

ANALYSE DES OBJETS MAGIQUES COMMUNS D'EARTHDAWN

Cette analyse est basée sur l'étude très rapide des 75 objets magiques communs à filaments présents dans :

Les règles, p277-283	10 objets	+9 uniques
Le compagnon	31 objets	
Serpent river, p126-128	4 objets	+2 uniques
Blood wood, p126-128	4 objets	+2 uniques
Crystal raider, p138-139	2 objets	+3 uniques
Cara Fahd, p116-119	2 objets	+3 uniques
Ecran	8 objets	
Barsaive 3 objets	+4 uniques	
Arcanes mysteries, p70-75	11 objets	+22 uniques

Dans un premier temps j'écarte les objets magiques uniques qui ne sont cités que pour plus tard.

Ce qui est frappant c'est de voir l'énorme proportion d'objets magiques communs dans le compagnon. Non seulement c'est le supplément qui en a le plus, mais ils ont ceci de particulier qu'ils sont tous construits avec une même logique qu'il est tout à fait possible d'appeler « industrielle ». Les autres sont beaucoup plus spéciaux, j'y reviendrais.

LES CONSTANTES

Une chose semble constante parmi tous les objets magiques communs, c'est le nombre de personnes pouvant s'y lier. Presque tous ont un nombre égal à 2. Certains passent à 3 ou 4 mais c'est rare. Les exceptions sont si rares qu'il est inutile de les aborder. Mais elles existent :o)

Un autre paramètre revient souvent. C'est le niveau de dommage d'une arme magique. Toutes les armes à une main (sauf TRES rare exception) ont un niveau de dommage de 9 (plus la force, naturellement) au dernier rang ou vers le dernier. Par contre pour les armes affectant des cibles spéciales (horreur et construction d'horreur étant celui qui revient souvent) dépassent cette limite, tout comme les armes à deux mains. Lorsque l'arme affecte plus un type de cibles, alors le bonus de dommage s'augmente en même temps que le bonus normal, sauf rare exception.

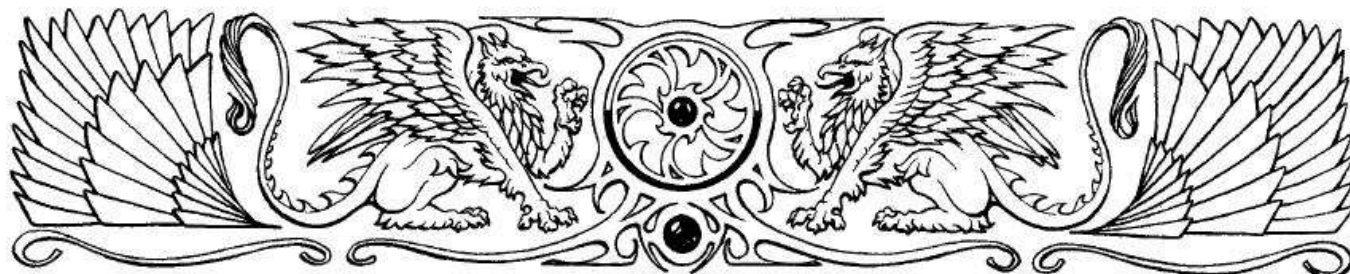
Toutes les armures n'ont plus de malus d'initiative au dernier rang de filament. A telle enseigne qu'il arrive que certaines armures diminuent très vite ce fameux malus pour atteindre cet objectif.

Les armes à distance sont si ridicules qu'il est à peine utile de les classer dans la catégorie objets magiques. A croire que le nombre d'adepte archer est si faible ou les armes si fragiles qu'il n'y en a plus. Et face à un tel constat, il est évident qu'une arme légendaire comme l'arc de Nioku devient alors l'arme rêvée des archers. Le meilleur conseil à donner aux adeptes archers c'est de prendre uniquement des armes forgées et des flèches améliorées par leurs soins. C'est d'autant plus étonnant que les armes sont la majorité de ces objets magiques.

LE COMPAGNON

Les objets magiques du compagnon sont très nombreux et très particuliers. Ils sont bâtis sur un même modèle pouvant permettre de faire en grande quantité des objets magiques à filament. Et c'est le cas pour la très grande majorité d'entre eux. Ils sont destinés à un large public, essentiellement des adeptes de cercles 4 pourrait-on dire. Donc inutile de mettre des rangs au-dessus de 4 puisque hors de portée des points de légende de l'adepte.





Rien que ce fait est déjà un énorme avantage. Car cela signifie qu'il est possible d'en trouver sans trop de difficulté et surtout, c'est l'un des très rare moyen d'avoir une armure magique. Car ce sont les parents pauvres (mise à part les armes à distances) des objets magiques et il est possible d'en trouver pratiquement uniquement dans le compagnon (sauf très rare exception). Attention, les boucliers bénéficient du même traitement que les autres objets magiques classiques.

L'autre gros avantage vient du fait qu'il n'y a qu'une seule connaissance clef, donc rapide de trouver toutes les conditions pour monter les rangs de filaments.

Enfin dernier gros avantage, la majorité sont « petits » objets donc avec peu de points de légende tous les rangs de filaments sont tissés.

Concrètement

Les objets magiques ont soit 3 rangs de filaments, soit 4 rangs. Les objets avec 3 rangs maximum sont en général des objets puissants et rare comme un arc, une épée en pierre ou en cristal, un bouclier spécial, des objets quotidiens rendu magiques (gants, broche...) et de façon général il est clair que ce sont les objets ayant le meilleur rapport pouvoir/points de légendes.

