

# CRÉATION D'OBJETS MAGIQUES

Création d'objets magiques .....	1
Méthodes de création d'objets magiques.....	1
Méthodes d'enchantement .....	2
TISSAGE D'ÉLÉMENTS PRIMORDIAUX (dans l'objet).....	2
La Litanie des éléments.....	3
ENCHANTEMENT PAR LE NOM .....	3
Renommer un objet.....	3
Dying legacy .....	3
SORTILEGES PERMANENTS (dans la trame de l'objet).....	4
Sorts nommés (companion p75-77).....	4
Dissipation .....	4
Combat dans l'espace astral.....	5
ESPRITS ENFERMÉS DANS UN OBJET.....	5
TEST D'ENCHANTEMENT FINAL ! .....	5
Types d'objets magiques .....	6
OBJETS MAGIQUES MINEURS .....	6
CHARMES DE SANG .....	6
ARMURES VIVANTES .....	6
OBJETS A MATRICE DE SORTS .....	7
Utilisation des objets à matrice de sorts .....	7
OBJETS A FILAMENTS.....	7

OBJETS LEGENDAIRES .....	8
Annexe.....	9
RECOLTER DES ELEMENTS PRIMORDIAUX .....	9
ORICHALQUE .....	9
Exploiter l'Orichalque.....	9
Création d'Orichalque .....	9
ALCHIMIE.....	10
Rappel, les lois de la magie (p40 de Barsaive).....	11
Suggestion pour des créations d'objets magiques communs à filaments.....	11
Le compagnon .....	11
Concrètement .....	11
Conclusion .....	12
Les autres types d'objets magiques communs.....	12
Conclusion générale.....	12
Les objets magiques légendaires.....	13
Exemple de création d'un objet magique, Gwendnim.....	13
Créer l'objet .....	14
Enchanter l'objet, tissage élément primordiaux .....	14
Test d'enchantement final .....	15
Description technique de l'arme, Gwendnim.....	15

Manque : Objet à matrice de sort, objet à filament et objet magique mineur

Dans *MAGIC, a manual of mystic secret* (1<sup>ière</sup> et seule édition VO), ils ont considéré que :

- Le nécromancien est le plus proche des esprits (alliés) et de la magie du sang
- L'élémentaliste est proche des éléments d'où lien avec les élémentaires et proximité avec matériaux (enchantement d'objets)
- Le sorcier est le mathématicien de la magie, le théoricien. Il était le premier à posséder tous les knacks sur l'incantation, tels la conception des sorts, les sceaux, etc...
- Tout comme le sorcier, l'illusionniste pouvait rapidement posséder des knacks sur l'incantation, en comparaison de l'élémentaliste, par exemple.

Il est à noter que les 4 types de magiciens peuvent créer des objets magiques. Toutefois, les illusionnistes sont réputés les moins compétents car n'ayant généralement pas la volonté de produire des objets à effet(s) permanent(s).

Il existe de nombreuses méthodes d'enchantement. En voici une liste très résumée :

Tisser des éléments primordiaux dans une trame d'un objet, la magie des noms (donner un nom à un objet unique, ce n'est pas si simple bien sûr), enchantement permanent de trame (placer un sort nommé dans un objet), emprisonnement d'un esprit dans un objet, etc.

## MÉTHODES DE CRÉATION D'OBJETS MAGIQUES

La création d'un objet magique est découpée en trois étapes successives :

- créer ou obtenir l'objet en lui-même,
- imprégner ledit objet d'énergie magique,
- effectuer le test d'enchantement permettant de lier la magie à l'objet.

Créer ou obtenir l'objet demeure la tâche la plus élémentaire des trois. Dépendant de sa nature, obtenir l'objet en question peut s'avérer être très simple ou plus compliqué. Il peut aussi s'agir de forger une lame à partir de matériaux bruts, ce qui demande plus de temps et de travail. Dans tous les cas, la création d'un objet à enchanter implique toujours l'utilisation d'une compétence artisanale. L'orichalque est fréquemment utilisé dans la conception de tels objets, car ce métal conserve mieux la magie que n'importe quel autre matériau.

Une fois que le personnage a créé ou obtenu l'objet à enchanter, il ne lui reste qu'à l'imprégner d'énergie magique. Un objet peut ainsi être enchanté en y tissant des éléments primordiaux (feu primordial, terre primordiale, etc...), en nommant ou renommant l'objet, en y liant un sort permanent ou en y piégeant un esprit.

La dernière étape du processus est le test d'enchantement. Ce test permet d'achever l'objet et de le rendre utilisable. La difficulté d'un tel test dépend de l'objet employé.

### Méthodes d'enchantement

La plupart des enchantements sont réalisés par demi-magie.

De part leur affinité avec les éléments, **les élémentalistes** sont les meilleurs enchanteurs parmi les magiciens, et certains d'entre eux choisissent de se spécialiser dans l'art de l'enchantement (Cf. THE ADEPT'S WAY). **Les armuriers** font également des enchanteurs relativement compétents, particulièrement pour les armes et armures.

Les adeptes des autres disciplines de magiciens (nécromancien, illusionniste et sorcier) peuvent aussi enchanter des objets, mais leurs capacités sont assez limitées. **Les sorciers** pratiquent l'enchantement afin d'améliorer leur compréhension de la magie. **Les nécromanciens** créent peu souvent des objets enchantés. Lorsqu'ils le font, ils emprisonnent des esprits ou emploient la magie du sang (techniques en général rejetées par les autres donneurs-de-noms). **Les illusionnistes** créent très peu d'enchantement sauf lorsqu'il s'agit de créer des objets en rapport avec leur discipline.

Les enchanteurs utilisent l'une des quatre techniques majeures pour créer des objets magiques.

**Imprégner un objet avec l'un des 5 éléments primordiaux** (air, feu, eau, terre et bois) est la méthode la plus simple pour créer un objet magique (voir ci-dessous : « Tissage d'éléments primordiaux »). Bien qu'il soit difficile de récolter ces éléments et que l'art de les tisser dans l'objet soit une tâche exigeant de grandes compétences, cette méthode est utilisée presque exclusivement par les élémentalistes, et également par les armuriers (une minorité).

**Nommer un objet** confère à ce dernier une archi trame (donc trame unique) et un grand potentiel magique (voir page 3 : « Enchantement par le nom »). Tous les objets à filaments liés à un porteur sont des objets nommés. La technique d'enchantement par nom est utilisable par toute discipline capable de produire un enchantement.

Un magicien peut aussi enchanter un objet en **plaçant un sortilège permanent** (ou nommé) dans la trame de ce dernier (voir page 3 : « Sortilèges permanents »). En général, non seulement les magiciens utilisent des sorts nommés afin de créer des objets mineurs utilisables par tout personnage, mais aussi pour renforcer les capacités d'un objet à filaments. Les magiciens des différentes disciplines sont tous à même de produire des sorts nommés (ou permanents).

Enfin, un magicien peut enchanter un objet en y **enfermant un esprit** (voir page 4 : « Esprits enfermés dans un objet »). L'esprit peut coopérer avec le magicien. Toutefois, ce dernier piège généralement l'esprit contre sa volonté. Les nécromanciens et élémentalistes utilisent parfois cette technique – bien que les élémentalistes préfèrent prioritairement utiliser des éléments primordiaux.

### TISSAGE D'ÉLÉMENTS PRIMORIDAUX (DANS L'OBJET)

Les éléments primordiaux sont souvent mêlés ou tissés dans des objets afin de procurer aux dits objets leurs propres caractéristiques. Le processus même du tissage ou incorporation des éléments dans l'objet les rend plus stables, de sorte qu'il est possible de tisser dans un même objet du feu et de l'air primordial.

Au 3<sup>ème</sup> cercle, l'élémentaliste apprend la technique (perception + demi-magie) lui permettant de tisser des éléments primordiaux dans des objets. Les armuriers l'acquièrent au 8<sup>ème</sup> cercle. Un test, nécessitant une heure de concentration, doit être réalisé pour chaque "kernel" d'élément primordial. Si le test échoue, le personnage a perdu une heure, mais ni le "kernel" ni l'objet ne sont endommagés. Un échec critique indique que le "kernel" et l'objet sont détruits.

La difficulté dépend du tableau suivant (matériaux / éléments primordiaux). Les "kernels" d'éléments primordiaux étant instables, il est nécessaire de faire un jet. Sortis de leur élément naturel, ou non protégés, les "kernels" se stabilisent en perdant leur magie. L'orichalque est déjà stable, donc ne nécessite pas de jet particulier.

Éléments primordiaux	Matériaux de l'objet à enchanter					
	Vêtements et cuirs	eau	bois	Pierre	métal	Prix d'un "kernel"
AIR	6	8	9	11	13	80
TERRE	6	NA	8	6	7	80
FEU	9	NA	10	13	15	100-150
EAU	8	6	9	11	NA	100
BOIS	6	NA	6	NA	NA	200

NA signifie qu'il est impossible de tisser cet élément primordial dans ce type de matériau.

Si le personnage souhaite tisser ou incorporer plus d'un "kernel" dans l'objet, la difficulté est augmentée de 1 par "kernel" supplémentaire.

Par ailleurs, si des "kernels" d'éléments opposés sont tissés dans le même objet, la difficulté est augmentée de 2 (pour chaque paire opposée), voir la litanie des éléments plus bas.

Par le biais d'une compétence artisanale (ex : broderie, sculpture, gravure runique, forge, poterie, etc...), en créant ou ornant l'objet, un personnage peut aussi diminuer la difficulté de tissage des éléments. La difficulté est de 5 à 7, suivant ce que l'artiste ou l'artisan se fixera comme volonté de faire une œuvre originale ou non. Chaque succès au-delà de "moyen" diminue la difficulté de 1.

