

LES ARTEFACTS DE MAGICIENS

Une aide de jeu pour Warhammer écrite par Antares et illustrée par Elisabeth Thiery

Le chapitre des artefacts magiques du Livre de Règles ne contient que peu ou pas d'indications sur des objets très personnels des magiciens, à savoir leur bâton et leur grimoire. C'est pour cette raison que dans ce numéro, nous vous proposons une nouvelle aide de jeu sur ce sujet. Les bâtons et les grimoires de magiciens ne sont ni communs ni faciles à découvrir et le maître de jeu devra faire attention en plaçant ceux-ci dans ses scénarios. Ils doivent rester extrêmement rares, pour que leur découverte (même entre les mains d'un enchanteur adverse) fasse toujours sensation parmi les personnages qui seraient eux-mêmes des enchanteurs, mais pas au point qu'ils désespèrent de ne jamais posséder pareils trésors.

Inutile de dire que plus le bâton et le grimoire sont rares et puissants, plus l'enchanteur adverse qui les détiendra sera "coriace".

LES BATONS

Les bâtons magiques ne sont pas seulement utilisés comme simple support par les sorciers âgés. Et leur valeur n'est pas liée uniquement aux matériaux qui les composent. Ils évoluent avec l'expérience de leurs possesseurs. Ils sont bien souvent rien de plus qu'un simple bâton sans pouvoir lorsqu'ils appartiennent à un apprenti sorcier. Mais cet objet qui ne quittera plus le sorcier expérimenté, aura subi des transformations magiques telles qu'il deviendra indispensable dans la pratique de son art. L'enchanteur qui est capable d'utiliser le type de magie auquel le pouvoir appartient peut s'en servir.

Il existe de nombreuses autres formes de pouvoirs spéciaux que ceux décrits dans le Livre de Base et plusieurs pouvoirs peuvent cohabiter dans le même bâton. Bien d'autres peuvent être créés à partir de sorts investis dans un bâton.

◆ Pouvoirs et Contraintes

Les bâtons magiques ont des effets variés, comme expliqués ci-dessous mais ils ont tous des Pouvoirs et des Contraintes en commun.

Ceux-ci sont :

1. Tous les bâtons magiques émettent une aura magique qui peut être décelée par tous les personnages disposant de la compétence Sens de la Magie.
2. Lorsqu'ils sont utilisés comme une arme, ils peuvent blesser des créatures mentionnées dans le **Bestiaire** comme étant immunisées aux armes normales.



© Elisabeth Thiery



3. Quand un bâton magique cause des dommages inhabituels ou supplémentaires, cela ne compte pas comme une attaque magique et les victimes ne se verront pas accorder un Test de Contre-Magie afin d'y résister.

4. Les pouvoirs spéciaux de chaque bâton nécessitent la dépense d'1 Point de Magie pour chaque utilisation. Un bâton ne peut donc être utilisé que par un lanceur de sort possédant des Points de Magie. Tous les types d'enchanteurs peuvent utiliser ces Pouvoirs Spéciaux.

5. Le possesseur du bâton ne pourra en aucun cas lancer des sorts de Niveau supérieur au sien ou dont le type de Magie lui est inconnu.

Exemple : Il est impossible pour un illusionniste de Niveau 3 d'utiliser tous les sorts de niveau 4 ou des sorts de Magie Nécromantique, Démonique ou autre qu'ILLusionnisme, contenus dans un bâton.

◆ Utilisation des bâtons magiques

Les personnages qui découvrent un bâton magique ne peuvent pas simplement le prendre et l'utiliser. Le bâton a une volonté qui lui est propre et il n'acceptera pas facilement un nouveau propriétaire. Le personnage devra réussir un Test de Volonté de manière à maîtriser le bâton – pénalisé d'un malus égal à la différence de FM entre l'ancien propriétaire et celui qui tente de contrôler le bâton.