Si 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 point de légende des filaments. D'ailleurs ce dernier suit la progression classique (100/200/300/500/800/1300/2100/3400/5500/8900/14400/23300...) la seule grosse différence vient 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 point de légende recule d'un cran, par exemple un talisman de kaer, un bâton de sort, une cotte de maille, etc.

Si l'objet rendu magique est très intéressant alors le coût en point de légende augmente d'un cran, par exemple le bouclier de cristal...

Pour les effets des rangs de filaments, c'est en général une seule augmentation par rang. Lorsqu'il y a plusieurs augmentations, par exemple les protections physiques et mystiques, l'augmentation est alternée. Et très souvent le dernier rang augmente les deux paramètres. Mais ces objets ont, dans ce cas là, un coût de développement supérieur d'un cran. Sauf les protections (armure et bouclier qui n'ont une augmentation d'un cran que lorsqu'ils augmentent les deux protections en parallèle à tous les rangs).

Conclusion

Très intéressant, surtout pour les armures, ces objets magiques très communs sont à prendre en considération comme des charmes de sang ou des objets magiques communs du style baume quitta ou double. Ils ont en général été fabriqués pour les hommes de troupes, pour les gardes... pour être diffusés en grand nombre.

Ils peuvent représenter une source de revenu pour des PJ et doivent, à mon avis, être pris dans ce sens. Et seul des objets avec 4 rangs de filaments maximum devrait être produit, sauf si c'est pour fabriquer des objets magiques trouvables dans le compagnon.

Le seul gros problème qu'ils ont, c'est qu'ils sont sans âme, sans intérêt véritable par rapport aux autres objets magiques qui sont si spéciaux qu'ils font l'un des intérêts majeurs de ce jeu.

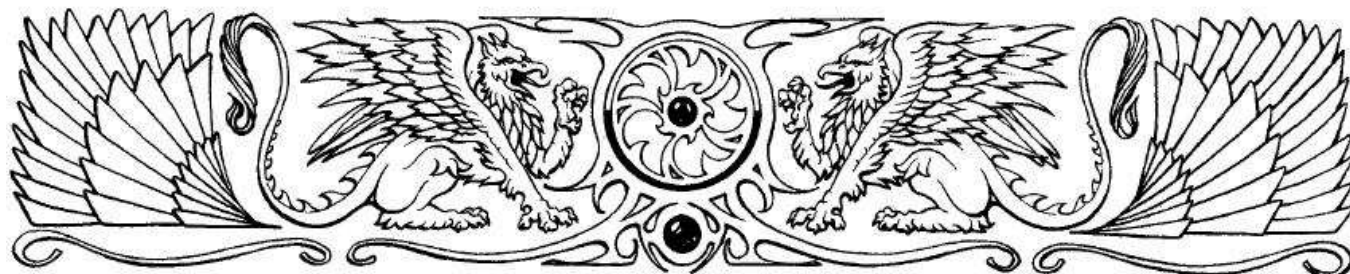
Les autres types d'objets magiques

La différence fondamentale entre les objets magiques à filaments communs et ceux légendaires et parfois si faible, point de vue règle, qu'elle se fait essentiellement à travers les pouvoirs très spéciaux et uniques, permettant de faire la distinction entre des objets similaires en apparence.

Souvent les hauts-faits remboursent une bonne partie du coût du développement déjà fait. Au moins 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 coup final très ridicule.

De façon générale ce que l'on peut dire c'est plus un objet est original, plus il faut de connaissances clef et de hauts-faits. Très souvent les objets ont 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 clef minimum ainsi que de haut-fait, 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

Très souvent à chaque rang c'est l'augmentation de 2 paramètres ou un paramètre et un pouvoir spécial. Mais ce n'est pas systématique, loin de là. Il arrive aussi que l'apport du rang du filament soit ridicule (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 une capacité spécial équivalente au cri de guerre).

CONCLUSION GÉNÉRALE

Si vos joueurs veulent avoir une source de revenu en fabricants des objets magiques, permettez leur de fabriquer des objets du compagnon, inutile de se prendre la tête d'avantage puisqu'il y a des chances qu'ils aient un impact faible sur le déroulement des parties. En général les objets auront une défense magique de 9, de 13 de 18 ou de 25, suivant la puissance voulue et limitez à 3 ou 4 rangs de filaments.

Par contre si les joueurs veulent créer des objets plus originaux, il leur faudra beaucoup de temps et d'argent (ou encore plus de temps pour récupérer les ingrédient manquants). Et dans ce cas là soyez vigilant et surtout si vous vous rendez compte que cela se rapproche d'un objet existant déjà, prenez le comme résultat final.

Enfin un détail important. S'ils veulent faire un objet original, il a intérêt à être vraiment original, 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 trésor originaux par leurs pouvoirs, les hauts-faits à accomplir, l'histoire qu'il y a autour. Mais point de vue statistique, ils sont en général équivalent à des objets magiques communs, voir légèrement meilleurs, mais pas extraordinairement.

Ce qui en soit est très bien car cela signifie que pour faire des objets magiques légendaires qui le sont vraiment, il ne suffit pas d'aligner des chiffres mais véritablement construire une histoire, une aventure autour. Sans aucun doute la meilleure des choses de ce jdr.

Par contre j'avoue que je m'attendais à d'avantage de puissance dans les chiffres. En fait c'est surtout à travers des pouvoirs vraiment spéciaux, uniques, originaux, imaginatifs et sympathiques qu'ils se distinguent.

