



# Les armes magiques

## Pourquoi des armes magiques ?

Le désir de mettre sur la figure de son adversaire est très ancien. Sans doute depuis que la première bactérie a piqué de la nourriture à la seconde.

Deux voies classiques s'opposent : celle de l'épée (meilleure attaque) et celle du bouclier (meilleure défense). Dans tous les cas, on peut considérer que la nécessité de taper plus fort et plus longtemps est la plus efficace à court terme.

Donc, on a utilisé puis créé des objets susceptibles de faire plus mal que les petites armes naturelles dont dispose l'être humain. C'est pas mal de pouvoir mettre des coups de poings mais face à un ours, c'est peu efficace. De même, nos dents ou nos poings sont de peu de secours face à un lion affamé ou un taureau en train de charger.

Que dire maintenant de bêtes bien plus terrifiantes telles que des basilics, des niveleurs, minotaures voire des dragons ?

Certaines de ces bestioles sont bien trop coriaces pour les premières épées de bronze ou des pointes de flèche qui ont déjà du mal avec des armures de cuir. Alors des carapaces pleines d'écailles ? des corps de pierre des gargouilles ou des golems ?

C'est là où l'alchimie (les geeks) est venue à la rescousse des combattants (les grobills) même si ce n'est pas la seule origine des armes magiques que l'on peut scinder en deux populations : les armes alchimiques et les armes divines.

## Les armes alchimiques

La plupart des alliages métalliques comporte une part non négligeable de carbone. Fascinant mais j'aurai tendance à dire : et alors ?

### Sel de dragon

Le sel de dragon est une substance obtenue par les premiers alchimistes lors de leurs expériences. Quand je dis premiers alchimistes, on peut remonter largement au delà des joyeux sorciers du moyen-âge et atteindre les précurseurs mésopotamiens ou grecs.

En cherchant la quintessence de la magie, ils avaient couramment tendance à prendre du matériau de dragon (queue, langue, corne, etc. . .), à le piler, le broyer, le distiller, le rebroyer, le redistiller sans jamais perdre patience. Pendant des jours et des jours, voire plus.

Au final, le patient manipulateur, s'il ne s'est pas trompé dans le procédé, obtient un composé qui peut servir à bien des choses dont la pierre philosophale, l'élixir de longue vie et d'autres joyeusetés du même genre.

Mais une des utilisations classiques est la création de sel de dragon. En rajoutant quelques impuretés telles que de la poudre d'os de dragons (ou de corne, de dent,

d'écaïlle ou tout autre reliquat solide du corps d'un dragon) à son composé, on obtient une substance parfaitement miscible dans les alliages métalliques et qui leur donne des possibilités insoupçonnées.

C'est une conséquence du fait que l'ADN des dragons est fait pour se mêler avec tout être vivant dont l'organisme utilise la chimie du carbone. L'alchimiste, par purification, obtient une substance bourrée d'ADN de dragon et de mitochondries. Donc d'un ADN fortement malléable et invasif ainsi que de la mana.

Beaucoup de composés métalliques utilisant du carbone plus le fait que le génome draconique est fait pour se mêler étroitement avec la chimie du carbone, en utilisant les bons procédés, il y a invasion du métal par le génome draconique.

Après bien des tentatives qui ne donnèrent que des armes plus solides ou plus tranchantes (ce qui n'est déjà pas si mal et qui est un héritage de la présence d'écaïlles (armure) et de dents ou de griffes), les alchimistes forgerons ont réussi à enchanter des armes avec des effets plus intéressants.

## Les pouvoirs des armes alchimiques

On l'a déjà dit, une arme magique sera toujours plus résistante et plus tranchante qu'une arme classique.

Mais si elle ne possède que ces caractéristiques là, elle sera considérée comme une arme magique mineure. Cette catégorie représente la majorité des armes alchimiques en circulation.

**Petit rappel (voir Technologie)**

On déterminera toujours les dégâts d'une arme magique sur la ligne Remarquable.