Exemple : L'ancien propriétaire du Bâton possédait une FM de 65 et votre enchanteur une pauvre FM de 39. Le Test de Volonté se voit donc infligé un malus de $65 - 39 = -26\%$. Soit un Test effectué à $39 - 26 = 13\%$; c.-à-d. bien peu de chance de réussite.

Si le test échoue, le bâton ne coopérera pas et le personnage ne pourra pas l'utiliser. Si le personnage persiste, en essayant malgré tout d'utiliser le bâton qu'il a trouvé, celui-ci utilisera ses facultés pour le gêner plutôt que pour l'aider.

Les bâtons ayant des Pouvoirs Spéciaux sont généralement mieux conçus par le maître de jeu, tenant compte de leurs antécédents, de leur histoire et des circonstances dans lesquelles ils ont été découverts. Mais le MJ pourra créer aléatoirement un bâton magique en utilisant les tables ci-dessous.

La première étape est de déterminer combien de Pouvoirs Spéciaux contient le bâton, s'il en a.

1D100	Nombre de Pouvoirs	Niveau de l'ancien propriétaire	FM du bâton
01-20	0	Apprenti	20+1D10
21-70	1	Niveau 1	25+1D10
71-90	2	Niveau 2	30+1D10
91-95	3	Niveau 3	40+1D10
96-99	4	Niveau 4	50+1D10
00	5	Archi-Mage	60+1D10

Ensuite, lancez 1D100 pour chaque Pouvoir. Si un Pouvoir apparaît plus d'une fois, il pourra être cumulé (ex., double Gain de Force), ou le MJ pourra ignorer le second résultat et lancer à nouveau les dés. Les bonus provenant des bâtons magiques pourront élever les Caractéristiques au-delà des niveaux maximaux normaux.

1D100	Pouvoir
01-35	<i>Protection</i> - Le porteur est complètement immunisé contre un type d'attaque, un effet magique ou une condition psychologique, quelle qu'en soit la cause. Déterminez la nature de la protection grâce à la table suivante :
	1D100 Effet Annulé
01-10	<i>Protection Locale</i> - Effectuez un jet sur la table des Protections Locales des Armures.
11-20	<i>Protection Locale</i> - Effectuez un jet sur la table des Protections contre les Attaques.
21-30	<i>Absorption de Caractéristiques.</i>
31-40	<i>Peur et Terreur</i> - y compris tous les sorts qui provoquent la peur ou la fuite.
41-50	<i>Feu</i>
51-60	<i>Eclair</i>
61-70	<i>Magie</i> - effectuez un jet sur la table suivante :
	1D100 Type de Magie
01-25	Magie Mineure
26-50	Magie Mineure et Magie de Bataille Niveau 1
51-60	Magie Mineure et Magie de Bataille Niveau 1-2
61-65	Magie Mineure et Magie de Bataille Niveau 1-3
66-75	Toute la Magie de Bataille
76-80	Toute la Magie Démonique
81-85	Toute la Magie Élémentaire



	86-90	Toute la Magie Illusoire
	91-95	Toute la Magie Nécromantique
	96-98	Toute la Magie Druidique
	99-00	Tous les sorts
	71-80	Armes magiques - effectuez un jet sur la table suivante :
	1D100	Type d'arme magique
	01-80	Arme +10 ou moins en CC et/ou +1 aux dommages
	81-95	Arme +20 ou moins en CC et/ou +2 aux dommages
	96-00	Arme +30 ou moins en CC et/ou +3 aux dommages
	81-85	Toutes les armes non-magiques
	86-00	Tous les effets psychologiques
36-40	Transformation - Le bâton peut se transformer et être utilisé sous cette nouvelle forme. Déterminez la nature de la transformation grâce à la table suivante :	
	1D100	Type de transformations
	01-30	Corde magique - Le bâton se transforme en une corde magique de 2 m de long. Elle aura les mêmes caractéristiques qu'une corde enchantée classique (voir chapitre Corde enchantée).
	31-60	Serpent - Le bâton se transforme en un serpent de roches de 2 m de long. Il aura les mêmes caractéristiques qu'un serpent de roches classique (voir chapitre Bestiaire).
	61-00	Arme à 1M - Le bâton se transforme en une arme à 1 main (épée, hache, ...) considérée comme une arme magique classique.
41-50	Gain de caractéristique - Le bâton augmente l'une des caractéristiques de l'utilisateur. Le personnage doit tenir le bâton en main afin de bénéficier de l'augmentation. Déterminez dans la table suivante :	
	1D100	Gain de caractéristique
	01-15	I +10
	16-30	Cd +10
	31-45	Cl +10
	46-60	Int +10
	61-75	FM +10
	76-80	I +1D3x10
	81-85	Cd +1D3x10

