

## TRESORS EVOLUTIFS



**PENSEZ VOUS ETRE DEvenu TROP PUISSANT PAR RAPPORT À VOTRE ARME ? PENSEZ DIFFEREMMENT !**

Par Stephen Kenson – Illustré par Tom Gianni et Arnie Swekel – Traduit par Waldham – Source : Dragon Magazine N°289

Le Guide du Maître décrit des centaines d'objets magiques que les personnages peuvent trouver au cours de leurs carrières d'aventuriers, allant des simples potions ou parchemins aux plus puissants artefacts. Le Guide du Maître offre aussi des conseils pour les MD sur quelles sortes d'armes et armures magiques sont appropriés pour les personnages d'un niveau particulier. Vous n'allez certainement pas récompenser un paladin de 1<sup>er</sup> niveau avec une *épée sainte justicière*, et un MD ne récompenserait pas un personnage de 20<sup>ème</sup> niveau avec une *dague + 1*.

Mais que devraient faire les personnages joueurs quand ils obtiennent de nouveaux (et meilleurs) objets magiques ? Quand un guerrier dont l'*épée longue + 2* a bien servi pendant quelques niveaux, trouve une *épée de givre*, que fait-il de sa vieille épée ? Il pourrait la vendre, ce que font de nombreux personnages dans cette situation, mais cela pourrait être difficile à moins qu'il n'y ait une cité ou une ville de taille suffisante à proximité qui peut avoir les moyens d'acheter une arme magique, spécialement si le vieil objet est de valeur. Il pourrait la donner à un autre personnage qui n'a pas une aussi bonne arme, cependant, la plupart des personnages dans un groupe devraient avoir un équipement équilibré, et cela ne ferait que poser à nouveau la question de ce que ce personnage va faire avec sa vieille arme magique.

Il pourrait la laisser tomber, mais la plupart des personnages ne vont pas simplement jeter un objet magique de valeur.

Et si le guerrier ne veut pas abandonner sa vieille épée ? Après tout, c'est l'épée qu'il a utilisé pour vaincre seul à seul la méduse qui a presque tué le groupe entier ; l'épée qu'il a trouvée après leur affrontement contre le chef minotaure bandit et sa bande. Les objets magiques peuvent

être des souvenirs importants dans une campagne, et les joueurs pourraient être peu disposés à les abandonner. C'est sûr, il pourrait simplement négliger la nouvelle *épée de givre* et garder sa vieille épée, mais est-il juste que les joueurs soient pénalisés pour avoir bien joué leur personnage et s'être astreint à agir de manière cohérente ?

Dans la fiction de fantasy, les personnages ont souvent de puissants (ou potentiellement puissants) objets magiques au début de leur carrière. Le Roi Arthur a tiré l'épée de la pierre alors qu'il était un enfant et a gagné Excalibur en tant que jeune homme. Sturm Brughtblade a porté l'épée légendaire de son père dans la trilogie de DRAGONLANCE, laquelle s'avérait être un puissant objet magique, mais pas nécessairement tout de suite.

Imaginez la situation suivante : Un joueur vous approche en tant que MD et dit, « Je veux que mon paladin ait une épée de justice qu'il a hérité de son père, qui était un des plus grands chevaliers du royaume. » En supposant que vous n'avez aucun problème avec un personnage joueur descendant d'un grand héros, qu'allez-vous faire à propos de l'épée ? Une solution est de dire que l'*épée de justice* appartenant au père du paladin a été volée dans sa bataille finale contre les forces du mal. Le paladin peut entreprendre une quête pour la trouver, et vous pouvez attendre que le personnage soit d'assez haut niveau pour lui permettre de l'avoir. Mais que faire si le joueur veut avoir l'épée dès le départ ? Vous n'allez certainement pas mettre une arme d'une telle puissance dans les mains d'un personnage de 1<sup>er</sup> niveau, mais vous ne voulez pas plus dire que la « légendaire épée de justice » d'un grand champion était simplement une épée de maître.

## Objets Magiques Evolutifs

La clé pour résoudre ces problèmes est de permettre aux objets de s'améliorer comme leurs propriétaires selon les niveaux. En d'autres mots, créer des objets magiques « évolutifs ».

Voilà comment cela fonctionne : L'objet commence comme un objet magique de faible puissance, mais l'objet contient le potentiel pour une magie plus grande. Quand le propriétaire progresse en niveau, il peut dépenser des points d'expérience pour accroître les habiletés de l'objet, la faisant devenir un objet + 2 ou activant certaines autres habiletés spéciales. Ainsi, un objet croît en puissance tout comme son propriétaire le fait, rendant moins important pour le personnage de l'écartier en faveur d'un nouvel objet magique. Ceci permet aux objets magiques d'avoir une plus longue « espérance de vie » dans la campagne et rend les objets uniques et intéressants.