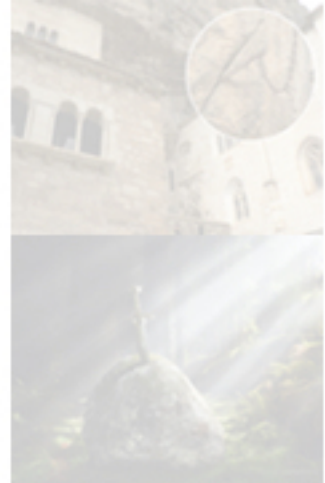
Puissance	3 ou moins	4 à 7	8 ou plus
Faible	Rien	Égratignure	Blessure légère
Moyenne	Égratignure	Blessure légère	Blessure grave
Importante	Blessure légère	Blessure grave	Coma
Remarquable	Blessure grave	Coma	Mort

Les actions concernant les épées ++ seront toujours des actions «difficiles», quelle que soit la position, le nombre des adversaires, le temps qu'il fait dehors ou l'âge du capitaine.

Pour la création des armes magiques, on prend en compte le type de sel qui a été utilisé et la nature de son créateur.

Qualité du sel	Nombre de points
Médiocre	1
Commune	2
Bonne	3
Excellente	4
Supérieure	6

Origine du forgeron	Nombre de points
Technomancien indépendant	1
Technomancien d'une grosse organisation	2
Technomancien de la M&D	3
Moine de Saint Dumas initié	5
Père supérieur de Saint Dumas	7
Dragon	-2



Après avoir additionné les points de création dans les deux tableaux précédents, on peut les dépenser pour créer l'arme de ses rêves dans le tableau suivant.

Pouvoir	Coût en points par bonus
Bonus aux dommages	1 par point de bonus
Bonus d'armure	1 par point de bonus
Bonus sur le jet d'action	2 par point de bonus
Pouvoir magique permanent	8 par pouvoir

Attention, les pouvoirs magiques permanents ne sont possibles qu'avec du sel de qualité supérieure.

## Les ingrédients et le lieu

Faire de la magie quand on n'est pas un dragon ou un druide revient à avoir un apport de mana grâce à des ingrédients alchimiques.

Ce n'est pas une grande nouvelle me direz-vous mais c'est rapidement un facteur limitant. Dans le cas des armes magiques (les vraies pas les objets alchimiques en forme d'arme), les ingrédients sont remplacés par le sel de dragon. Il faut dire qu'il faut un paquet d'ingrédients pour obtenir du sel de bonne qualité.

Mais il y a un mais.

Un des points important dans la création d'armes et d'objets magiques est la localisation de la «forge».

L'imprégnation de l'objet par de la mana coûte autant que le sort en lui même. Ainsi, si on veut une arme avec +1 dommage, +1 toucher et +1 sur le jet d'action, il faudra fournir 12 (trois fois quatre, vous suivez ou pas ?) points de création mais aussi 12 points de mana pris directement sur la zone.

Oui, un peu à la manière des dragons qui peuvent lancer des sorts en pompant directement dans la mana terrestre.

Et toutes les zones ne sont pas équivalentes comme on le sait depuis un certain temps. Il y a des ley lines, focus (foci ?), nexus et des carrefours qui sont des zones où la mana terrestre est plus abondante qu'ailleurs.

Cela va évidemment créer des compétitions pour les lieux d'implantation.

Zone	Nombre de points	Temps de régénération
Normale	1d10-1	1 point/an
Ley line	1d10×2	1 point/mois
Carrefour	3d10	1 point/semaine
Nœud	4d10	1 point/jour
Focus	6d10	1 point/jour
Nexus	6d10	1 point/heure

On peut évidemment faire sa petite forge dans le garage des parents comme certains ont voulu lancer leur société informatique dans ces conditions mais une zone peu chargée en mana (1d10-1) ne permettra pas de forts enchantements mais en plus elle se rechargera très lentement. Et toute tentative ultérieure sera vouée à l'échec malgré la qualité du forgeron, des ingrédients ou la couleur de l'arc en ciel. Les GAFAM de la magie ne sont pas prêts de naître de cette façon !

Un focus, nexus, ley line ou autre fournira plus de mana dans la zone, permettra d'enchanter des armes plus puissantes ou d'en faire plus et plus souvent puisque le temps de recharge est réduit dans ces lieux.

Le lieu est le facteur le plus limitant de tous, c'est pourquoi les forges mythiques étaient implantées sur des volcans (l'Etna pour Héphestos par exemple) qui

avaient la caractéristique d'avoir des taux de mana importants. Les alchimistes font de même, enfin, ceux qui savaient où étaient les lignes comme les moines de Saint Dumas qui ont placé leur monastère en Suisse non pour le gruyère ou le secret bancaire mais pour être sur une Ley line de leur connaissance.