	86-90	Cl +1D3x10
	91-95	Int +1D3x10
	96-00	FM +1D3x10
51-60	Energie - Ce bâton fonctionne exactement de la même manière qu'un Joyau d'énergie (voir Les Joyaux de pouvoir ci-après).	
61-65	Absorption de sorts - Le bâton peut agir comme une réserve de 10D6 Points de Magie. Au MJ de déterminer sa capacité maximale, mais sans en informer le joueur ! Sa charge initiale devrait être déterminée avec 4D6 (elle ne peut évidemment pas dépasser le résultat des 10D6). Un bâton d'Absorption acquiert d'autres Points de Magie en absorbant les sorts lancés sur son porteur. Si celui-ci réussit un Test de Contre-Magie, les Points de Magie employés pour le sort qui lui est destiné sont absorbés par le bâton et son effet est annulé. Cela ne s'applique qu'aux sorts qui lui sont spécifiquement destinés. Par exemple, si un sort Boule de Feu le vise personnellement, il peut être absorbé ; s'il vise un groupe dont il fait partie, il ne l'est pas. Si le bâton tente d'absorber plus de Points de Magie que son maximum prédéterminé, il explose, en créant une boule de fumée et de feu magique, en provoquant 1D10 Points de Dommages de F6 et en laissant un nuage de fumée dans la zone de détonation.	
66-73	Dommages additionnels - L'arme cause plus de dommages que la normale. Déterminez combien dans la table suivante :	
	1D100	Dommages
	01-50	0 (pas de malus -1 habituel)
	51-75	+ 1
	76-90	+ 2
	91-95	+ 3
	96-98	Attaques enflammées - Le bâton s'embrase dans des flammes sur commande du porteur, causant les dommages standard du feu (voir la Section du Maître de Jeu - le Feu) en plus des dommages normaux.
	99-00	Attaques réfrigérantes - Le bâton scintille d'un froid glacial, causant 1D3 Points de dommages additionnels sur chaque toucher réussi, à moins que la créature frappée ne soit résistante au froid. La victime pourra tenter un Test d'Endurance afin d'éviter ces dommages additionnels.



74-75	<i>Instabilité</i> - Lorsque le bâton touche un adversaire sujet à l'Instabilité (exemple un démon, un mort-vivant ou un élémental), celui-ci devra effectuer immédiatement un Test pour déterminer s'il devient instable (voir Le Bestiaire - l'Instabilité). Le Test doit être effectué à chaque fois que la créature est touchée par le bâton, sans tenir compte si des dommages sont causés.
76-77	<i>Répulsion des morts-vivants</i> - La présence de ce bâton repoussera tous les morts-vivants, y compris les morts-vivants éthérés. Les morts-vivants devront réussir un Test de Contre-Magie pour être capables d'approcher à moins de 6 mètres du bâton.
78-79	<i>Répulsion des démons</i> - La présence de ce bâton repoussera tous les démons. Les démons devront effectuer un Test de Contre-Magie pour être capables d'approcher à moins de 6 mètres du bâton.
80-89	<i>Détournement de sorts</i> - Le bâton renvoie les sorts sur leur source. Lorsque l'utilisateur est attaqué par un sort, la réussite d'un Test d'I lui permet de le parer avec son bâton. Le sort est alors renvoyé sur l'enchanteur. Si le test échoue, l'utilisateur peut toujours tenter un Test de FM si la description du sort l'autorise.

