C'est un peu comme de l'Alchimie, mais sans chaudron; un Artificier sait quelles sont les opérations à suivre et les matériaux à employer. Les Artificiers se reconnaissent grâce à leur ruban couleur pomme (vert clair). C'est un art qui est enseigné dans d'autres archipels éloignés, ainsi que sur Face, et qui s'est développé avec le temps et la pratique.

Les autres compétences de sorcellerie ne sont pas inutilisées. Si le joueur souhaite que son objet magique ait les mêmes effets qu'un charme précis, il devra le connaître et le lancer lors de la fabrication. De même pour une potion.

## Et pour les p'tites sorcières?

La compétence Artifice est très peu répandue dans les archipels. La fabrication d'objets magiques n'a que très peu été étudiée. Cela n'empêche pas une p'tite sorcière de créer un objet enchanté : après tout, on crée bien des balais volants. Mais cette fabrication-là relève de l'ancienne tradition des sorcières. Pratiquée depuis des temps anciens, c'est une opération de routine, qui ne nécessite pas un travail particulier. Les sorcières font de l'Artifice sans même le savoir.

Une p'tite sorcière peut apprendre l'Artifice, de la même manière qu'une autre compétence de Sorcellerie, à la condition de trouver un professeur.

Quand une p'tite sorcière veut créer un objet magique, la procédure est dans l'ensemble la même que celle suivie par un artificier : re'cherche, récolte, fabrication. Il y a toutefois quelques particularités, du fait que l'Artifice est une discipline ancienne et éprouvée, alors que la p'tite sorcière va au contraire beaucoup tâtonner avant de réussir. Ces quelques précisions sont développées plus loin.

## Première étape : les travaux préparatoires

Avant de commencer, le joueur qui désire fabriquer un objet devra en discuter avec le MJ. Que doit faire l'objet, à quoi doit-il ressembler, en quelle matière est-il fait? Ensemble, joueur et MJ définissent les pouvoirs de l'objet et ses éventuelles restrictions. Le MJ peut garder certains éléments secrets; après tout, certains p'tits défauts ne se découvrent qu'à l'usage. A cette étape, le MJ détermine la difficulté générale de fabrication de l'objet magique.

Ensuite, pour la p'tite sorcière, direction la bibliothèque. Il lui faut faire des recherches pour savoir précisément ce dont elle a besoin et comment elle va procéder. Le MJ demandera un jet de **Recherche en Bibliothèque**, ou encore de **Légendes** (dont il déterminera la difficulté). Attention, ces recherches exigent du temps. La p'tite sorcière peut aussi aller demander conseil à une Sorcière confirmée ou une Ancienne. Quelle que soit sa démarche, un premier jet d'**Artifice** est requis pour établir correctement le plan de travail à suivre et avoir les bonnes informations. Le MJ détermine alors les ingrédients nécessaires.

## Deuxième étape : collecter les ingrédients

Une fois la "recette" établie, la p'tite sorcière va rechercher les composants. Il est conseillé que cela donne lieu à une (ou plusieurs) aventure(s); en effet les autres personnages seront ainsi impliqués dans cette fabrication. Certains peuvent s'acheter, mais à quel prix...

Il existe plusieurs types d'ingrédients :

☆☆ **Des charme ou des potions** : ils doivent être connus par la p'tite sorcière. Si tel n'est pas le cas, elle doit les rechercher et les connaître avant de réaliser l'objet.

☆☆ **Des composants naturels ou surnaturels** : ce sont des ingrédients réels (une plume de paon, une de griffon). En général facilement accessibles, certains sont rares et difficile à acquérir.

☆☆ **Des composant symboliques qui doivent avoir un rapport avec l'objet** : ils se présentent souvent sous une forme énigmatique. Toute solution imaginée par le joueur doit être autorisée, c'est en général la partie la plus difficile. Par exemple, si le MJ demande *la douceur de l'ennemi*, la p'tite sorcière pourrait

utiliser un peu de miel (c'est bon et les abeilles ça pique)

Une fois les composants trouvés, la p'tite sorcière va devoir les préparer en suivant la recette : en général, il s'agit d'un nettoyage ou d'une purification, avec éventuellement un travail d'artisan. Pour faire par exemple un coffre magique, on pourrait avoir besoin d'une essence particulière de bois. Reste à trouver un ébéniste pour fabriquer le coffre, si on ne sait pas faire ça soi-même.