C'est la principale raison de la non prolifération des armes magiques. Autant chasser l'être magique ou le dragon peut être pris comme un loisir par certains, autant on trouve des alchimistes compétents pour conserver les organes, autant une fois que la mana d'une zone est tirée, il faut attendre qu'elle revienne.

Un focus peut fournir 60 points de mana mais mettra 60 jours à se recharger complètement. Un Carrefour donnera 30 points mais prendra 30 semaines à se recharger...

Au niveau productivité, c'est pas top!

Même si les trolls vivaient en général sur des lignes, récupérer le plein potentiel du lieu prenait des mois. Et le fait d'être nombreux ne change rien.

Pas de mana, pas d'armes! (c'était pas un truc avec le chocolat ça normalement?)

## Quelques exemples pour essayer d'y voir plus clair ?

### ☉ La dague de Saint Dumas

Il est de tradition lorsque le père supérieur du monastère commence à vieillir qu'il montre à son successeur désigné les derniers secrets de la forge.

Équipé de son meilleur sel de dragon et de toute la patience dont il peut faire preuve, il se rend pour plusieurs semaines dans la forge antique du monastère pour s'isoler avec son apprenti pendant tout le temps nécessaire à la confection de son arme.

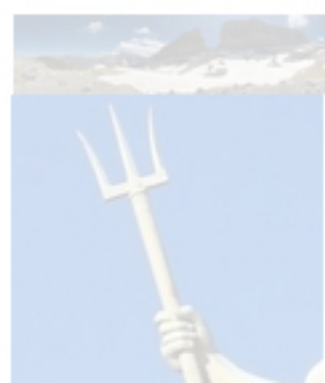
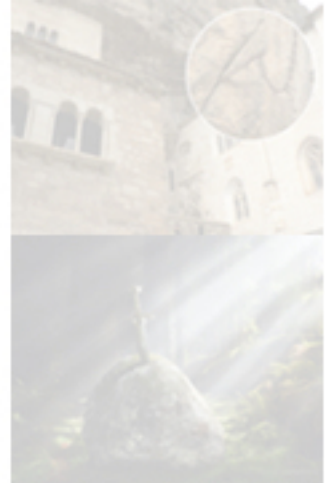
Le sel est de qualité Supérieure et apporte donc 6 points. Le forgeron est le père supérieur du monastère ce qui apporte 7 points supplémentaires. On a donc un maximum de 13 points qui vont pouvoir être dépensés dans la création de cette arme.

Pour la formation de son apprenti, il choisit de monter le maximum de techniques possibles dans la même arme. Sa dague aura donc 1 pouvoir magique permanent qui sera la combativité. Doter la dague de ce pouvoir coûte 8 points de création. Elle aura aussi un bonus au jet d'action (dans ce cas, à la touche) pour 2 points ainsi qu'un bonus +2 aux dommages pour deux points. Cette arme coûte donc 12 points de création ce qui est possible dans les conditions de l'exercice.

Il a à sa disposition tous les organes nécessaires pour couvrir les 15 points de mana nécessaires à la création de son arme. De plus, cette forge est située sur une Ley line et n'a pas servi pour enchanter une arme depuis plus de deux ans. Elle est donc à son plein potentiel et peut fournir les 15 points nécessaires à l'imprégnation de l'arme.

Après sa création, cette arme rejoint une chambre forte dans les souterrains du monastère afin de ne pas tomber dans de mauvaises mains.

Tous les points de mana disponibles dans la forge n'ayant pas été dépensés, le futur père supérieur pourra s'essayer à la forge d'arme magique mais n'atteindra pas la perfection de l'arme de son maître puisque lui ne disposera que de 11 points de création. De plus, puisque 12 points ont été dépensés, il n'en reste plus que 8 dans la forge. Il devra donc attendre au moins trois mois avant de pouvoir faire ses expériences.





## ☉ L'Excalibur du garage

Jean-Kevin a récemment découvert l'existence du monde secret de Scales et grâce à ses talents de hacker, il a pu s'infiltrer dans des bases de données pas assez sécurisées d'un groupe de technomanciens.