90-00	<p><i>Bâton de sort</i> - Ce type de bâton contient un sort, que le porteur peut lancer à tout moment. L'enchanteur peut lancer ce sort à la moitié du coût de Points de Magie (arrondi au-dessus) s'il le connaît déjà.</p> <p>Ceux qu'il ne connaît pas (<i>mais dont le type de Magie lui est connu ou si le Niveau du sort est égal ou inférieur au sien</i>) peuvent être incantés mais en dépensant le nombre normal de Points de Magie.</p> <p>Pour déterminer le sort emmagasiné dans le bâton, il faudra se référer aux tables des <i>Sorts emmagasinés dans les objets magiques</i> dans le chapitre du même nom. Un bâton ne contient pas de Points de Magie (sauf ceux dotés d'un Pouvoir Spécial) ; ceux-ci doivent provenir de l'enchanteur.</p> <p>Si plusieurs sorts sont emmagasinés dans un même bâton, ils devront obligatoirement appartenir au même type de magie (Mineure, Bataille, ou autre).</p>
-------	---

LES GRIMOIRES

Les grimoires ne sont pas des objets magiques mais tombent dans la catégorie des trésors magiques. Ce sont les livres de sorts dans lesquels les enchanteurs pourront essayer d'apprendre de nouveaux sortilèges.

Tous les grands enchanteurs du Vieux Monde et d'au-delà tiennent des grimoires, livres épais dans lesquels ils consignent leurs découvertes, leurs recherches, leurs sortilèges, leurs vies et bien plus encore... Un grimoire est un objet toujours rare puisque unique, et nombreux sont les jeteurs de sort et érudits qui recherchent de tels ouvrages. Il s'agit d'une tâche bien difficile, les grimoires étant jalousement gardés ou bien cachés ou encore perdus de tous. Mais quelle chance pour celui qui retrouvera un grimoire et le pouvoir qu'il contient ! Encore que parfois...

Un grimoire ne contiendra normalement qu'un seul type de magie, appelée Magie Principale (ex. la Magie Élémentaire ou Nécromantique) écrit dans la langue hermétique appropriée.

Certain contiennent cependant divers sorts appartenant à un autre type de magie, appelée Magie Secondaire. Un personnage devra être compétent dans la langue hermétique correspondante pour être capable de lire le grimoire.

Il renfermera un nombre de sorts dépendant du Niveau de son créateur. Consultez la table suivante pour déterminer la nature et la quantité de sorts qu'il contient :

1D100	Niveau du Grimoire	Magie Mineure	Magie Principale	Magie Secondaire
01-55	1	1D4+2	1D4	-
56-85	2	2D4	1D4+2	1D4-1*
86-95	3	2D4+2	2D4	1D4
96-00	4	2D4+4	2D4+2	1D4+2

* : Minimum 0, le grimoire ne contient pas de Magie Secondaire



Se référer aux *Sorts emmagasinés dans les objets magiques* afin de déterminer quels types de magie il contient :

1D100	Type de Sort
01-20	Magie Mineure*
21-60	Magie de Bataille
61-65	Magie Démonique
66-80	Magie Élémentaire
81-95	Magie Illusoire
96-00	Magie Nécromantique

* : Magie Principale et Magie Secondaire peuvent être de même type. Dans ce cas, cumulez les sorts aux autres de même type. Le MJ peut néanmoins décider de relancer le dé ou de cumuler les sorts. Dans ce cas, le grimoire ne contiendrait pas de Magie Secondaire.

Le principal problème des grimoires, et autres manuscrits précieux, est leur poids et leur taille. La table suivante vous donnera une idée de ce qu'un lanceur de sorts devra transporter. Suivant le type et le nombre de sorts contenu dans le grimoire le MJ pourra ajouter +10 à +40 au D100 pour influencer sur le résultat.