## Utiliser des Objets Évolutifs

Les objets magiques évolutifs sont des armes, des boucliers et armures qui commencent avec un bonus d'altération de + 1. L'objet de base est comme tout autre selon les règles du Guide du Maître. Ensuite, Le MD (ou le personnage créant l'objet), détermine quels sont les niveaux additionnels de l'objet et quelles sont les habiletés qu'il gagne. Les objets évolutifs ne peuvent pas avoir un bonus d'altération plus grand que + 5 ou plus de 10 niveaux de puissance (un « bonus » total effectif de + 10). De nombreux objets magiques ont moins que 10 niveaux.

Une fois que le personnage a pris possession de l'objet, il peut commencer à attribuer des points d'expérience pour l'améliorer. Le coût d'expérience pour « activer » un plus haut niveau de l'objet vient du tableau « PX Objet magique évolutif ». Les points d'expérience peuvent être attribués à tout moment, mais les pouvoirs seront disponibles que lorsque le total requis sera distribuée et que le personnage aura atteint le niveau requis. Ainsi, le second niveau d'une masse lourde évolutive pourrait être *rapidité*, mais le personnage n'aura accès à cette habileté ou tout autre jusqu'à ce qu'il ait atteint son 11<sup>ème</sup> niveau de personnage et qu'un total de 10 000 PX ait été dépensé.

Un personnage ne peut pas donner de l'expérience au point de tomber au niveau inférieur, et il peut uniquement augmenter l'objet jusqu'à un bonus égal à (+ 1 tous les deux niveaux du personnage) + 1. Ainsi, un PJ de 7<sup>ème</sup> niveau pourra avoir un objet nivelé avec un bonus équivalent au maximum de + 3. Attribuer l'expérience à un objet requiert une action complexe; ensuite, l'objet est immédiatement utile au niveau d'expérience que le personnage a consacré.

Si un objet est une arme double, chaque tête doit avoir une quantité séparée d'expérience attribuée à celle-ci. L'expérience attribuée à une arme double n'a pas besoin d'être distribué équitablement à chaque tête.

Le porteur de l'arme ou l'armure évolutif obtient uniquement le pouvoir du niveau d'expérience qu'il a attribué et le bonus d'altération de + 1 de base. Ainsi, un nouvel utilisateur doit attribuer l'expérience à l'objet avant

qu'il puisse accéder à plus qu'un bonus de +1. Une fois qu'un personnage a attribué l'expérience à un objet, cet objet fonctionnera toujours pour lui au niveau de PX attribué. Cette expérience ne peut pas être récupéré ou effacé de l'arme. Le MD peut aussi refuser à un joueur de mettre des PX dans un objet évolutif si cet objet n'a pas été utilisé d'une certaine manière ou d'une autre pour requérir l'expérience : Vous ne pouvez pas laisser vos objets évolutifs à la maison, aller à l'aventure, et ensuite ramener des PX à la maison pour les « charger ».

## Créer des Objets Évolutifs

Pour créer un objet nivelé, on doit rassembler tous les pré-requis de don, de sort, de compétence, de race, et d'alignement nécessaire pour faire une version normale de l'armure, du bouclier, ou de l'arme avec tous ses pouvoirs. Ainsi, un objet nivelé qui a un bonus équivalent de + 10 requiert tous les mêmes pré-requis qu'un objet normal + 10 nécessiterait. La différence se tient dans le coût pour créer l'objet. Il est moins onéreux de faire un objet évolutif que de faire un objet normal d'un bonus équivalent.

Le prix de vente pour les objets évolutifs sont déterminés comme suit :

**Arme** : Equivalent du bonus d'altération au carré x 2000 po x 0.6

**Armure** : Equivalent du bonus d'altération au carré x 1000 po x 0.6

Ces coûts sont calculés dans le tableau en dessous :

Bonus Equivalent	Arme	Armure
+ 2	4800 po	2400 po
+ 3	10800po	5400 po
+ 4	19200 po	9600 po
+ 5	30000 po	15000 po
+ 6	43200 po	21600 po
+ 7	58800 po	29400 po
+ 8	76800 po	38400 po
+ 9	97200 po	48600 po
+ 10	120000 po	60000 po

Le coût en pièces d'or et en PX pour créer l'objet est déterminé normalement. Chaque tête d'une arme double doit être enchanté séparément suivant les mêmes règles.