Ces technomanciens décrivent par le menu comment créer une arme magique. N'écoutant que son courage, des tutos YouTube et son envie irrésistible d'une Vorpal, il équipe le garage familial avec tout ce qu'il faut pour forger l'épée de ses rêves.

Des recherches poussées lui font trouver la trace de sel de dragon au marché noir et, impécunieux comme il est, il n'a pas les moyens de l'acheter. Il monte donc un cambriolage, échappe de justesse aux sorts de protection de l'endroit et ressort avec sa précieuse cargaison de sel de qualité commune.

Avec son matériel et ses compétences de technomancien indépendant, il dispose donc de 3 points de création qu'il dépense en amélioration +1 dommage et +1 toucher.

Le garage de ses parents n'ayant jamais servi à cela, il dispose de 9 points de mana dans la zone. Les efforts sont terribles, bien plus durs que pour les quelques couteaux qu'il a fait auparavant pour acquérir le savoir faire nécessaire. Cependant, au bout de plusieurs jours, son épée +1/+1 est enfin entre ses mains. Jean-Kevin est heureux jusqu'à ce qu'il se rende compte que deux vans noirs de ses victimes technomanciennes viennent de se garer près de la maison familiale et qu'un homme avec des lunettes noires sonne à la porte.

## Les diverses origines des armes alchimiques

### ☉ Les alchimistes

Armes alchimiques, alchimistes. Voilà une association qui paraît bien évidente. Et bien pas du tout !

Bien sûr, ils arrivent à en créer mais elles ne sont quasiment jamais plus que des armes mineures. Et celles qui sont un peu plus que cela sont assez éphémères, leur pouvoir finissant par s'évanouir au fil du temps (en général, jamais plus d'un ou deux ans).

Ce problème est un véritable mystère pour eux. On peut dire qu'au fil des années, ils sont pourtant devenus maîtres dans les dosages et le long processus de la création du sel de dragon. Les métiers de la métallurgie n'ont pas de secret pour certains d'entre eux (ils en sont même des experts mondiaux reconnus). Les recherches continuent mais ne semblent pas porter leurs fruits. Leurs armes sont médiocres.

Mais pourquoi ? On a déjà parlé du lieu et ombre d'alchimistes et de technomanciens ne sont pas au courant du phénomène des Ley lines mais en plus il leur manque la foi.

### ☉ Les moines de Saint Dumas

Tous les moines de Saint Dumas sont des forgerons. Cela fait partie de leur apprentissage dès le début de leur séjour au monastère, avant même d'avoir prononcé leurs vœux.

Cependant, tous ne sont pas initiés à l'art de la forge alchimique.

Après plusieurs années passées dans le monastère, si leur foi est jugée suffisante par le père supérieur, les premiers secrets leurs sont dévoilés et ils commencent à

travailler avec du sel de dragon.

Pourquoi leur foi et non leur compétences techniques de forge ? Parce que la foi est l'élément essentiel dans la forge d'armes alchimiques.

On commence par poser les bases : la création d'effets magiques est due à la manipulation plus ou moins permanente des flux de mana.

Or la mana terrestre est consciente. En tout cas un petit peu. C'est un des effets de la présence d'êtres pensants en grand nombre sur la surface du globe. La mana traverse de façon naturelle chacun des êtres vivants et emporte avec elle une trace de leurs rêves (éveillés ou non). Certains disent qu'elle acquiert une coloration.

C'est ce qui va créer par la suite les dieux, esprits et tout ce qui a un lien avec la psychosphère.

Maintenant, parlons de la foi.

La foi est l'obsession d'une personne par ses croyances. Dans certains cas, cette obsession est si forte que la personne se laisse imprégner plus facilement par la mana par certaines colorations de mana voire que ces colorations s'écoulent plus facilement à travers elle.

Et qui dit écoulement de mana plus facile, dit aussi meilleure chance d'obtenir des effets plus importants ou durables voire les deux.

Les alchimistes, contrairement aux moines, ne sont pas des croyants mais principalement des personnes très matérialistes et précises. Les moines sont des religieux et pour certains, leur foi est ardente. Comme le feu de leur forge et les armes qui peuvent en sortir.

Il y a bien évidemment eu des exemples du même type avec d'autres religions, d'autres époques mais la plupart ont disparu ou se cachent suffisamment bien pour ne pas trop attirer l'attention des dragons ou des technomanciens.