1D100	Type de grimoire	Enc.
01-55	Petit livre épais (20x30 cm)	25
56-85	Épais volume (30x40 cm)	35
86-95	Grand livre, très lourd (40x40 cm)	50
96-00	Manuscrit enluminé bardé de fer (40x50 cm)	75

TABLE DE PROTECTION LOCALE

Certains objets magiques ont souvent pour fonction de protéger une partie ou la totalité du corps contre un type particulier d'attaque. Le porteur n'encaisse pas les dommages infligés par ce type d'attaque lorsqu'elles atteignent la localisation protégée.

Déterminez le type de protection locale par un jet sur la table suivante :

Protection locale	
1D100	La Localisation n'encaisse pas de dommages des :
01-15	Armes simples contondantes non-magiques
16-40	Armes simples non-magiques tranchantes et pointues
41-60	Armes de distance non-magiques
61-80	Armes naturelles (morsure, griffes, coup de pattes)
81-95	Armes de poing non-magiques
96-00	Toutes les armes non-magiques

TABLE DE PROTECTION CONTRE LES ATTAQUES

Certains types d'objets magiques protègent également leur utilisateur contre toutes les attaques portées par un type particulier d'adversaire. Déterminer ce type d'adversaire par un jet sur la table suivante :

Protection contre les attaques	
1D100	Type d'Adversaire
01-05	Gobelins et morveux
06-10	Hobgobelins
11-20	Orques
21-25	Tous les gobelinoïdes
26-27	Élémentaux
28-30	Démons
31-35	Mort-Vivants
36-45	Créatures et adeptes du chaos non-démoniques
46-50	Dragons
51-55	Tous les reptiles
56-60	Nains, gnomes et halfelings
61-65	Elfes
66-70	Fimir
71-75	Animaux géants
76-80	Skavens
81-85	Géants
86-90	Ogres et trolls
91-95	Lycanthropes
96-00	Vampires

C'EST MON BATON !

Tel est le cri que poussera votre joueur/enchanteur qui aura entre les mains son propre bâton, créé de ses propres mains. Mais pour cela, il lui faudra avoir beaucoup travaillé.

Le maître de jeu devra faire en sorte que la fabrication de son bâton soit une véritable aventure. Que ce soit pour les matériaux de base ou pour les ingrédients qui en développeront les pouvoirs, le personnage devra faire beaucoup de sacrifices.

Pour plus de simplification, les PJs devront respecter les règles suivantes :

Seul un magicien de niveau 3 où plus peut réellement fabriquer un bâton (même pour un "petit" bâton destiné à un apprenti). Car il faut être, au minimum de ce niveau, pour fabriquer un objet magique "permanent", à l'inverse des potions ou des parchemins qui sont "périssables" et peuvent être fabriqués par des magiciens de moindre importance.

Le futur propriétaire, de niveau inférieur, fera le plus gros du travail de recherche, mais c'est l'enchanteur de niveau 3 qui mettra la "touche" finale à la fabrication.

Celui qui enchante le bâton (le magicien de niveau 3 ou plus), doit impérativement posséder la Compétence Fabrication d'objets magiques (compétence obligatoire pour tous types d'objets magiques).

Le PJ/enchanteur doit préciser au MJ ce qu'il cherche à obtenir, à savoir :

Si c'est une réplique d'un bâton existant, en sa possession et dont les pouvoirs sont connus.

Si c'est un bâton, qu'il désire "compilé" lui-même avec divers pouvoirs, mais tous connus (de lui ou de ceux qui participent à la création).

Si c'est une création entièrement personnelle, un concept entièrement nouveau.



© Elisabeth Thiery

Et dans ce cas il faudra que le PJ soit particulièrement convainquant auprès de son MJ pour que celui-ci décide de la faisabilité de cette conception.

