



## Objets magiques intelligents

mardi 11 octobre 2005, par [Sigfrid](#)

Cette aide à pour but de proposer une gestion des pouvoirs des objets intelligents un peu différente de celle trouvée dans le « Treasure Companion ». Surtout pour avoir un système d'accoutumance et de contrôle un peu plus linéaire et moins versatile (chaotique ?) que dans les règles officielles, qui après l'avoir testée ne correspondait pas aux effets que je recherchais.

Initialement développée pour Paorn, j'ai finalement passé cette aide de jeu dans les aides génériques car elle ne possède rien de très spécifique à Paorn, et cette méthode de gestion peut tout aussi bien être adaptée à n'importe quel autre univers de jeu. J'ai malgré tout conservé les références à Paorn pour illustrer le propos, mais libre à vous de les ignorer pour vous concentrer sur la partie technique.

### Objets magiques et Paorn

Les objets et armes magiques ne sont pas courants sur Paorn. Pas courants dans le sens où plus personne ne sait les fabriquer. Ils datent tous d'âges reculés où les Titans côtoyaient les humains.

Le savoir de l'alchimie s'est perdu depuis leur disparition. Aujourd'hui, on retrouve des objets magiques dans les ruines où lieux étranges de Paorn.

La particularité des armes magiques est qu'elles possèdent toutes un revers de médaille aux qualités qu'elles apportent. Cela est dû à la façon dont la magie est implantée. En effet, les Titans ont liés et emprisonnés l'âme et/ou l'énergie de démons aux armes pour les rendre magiques. Cela veut dire que tous ces objets possèdent un certain niveau d'intelligence.

Il est important de comprendre que le pouvoir et qualités des objets ne dépendent pas de la nature du démon, ce dernier n'est que la source de la

puissance. Il sert de source d'énergie, c'est à travers lui que le pouvoir prend forme pour agir dans le but décidé par le créateur de l'arme originelle. Le démon ne s'impose que lorsque le porteur devient dépendant de l'objet. Là seulement les pouvoirs obscurs du démon font leur apparition.

### Usage des objets

Chaque objet peut posséder un ou plusieurs pouvoirs. Ceux-ci ne sont accessibles qu'à partir du moment où l'on possède les degrés de maîtrise en Attunement (Concordance) en nombre suffisant.

Un jet de compétence est ensuite nécessaire pour lancer les sorts implantés (tel que le prévois cette compétence), mais les facultés permanentes (ex : accélération) ne s'ouvrent que si l'on montre à l'entité que l'on est digne de s'en servir.

### Dangereuse addiction

Les objets magiques peuvent provoquer une dangereuse accoutumance par leur usage répété. Cette accoutumance augmente la dépendance envers l'objet et nécessite donc un usage encore plus intensif, ce qui peut encore augmenter l'accoutumance. Cette accoutumance est dangereuse car elle réduit l'efficacité de l'objet et surtout, permet au démon/entité enfermé dedans



de prendre peu à peu l'ascendant sur le porteur.

Le mécanisme d'accoutumance est similaire à celui des herbes magiques.

Chaque objet possède un Addiction Factor (AF) plus ou moins important selon la puissance de l'entité enfermée.

Chaque PJ démarre avec une dépendance de 0. On y fera référence sous le terme de Dépendance aux Objets Magiques (DOM).

Après chaque utilisation d'un objet magique (pour une arme, c'est à la fin du combat) ou une nuit passée au contact de l'objet, il faut faire un test de dépendance avec la formule suivante :

**D100 (ouvert) + AF (objet) + DOM (du PJ) - 3xSD (du PJ)**

Si le résultat est supérieur à 100, le degré de dépendance (DOM) du PJ augmente de 1. Pour chaque tranche de 100 au dessus de 100, 1 point supplémentaire est ajouté (un résultat de 220 donne 2 degrés de dépendance).