## ☉ Les alfes, trolls et autres êtres magiques

Un petit point s'impose.

Alfes, génies, oni, démons, rakshasa et trolls disposent d'un pouvoir d'alchimie. De plus, les alfes sont spécialisés en alchimie (matériel) tandis que les trolls le sont en alchimie (métallique).

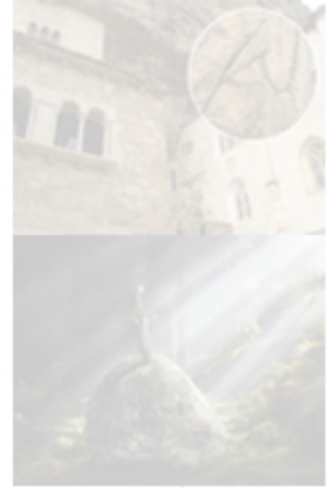
Les alfes et les trolls sont des créatures souterraines. Dans les temps anciens, leurs lieux d'habitation étaient proches des réserves accumulées par les dragons récolteurs, ils ont donc baigné dans la mana terrestre emprisonnée dans les minéraux et ont créé une affinité avec ceux-ci.

Même si avec le temps, un grand nombre de ces créatures vit moins sous terre, ils ont gardé cette affinité au sein de leurs gènes C'est cette affinité qui se substitue à la croyance et l'intention dans leur forge.

D'un point de vue technique, cette affinité est traduite par leur phase. Ce bonus

Phase	Nombre de points
Phase de la découverte	0
Phase de la connaissance	3
Phase du voyage	6
Phase de la transformation	9

Le maximum est atteint en phase de la transformation. Une créature ne peut obtenir plus de 9 points de bonus quelle que soit sa phase ou l'âge du capitaine. Et oui, une créature en phase de la transformation fait mieux que n'importe quel autre acteur du monde magique de Scales. Mais, étant relativement peu performants en alchimie classique, leur problème est plus d'obtenir une belle





qualité de Sel de dragon d'où une recherche constante de leur part pour en acquérir de quelque façon que ce soit.

Une des spécificités des trolls et alfes est leur pouvoir de Compétence (travail de l'acier). Cela leur permet leur permet d'avoir des armes ++.

Oui, une arme faite par un Alfe ou un Troll (à partir du moment où il a sa Compétence de forge, son pouvoir unique en bonus et que le jet est réussi) joue dans le tableau à Remarquable. De base! Sans pouvoir autre qu'être remarquable mais c'est déjà pas mal. . .

Cela explique pourquoi les Troll et les Alfes sont plutôt spécialisés dans la fabrication d'armes magiques.

En effet, même si ces créatures paraissent avantagées par rapport aux autres forgerons magiques de ce monde de par leur affinité avec la mana, leur manque de foi et d'intention les pénalise au niveau polyvalence.

La foi et l'intention sont essentielles pour créer un objet magique.

Une arme c'est un objet avec une forte «intention»... Une arme sert à tuer et uniquement à ça (ou un bouclier, armure qui ne sert qu'à protéger) ainsi la magie mise dedans servira uniquement à améliorer cette capacité à "tuer" (ou défendre). C'est différent d'un bijou dont l'intention première est plus floue (esthétique, statut social, monnaie d'échange, etc. ). Ainsi, il est plus facile de renforcer magiquement un objet qui n'a qu'une «destination» qu'un objet qui peut avoir plusieurs raisons d'exister.

Disons que les "armes par destination" (ainsi qu'on les appelle légalement) sont plus difficiles à améliorer magiquement en tant qu'arme. Une casserole n'a qu'une utilité : faire la bouffe alors qu'un marteau, tournevis, outil agricole et tant d'autres ont une fonction précise (faire le job pour lequel il a été créé), mais peuvent être détournés pour d'autres tâches comme par exemple devenir des armes.

Certains chipoteront sur le fait que des casseroles peuvent devenir des armes par destination mais nous n'entrerons pas dans des débats stériles de ce type. . .

Quasiment tous les outils ont eu au cours du temps aussi une utilisation d'arme (surtout les trucs agricoles) alors qu'on n'utilisera pas une épée, un arc, un bouclier ou une armure (du moins de manière régulière) pour faire du bricolage ou dans les champs.