Enfin, la quantité d'éléments primordiaux nécessaire à l'objet varie beaucoup. Ainsi, créer une pierre "allume-feu" (l'équivalent d'un silex) ne demande qu'un "kernel" de feu primordial, tandis que la création d'un bateau aérien demande plusieurs centaines voir milliers de "kernels" d'air primordial. En règle générale, suivez cette ligne de conduite :

**Nombre de "kernels" nécessaires = prix objet / 100PA (arrondi au supérieur)**

Exemple : Ardalon souhaite créer un manteau qui protège du froid (ou réchauffe son porteur). Dans toute bonne échoppe de Throal, un tel manteau coûte 300 PA, donc 3 "kernels" sont nécessaires (1 de feu et 2 d'air). Il utilise sa compétence broderie afin d'y inclure des runes et symboles magiques. Il obtient un bon succès : la difficulté de tissage des éléments est diminuée de 1.

1<sup>ère</sup> heure : test à difficulté 8 (feu dans tissu 9 - 1 (comp. broderie-bon succès))

2<sup>ème</sup> heure : test à difficulté 6 (air dans tissu 6 + 1 ("kernel" supplémentaire) -1 (compétence broderie-bon succès))

3<sup>ème</sup> heure : test à difficulté 6 (idem).

NOTA : Ce passage n'est pas clair à mon avis. Explication : plus haut, ils disent "diff. +1 par kernel supplémentaire" ; en ce cas, il est impossible de créer un bateau aérien (1000 "kernels" = diff. +1000??). Ainsi, j'interprète comme suit : il s'agit de diff.+1 à chaque nouveau jet pour tisser un "kernel" supplémentaire. Ce qui demande une heure de travail en plus, à chaque fois bien sûr.

## La Litanie des éléments

*Le bois détruit la terre, en la recouvrant.*

*Le feu détruit le bois, en le consumant.*

*L'eau détruit le feu, en l'éteignant.*

*L'air détruit l'eau, en l'asséchant.*

*La terre détruit l'air, en l'étouffant.*

L'élément BOIS est un élément complètement à part du point de vue des élémentalistes. En premier lieu, le talent "*langage élémentaire*" ne permet que de parler les langues de l'air, du feu, de la terre et de l'eau. Il ne permet pas de communiquer avec les esprits élémentaires de l'élément BOIS. Afin de parler et comprendre leur langage, il est nécessaire d'utiliser le sortilège d'élémentaliste cercle 1: Langage des plantes.

Par ailleurs, dans le compagnon 2<sup>ème</sup> édition en VO, page 112, ils indiquent la chose suivante:

"... parce que l'élément BOIS contient tous les autres éléments. Le bois plonge ses racines dans la terre. Il puise l'eau à travers elles. Il aspire l'air par ses pores. Et, il est du combustible pour le feu qui dégage le sol pour que de nouveaux bois puissent naître et perpétuer le cycle... De nombreux magiciens pensent que les esprits du bois démontrent un degré élevé d'individualité et de sagesse..."

Bien sûr, ce n'est peut être que le point de vue de certains magiciens. Il ne faut peut être pas le prendre comme une vérité immuable, juste comme une opinion de spécialistes du sujet.

## ENCHANTEMENT PAR LE NOM

Dans le monde d'EARTHDAWN, nommer un objet ou un endroit confère à ce dernier une archi trame, à laquelle tout individu peut se connecter magiquement. Le fait de nommer un objet (ou un lieu) lie l'archi trame de l'objet (ou le lieu) à celle du personnage l'ayant nommé. Donc l'objet (ou le lieu) devient un objet de trame du personnage. Par ailleurs, nommer un objet va changer sa nature de plusieurs manières significatives. Un personnage ne devrait jamais considérer un tel acte à la légère.

L'art de nommer (the naming, en VO) est nécessaire pour créer un objet magique avec une archi trame. Tous les objets à filaments sont nommés. Cela permet au porteur de puiser dans l'énergie magique de l'objet via les filaments qu'il a tissés de sa propre archi trame à celle de l'objet. Tous les objets légendaires sont nommés ou renommés à leur création, ce qui forme leur trame unique.

L'art de nommer est la plus puissante et plus accessible des méthodes d'enchantement. Tous les adeptes (y compris les non-magiciens) sont capables de l'employer.

## Renommer un objet

Dans certaines occasions, créer un objet magique (spécialement les légendaires) implique de renommer un objet existant. Donner un autre nom à un objet magique change radicalement sa trame. Tous les filaments tissés sont perdus car ils étaient liés à une archi trame qui n'existe plus (nouveau nom). Les pouvoirs et connaissances clefs de l'objet changent également. En général, la nouvelle archi trame de l'objet lui confère peu de pouvoirs, mais l'objet gagnera en force et puissance à mesure qu'il sera impliqué dans les exploits légendaires (voir plus loin).

Renommer un objet nécessite un pouvoir magique considérable. Le MJ devra considérer avec attention toute tentative de "renomme" par les personnages.

## Dying legacy

Cette technique permet de créer avec certitude un objet légendaire. C'est de la magie du sang (sacrifice). Lorsqu'un personnage (adepte) voit sa mort venir avec certitude, il peut décider de sacrifier ses dernières forces afin de créer un objet légendaire (se

trouvant à proximité, par exemple son arme). Au travers de ce sacrifice, l'objet est créé. L'adepte mort ne peut donc pas en profiter.

## **SORTILEGES PERMANENTS** (DANS LA TRAME DE L'OBJET)

Les magiciens peuvent aussi enchanter des objets en plaçant dans leur trame des sorts nommés.

*Exemple* : Tapis volant, Bouclier d'énergie, Rappel des armes.

Cette méthode d'enchantement est particulièrement simple et rapide. Le magicien n'a qu'à suivre la procédure de création d'un sort à trame permanente ou sort nommé, et s'acquitter du coût en points de légende, point de vie et autre...

### **Sorts nommés** (companion p75-77)

Tous les sorts peuvent être nommés à partir du moment qu'ils durent plus d'un round ET qu'ils ne consomment ou détruisent (le concept même de destruction est totalement opposé à la durée) pas leurs cibles (comme Orbe Rasoir ou Douleur par exemple). Par contre des sorts – tels Bouclier d'énergie ou Sceau de Garde – peuvent être rendus permanent car leur but premier n'est pas de détruire mais de protéger la cible du sort.

En premier lieu, le nom du sort doit être découvert. En général, le nom est associé aux circonstances ayant décidé de la volonté de rendre le sort permanent. Le personnage doit donc annoncer avant tout jet d'incantation son intention de créer un sort nommé.

Le magicien fait un premier jet normal d'incantation. Puis, il encaisse (cercle du sort) points de fatigue pouvant causer une blessure grave ou le tuer. Si le magicien est conscient, il peut faire un second jet d'incantation où il doit obtenir un bon succès et dépenser (cercle du sort)x100 PL. Dans les cas où il échoue à ce dernier jet OU qu'il n'était pas conscient au moment de faire ce second jet, alors le sort dure normalement.

En plus des points de légende, le magicien perd définitivement 1 point de vie.

Le magicien peut aussi décider, après le premier test d'incantation, de ne pas rendre permanent le sort qu'il a lancé. Dans ce cas, il ne dépense pas les points de légende et ne perd pas le point de vie permanent. Il encaisse tout de même la fatigue du premier jet.

Évidemment, certains sorts rendus permanents ne sont pas sans conséquences, notamment sociales.

### **Dissipation**

**En première édition**, il est possible de dissiper un sort nommé, il faut d'abord apprendre ses connaissances clefs puis on suit les règles de dissipation. Le nombre de connaissances clefs dépend du cercle du sort nommé :

Cercle	Nb conn clef
1-4	1
5-8	2
9-12	3
13+	4

Donc, si un magicien découvre les connaissances clefs du sort de l'objet, le sort peut être dissipé et l'objet magique... foutu !

**En seconde édition**, il est impossible de dissiper un sort nommé. Mais il reste les méthodes « classiques » d'attaquer le sort dans l'astral et de le détruire. Pour cela, il faut utiliser les règles de combat dans l'espace astral et utiliser les règles des obstacles (p212). La défense et la protection sont égales toutes les deux au seuil de dissipation et les points de vie au cercle du magicien qui a lancé le sort x5.

Cercle	Seuil de dissipation Défenses
1	15
2	18
3	20
4	23
5	25
6	28
7	30
8	33
9	35
10	38
11	40
12	43
13	45
14	48
15	50

Attaquer un sort n'est pas sans conséquences. Lorsque l'architrave du sort explose, elle cause à celui l'ayant détruite des dommages équivalents à ceux subis lorsqu'un sort de magie brute est lancé (p155-156). Naturellement, les chances d'attirer l'attention d'une horreur et ce qui s'ensuit sont aussi valables.

De plus, la puissante magie des sorts de cercle 13 (et au-delà) est telle qu'ils bénéficient de règles spéciales (voir p76-77 du companon seconde édition).

### Combat dans l'espace astral

Généralement, l'espace astral est le théâtre de combats de magie. Toutefois, il n'y a pas que les sorts qui permettent de combattre dans l'astral. Dans tous les cas, il est nécessaire de voir sa cible dans l'astral et ce, que cela soit via un sort, un talent ou autre.

Un sort jeté dans l'espace astral n'aura aucun effet sur le monde physique. Mais un sort conçu uniquement pour le monde physique n'affectera pas l'espace astral. Par exemple, *dague mentale* sera efficace mais pas *éclair vert*.