Les bonus d'altérations et autres pouvoirs peuvent être ajoutés à un objet nivelé une fois qu'il est créé, aussi longtemps que le bonus total d'altération ne dépasse pas + 5 et que le total du bonus équivalent ne dépasse pas + 10. Le coût pour ajouter ces nouveaux enchantements est figuré comme s'ils avaient été ajoutés à un objet normal avec un bonus équivalent égal au bonus équivalent total de l'objet. Ainsi, si un ensorceleur a ajouté l'habileté spéciale *enflammé* à une épée longue nivelé qui a un bonus équivalent de + 5, le coût et les pré-requis seront égaux à ceux qui résulteront d'ajouter l'habileté spéciale *enflammé* à une *épée longue* + 5. De tels enchantements ajoutés sont immédiatement utilisables pour tous ceux qui utilisent l'objet.

## PX OBJET MAGIQUE EVOLUTIF

Bonus Equivalent	Niveau Requis	PX nécessaire <sup>1</sup> Arme	PX nécessaire <sup>1</sup> Armure
+ 2	5	1600	800
+ 3	7	3600	1800
+ 4	9	6400	3200
+ 5	11	10000	5000
+ 6 *	13	14400	7200
+ 7 *	15	19600	9800
+ 8 *	17	25600	12800
+ 9 *	19	32400	16200
+ 10 *	20+	40000	20000

\*Les objets magiques ne peuvent pas avoir un bonus d'altération si haut. Ce nombre fournit le coût d'expérience pour le bonus équivalent approprié quand les habiletés spéciales élèvent le bonus équivalent de l'objet si haut.

<sup>1</sup> C'est le nombre total de PX qui doit être dépense pour atteindre ce niveau.

## Restrictions

Augmenter le niveau d'un objet magique pourrait ne pas être aussi facile que de donner des points d'expérience et utiliser l'objet dans des aventures. Le MD pourrait aussi requérir certain pré-requis pour activer les pouvoirs d'un objet. Ceci peut inclure toutes les choses suivantes :

**Alignement :** Le propriétaire doit être d'un alignement particulier pour activer certains ou tous les pouvoirs de l'objet, ou même juste de mettre des PX dans l'objet. Cette restriction peut empêcher certains objets de tomber dans de « mauvaises mains », alors que d'autres restrictions pourraient encourager un subtil changement d'alignement. Par exemple, un objet pourrait requérir un alignement chaotique pour activer ses pouvoirs de bas niveaux et un alignement mauvais pour activer ceux de hauts niveaux. Pour utiliser l'objet à son meilleur effet, le propriétaire est subtilement encouragé à faire de plus en plus d'actions chaotiques pour gagner plus de pouvoir, ensuite de plus en plus de mauvaises.

**Habilitéte de classe :** Le propriétaire doit avoir une habilitéte de classe particulière, tel que jeteur de sort profane ou divin, grâce divine du paladin, etc..., pour activer les pouvoirs de l'objet. Alternativement, le propriétaire pourrait avoir à appartenir à une classe particulière (souvent parce que cela requiert une habilitéte de classe disponible uniquement à une classe, tel que la grâce divine du paladin mentionnée précédemment).

**Action :** Le propriétaire de l'objet doit accomplir une action particulière pour activer son prochain niveau de pouvoir. Cette tâche pourrait être quelque chose comme tuer un type spécifique de monstre pour accomplir un

rituel profane ou religieux sur l'objet à un endroit déterminé ou un moment de l'année. Peut être que le propriétaire doit compléter la quête du précédent propriétaire de l'objet qui a tenté (et échoué). Les possibilités sont limitées seulement par l'imagination du MD. Si le personnage accomplit avec succès l'action, le prochain niveau de pouvoir de l'objet peut être activé par la dépense appropriée de PX.

**Connaissance :** Le propriétaire doit avoir une certaine somme d'information pour déverrouiller les pouvoirs de hauts niveaux de l'objet. Par exemple, le nom de l'objet, le nom de son créateur, où il a été fait, pourquoi il a été fait, qui l'a utilisé auparavant, et qu'est ce que les runes sur celui-ci signifient elles pourrait être les pré-requis pour activer un ou tous les pouvoirs de l'objet. Trouver les informations peut lancer de nouvelles aventures.

**Race :** Le personnage doit être d'une race particulière (ou même une ethnie) pour accéder aux pouvoirs de haut niveau de l'objet. Alternativement, le personnage pourrait avoir à appartenir à une lignée particulière, tel qu'une famille royale, ou être un descendant du propriétaire originel de l'objet.

Au lieu d'être des prohibitions absolues, certaines de ces restrictions – comme l'Alignement, la Classe, la Race – pourrait être des qualités « favorisées » de l'objet. Les personnages manquant de la qualité favorite de l'objet doivent payer une plus grande quantité d'expérience (entre 10-20 % de plus est un bon chiffre) pour activer les pouvoirs. Ceci laisse l'objet utile pour tous, mais moins onéreux pour certains personnages que pour d'autres.

