

# Les objets de Murzyeden

## Généralités

- 1) Tous les objets ont un prix
- 2) pour utiliser un objet il faut des caractéristiques suffisantes :

un magicien chétif ne peut utiliser une épée à 2 mains.

Un barbare atrophie du bulbe ne peut utiliser un objet magique.

## I La quinquallerie

L'usage de ces objets nécessite une force et une dex suffisante, l'int et la sag ne jouent aucun rôle.

### \* Les armures

Elles sont définies par :

• protection : la capacité à encaisser les dégâts physiques c'est à dire les coups de griffes, d'épée, les fleches, les rochers etc...

• protection magique : capacité à détourner des attaques magiques comme une boule de feu, un éclair etc.

Pour une armure qui n'est pas magique cette caractéristique est initialement nulle.

L'effet de cette protection est analogue au sort 3ème niveau magique.



• encombrement : une armure lourde vous ralentit et diminue votre capacité à esquiver les coups. Ainsi un barbare en plaque peut esquiver la patte d'un dragon, alors qu'un chevalier en armure s'en prendra plein la queue.

• encombrement magique : les magiciens évitent généralement de porter des armures trop lourdes. Elles interfèrent avec les énergies magiques : les sorts coûtent plus de pt magie pour un magicien en armure que pour un magicien en robe. Un magicien de niveau moyen s'il est en armure de plaque aura donc du mal à lancer mieux qu'un sort de lumière.

Note Les sorts allègement (air) et transcendence (sorcellerie) permettent respectivement de combattre l'encombrement et l'encombrement magique. Donc pour un maître en sorcellerie l'armure de plaque n'est peut-être pas à exclure.



## Boucliers :

- parade : comme les armes les boucliers permettent de parer les coups de l'adversaire.

Le score de parade caractérise donc l'efficacité du bouclier à bloquer les coups.

- parade des missiles : Normalement une arme ne peut pas parer un projectile. Par contre avec un bouclier vous pouvez intercepter une flèche ou une shuriken. Malgré tout les boucliers sont inefficaces contre les attaques magiques : il ne peuvent rien contre une boule de feu.

En clair un bouclier est utile contre :

- toutes les attaques physiques
- dagues, épées, masses etc
- les projectiles

et inutilisables contre :

- les magiciens
- les dragons s'ils crachent le feu
- les créatures utilisant la magie

• encombrement

• encombrement magique

} voir armes



## Armes

parade analogue au bouclier

(les armes ne peuvent poser les projectiles)

dégâts : Ben oui une épée a 2M

ce fait nettement plus mal qu'une  
degue

dégâts magiques : Les armes ont été enchantées  
en vue de faire plus de dégâts.

Elles sont utiles contre tous les types d'adversaires  
et en particulier les créatures surnaturelles.

En effet a moins que vous n'ayez le puissance  
d'un bulldozer il vous sera impossible d'infliger  
des dommages a un démon majeur ou un vampire  
avec une arme normale. Les créatures ne  
sont donc vulnérable qu'aux armes magique.

(Note : si vous avez 40 ou 50 en force ce n'est  
pas vraiment une restriction, mais il faut déjà y arriver)

Coup critiques : Avec certaines armes vous pouvez  
donner des coups de taille, d'estoc ou  
simplement cogner comme un boeuf.

Avec une masse vous pourriez essommer  
votre adversaire mais pas le transpercer.

Avec une rapière vous pourriez l'engaler  
mais pas l'essommer etc...



## Exceptions

\* les armes à distances : arcs, arbalètes et autres ont des paramètres particuliers :

- elles ont encore parade / dégât / corps critiques
- elles n'ont plus dégâts magiques
- elles ont un nombre de projectile encore disponible. Le jeu suppose qu'avec l'arme le personnage peut transporter 20 projectiles. Il faut donc utiliser ces armes avec parcimonie → cependant elles sont assez efficaces sur les créatures sans bouclier (ennemis etc).

\* En principe vous ne pouvez utiliser une dague ou un marteau à longue portée. Cependant certaines armes ont été enchantées pour être lancées puis pour revenir à leur propriétaire (comme Mjolnir le marteau de Thor ou un Boomerang).

## Usage des armes

Les armes à 1M et à 2M ne peuvent être utilisées qu'en combat de mêlée. Elles sont inutile en classe combat. Les dagues et autres poignards par contre peuvent être utilisées en lutte. Les boucliers ne vous seront guère utiles en lutte.