Les objets physiques normaux n'ont pas assez de présence dans le monde astral pour être efficace. Néanmoins, les objets magiques (avec une trame) ou ceux avec des filaments tissés ont une présence suffisante dans l'espace astral pour être utilisé normalement.

Les talents augmentant des dommages peuvent rendre l'arme temporairement présente dans l'astral et donc affecter la cible.

Évidemment, un adepte peut utiliser son corps pour attaquer, via *combat à mains nues* par exemple.

Pour être efficace, il faut être physiquement présent dans l'espace astral ou user de la magie spécifique (sort, talent, etc.).

### ESPRITS ENFERMÉS DANS UN OBJET

Cette technique, portant le (doux) nom d'emprisonnement d'esprits, est accessible aux nécromanciens et élémentalistes à partir du 5<sup>ème</sup> cercle. Le test est basé sur la volonté avec demi-magie.

Pour lier un esprit inférieur (tasked spirit, en VO), un élémentaire ou un esprit allié, le personnage doit au préalable obtenir un objet fait d'orichalque ou matériaux magiques (éléments primordiaux, cristal vivant, etc...). Car, seuls les objets créés dans ces matériaux peuvent retenir un esprit prisonnier. Par la suite, l'enchanteur doit invoquer l'esprit et accomplir son rituel (basé sur demi-magie avec volonté) qui lui demande une demi-heure. Et, comme l'esprit ne va pas attendre bêtement qu'il finisse, le magicien doit trouver un moyen de le maintenir sur place pendant ce temps (blocage des élémentaires, blocage des esprits, cercle d'invocation, piège spectral, etc...). A la fin du rituel, il effectue un jet de volonté avec demi-magie contre la défense magique de l'esprit. Si le test est un succès, la forme physique de l'esprit disparaît et sa forme astrale est piégée dans l'objet. Le magicien ayant enfermé l'esprit peut alors communiquer avec ce dernier en touchant l'objet et utilisant le talent *Langue des esprits*.

Le magicien peut utiliser chacun des pouvoirs de l'esprit en touchant l'objet. Pour ce faire, il utilise les niveaux de l'esprit pour les différents tests. Cependant, le mage doit assumer les dépenses de fatigue ou dommages exigées par l'usage de certains pouvoirs de l'esprit.

Toute personne trouvant l'objet peut communiquer avec l'esprit s'il possède un talent approprié. Pour utiliser les pouvoirs de l'esprit, le personnage devra gagner une lutte de volonté, "contest of will" en VO.

Les magiciens peuvent aussi piéger des esprits nommés dans un objet. Cependant, ils doivent au préalable apprendre le nom de ce dernier.

Les esprits enfermés feront tout ce qu'ils peuvent pour se libérer. S'il gagne une lutte de volonté contre son "maître" (celui qui l'a enfermé), un esprit peut effectuer un jet d'incantation contre le niveau de volonté (avec demi-magie) du magicien. En cas de succès, il est libre... et sûrement peu avenant !

## TEST D'ENCHANTEMENT FINAL !

*Note du traducteur* : « si j'ai bien tout compris (lol), je crois que pour chacun des tests d'enchantement des différentes techniques (A L'EXCEPTION DU TISSAGE D'ELEMENTS PRIMORDIAUX qui peut ne constituer qu'une étape dans la création d'un objet magique), l'enchanteur doit appliquer un modificateur (Cf. tableau ci-dessous) à la difficulté (de ce jet) et dépenser un point de Karma. »

Les quatre méthodes d'enchantement sont : l'incorporation d'éléments primordiaux (p2-3), nommer un objet (p3), mettre un sortilège permanent (p3-4) ou enfermer un esprit (4-5).

Technique	Modif. difficulté
Élément primordial incorporé	-1 par "kernel"
Cristal vivant	-1
Orichalque incorporé	-1 par 1000 PA (valeur de l'orichalque utilisé)
Objet créé par enchanteur	-1
Comp. artisanale utilisée	-1 par degré de succès > moyen
Forge armure ou arme utilisée	-1 par degré de succès > moyen
Élément symbolique impliqué	-1 ou d'avantage <sup>1</sup>
Esprit mineur (tasked spirit)	-1
Temps supplémentaire investi	-1 par semaine

<sup>1</sup> Il peut s'agir d'une dent d'animal féroce sur une arme, un haut fait associé à la création de l'objet, forger l'arme sur un pic très élevé au milieu d'une tempête...

NOTE IMPORTANTE : les modificateurs sont cumulables. Cependant, la difficulté finale ne peut pas être inférieure à la moitié de la difficulté initiale (avant modif. de ce tableau)

## TYPES D'OBJETS MAGIQUES

Voici des exemples typiques d'objets magiques qui peuvent se rencontrer dans Earthdawn.

### OBJETS MAGIQUES MINEURS

Pour créer un objet commun (peu puissant : les pierres chauffantes, les armes d'eau, etc..), il faut réussir un test d'enchantement difficulté 13 avec les différents modificateurs suivant les matériaux et compétences employées. L'objet coûte en général 25 à 50% du coût normal (s'il est acheté).

### CHARMES DE SANG

Les nécromanciens apprennent à créer des charmes de sang par demi-magie à partir du 4<sup>ème</sup> cercle. Tous les autres magiciens (*Note du traducteur* : personnellement, je ne limite pas qu'aux seuls magiciens) doivent utiliser la compétence ALCHIMIE pour produire des charmes de sang.

Le magicien conçoit le charme en traitant un objet de cristal vivant avec une solution alchimique pendant une semaine.

Les ingrédients pour une telle solution, à usage unique, coûtent environ 10 PA. Ajouter à cela le prix des objets en cristal vivant (variable). La solution altère la matrice vivante du cristal de sorte que ce dernier puisse recevoir l'énergie de vie (points de sang) du porteur et recombinaison les énergies magiques produites vers ce même porteur.

Le test d'enchantement pour créer un charme de sang est un test de compétence ALCHIMIE ou un test de PERCEPTION par demi-magie (pour les nécromanciens) contre une difficulté égale à :

CHARMES DE SANG	Difficultés création
Absorption de coups	11
Oeil d'ambre astral	13
Trompe-la-mort	15
Attaque de la dernière chance	14
Sort de la dernière chance	14
Repoussoir à Horreurs	12
Oeil de précision	15

Note : seule cette liste succincte est proposée car l'époque concernée est celle de la première édition, avant l'Empire Thérans.

Si le test est un succès, le charme est créé. En cas d'échec, le temps et les ingrédients sont perdus. Un échec critique peut avoir des conséquences dramatiques (ex : création d'un charme maléfique, etc...), à la discrétion du MJ.

Un alchimiste peut produire plus d'un charme à la fois selon la règle suivante : difficulté de création+3 pour chaque charme supplémentaire.

Le MJ peut autoriser le personnage à créer de nouveaux charmes suivant les mêmes conditions que pour les potions (à savoir difficulté déterminée par MJ suivant charmes aux effets similaires augmentée de 3).

## ARMURES VIVANTES

Seuls les élémentalistes sont capables de créer des armures vivantes du type armure de cristal vivant, galets de sang ou tresselierre. Cette aptitude leur est accessible à partir du 5<sup>ème</sup> cercle grâce à un TEST de PERCEPTION avec demi-magie. La difficulté de création dépend du tableau ci-dessous.

TYPE D'ARMURE	Difficulté d'enchantement
Tresselierre	10
Bouclier de tresselierre	5
Galets de sang	15
Armure de cristal vivant	16

Les armures et boucliers de tresselierre sont créés à partir de plantes magiquement traitées afin qu'elles croissent dans la forme appropriée. L'enchanteur utilise ensuite, à nouveau, sa magie afin d'adapter la taille de la plante aux dimensions du porteur. Faire pousser une telle plante demande trois mois. Cependant, certains marchands vendent des plantes matures pour 1 PA, la livre. L'ajustement aux dimensions du porteur demande une journée de travail et un jet réussi d'enchantement suivant les règles définies ci-dessus.

Les galets de sang sont enchantés à partir de petites pierres de cristal vivant. L'enchanteur sculpte ces pierres en galets, pendant une semaine. Puis, il traite ces mêmes galets avec une solution alchimique pendant une autre semaine. A la fin du délai, il effectue un test d'enchantement suivant les règles définies ci-dessus. SEULS LES ARMURIERS sont capables d'implanter et retirer des galets de sang à un porteur. Cette opération s'étale sur huit heures. Aucun jet n'est nécessaire. Le matériel indispensable à la création de galets de sang coûte 150 PA.

Pour créer des armures de cristal vivant, un enchanteur doit modeler le cristal brut puis l'immerger dans une solution alchimique pendant un mois. Il poursuit son modelage du cristal vivant à mesure qu'il croît dans son bain alchimique (soit un mois de travail). Un jet d'enchantement réussi permet de créer une armure. Les autres types d'armure confectionnés à partir de cristal vivant tels que les jaserans de cristal (4/4) et les armures de plates de cristal (7/7) ne sont pas considérés comme des armures de cristal vivant (6/3). Ces armures peuvent être produites par des armuriers suivant les règles définies dans THE ADEPT'S WAY page 138-139.

Seuls les élémentalistes et armuriers peuvent implanter ou retirer une armure de cristal vivant, ce qui demande 3 heures. Le matériel nécessaire à la création d'une armure de cristal vivant coûte 500 PA.

## OBJETS A MATRICE DE SORTS

Pour créer un objet à matrice de sorts, il faut réussir un test d'enchantement (difficulté 12 avec les différents modificateurs suivant les matériaux et compétences employées). Il faut que l'objet à enchanter contienne des éléments primordiaux et/ou de l'orichalque. Donc un objet assez cher à créer ou acheter.