Le cas du couteau est particulier : un couteau qui peut servir à la cuisine est une arme par destination, alors qu'une dague double tranchant, une miséricorde sont vraiment des armes pures et dures. Et pourtant, un bon couteau qui sert à faire de la boucherie est une arme tout aussi efficace qu'une dague mais il sera plus difficile d'«améliorer» magiquement son aspect «arme» que celui d'une dague.

La différence fondamentale entre les Trolls et les Alfes est la nécessité d'avoir du carbone dans le matériau de base.

L'Alfe peut utiliser son don pour faire des objets magiques contenant très peu de carbone (à base de matière qui a été vivante par exemple), alors que les Trolls sont limités à des objets très chargés (relativement) en carbone.

Ainsi, pour faire une épée magique en bronze, les trolls doivent introduire une dose de carbone à l'intérieur pour créer un alliage carboné.

Cela peut être lors de la chauffe avec le contact du charbon, en passant de la corne sur la lame chauffée, en plongeant la lame dans un «liquide contenant du carbone» (le sang par exemple) lors de la trempe, etc.

## Les calculs sont pas bons, Kevin !

C'est bien gentil toute cette façon de faire. Il sont bien beaux ces exemples mais si je regarde en détail les exemples qu'on a dans Technologie, ça marche pas !

**Excalibur :** +2/+3, solidité. Un total de 15 points. Les moines, même avec la foi la plus grande, ne peuvent la forger. Ça tendrait à montrer l'origine féérique de l'arme.

**La lance de Longinus :** 0/+5, diminution de l'armure de 3 points. Cette arme peut être forgée par les moines.

**L'épée du roi Ryon :** +1/+1, solidité. Cette arme ne pose pas de problème particulier pour être forgée par n'importe lequel des intervenants magiques aptes de ce monde.

**L'épée de Balin :** +1/+1 + malédiction. C'est le genre d'arme qui peut être forgée assez facilement.

**Galantine :** +2/+2 + lumière : 14 points. Les moines ne peuvent pas la forger mais les êtres magiques (trolls/alfes) le peuvent.

**Durandal :** +2/+3 + solidité + destruction . 23 points. Personne ne peut forger une telle arme !

**L'épée du roi David** +2/+3 + solidité + résistance au feu + diminution des blessures. 31 points, c'est énorme !

Mézalor, cela reviendrait-il à dire que tout ce bel édifice est faux ?

Ben non, on vous a bien parlé de la foi des moines et de l'affinité avec la mana des êtres magiques ? C'est bien là que réside la vraie différence avec les technomanciens.

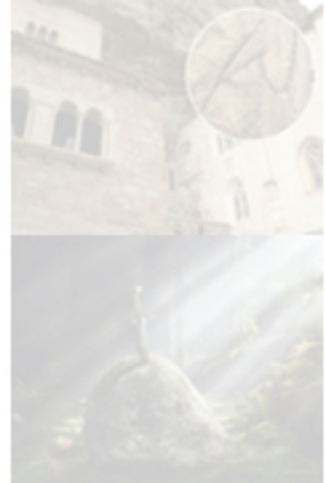
Les moines et les alfes/trolls peuvent puiser dans la mana terrestre bien au delà des points nécessaires pour la création de l'arme. Aucun autre intervenant de ce monde ne le peut. Ou presque. . .

Selon leur degré d'éveil ou leur phase, ces intervenants peuvent vider entièrement une zone pour s'affranchir des limites précédentes et alimenter leur art de la forge en activant des pouvoirs supplémentaires.

Degré d'éveil	Zone maximale
Moine de Saint Dumas initié	Carrefour
Père supérieur de Saint Dumas	Focus
Alfe/Troll : Phase du voyage	Ley line
Alfe/Troll : Phase de la transformation	Carrefour
Alfe/Troll : Phase d'identité	Nœud
Alfe/Troll : Phase nature	Focus
Alfe/Troll : Phase légende	Nexus

Oui, les personnes capables de faire de grandes choses ne sont pas nombreuses et les lieux où elles peuvent le faire sont rares. Vous croyiez pouvoir trouver des dragonslayers à tous les coins de rues ?

En pratique, les points restants sur une zone peuvent être attribués à des pouvoirs supplémentaires mais le coût de ce pouvoir est doublé. Cela permet de compenser les points manquants et de rajouter ceux nécessaires à l'imprégnation.