### Troisième étape : au travail !

Il ne reste plus qu'à confectionner l'objet. La fabrication est longue et difficile. Le MJ a déterminé la difficulté générale des opérations. Voici les règles proposées.

- selon la **deuxième version** des règles : il faut un jour par niveau de difficulté, et un jet d'Artifice par jour.
- selon la **troisième version** des règles : il faut quatre jours au minimum, plus un par niveau de difficulté, et un jet d'Artifice par jour.



---

Alice veut fabriquer une boule de verre lumineuse; elle se base sur le Charme *Luciole*, de difficulté 6, et le MJ détermine que ce sera cette même difficulté pour la fabriquer (avec la troisième version des règles, la difficulté serait de 2). Il lui faudra (dans les deux cas) six jours pour fabriquer son objet et 6 jets seront requis. Elle devra lancer l'enchantement *Luciole* une fois, lors de la dernière étape de la fabrication, et le réussir bien sûr.

---

Un jet raté signifie que la fabrication de l'objet n'a pas progressé ce jour-ci. Il faut recommencer demain, et le temps nécessaire est rallongé d'une journée. Une Catastrophe signifie que tout a raté; il faut tout recommencer depuis le début; les composants peuvent avoir été abîmés, il en faudra d'autres. Un Eclat signifie que l'opération a mieux progressé que prévu; le jet du lendemain se fera à une difficulté inférieure d'un niveau.

Si un Charme est requis pour fabriquer l'objet, il devra être lancé le dernier jour. Si le jet est raté, il faudra recommencer cette étape le lendemain. Une catastrophe signifie que le sort a complètement échoué et a saboté la création de l'objet. Reportez-vous au tableau des Echecs en Enchantement : si le charme est raté, tout est à recommencer depuis le début et tout le matériel est perdu; si le charme produit un effet inverse ou inattendu, l'objet fonctionnera mais totalement différemment de ce qui était prévu. Appliquez la même méthode pour l'emploi d'une potion dans la fabrication.

Quoi qu'il en soit à la fin des opérations, les composants sont généralement détruits; toute leur force magique est passée dans l'objet.

### Et comment ça marche?

Lors de l'étape de discussion avec le MJ, le mode de fonctionnement de l'objet a été précisé. S'il ne marche que sur commande, il faut prévoir un mot ou une formule pour l'activer ("*Sésame ouvre-toi*"), un bouton de mise en marche...

Si vous trouvez un objet dont vous ignorez les capacités et le fonctionnement, Il vous faut l'analyser. Faites plusieurs jet d'Artifice; un jet réussi vous permet de découvrir une fonction de l'objet (un pouvoir, un mot de commande, une restriction....).

Les objets magiques ne sont pas éternels, ils s'abîment et s'usent, lentement certes. De même que leurs pouvoirs. Restaurer l'objet nécessitera quelques réparations, de l'huile de coude et des outils. Restaurer ses pouvoirs demandera de faire une nouvelle opération complète (recherches, collecte, confection).

### Et si on ne connaît l'Artifice?

Pour une p'tite sorcière qui ne connaît pas l'Artifice, c'est à peu près la même procédure : il faudra faire des

recherches, collecter les ingrédients, fabriquer l'objet et y placer des enchantements. De plus, à la fin de ses travaux de recherche, la p'tite sorcière devra faire un jet sous sa REALisation (ou sa CREativité, c'est selon) dont le MJK aura secrètement déterminé la difficulté. Si le jet est réussi, elle aura réussi à mettre au point la "recette" de l'objet magique (elle saura de quels éléments elle a besoin et des opérations à suivre). Mais il lui faudra faire usage d'autres compétences de Sorcellerie.

En effet, la p'tite sorcière devra employer les ingrédients pour préparer une potion. L'alchimie transformera les ingrédients en un matériau qui devra être intégré à l'objet : par exemple une peinture à appliquer sur l'objet, ou un cabochon à sertir. Le MJ déterminera la difficulté de la potion.

Ensuite, elle devra user de sa compétence Enchantement afin de lier la "force magique" des ingrédients à l'objet à enchanter, au rythme d'un jet par jour. Appliquez la méthode de fabrication avec la compétence Artifice pour connaître le nombre de jours requis et les conséquences des jets, dont le MJ aura fixé la difficulté.

Si un Charme ou une potion spécifiques figurent au rang des ingrédients, ils devront être intégrés de la même façon que décrite plus haut (c'est-à-dire le dernier jour).