### Utilisation des objets à matrice de sorts

Pour utiliser de tels objets, il faut avoir un filament de tisser dessus. De plus, ces objets ne peuvent avoir qu'un seul filament de tisser. Donc, au moment où l'adepte tisse son premier filament, l'éventuel filament déjà tissé est dissipé et toutes les matrices se vident.

En général, les objets à matrice de sorts n'ont pas de connaissance clef. Pour s'attacher à un tel objet, il faut réussir un test de tissage contre la défense magique de l'objet. Si le coût n'est pas précisé, il est de 100 points de légende pour ce premier filament. Le coût de progression est équivalent aux talents de premier cercle (100/200/300/500/800/1300/2100...) mais le rang ne peut pas être pris en considération pour les augmentations de cercle.

Le rang du filament tissé sur l'objet détermine le cercle du sort incorporé dedans, comme dans une matrice classique. Mais il est aussi possible de partager ce rang pour contenir plus de sorts, du moment que la somme des cercles des sorts soit égale au rang de filament de l'objet. Toutefois, un tel partage est définitif.

Par exemple, si le magicien décide de mettre 3 sorts de cercle 1 dans un objet dont il a tissé un filament de rang 3, il ne pourra pas y mettre un sort de cercle 3. Mais si, par la suite, il continue de monter son filament, il pourra y inclure un sort de cercle plus élevé, tant qu'il ne décide pas de partager les rangs qu'il a à nouveau tissés.

Les objets à matrice de sorts ne contiennent que des matrices classiques, pas de méta-matrices, de matrices blindées ou multi-matrices.

Pour lancer un sort contenu dans l'objet, il faut être en contact physique avec ledit objet. Si ce n'est pas le cas au moment du test d'incantation, il reste possible de lancer le sort en magie brute (et ses conséquences), sinon le sort n'est pas lancé.

Comme toute matrice, l'objet peut être attaqué dans l'espace astral. De plus, il peut aussi être détruit physiquement. Dans un cas comme dans l'autre, les deux formes sont détruites. Il n'est donc plus possible de lancer de sorts à partir de l'objet ou des matrices. Un objet à matrice endommagée se régénère de façon identique à une matrice.

## OBJETS A FILAMENTS

Les objets à filaments sont des objets magiques qui possèdent une architrave. En tissant un filament à l'un de ces objets, un personnage est en mesure de relier sa propre architrave à celle dudit objet. Il peut alors accroître les pouvoirs de l'objet et s'en servir.

Les objets à filaments ont des trames relativement simples et possèdent souvent une seule connaissance clef, en général leur nom. Pour plus d'infos sur l'utilisation de ces derniers : Cf. Règles de base et compagnon.

Les élémentalistes utilisent la demi-magie, associée à la perception, pour les tests d'enchantement de pareils objets. Cette capacité leur est accessible à partir du 3<sup>ème</sup> cercle. Les nécromanciens et sorciers acquièrent cette même faculté au 5<sup>ème</sup> cercle de leur discipline. Les armuriers apprennent, quant à eux, à créer des armes et armures à filaments (uniquement) au 5<sup>ème</sup> cercle.

Le rituel magique pour créer un objet à filaments demande un mois de travail. Pendant ce temps, l'adepte ne peut accomplir que des tâches simples telles que manger, dormir, un peu de lecture, ses rituels karmiques. Il doit se maintenir en bonne santé, n'encaisser aucune blessure grave.

A la fin du rituel, l'enchanteur effectue un test d'enchantement, seuil de difficulté égal à la défense magique de l'objet plus le nombre maximum de filaments (attention, pas le nombre de rangs !). Si le test est un succès, l'objet est créé. En cas d'échec, l'enchanteur ne parvient pas à créer ce qu'il souhaitait. Cependant, les matériaux employés sont réutilisables. En cas d'échec critique, l'objet n'est pas créé, les matériaux sont inutilisables à nouveau. Le MJ peut aussi décider que l'enchanteur crée un objet maudit.

Le coût des matériaux nécessaires à la création d'un objet à filaments est de 25% à 50% du prix de l'objet. Pour référence, il suffit de consulter le chapitre sur les objets à filaments dits "communs" dans le Compagnon. Ce coût englobe l'achat éventuel de l'orichalque et éléments primordiaux nécessaires à l'objet.

### Remarques du traducteur :

Il n'est nulle part fait mention du nombre de rangs de filaments de l'objet ainsi créé. Peut-être une graduation à établir en fonction du degré de réussite du test d'enchantement.

Par exemple :

Succès moyen : 4 rangs

Succès bon : 5 rangs

Succès excellent : 6 rangs

Succès extraordinaire : 7 rangs

Ceci n'est toutefois qu'un exemple !

L'objet ainsi créé n'a qu'une seule connaissance clef associée au filament de rang 1 : son nom.

Pour plus de précisions et davantage de renseignements : voir page 10, Suggestion pour des créations d'objets magiques communs.

## OBJETS LEGENDAIRES

Seuls les adeptes ayant au moins atteint le statut légendaire 1 peuvent créer des objets légendaires. Seule exception : le *dying legacy*.

Un objet acquiert un statut légendaire lorsqu'un personnage l'emploie afin d'accomplir des hauts-faits. N'importe quel objet peut devenir légendaire puisque c'est avant tout le haut-fait qui lui permet d'acquérir ce nouveau statut (parce qu'il devient une part de la légende : l'épée légendaire dont le noble héros s'est servi pour occire la terrifiante Horreur de la montagne hantée, par exemple). Cependant, les objets à filaments "produisent" toujours les objets les plus puissants, en raison de leur lien inhérent à la magie.

Le MJ doit déterminer un haut-fait "de pouvoir" (celui qui va investir l'objet de son nouveau pouvoir). Le personnage devra accomplir une grande part de ce haut-fait seul, en utilisant avant tout l'objet qu'il souhaite rendre légendaire.

Note : le haut-fait "de pouvoir" est le haut-fait nécessaire à la création de l'objet légendaire, dans lequel ledit objet sera investi.

Pour information quant aux proportions d'objets légendaires créés : environ un adepte sur cinquante crée un objet légendaire et un seul, dans sa vie. Très peu en crée plus d'un !

Lorsque le personnage a accompli son (ou ses, suivant le MJ) haut-fait "de pouvoir", il doit renommer l'objet. Ceci doit être effectué pendant ou juste après le haut-fait. Le nouveau nom altère la trame de l'objet. Donc, le personnage perd tous les filaments tissés à l'objet. Il peut dès lors tisser de nouveau le premier rang de filament (puisque la première connaissance clef est le nom de l'objet).

Le MJ doit alors créer les nouvelles capacités magiques, connaissances clefs de l'objet, nombre de rang de filament de l'objet. En gardant ceci à l'esprit :

***Nombre de connaissances clefs = nombre de hauts-faits "de pouvoir" accomplis.***

En fait, le MJ va décider du nombre de hauts-faits "de pouvoir" nécessaires à la création de l'objet :

Earthdawn  
Magie, création d'objets magiques

- ❑ Un seul produira un objet avec une seule connaissance clef (nom objet) et 2 à 5 rangs de filaments.
- ❑ Plusieurs hauts-faits "de pouvoir" produiront un objet avec plusieurs (autant) connaissances clefs et environ 1 à 2 rangs de filaments par haut-fait "de pouvoir".

ATTENTION: un objet légendaire ayant participé à trois hauts-faits "de pouvoir" sera toujours plus puissant qu'un objet ayant participé à 1 seul haut-fait "de pouvoir". Même si, par exemple, le premier ne possède que 4 rangs de filaments et l'autre 5 rangs !

# ANNEXE

Voici des informations complémentaires pouvant être utiles pour la création d'objets magiques.

## RECOLTER DES ELEMENTS PRIMORDIAUX

Pour récolter des éléments primordiaux, un élémentaliste doit d'abord trouver un "filon". Il doit faire un jet de perception (avec demi-magie) à difficulté variant de 6 à 15+ (suivant sa connaissance de la région). Si le test est un succès, il sait où il pourra trouver un "filon".

Après avoir trouvé le filon, il fait un second jet (perception avec demi-magie) avec difficulté égale de 6 à 12 (voir tableau ci-dessous). Chaque tentative demande une journée entière. Le personnage récolte un "kernel" par tranche de succès : moyen (1), bon (2), etc. Ce qui donne :

Élément Récolté	Résultat du jet			
	1 kernel	2 kernels	3 kernels	4 kernels
Air	10	15	19	24
Terre	6	10	13	17
Feu	12	18	22	27
Eau	10	15	19	24
Bois	8	13	16	20

## ORICALQUE

L'orichalque est une forme rare et unique de terre primordiale contenant l'essence de tous les éléments primordiaux. Il a un aspect or-orangé et peut être travaillé et poli afin d'obtenir un éclat comparable à l'or ou l'argent.

### Exploiter l'Orichalque

L'orichalque se trouve à l'état naturel dans les zones d'intenses activités volcaniques ou à proximité des veines de terre primordiale, situées en profondeur. Historiquement, l'orichalque est un matériau très prisé : souvenez-vous des Guerres d'Orichalque (407-442 Th). Autant dire que la découverte d'un filon de ce métal rare attirera invariablement l'attention de puissants groupes ou individus. La découverte d'un tel filon, non revendiqué, peut déséquilibrer le cours du jeu. Aussi, il est recommandé d'agir avec une extrême prudence avant de permettre à des PJs de découvrir un site riche en orichalque !

Lorsque ce métal rare est trouvé, il se trouve à l'état brut. Le processus de raffinement peut être effectué par un élémentaliste (par usage de demi-magie sur attribut perception<sup>1</sup>). La difficulté de base du test est 6 +1 par tranche (de valeur) de 1000 PA d'orichalque que le personnage souhaite obtenir.