## Précisions

Si un guerrier veut utiliser deux armes ou une arme et un bouclier les scores en for et dex nécessaires à l'utilisation de chaque objet s'ajoutent.

exemple Il faut 15 en for / 15 en dex pour une épée  
5 en for / 5 en dex pour une torse

Il faut donc 20 en for / 20 en dex pour utiliser une épée et une torse en même temps.

Il faut 30 en for / 30 en dex pour utiliser une épée dans chaque main.

De plus comme leur nom l'indique les armes à 2M nécessitent 2 mains pour être utilisées. Cependant un personnage assez fort peut tenir une arme à 2M dans une seule main :

### exemple

il faut 20 en force pour utiliser une épée à 2M  
avec 35 en force on peut utiliser une épée à 2M et une torse

avec 60 en force on peut utiliser une épée à 2M dans chaque main

(Note il faut quand même deux mains pour utiliser un arc)



Avec le système un guerrier commentera généralement  
pour utiliser une arme à 1 M. Quand il  
sera plus expérimenté il pourra utiliser  
une arme à 2 M ou une arme à 1 M et 1 bouclier.



## II Objets magiques

Ces objets permettent à leur possesseurs de lancer certains sorts. Ces sorts appartiennent tous à une même spécialité: un sceptre de feu ne peut lancer que des sorts relatifs au feu, jamais à l'eau ou à la guérison. Les torches et les lanternes sont considérées comme des objets magiques.

Les paramètres sont :

- int / req nécessaires à l'utilisateur
- le nombre de points de magie nécessaires pour activer l'objet
- la spécialité de l'objet et les sorts qu'il peut lancer dans cette spécialité
- le nombre de charge { maximal de l'objet  
restant dans l'objet

une potion ou un parchemin s'épuise généralement au premier usage.

Un ~~sort~~ sceptre ou une baguette peuvent être utilisés une dizaine de fois

Un anneau a un nombre illimité de charges

Ne balancez pas vos objets magiques une fois qu'ils sont épuisés : dans certains cas un enchanteur peut les recharger, contre finance bien sur.



### III Les focus

Les artefacts constituent une catégorie particulière d'objets magiques. Ils permettent aux lanceurs de sorts d'augmenter leurs pouvoirs magiques.

Chaque focus a une spécialité et réduit le coût en PM des sorts de cette spécialité que lance son propriétaire. Par exemple pour envoyer un exorcisme il peut être utile d'avoir un crucifix.

Par ailleurs chaque focus contient une réserve de PM que son possesseur peut utiliser pour lancer des sorts de n'importe quelle spécialité.

Un crucifix peut fournir à son propriétaire les PM nécessaires à l'envoi d'une fireball mais ne réduira pas le coût en PM du sort.

Un magicien avec plusieurs focus dispose donc d'une réserve PM très conséquente cependant il ne peut utiliser les PM que d'un seul objet à la fois (celui avec lequel il est équipé).

exemple : Gornvin de nécromant a 3 focus avec respectivement 3, 5, 7 PM en réserve.

Cependant il ne peut lancer un sort de 15 PM uniquement avec ses focus. S'il est équipé avec le 3<sup>ème</sup> le focus pourra lui fournir au plus 7 PM.

Ceci peut mener à des dilemmes stratégiques

Shakespeareiens : les focus de Gornvin sont pour sorcellerie, guérison, dégénérescence. Avec lequel se-t-il équiper ? Selon son adversaire il aura peut être plutôt intérêt à se guérir facilement



ou à lancer des dards électricité de gros calibre.

Note :

- Si vous voulez connaître la spécialité d'un focus n'avez qu'à trouver seul. Ne !
- Un enchanteur peut améliorer les performances de vos focus. (pour un tarif prohibitif (le vôtre de soi)).

Paramètres

- spécialité du focus et puissance de l'éide apportée au lancer des sorts concernés.  
Avec un bon focus les sorts de puissance 2 ou 3 deviendront gros
- $\frac{\text{niveau maximum de PM stockés}}{\text{niveau actuel de PM}}$

Notes

une fois que vos focus sont à sec de PM le seul moyen de les recharger est d'aller méditer un bon coup.

Attention si la méditation restaure vos PM elle annule tout les enchantements précédents que vous aviez lancés.

Après une méditation vous serez donc forcés de lancer à nouveau les sorts d'ermure, de forme etc...