## Les armes divines

Les êtres divins sont souvent associés à une arme du même acabit. Et encore une fois, c'est la foi qui est le moteur de l'opération.

Un être divin est une incarnation d'une idée contenue dans la mana ou plus précisément dans la psychosphère. Cette idée, et donc cet être divin, est souvent associée à divers attributs.

La création d'un être divin est un acte de foi. Lorsqu'une personne croit suffisamment dans une idée, elle peut entrer en résonance avec la mana qui a la même coloration. Une quantité de mana non négligeable peut se retrouver en train de passer plus facilement par cette personne et la coloration prend le pas sur les caractéristiques initiales.

Ainsi, si dans notre coloration nous avons l'idée d'une grande force, la personne va acquérir cette force. De même s'il s'agit de parler aux animaux, notre infortuné va se retrouver à pouvoir tenir une discussion avec des piafs. Il ne s'agit dans ce cas de rien d'autre qu'un sort de télépathie permanent avec les animaux.

Mais si en plus il y a comme caractéristique associée la possession d'une arme quelconque, cette arme deviendra tangible. Il peut s'agir soit de l'apparition d'une telle arme soit de la modification d'un objet du quotidien de la personne. Un stylo plume qui se transforme en lance celtique est tout à fait envisageable. Ou le râteau d'un jardinier qui devient une épée longue...

Bon, une fois que la transformation a eu lieu, elle est irréversible. Cependant, seul l'être divin qui y est associé peut s'en servir pleinement. Hé oui, il faut en être digne, c'est à dire partager la même coloration de mana.

Attention toutefois, les premiers dieux étaient sans doute un mélange entre êtres divins et êtres magiques. En gros, Zeus était réel, avait des origines d'être magique (largement en phase légende voire au delà) et il bénéficiait en plus de la croyance de beaucoup de monde autour de lui.

Les armes de l'époque étaient un mélange entre les deux catégories précédentes. Forgées par Héphestos puis colorées par de la mana.

Certaines de ces armes peuvent encore être trouvées même si c'est certainement difficile. Elles sont dans un parfait état de conservation, peuvent être utilisées comme des armes alchimiques mais si le porteur est accordé avec elles, elles peuvent donner des pouvoirs supplémentaires.

## La géopolitique des armes magiques

La possession d'une arme magique puissante peut jouer le rôle de «dissuasion nucléaire» dans le monde des dragons. La possession d'un grand nombre d'entre elles vous place donc dans la catégorie des super-puissances.

Les moines de Saint Dumas sont naturellement en possession d'un grand nombre d'armes qu'ils ont eux-même forgées. La plupart de ces armes ne sont jamais sorties des caves du monastère.

Il s'agit de la plus grande réserve mondiale d'armes magiques (quelques dizaines) ce qui devrait faire du monastère un acteur incontournable de la politique s'il n'avait une politique de stricte neutralité et de non-intervention.

Depuis quelques années, la M&D a réussi, par l'intermédiaire de diverses associations et fondations, à mettre le pied dans les affaires du monastère pour essayer de récupérer leurs secrets et s'assurer que personne (en dehors d'elle) ne puisse mettre la main sur ce trésor.

Les wyverns ont les armes magiques en horreur. Elles ont après tout été faites à

partir de cadavres de dragons et ne sont créées que pour les tuer. En clair, elle puent !

Les fidèles de Gwellarion se refusent donc à les utiliser mais pas à les collecter. . . L'optique de Gwellarion est que toute arme magique doit être neutralisée. Et comme elles sont souvent indestructibles, mieux vaut les garder en lieu sûr. C'est à dire chez lui, là où pas un apprenti chevalier ne pourra mettre la main dessus sans avoir d'abord goûté à ses griffes. Depuis quelques dizaines d'années, le stock de métal s'accroît dans les tréfonds des cavernes du grand-père wyvern.

Toungouska, le Dragon blanc, en a gardé un certain nombre venant de ceux qui ont essayé de la tuer. Enfouies dans un coin, elles prennent la poussière tant que Toungouska ne verra pas d'intérêt à s'en servir. Elle se rappelle très bien à quel point elles peuvent être redoutables et combien de blessures elle leur doit. Elle verra d'un très mauvais œil de les voir aux mains de personnes qui pourraient s'en servir à nouveau contre elle.