Donc, pour obtenir une valeur de 10.000 PA d'orichalque raffiné, l'élémentaliste devra réussir un test de demi-magie à diff. 16. Le test exige une semaine de travail ininterrompu. En cas d'échec au test, la quantité d'orichalque brut utilisée est perdue pour tout futur usage magique !

<sup>1</sup> Pour ceux qui ne connaissent pas le principe de demi-magie, c'est une capacité propre à chaque discipline d'adepte. Elle lui permet d'effectuer (dans des domaines très précis définis, par discipline, dans le supplément THE ADEPT'S WAY et plus vague dans le companion de la seconde édition) un test d'attribut avec un bonus au niveau égal à son cercle/2 (arrondi au sup.) en lieu et place d'une éventuelle compétence. Il peut également utiliser le karma sur un tel jet.

Par exemple : un éclaireur peut utiliser la demi-magie pour reconnaître des variétés de plantes (à la place de connaissance des plantes) ; un guerrier peut utiliser sa demi-magie en lieu et place de tests de tactique, etc.

### Création d'Orichalque

Les adeptes peuvent utiliser deux méthodes pour combiner les éléments primordiaux et créer de l'orichalque. Dans les deux cas, l'adepte fond de la terre élémentaire dans une forge alimentée par du feu élémentaire brûlant du bois élémentaire et attisé par de l'air élémentaire. L'adepte travaille les matériaux fondus avec un rituel spécifique et les refroidit avec de l'eau élémentaire pour former l'orichalque.

Voici les deux différentes méthodes de création :

1) Il s'agit d'un rituel de magie du sang accessible à l'armurier au 12<sup>ème</sup> cercle. L'armurier doit réunir la même quantité d'éléments différents (feu, air, terre et eau) afin de produire de l'orichalque en même quantité. Je m'explique : 5 "kernels" de feu primordial + 5 "kernels" d'air primordial + 5 "kernels" de terre primordiale + 5 "kernels" d'eau primordiale + 5 "kernels" de bois primordial = 2 000pa de valeur d'orichalque produit.

1 "kernel" terre/ air = 80 PA

1 "kernel" de bois = 200 PA

1 "kernel" de feu/eau = 100 PA

Earthdawn  
Magie, création d'objets magiques

L'armurier (après avoir réuni ces différents éléments primordiaux) doit sacrifier 1 PV (qu'il ne récupère qu'au bout d'un an et un jour) et réussir un jet de *forge armes* à diff. 15 + 1 par 1000 PA de valeur d'orichalque produit. En cas d'échec, tout est perdu. En cas d'échec critique, c'est l'explosion qui inflige des dommages de niveau égal à la difficulté/2.

Temps nécessaire : une semaine ininterrompue.

2) La deuxième méthode est basée sur la demi-magie (perception) accessible à l'élémentaliste au 7<sup>ème</sup> cercle et à l'armurier au 9<sup>ème</sup> cercle. Le personnage doit réunir la même quantité d'éléments différents (feu, air, terre et eau) afin de produire de l'orichalque en même quantité (même valeur). Il effectue un test de demi-magie à diff. 6 +1 par tranche de 1000 PA d'orichalque produit.

Temps nécessaire : 4 semaines de travail ininterrompu. Donc aucune autre activité permise, sauf augmentation de talents, rituels karmiques, et apprentissage de sorts.

En cas de succès du jet, c'est gagné...

## ALCHIMIE

La compétence ALCHIMIE permet de fabriquer les différentes potions, baumes et concoctions magiques présentés dans les différents suppléments de ED. La fabrication de tels produits s'articule en trois étapes :

- ❑ la recherche des ingrédients,
- ❑ la combinaison de ces ingrédients,
- ❑ la fabrication de la potion par un jet réussi d'ALCHIMIE.

La compétence ALCHIMIE est basée sur l'attribut PERCEPTION. Elle peut être apprise par tout personnage de la même manière que les autres compétences. Parce que l'ALCHIMIE est une compétence, il est impossible de dépenser des points de KARMA sur chacun de ces tests. Cette compétence apporte la connaissance nécessaire à la récolte des ingrédients, permet de connaître les effets de différentes associations d'ingrédients et de reconnaître et identifier les potions rencontrées. Elle permet aussi de produire des charmes de sang.

Les élémentalistes peuvent créer des potions et poisons par demi-magie en lieu et place de la compétence, à partir du 3<sup>ème</sup> cercle de leur discipline.

La plupart des concoctions alchimiques nécessitent des herbes, racines, feuilles, minéraux et éléments animaux. Réunir les ingrédients pour une potion nécessite en général une journée entière. Afin de trouver des ingrédients rares, le MJ peut exiger un test d'alchimie réussi. Le personnage peut aussi aller se fournir chez un herboriste ou alchimiste. Les ingrédients lui coûteront 10% du prix de la potion. A la discrétion du MJ, certaines potions peuvent nécessiter des ingrédients exotiques et exiger du personnage qu'il entreprenne un voyage afin de les trouver.

Une fois que le personnage a trouvé les ingrédients de sa future potion, il doit commencer leur combinaison. Cette tâche nécessite, elle aussi, une journée entière de travail dans un laboratoire équipé. Un personnage devra déboursier 2000 pièces d'argent afin de s'en créer un (qui ne peut guère être transporté aisément, le matériel remplissant toute une pièce). Pour 500 PA, il peut acheter l'équivalent d'un petit laboratoire transportable (dans un sac à dos) bien moins complet.

Un laboratoire complet permet d'effectuer les tests d'*alchimie* (fabrication de la potion) sans malus. Un kit de "poche" impose un malus de 3 niveaux à ces mêmes tests. Les kits ne peuvent pas être utilisés pour créer des charmes de sang.

POTION	Difficulté création
Potion coup de fouet	9
Potion de soin	11
Baume quitte ou double	15
Potion résistance aux maladies	6
Potion de guérison des maladies	12
Cataplasme de Kélix	6
Antidote de Kélia	10

A la fin du temps de préparation, le personnage fait son test d'ALCHIMIE avec la difficulté appropriée. Il peut choisir de créer plusieurs potions d'un seul coup avec le modificateur de +5 à la difficulté par potion supplémentaire. En cas de succès, la ou les potion(s) sont créées et immédiatement utilisables. En cas d'échec, les breuvages sont sans effet et inexploitable. A la discrétion du MJ, un échec critique peut produire un poison, une explosion...

Le MJ peut aussi permettre aux personnages de créer de nouvelles potions aux effets uniques. Il devra baser la difficulté à partir de certaines déjà existantes (aux effets plus ou moins similaires) et ajouter 3 afin de refléter la difficulté inhérente à la création de nouvelles potions.

Les alchimistes peuvent naturellement créer des poisons. La difficulté de fabrication est égale à la défense magique ou virulence (le plus élevé des deux) du poison. Le commerce du poison est illégal et il peut être délicat de se procurer ouvertement les différents ingrédients d'un poison... Attention aux ennuis !

L'analyse de breuvage demande une heure, une faible quantité dudit breuvage et un jet d'ALCHIMIE réussi (fait par le MJ en secret) contre une difficulté égale à la différence de création de la potion ou la défense du poison (suivant de quoi il s'agit).

## **RAPPEL, LES LOIS DE LA MAGIE** (p40 de Barsaive)

Les sorciers thralites ont établi que la magie obéissait à deux lois :

La **loi de contagion** : lorsqu'une connexion s'est forgée entre deux choses, celles-ci demeurent connectées à jamais. Une écaille de dragon reste une partie de ce dragon, même après être tombée. Son lieu de naissance fait partie de la légende d'un donneur de noms jusqu'à sa mort, même s'il part à des centaines de lieues.

La **loi de similitude** : deux choses d'aspect semblable sont semblables. Deux choses ayant le même comportement sont semblables. Cette loi permet aux vaisseaux aériens de flotter magiquement dans les airs, car ils ressemblent et se comportent comme des bateaux flottant sur les mers.

Bien que les éléments magiques et l'orichalque (forgé à partir de ces éléments) puissent être utilisés pour circonvenir les lois de contagion et de similitude, il faut souvent des années pour découvrir la bonne proportion de magie élémentaire nécessaire à l'obtention de différents effets. On ne compte plus les tentatives de fabriquer un vaisseau capable à la fois de voyager sur terre comme sur l'eau ou dans les airs, par exemple. Jusqu'ici, aucune n'a donné de résultat satisfaisant. La combinaison de terre élémentaire et de magie indispensable au bon fonctionnement d'une telle invention reste encore à découvrir.

# SUGGESTION POUR DES CRÉATIONS D'OBJETS MAGIQUES COMMUNS À FILAMENTS

Un fait constant se retrouve sur tous les objets magiques communs : le nombre de personnes pouvant s'y lier est le plus souvent de 2. Il est rare de trouver des objets pouvant lier 3 ou 4 donneurs de noms. Il paraît ainsi inutile d'aborder d'autres exceptions, plus insolites encore. Toutefois, il est bon de rappeler qu'elles existent...

Un autre paramètre est redondant : le niveau de dommage d'une arme magique. Toutes les armes à une main (sauf TRES rares exceptions) ont un niveau de dommage de 9 (plus la force, naturellement) aux alentours du dernier rang. Cependant, pour les armes affectant des cibles spécifiques (Horreurs et constructions d'Horreurs étant celles qui reviennent fréquemment) ainsi que pour les armes à deux mains, le niveau de dommage franchit habituellement cette limite de 9. Lorsque l'arme affecte davantage un type de cibles, le bonus de dommage augmente en même temps que le bonus normal, sauf rares exceptions.