Chaque niveau d'DOM va provoquer plusieurs phénomènes :

- Le niveau DOM est à soustraire au nombre de DM en Attunement. Ce qui revient à dire que plus l'on est sous le pouvoir de l'objet, moins il est efficace.
- Une dépendance se crée à l'usage de l'objet. Chaque niveau DOM indique le nombre minimum d'usage (ou nuit de sommeil à son contact) par semaine des facultés de l'objet.
- Des phénomènes étranges vont peu à peu commencer à travailler le porteur dépendant. Chaque niveau (ou tranches de niveaux) vont amener leurs désagréments. Cela peut aller du simple cauchemar au développement de phobie et dans les cas extrêmes, cela fini par une possession intégrale. Celle-ci représente le dernier stade avant la libération complète de l'entité. Ce qui signifie la destruction de l'objet et au mieux des dégâts irréversibles sur le PJ, sinon sa mort.
- Lorsqu'une possession partielle intervient, le porteur (contrôlé en fait par le démon) peut utiliser

tous les pouvoirs de l'objet. On considère qu'il possède 10DM (fixe) et la DOM augmente de 1 après la crise.

Notons que cette DOM est valable pour tous les objets magiques utilisés. Chaque échec sur l'un des objet se répercute pour tous les objets magiques. Ainsi, lorsqu'un PJ utilise plusieurs objets magiques, dont un à faible AF et un autre à très fort AF (pouvant plus facilement augmenter la DOM du porteur), tous les échec sur l'un ou l'autre des objets augmentera la DOM pour tous les objets.

## Contrer les pouvoirs de l'objet

Se prémunir contre les effets néfastes des objets magiques n'est pas simple. Le plus gros soucis consiste à réduire le degrés de Dépendance après les avoir subits. Il n'y a pas quarante possibilités. Tel que c'est décrit pour les herbes médicinales, il y a la magie ou bien arriver à surpasser une crise de manque.

Il y a également un moyen pour réduire la dangerosité de l'AF. Il n'est pas simple à trouver, mais peut être efficace. Chaque entité possède un nom. La connaissance de ce nom donne un pouvoir énorme sur l'entité. Concrètement, lorsque l'on connaît le nom de l'entité enfermée dans un objet, son AF tombe à 1, quelque était la puissance de l'objet auparavant.

## Modèle descriptif pour les objets

Nom objet (forme)  
AF  
Nom entité  
Description visuelle  
Propriétés implémentées (et les DM nécessaires en Attunement)  
Effets DOM (les effets secondaires)

### Exemple :

- Nom : Iorgathan (Epée)
- AF : 40



- Nom entité : Marlazaabab

- Description : Superbe épée (de type XIII) à la lame rutilante d'une 80aine de centimètres de long, plus légère que de coutume. La garde représente une tête et une queue de serpent, la tête partant vers la pointe et la queue s'incurvant vers la fusée. Ses tranchants ne s'usent pas et restent extrêmement coupants. Bien que la lame étant polie, elle ne renvoie aucun reflet d'objet. Seule la lumière semble réfléchir dessus. Elle est en permanence froide, ce qui est très étonnant après avoir été laissée sous le soleil estival pendant quelques heures. Ceux qui encaissent les coups peuvent également témoigner du froid qui les étreints après la morsure de la lame.

- Propriétés :

- 1 ; Annule les pénalités de non manipulation des épées (le malus de -15 disparaît même si 0 DM)
- 2 ; Dialogue télépathique
- 3 ; Critique de froid supplémentaires si dégât Crit. (-3 colonnes ; D=>A, C=>A-20%, B=>aucun, A=>aucun)
- 5 ; daily spell (1x / j) - lvl 8 SL Matter Disruption [Shatter]
- 6 ; Critique de froid supplémentaires si dégât Crit.

(-2 colonnes ; C=>A ; B=>A-20% ; A=>aucun)

- 7 ; Critique de froid supplémentaires si dégât Crit. (-1 colonne ; B=>A ; A=>A-20%)
- 8 ; daily spell (1x / j) - lvl 13 SL Ice Law [Chill Metal]
- 10 ; Nova de froid, Crit C de froid à toute personne dans 5m de rayon.

- Effet DOM :

- 1 : Cauchemars, 2h par nuit perdues pour la récupération PdC et PP
- 2 : Possession partielle possible (si fumble) pour D10 rounds
- 3 : Névrose psychiatrique légère (cf. GM Law)
- 4 : Cauchemars, 4h par nuit perdues pour la récupération PdC et PP
- 5 : Névrose psychiatrique moyenne (cf. GM Law)
- 6 : Cauchemars permanents, ne permet plus de récupérer PdC et PP
- 7 : Possession partielle possible (si fumble) pour D10 minutes
- 8 : Névrose psychiatrique sévère (cf. GM Law)
- 9 : Délires et fantasmagories démoniaques (visions des plans démoniaques)
- 10 : Possession irréversible, transformation intégrale et libération de l'entité.