Au final, de combien de pouvoirs (de 0 à 5 maximum) le PJ désire-t-il voir doté son bâton.

Le bâton ne peut contenir qu'un nombre de pouvoir limité dépendant du niveau du futur propriétaire (voir la table des nombres de Pouvoirs, au début du chapitre). Dans tous les cas de figure, le MJ est le seul à pouvoir décider du degré de difficulté de la réalisation.

La table suivante vous permettra de déterminer le temps d'étude nécessaire avant de pouvoir tenter un Test d'Int. Le temps d'étude est valable pour UN seul pouvoir, et doit donc être cumulé lorsque plusieurs pouvoirs sont concernés.

Nombre de Pouvoirs	Difficulté	Temps d'études
0 (enchantement simple du bâton)	Facile	1D3 Semaines
1	Commun	1D4 Semaines
2	Peu courant	1D6 Semaines
3	Difficile	1D3 Mois
4	Très difficile	1D6 Mois
5	Presque impossible	2D6 Mois



Après ce temps d'étude écoulé, l'enchanteur tentera un Test d'Int pour savoir si toutes les recherches ont abouti et si l'ensemble des informations a été bien compris. La table suivante vous donne les modificateurs à appliquer selon le nombre de Pouvoirs recherchés, le Niveau du magicien, le lieu de la recherche (et donc la qualité des informations).

Nombre de Pouvoirs	Difficulté	Malus au Test d'Int
0 (enchantement simple du bâton)	Facile	Aucun
1	Commun	-10 %
2	Peu courant	-20%
3	Difficile	-30%
4	Très difficile	-40%
5	Presque impossible	-60%

Créateur du bâton	Bonus/Malus au Test d'Int
Magicien de Niveau 3	Aucun
Magicien de Niveau 4	+10%

Lieu de recherche	Bonus/Malus au Test d'Int
Dans un collège de magie	+5%
Dans un temple	+2%
Dans une simple bibliothèque	+0%

Objectif	Bonus/Malus au Test d'Int
Réplique d'un Pouvoir simplement vu ou confronté	+0%
Réplique d'un Pouvoir connu, avec un objet "porteur" du Pouvoir en sa possession	+10%
Réplique d'un Pouvoir décrit dans un manuscrit ou un livre	+5%
Création d'un Pouvoir personnalisé	De +0% à -60% Au choix du MJ et de la qualité d'interprétation du PJ

En cas d'échec, les recherches et le temps passé en étude sont perdus et doivent être repris depuis le début.

À la fin du temps d'étude, et si le Test d'Int est réussi, le PJ peut alors passer à la phase de réalisation.

La phase de réalisation est, en tout point, à la charge de l'enchanteur et de ses compagnons d'aventure. Le MJ devra faire en sorte que la recherche des composants soit une véritable aventure, voire même une très longue campagne, si la puissance du bâton est en conséquence.

Pour simplifier le travail du maître de jeu, nous vous conseillons d'établir une telle aventure en fonction des tables suivantes :

Nombre de Pouvoirs	Nombre de composants	Temps de recherche
0 (enchantement simple du bâton)	1D3	1D3 semaines
1	1D4	1D4 semaines
2 et +	1D6/Pouvoirs	1D6 semaines/Pouvoir

1D100	Type de composant	Description
01-20	Verbal (1)	Parchemin/grimoire/texte sacré
21-40	Somatique (2)	Gestuelle/ danse
41-60	Matériel (3)	Objet
61-00	Matériel (3)	Organe
(1) : Le composant est une formule, un texte sacré ou une liturgie à psalmodier pendant l'enchantement.		
(2) : le PJ ou l'un des ses acolytes, doté de la compétence <i>Danse</i> doit exécuter une gestuelle ou une danse pendant l'enchantement		
(3) : Le composant matériel est un objet bien précis ou une partie bien précise du corps d'une créature vivante qui sera brûlée ou liée magiquement au bâton lors de l'enchantement.		

Bonne création à tous !