Toutes les armures n'ont plus de malus d'initiative au dernier rang de filament. A telle enseigne qu'il arrive que certaines armures diminuent très vite ce fameux malus pour atteindre cet objectif.

Les armes à distance, rendues si peu efficaces, ne valent à peine l'intérêt d'être classées dans la catégorie objets magiques. A croire que le nombre d'adeptes archers – si faible – ou les armes – si fragiles – ont annihilé toute création d'armes à distance respectables. Ce constat inquiétant est d'autant plus étonnant que les armes constituent la majorité des objets magiques disponibles en Barsaive. Face à un tel constat, il paraît inévitable qu'une arme légendaire telle l'arc de Nioku devienne alors l'arme idyllique des archers. C'est pourquoi le meilleur conseil à prodiguer à des adeptes archer demeure encore de s'en tenir uniquement à des armes et flèches forgées et améliorées par leurs soins.

## **LE COMPAGNON**

Les objets magiques du compagnon sont très nombreux et très particuliers. Ils sont bâtis – pour la très grande majorité d'entre eux – sur un même modèle permettant la fabrication en grande quantité des objets magiques à filaments. Ils sont destinés à un large public, essentiellement des adeptes de cercle 4. Il apparaît donc inutile de distribuer au-delà de 4 rangs puisque étant hors de portée des points de légende de l'adepte.

Considérez ce fait comme étant un énorme avantage. Cela signifie en effet qu'il est possible de trouver des objets magiques sans trop de difficulté. Plus que tout, cela demeure l'un des très rares moyens de se procurer une armure magique, considérée au même titre que les armes à distance comme les parents pauvres des objets magiques. Seul le Compagnon (sauf très rares exceptions) offre la possibilité de trouver de tels armements. Attention, les boucliers bénéficient du même traitement que les autres objets magiques classiques.

Autre qualité indéniable : le fait qu'il n'y ait qu'une seule connaissance clef. Il est donc aisé de rassembler toutes les conditions nécessaires à l'augmentation des rangs de filaments.

Enfin, la majorité des objets magiques sont de « simples » objets ne possédant que peu de points de légende ; tous les rangs de filaments sont tissés.

### **Concrètement**

Les objets magiques possèdent 3 ou 4 rangs de filaments. Les objets à 3 rangs maximums sont généralement des objets à la fois puissants et rares tels un arc, une épée en pierre ou en cristal, un bouclier spécial, des objets quotidiens rendus magiques (gants, broches, etc...). Ces types d'objets sont considérés comme ayant le meilleur rapport pouvoir/points de légende.

Si l'on regarde plus en détail, il est possible de se rendre compte de certaines constantes. La première concerne la relation entre la défense magique de l'objet et le coût en points de légende des filaments. D'ailleurs, ce coût suit la progression classique

(100/200/300/500/800/1300/2100/3400/5500/8900/14400/23300...), la seule grosse différence provenant du point de départ dans cette suite logique de progression :

Défense magique	PL du premier rang	Type d'objet
9-12	100 PL	Objet rare et peu intéressant
13-14	200 PL	Objet commun, utilisé fréquemment
15-19	300 PL	Objet rare et intéressant, donc cher
20-25	500 PL	Objet très intéressant et très rare

Si l'objet rendu magique est peu intéressant, le coût en points de légende recule d'un cran.

*Exemples* : un talisman de kaer, un bâton de sort, une armure de cuir bouilli, etc...

Si l'objet rendu magique est très intéressant, le coût en points de légende augmente d'un cran.

*Exemple* : le bouclier de cristal qui augmente les deux protections en même temps à chaque rang, etc...

Pour les effets des rangs de filaments, c'est en général une seule augmentation par rang, donc souvent jusqu'à +4 aux niveaux. Lorsqu'il y a plusieurs augmentations ( ex : les défenses physiques, magiques ou sociales ), l'augmentation est alternée. Et très souvent, le dernier rang augmente les deux paramètres. Mais dans ce cas là, ces objets ont un coût de développement supérieur d'un cran, exception faite des protections, armures et boucliers qui n'ont une augmentation du coût d'achat d'un cran que lorsqu'ils augmentent les deux protections en parallèle à tous les rangs (comme par exemple le bouclier de cristal).

## Conclusion

Très intéressant (surtout pour les armures), les objets magiques très communs sont à prendre en considération comme des charmes de sang ou des objets magiques communs tels le baume quitte ou double. Ils ont en général été fabriqués pour les hommes de troupes, pour les gardes... pour être diffusés en grand nombre (comme cela est suggéré dans les descriptions de certains d'entre eux, comme la hache des princes, mais plus en détail dans le compagnon de la seconde édition notamment dans les textes sur l'armure de cuir bouilli et la cotte de maille de kaer).

Ils peuvent représenter une source de revenu pour des PJ et doivent, à mon avis, être pris dans ce sens. Et seuls des objets ayant 4 rangs de filaments maximums devraient être produits, sauf pour fabriquer des objets magiques trouvables dans le compagnon.

Le seul défaut que l'on peut leur trouver, c'est qu'ils sont dénués d'une âme, n'ayant ainsi pas de véritable intérêt comparés aux autres objets magiques, si spéciaux qu'ils demeurent l'un des intérêts majeurs de ce jdr.

## LES AUTRES TYPES D'OBJETS MAGIQUES COMMUNS

La différence fondamentale entre les objets magiques à filaments communs et ceux dits légendaires est parfois si mince (notamment au point de vue des règles) qu'elle s'effectue essentiellement aux travers les pouvoirs très spéciaux et uniques des objets, permettant ainsi de faire la distinction entre des objets similaires en apparence.

Souvent, les hauts-faits remboursent une bonne partie du coût du développement déjà dépensé. Au minimum, les points de légende permettent de pouvoir acheter le rang dudit haut-fait. Il y a même des exemples extrêmes de certains objets magiques qui se retrouvent avec un coût final particulièrement négligeable.

Il en ressort de façon générale que plus un objet est original, plus il faut de connaissances clefs et de hauts-faits. Fréquemment, les objets possèdent entre 4 et 8 rangs de filaments, avec une forte concentration vers 4 - 6 rangs. Plus le nombre de rangs augmente, plus le nombre de connaissances clefs minimums ainsi que de hauts-faits, augmente lui aussi :

Nombre de rang de filaments	Nombre de connaissance clefs	Nombre de hauts-faits
4	1 à 2	0 à 1
5	1 à 4	0 à 1
6	2 à 5	0 à 1
7	2 à 5	0 à 1
8	3 à 5	0 à 3

A chaque rang, on trouve généralement l'augmentation de 2 paramètres (ou un paramètre) et d'un pouvoir spécial. Toutefois, cette règle n'est pas systématique, loin de l'être. Il arrive aussi que l'apport du rang final soit négligeable (comme par exemple un bonus de 2 en initiative pour le dernier rang de filament d'une robe en peau de Viverne alors que le rang précédent apportait, en plus du premier bonus d'initiative, une capacité spéciale équivalente au *cri de guerre*).

## CONCLUSION GÉNÉRALE

Si vos joueurs veulent avoir une source de revenu en fabriquant des objets magiques, permettez-leur de fabriquer des objets du compagnon : il est en effet inutile de dramatiser, les objets en question ayant toutes les chances d'avoir un faible impact sur le déroulement des parties. En général, ces objets auront une défense magique de 9, de 13, de 18 ou de 25, suivant la puissance désirée. Limitez le nombre de rangs de filaments à 3 ou 4.

Par contre, si les joueurs veulent créer des objets plus originaux, temps et d'argent leur en coûtera ( plus encore pour récupérer les ingrédients manquants). Dans pareil cas, soyez vigilant. Si vous vous apercevez qu'une telle création se rapproche d'un objet existant, prenez le comme résultat final.

Enfin, si vos joueurs veulent créer un objet original, il a intérêt à être vraiment distinctif (sans pour autant totalement déséquilibrer le jeu sauf si cette puissance démesurée est payée de façon à ce que ce soit un sacrifice). Mais réservez de telles choses pour des objets légendaires, uniques.

## LES OBJETS MAGIQUES LÉGENDAIRES

Ils sont en général très originaux de par leurs pouvoirs, les hauts-faits à accomplir, l'histoire de leurs origines, etc... Toutefois, du point de vue statistique, ils sont, pour la plupart, équivalents à des objets magiques communs, plus puissants tout au plus.

Cela signifie que pour créer des objets magiques légendaires (qui le soient réellement), il ne suffit pas d'aligner des chiffres mais véritablement d'élaborer une histoire complexe, formuler une provenance particulière lui conférant puissance et originalité. Sans aucun doute la meilleure des choses de ce jdr.

*Note du traducteur* : j'avouais m'attendre à davantage de puissance dans les chiffres. En fait, c'est surtout aux travers des pouvoirs vraiment spéciaux, uniques, originaux, imaginatifs et sympathiques que ces objets légendaires se distinguent.

## EXEMPLE DE CRÉATION D'UN OBJET MAGIQUE, GWENDNIM

Gwendnim (Brodeuse de larmes en spéréthiel) est une épée forgée par Yomkel, armurier elfe de 6<sup>ème</sup> cercle. Voici l'histoire de sa création :

« Aussi loin que remontent mes souvenirs, j'ai connu Yomkel, l'armurier. Un elfe armurier ! Les nains ne s'en étaient pas remis. Un ami, vous dites ? Pas exactement. Mais là n'est pas le sens de mon propos.

