



## Armes magiques & manoeuvres

jeudi 19 avril 2007, par [JyP](#)

Une simple arme magique (+1) coûte 2000 po (une fortune !), mais son bonus s'applique dans toutes les circonstances, aux jets d'attaque et aux dégâts. En ayant des bonus s'appliquant uniquement pour certaines manoeuvres, il est possible de personnaliser plus avant une arme, sans que ça coûte trop cher, et surtout avec plus de gueule que la hallebarde Plucedisse.

### Rappel des manoeuvres de combat

- **Feinte**, pour que l'adversaire perde son bonus de Dextérité à la CA, se joue avec un test de Bluff opposé par un jet de Psychologie de la cible
- **Bousculade**, pour repousser l'adversaire, se joue avec des jets de Force opposés
- **Croc-en-jambe**, pour faire tomber l'adversaire, se joue avec des jets de Force opposés
- **Désarmement**, pour faire tomber l'arme de l'adversaire, se joue avec des jets d'attaque opposés
- **Destruction**, pour détruire l'arme de l'adversaire, se joue avec des jets d'attaque opposés

### Armes simples

On utilise les règles pour évaluer le prix d'un objet magique, en divisant le prix par 2 pour refléter le fait que le bonus ne s'applique que dans des circonstances particulières.

*Exemples :*

**La rapière du farfadet.** bonus d'aptitude de +1 à la compétence Bluff pour effectuer des Feintes. Evaluation 50 po.

**Le bâton de l'humilité.** bonus d'altération de +1 en Force pour effectuer ou contrer un Croc-en-Jambe. Evaluation 500 po.

**Le marteau du forgeron.** bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque pour effectuer ou contrer une Destruction. Evaluation 1000 po.

### Cumuler les bonus sur une arme

Avoir plusieurs effets magiques sur une arme correspond ici à cumuler des effets homogènes : soit le prix de l'effet le plus cher + 75% pour le second effet et 50% pour les suivants.

*Exemples :*

**Le sabre du bretteur.** bonus d'aptitude de +2 aux compétences Bluff et Psychologie pour effectuer ou contrer une Feinte. Evaluation 350 po.

**La dague-aiguille du lutin.** bonus d'aptitude de +2 à la compétence Bluff pour effectuer des Feintes, et bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque pour effectuer ou contrer un Désarmement. Evaluation 1150 po.

**La hache fougueuse.** bonus d'altération de +2 en Force pour effectuer ou contrer des Bousculades ou des Croc-en-Jambe, bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque pour effectuer ou contrer une Destruction. Evaluation 3750 po.



## Ajouter les bonus sur une arme magique

Pour évaluer le prix, les bonus ci-dessus passent normalement après le modificateur d'altération de l'arme et les propriétés spéciales, donc comptent à 50% de leur prix (75% s'il n'y a pas de propriété spéciale). Attention, les bonus d'altération aux jets d'attaque pour un Désarmement ou une Destruction ne se cumulent pas avec le bonus d'altération de l'arme : il faut prendre le meilleur des deux.

Exemples :

**La myriade féérique.** Cette *rapière de fer froid* (+2) semble changer sans arrêt de forme, comme si sa lame était en caoutchouc. Elle procure un bonus d'aptitude de +10 à la compétence Bluff pour effectuer une Feinte.

Prix 10640 po + 7500 po pour la feinte : 18140 po

**Virevolte, l'épée capricieuse.** Cette arme est une *épée longue* (+2) *dansante*, qui procure un bonus

d'altération de +6 aux jets d'attaque pour effectuer un désarmement (au lieu de +2). Lorsqu'elle danse, elle adore faire des moulinets autour de l'arme de l'adversaire pour l'obliger à lâcher celle-ci.

Prix 72315 po + 18000 po pour le désarmement : 90315 po

## Créer des objets magiques avec ces effets

Les effets ci-dessus nécessitent les conditions suivantes pour être reproduits :

- connaissance du don idoine : Science de la Destruction, de la Feinte, etc...
- bonus aux compétences : le lanceur de sort doit avoir la compétence à un niveau égal au bonus apporté, et connaître un sort permettant d'améliorer la compétence.
- bonus au score de Force : connaissance du sort *force du taureau*
- bonus aux jets d'attaque : NLS = bonus apporté x 1,5