Les restrictions font de bonnes accroches d'aventures, particulièrement les restrictions d'actions, de connaissances, envoyant les personnages accomplir certaines actions ou consulter de sages maîtres du savoir pour qu'ils puissent augmenter le pouvoir de leurs objets magiques.

## Récompenses Alternatives

Les campagnes D&D avec beaucoup d'objets magiques évolutifs tendent à donner moins de trésor magique aux personnages, puisque les personnages gardent souvent les trésors évolutifs plus longtemps. Ceci peut mener à des personnages plus lents en progression, particulièrement si un personnage a plus d'un trésor évolutif.

Une manière dont les MD peuvent compenser ceci est de donner des récompenses de PX en bonus utilisable uniquement pour faire progresser les objets évolutifs à la place de trésor que les personnages auraient autrement reçus. Au lieu de trouver une nouvelle épée + 3 dans le trésor d'un monstre, un personnage obtient assez d'expérience pour faire progresser son épée magique nivelé à + 3 à la place. Ceci permet au MD de contrôler précisément la vitesse de progression des OM évolutif et des personnages selon le déroulement de la campagne.

## EXEMPLES D'ARMES NIVELEES

### REMPART DE BREVEN

Un prêtre d'Heironeus nommé Arthur Breven a créé le *Rempart de Breven* pour évaluer la valeur et l'attachement des paladins de son temple. Il a donné le bouclier à ceux montrant de grandes promesses. S'ils ne parvenaient pas à activer la qualité *réfléchissante* du bouclier avant que deux années se soient passées, c'est qu'ils s'étaient montrés indignes et devaient rendre le bouclier. Si le paladin choisi était capable d'activer ce pouvoir, Breven a promis de le récompenser avec le *Rempart de Breven*, des fidèles, des servants, et un temple qu'il pourrait utiliser comme base pour perpétuer la légende et la gloire d'Heironeus. Jusqu'à maintenant, aucun paladin n'a été à la hauteur de la tâche.

Le *Rempart de Breven* est un *petit bouclier en bois nivelé*. Pour ceux qui ne lui ont pas attribué d'expérience, il agit comme un *petit bouclier en bois + 1*.

Rempart de Breven			
Niveau de l'objet	XP Requis	Bonus Equivalent	Augmentation
1	7200	+ 6	Réfléchissant
2	9800	+ 7	Altération + 2
3	12800	+ 8	Fortification légère
4	16200	+ 9	Attaque
5	20000	+ 10	Aveuglant

**Niveau de Jeteur :** 14<sup>ème</sup>; **Pré-requis :** Création d'Armes et d'armures magiques, *cécité/surdité*, *force de taureau*, *souhait mineur* ou *miracle*, *lumière brûlante*, *renvoi des sorts*; **Prix de vente :** 60153 po; **Coût pour Créer :** 30075 po + 2406 PX.

### CROC TEMPETE

*Croc Tempête* est l'arme de communauté des gnomes du village de Clovenstone. Autrefois porté par le héros gnome-dieu Burl Stromscheppen, il est dit que les coups de l'arme portent le poids ses mains. Les gnomes qui montrent un grand courage face aux dangers pour le village sont récompensés avec *Croc Tempête*. Ils ont le droit de la porter aussi longtemps qu'ils vivent ou jusqu'à ce qu'ils choisissent de léguer le trésor à un autre héros de valeur du village.

*Croc Tempête* est un *marteau piolet gnome nivelé*. L'extrémité du marteau et du piolet fonctionne comme des armes + 1 dans les mains de tout utilisateur.

Niveau de l'objet	Tête de Marteau			Tête de Piolet		
	XP Requis	Bonus Equivalent	Augmentation	XP Requis	Bonus Equivalent	Augmentation
1	1600	+ 2	Altération + 2	1600	+ 2	Altération + 2
2	3600	+ 3	Foudre	3600	+ 3	Acérée
3	6400	+ 4	Enchaînement	6400	+ 4	Altération + 3
4	10000	+ 5	Froid	1440	+ 6	Tonnerre
5	—	—	—	25600	+ 8	Foudre intense
6	—	—	—	40000	+ 10	Froid intense

**Niveau de Jeteur :** 10<sup>ème</sup>; **Pré-requis :** Création d'Armes et d'armures magiques, *cécité/surdité*, *éclair* ou *appel des éclairs*, *métal glacial* ou *tempête glaciale*, *puissance divine*, *acérée*; **Prix de vente :** 150620 po; **Coût pour Créer :** 75310 po + 6025 PX