Il me conta le récit de l'un de ses « périples » (je nuance ici volontairement la profondeur de mes paroles), avec toute la morgue, l'orgueil et la fierté qui lui étaient propres. Il disait avoir reçu la visite d'un t'skrang, un de ces lézards du fleuve à la crête aussi glauque que ma robe de bure et à la langue aussi acerbe que le serpent charmeur. Son nom, demeuré sans importance, lui fut caché au cours de leur première rencontre. Toutefois, Yomkel reconnut en ce client Ishkarat le chef des pirates vivants sur le lac Vors et contrôlant la partie Nord du fleuve Serpent : le tristement célèbre V'Sigar F'szassinal Ch'Otobi.

V'Sigar F'szassinal Ch'Otobi demanda à Yomkel de lui forger une épée à la hauteur de sa réputation. Tout en relatant ses exploits, Yomkel aimait mêler à la parole de vastes gestes aériens, amenant ses interlocuteurs à un état proche de la dérision... Je m'en souviens encore... Mais, je m'égare.

Bien évidemment, Yomkel refusa. Il était de la trempe de ceux qu'il nommait lui-même les « cœurs nobles ». Alors, n'allez surtout pas lui parler de forger une arme pour de tels individus dépravés et impurs. Il s'apprêtait, toujours selon ses dires, à affronter le courroux du chef, arme au clair. A vrai dire, je le soupçonne ici de s'être réfugié sous une table d'un marbre épais. Peu importe : qu'elle ne fut pas sa surprise quand le pirate opina de la tête, tourna les talons (sa garde sur ses pas) et s'en alla, sans insister.

Mais la perfidie des flibustiers le réveilla deux nuits plus tard lorsque son village fut attaqué.

Pauvre, pauvre Yomkel : nombre de ses amis furent tués ou emmenés en esclavage. Pauvre, pauvre Vaniena, humaine dont le nom signifie « pluie chassant les tristes pensées » car son sourire illuminait de joie le cœur de ses parents. J'en oublie les principes de bonne forme en omettant vous la présenter : Vaniena, femme à la beauté scandaleuse, aux formes généreusement affables et source d'autant de désirs cachés, femme à la voix cristalline... Femme de Yomkel. Elle-même fut prise en otage et emportée vers un lieu inconnu, loin de son morne époux. Sa liberté fut achetée, vous vous en doutez, au prix de laconiques négociations. Une épée forgée par chantage, dans l'espoir de voir sa promise vivante... V'Sigar F'szassinal Ch'Otobi attendit avec la patience d'un prédateur.

C'est ainsi que Yomkel conçut la lame, dans la douleur, la sueur et les larmes. De l'aube au crépuscule, ses mains battirent le fer ardent, pleurant sans fin l'enlèvement de sa bien-aimée, noyant ses larmes à l'eau servant pour le trempage de l'épée. Ses prières se tournèrent vers Lochost et Upandal afin qu'il l'aide dans sa tâche, vers Mynbruje pour que sa compassion évite souffrance et douleur à sa femme et pour qu'un jour justice soit rendue. Il pria aussi Garlen pour qu'elle prenne soin de sa femme. Comme les elfes sont pathétiques en pareils instants, s'en remettant aux Passions... Elles écoutent, dit-on. Pourtant...

Revenons-en à ce qui nous concerne.

Régulièrement, V'Sigar F'szassinal Ch'Otobi rendait visite à l'armurier, l'encourageant de menaces, de rumeurs, de faux-semblants. Alors, Yomkel ne dormait plus. Je le voyais souffrir, parfois en silence, parfois mêlant haine, frustration et affliction aux martèlements sur l'enclume. De ténébreux cernes se dessinèrent rapidement tandis que son dur labeur progressait à pas de souris. Puis, passa le temps de la terreur. Peut-être V'Sigar F'szassinal Ch'Otobi se lassa-t-il à son tour ? Ou avait-il trouvé une toute autre occupation en la douce compagnie de Vaniena ? Quoiqu'il en soit, ce ne fut que par l'intermédiaire de ses hommes de mains que le chef sanguinaire prit des nouvelles de l'avancement des travaux. Les informations concernant la santé et le traitement de faveur de Vaniena se firent volontairement plus nébuleuses et rares.

Enfin, quand après plusieurs mois son travail fut achevé, Yomkel retrouva un semblant de sourire, bien vite effacé par l'appétit insatiable du chef tyrannique insatisfait : l'arme se devait d'être magique, exceptionnelle, laissant les regards un instant interdits devant tant de beauté et de puissance. Comment pouvait-on faire preuve d'autant d'ingénuité ?

Je n'aime guère la langue de bois : appelons un thundra un thundra ! Yomkel redevint la marionnette du pirate. Les nuits s'enchaînèrent au timbre du marteau sur l'acier. Mais cette fois, pour espoir garder, l'armurier elfe se fixa des objectifs

outrépassant tout ce qu'il avait entrepris jusqu'à présent. Le désir de revoir une femme (morte ? Je n'ose me l'avouer...) lui octroyait force morale, force physique, vigueur et opiniâtreté. Avec tristesse puis avec courage, il forgea et reforgea l'arme jusqu'à obtenir le fruit de ses songes. Jamais, je ne l'ai vu se donner autant à la tâche. Plus il se fatiguait, plus cheminait son travail. Puis, secondé par Langri'An, un élémentaliste t'skrang au doux service de V'Sigar F'szassinal Ch'Otobi, Yomkel enchantait l'arme. Il esquissa un sourire dangereux quand enfin, à bout de bras, il brandit la lame scintillante, œuvre majeure dans sa pauvre vie d'elfe.

Les jours s'écoulaient.

Au début de l'année, V'Sigar F'szassinal Ch'Otobi reçut quelques invités de prestige envoyés par Throal, les ennemis jurés des Ishkarat. Ces derniers venaient récupérer une épée magique importante pour le royaume nain. Du moins, le croyaient-ils ! La soirée aurait très bien pu être nommée Jour des Réhabilités. Ce fut lors de cette sombre soirée visant à tuer les perniciose espions Throaliques que Yomkel remit Gwendnim au chef des pirates. Pas de cérémonie, ni remerciements...

Fort de cette nouvelle lame, V'Sigar F'szassinal Ch'Otobi l'utilisa pour affronter ses opposants. L'occasion était trop belle, pensa-t-il. Mais comme les pirates sont stupides lorsqu'ils sont aveuglés par l'éclat d'un bout de métal ! Gwendnim vibra, scintilla de mille feux comme recouverte d'une fine pellicule argentée. Mais en vain... Cerastel, maître d'armes de Throal et digne adversaire d'un soir, joua de taille et d'estoc, plus vif encore que le pirate empoté (empâté ?) et, d'un geste fluide et précis, envoya rouler au sol l'abominable caboche pirate.

La suite de l'affaire en devient anecdotique. Mis en déroute, les boucaniers succombaient un à un sous les assauts des espions nains quand un cri rageur retentit. Au milieu d'un cercle menaçant et paré d'acier se tenait K'bota F'szassinal Ch'Otobi, frère du défunt chef. La langue et les lèvres en feu, l'affreux pirate ne cessait continuellement de geindre. L'on aurait cru ouïr les grincements d'un porc que l'on égorge. Cerastel, qui venait de tuer V'Sigar F'szassinal Ch'Otobi, donna sa propre épée magique pour obtenir celle qu'ils étaient venus chercher. Il repartit ainsi avec l'épée magique de throal et emporta également Gwendnim comme trophée de sa victoire face au pirate.

Désordre et chaos régnaient en maîtres sur les lieux. Dans un nuage de poussières et de fumée, dans un recueil de rances fragrances, Yomkel était parvenu à se dérober. Il survécut au pire. N'allez pas croire que j'y sois pour quelque chose ! Je le trouvais entre tables et chaises brisées, priant Mynbruje, priant Garlen, priant et priant encore...

Peut-être les Passions l'ont-elles écouté, cette fois ! Justice fut rendue à l'infortuné, long sommeil lui fut concédé.

Depuis ce jour, l'elfe armurier s'en remet plus encore aux Passions : elles guident sa main entre l'enclume et la masse. De son temps recouvert, libre de nouveau, il forge tout en sachant ne jamais réitérer telle prouesse : Gwendnim. Quant à Broder des Larmes, le soir au coin d'un bon feu, dans la pénombre de la nuit gagnante, il laisse ce bon soin à sa femme aimante et reconnaissante. Et moi, secrètement, sous cette pluie glaciale, je trépigne de jalousie en voyant se couple s'ébattre... »

## Créer l'objet

**Fabrication de l'arme**, temps une semaine par jet, compétence artisanale Forge (demi-magie), diff 9, objectif à atteindre, un succès extraordinaire (22) pour avoir un bonus de +3 pour lier les éléments entre eux, etc.

Premier jet (1d20+1d8+d16) : 4+3+4=11

Deuxième jet : 11+1+1=13

Troisième jet : 13+1+4=18

Quatrième jet : 12+8+7+4=31

Il faut comparer ce résultat (31) à la défense sociale de celui qui juge l'arme pour savoir comment il la perçoit.

Il faut donc 4 semaines pour confectionner l'arme souhaitée.

Le prix de base est de 25pa ; améliorée, elle passe à 45x4. Ce qui, au total, donne 25+4x45=205pa

A ce temps initial s'ajoute **l'amélioration par le talent forgeage** que Yomkel possède au rang 8, ce qui donne un niveau 17 (+karma, 1d20+1d10+1d6). Chaque test demande une semaine de travail, et l'arme ne peut être augmentée que cinq fois.

Premier jet, indice de dommage 5 : 17+1+5=23

Deuxième jet, indice de dommage 6 : 8+2+3=13

Troisième jet, indice de dommage 7 : 4+5+5=14

Quatrième jet, indice de dommage 8 : 18+1+6+5=30

Cinquième et dernier jet, indice de dommage 9 : 8+3+3=14

L'arme fait Force+10 de dommage durant quelque mois.

Il a fallu 9 semaines pour faire une arme belle et efficace. Le prix de l'arme passe à 5x50x(8+1)+205=2455pa

## Enchanter l'objet, tissage élément primordial

Le prix final de l'arme sera de 2500pa, il faut donc 25 "kernels" d'air, terre et feu élémentaire. La proportion sera de 5 de terre (pour la solidité) et de feu (pour la puissance, pour amplifier les mouvements), le reste d'air (pour la rapidité des gestes et surtout pour les effets de l'arme).

Yormkel et Langri'An, un élémentaliste t'skrang, vont **récolter des éléments primordiaux**. Ils connaissent déjà des emplacements riches en éléments primordiaux. Ils vont notamment dans les monts Vors récolter des "kernels" d'air. L'élémentaliste possède un niveau 11 (+karma, 1d10+1d8+1d6) pour récolter les éléments.

Premier jour :  $7+3+5=15$ , 2 "kernels"

Jours suivants : 18 (2), 15 (2), 25 (4), 5 (0), 11 (1), 12 (1), 14 (1)

Le filon semble être épuisé, ils changent de lieu : 19 (3), 17 (2), 21 (3) et 17 (2), ce qui donne un total de 23 "kernels" en 16 jours.

Dans les profondeurs d'une mine, ils récoltent 10 "kernels" de terre élémentaire en trois jours : 10 (2), 26 (4) et 17 (4). Enfin, dans les trésors de pillage du pirate, ils récupèrent 5 "kernels" de feu.

Avec les voyages, ils leur ont fallu 30 jours pour tout récolter.

Langri'An aide à mélanger les éléments à l'arme, chose que ne peut pas faire Yormkel.

L'arme est systématiquement trempée dans un bac contenant de l'eau élémentaire, mélangée avec les larmes et la sueur de Yomkel.

Il faut 1 heure pour lier un élément. L'élémentaliste possède un niveau 11 (+ karma, 1d10+1d8+1d6) pour **lier les éléments** :

Premier jet : 10 ("kernel" air dans métal 13 -3 compétence forge), jet :  $7+3+1=11$

Deuxième jet : 11 ("kernel" d'air dans métal 13 + 1 "kernel" supplémentaire -3 compétence forge), jet :  $4+2+3=9$  raté => deuxième essai :  $3+4+4=11$

Troisième jet au quinzième jet : 15,  $10=>6=>22$ , 12,  $8=>25$ , 18, 11, 16, 19, 18, 12, 18, 12 et 15. Ce qui ne représente que 3 tentatives de plus.

Les cinq jets suivants sont l'incorporation des "kernels" de terre : 6 ("kernel" de terre dans métal 7 + 2 "kernels" opposés à l'air -3 compétence forge), jets : 10, 10, 16,  $5=>12$  et 26

Les cinq derniers jets sont l'incorporation du feu : 13 ("kernel" de feu dans métal 15 +1 "kernel" supplémentaire-3 compétence forge), jets : 18, 31, 20, 14 et  $8=>30$

Donc, en plus des 25h minimums, les deux artisans ont travaillé 7 heures de plus ; l'élémentaliste a épuisé son karma durant toute cette longue phase.

Toute cette phase d'enchantement de l'épée aura donc duré 35 jours (7 semaines).

### Test d'enchantement final

L'armurier veut faire une arme à filament. Il se fixe comme objectif une difficulté de 23 car il veut une arme qui sera suffisamment exceptionnelle pour qu'il puisse partir tranquille sans se soucier de l'avis du chef des pirates. Au final, la difficulté est donc de :

Défense magique : 23

Nombre de personnes pouvant se lier : 2 (ce qui va être renforcé par le début de l'histoire de l'arme, passant à son deuxième porteur dès le premier jour)

Nombre de "kernels" incorporés : 25

Succès de la compétence artisanale : 4

Élément symbolique impliqué (les larmes et la sueur) : 1

Temps investi : 17 semaines

Ce qui donne :  $23+2-25-4-1-17= -22$

La difficulté ne pouvant pas descendre en dessous de 13, elle y reste donc bloquée.

Yomkel vise à élaborer une arme exceptionnelle ; il recommencera jusqu'à ce qu'elle le devienne. Le premier mois, il fait le travail final d'enchantement. Il obtient sur son jet :  $7+1+3=11$

C'est raté : il recommence encore pendant un mois. A cette deuxième tentative, il obtient :  $20+14+8+3=45$ , succès extraordinaire. Il est très satisfait de lui. Il lui aura fallu 5 mois pour fabriquer cette fabuleuse épée. Il a sacrifié une partie de la puissance brute pour en faire une arme aux effets hors du commun, espérant que l'arme laisse un jour une trace légendaire de son travail. Concrètement, il a diminué le nombre de rangs pour ajouter des effets qui étaient déjà au-dessus de la moyenne.

### Description technique de l'arme, Gwendnim

Sans filament, cette arme fait Force+6 de dommage et elle pèse 600 grammes. Sa légèreté lui vient de l'air élémentaire qu'elle contient. Grâce à cela, il suffit de frapper l'arme d'un léger coup sec pour en ôter toute salissure. Lorsque le premier rang de filament est tissé, il semble que l'arme est sans arrêt humide, comme recouverte de la rosée du matin. En vérité, ces gouttelettes d'eau sont les larmes versées par son créateur, Yomkel. L'armurier, secondé par un apprenti et un élémentaliste t'skrang.

Earthdawn  
Magie, création d'objets magiques

Défense magique : 24  
Nombre de filaments : 2

Rang 1 Coût : 500

Connaissance clef : Nom de larme, Gwendnim

Effets : L'épée fait Force+7 de dommage. Elle donne aussi un bonus de 1 niveau en parade. Si l'adepte n'a pas parade, il donne le talent au rang 1.

Rang 2 Coût : 800

Effets : L'épée fait Force+8 de dommage. Elle donne aussi un bonus de 1 niveau en riposte. Si l'adepte n'a pas riposte, il donne le talent au rang 1.

Rang 3 Coût : 1300

Connaissance clef : nom du forgeron ayant fabriqué l'arme, Yomkel

Effets : L'épée fait Force+9 de dommage. Elle donne aussi un bonus de 2 niveaux en parade. Si l'adepte n'a pas parade, il donne le talent au rang 2.

Rang 4 Coût : 2100

Effets : L'épée fait Force+10 de dommage. Elle donne aussi un bonus de 2 niveaux en riposte. Si l'adepte n'a pas riposte, il donne le talent au rang 2.

Rang 5 Coût : 3400

Connaissance clef : Nom du premier porteur, le chef pirate mort décapité V'Sigar F'szassinal Ch'Otobi de l'aropagoï Ishakarat

Effets : Lorsqu'il inflige une blessure grave à sa cible, le porteur de Gwendrim est capable de lui transmettre une part de la douleur du créateur de l'arme. Cette douleur s'exprime par la mélancolie et la langueur. La cible subit une diminution de 1 niveau à la défense physique par blessure grave infligée par l'arme. Coût : 2 points de fatigue.

Rang 6 Coût : 5500

Haut-fait : L'adepte devra libérer des prisonniers ou des otages, satisfaisant ainsi Lochost et Yomkel, recevant ainsi 5500 points de légende.

Effets : Le personnage gagne un bonus de +1 niveau en initiative ou talent équivalent. Si jamais il inflige une blessure grave à son adversaire, le porteur peut décider d'infliger une douleur lancinante à son adversaire. Ce dernier souffre d'une hémorragie plus importante. Il perd un point de vie supplémentaire par round. Coût : 1 point de fatigue.

Autres pouvoirs qui pourraient apparaître si l'arme devient un jour légendaire :

- L'eau projetée par l'épée se transforme en glace, paralysant partiellement la cible et donnant un malus à toute action faisant appel à la force.
- L'eau projetée sur l'adversaire gèle sur celui-ci aux endroits les moins bien protégés donnant un bonus pour faire des attaques précises, même sur des adversaires dont l'épéiste n'a pas d'idée où frapper pour faire mal.
- Cette fois, c'est l'épée qui recouvre le corps de l'adepte d'une fine couche d'air élémentaire, aidant les mouvements et donnant un bonus à l'esquive.
- Pour un point de fatigue, la sueur de l'épéiste recouvre la lame, laissant dans l'air une traînée d'eau dessinant les mouvements de la lame. L'épéiste fait un test de charisme contre la défense sociale de sa cible. En cas de réussite, elle subit un malus à sa défense physique égal au rang du talent. Ce malus dure un round. Plutôt que simplement impressionner son adversaire, l'utilisateur peut tenter un sarcasme ou tout autre talent ou compétence sociale agressive (*cri de guerre, démonstration*, etc...). Toutefois, dans ce cas, le personnage consacrera son action du round à cet usage. La diminution sur la défense physique durera jusqu'au round suivant.
- Pour un point de fatigue, la sueur de l'épéiste se concentre sur la lame et s'accumule dessus. Dans un geste rapide, il la projette sur le bras armé de l'adversaire, rendant visqueux ce qu'il tient. Cette capacité donne un bonus de 1 niveau pour *désarmer*. Si jamais le possesseur de la lame n'a pas ce talent ou cette compétence, il ne peut pas utiliser cette capacité.
- Pour deux points de fatigue, la sueur de l'épéiste se concentre sur la lame et s'envole dans toutes les directions sur la trajectoire de la lame. Au moment de frapper son adversaire avec une attaque précise (obligatoirement), toutes les gouttes assaillent la cible. Cette dernière subit alors un malus égal au rang du filament tissé sur l'arme à son test de stabilité. Si les dommages ne sont pas suffisants pour justifier un test, alors elle devra en faire un malgré tout, avec une difficulté égale au rang du filament de l'épée.