Quelques armes magiques exotiques se trouvent en possession de Quetzalcoatl et Tshuapa. Elles sont originaires de cultures qui ne maîtrisaient pas forcément le métal mais incluaient des os, du lignum vitae ou autre substance naturelle riche en carbone et ayant la capacité de stocker naturellement de la mana. Même s'il n'y en a pas sous tous les rochers, on peut en trouver un certain nombre dans les poches de mana de Quetzalcoatl.

En dehors de ces cas particuliers, la plupart des grands dragons ont quelques armes magiques soit en leur possession propre soit dans les mains de fidèles parmi les fidèles. Et souvent en relation avec leurs préférences géographiques (Katana véritable pour Jichin, kris pour Gupta, etc. . . ).

## Quelles sont-elles ?

Avant toute chose, précisons pour ceux qui l'ont oublié que Scales est un jeu ! Un bon jeu même.

Ceci pour dire que vous pouvez en faire ce que vous voulez, modifier, ajouter une arme de votre création voire de tout supprimer pour ne mettre que des armes de fantasy. C'est un jeu, pas une thèse !

Je ne ferai donc pas une liste exhaustive des armes magiques que vous pouvez trouver dans le jeu. Pour deux raisons. La première est que c'est trop long et la seconde est que je n'ai pas envie de vous limiter. Il y en a une petite dans Technologie (reprise en partie dans ce supplément) et il vous suffit de l'adapter à vos besoins.

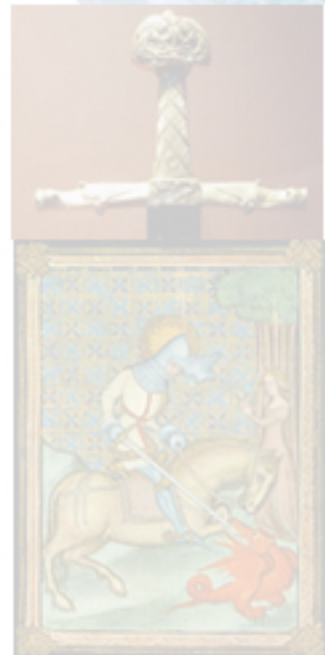
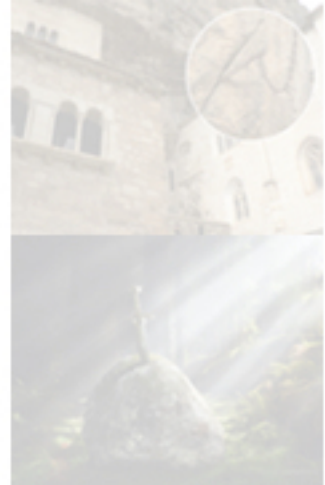
## Et les objets magiques ?


Ça marche pareil ! Du moins au niveau conception. En revanche, vu qu'on n'a pas à dépenser des points dans des choses aussi futiles que des bonus de castagne, on peut trouver plus de pouvoirs exotiques dans cette catégorie.

La maîtrise de l'intention est aussi primordiale dans la création de tels objets. C'est pourquoi on les trouve chez de vrais alchimistes ou des créatures magiques qui peuvent avoir foi dans leur création.

On peut citer quelques uns des objets qui sont déjà apparus dans les scénarios :

**Gleipnir** : ce lien interdit à la créature qu'il emprisonne l'utilisation de ses pouvoirs, ce qui inclut la polymorphie pour les dragons. Ensuite, seul un Alfe





noir peut nouer ou dénouer le lien qui est incassable, voire inamovible si besoin est.

**L'œil de Dieu** : monocle de couleur ambrée. Ce monocle a la faculté de permettre à son possesseur de savoir si la personne qui est en face de lui est un être magique. Elle apparaîtra légèrement bleu schtroumpf quand on regarde à travers.

## Héphaïstos

On va parler recyclage avant l'heure. Recyclage de dieux et de mythologies.

Les premiers dieux étaient des descendants primitifs de dragons (au moins une dizaine de générations) mais qui avaient pu garder un potentiel magique important soit par hasard pur, soit par proximité avec une poche de mana. On verra ainsi des dieux du côté de montagnes (Olympe) ou sous la terre. Oui, ce sont souvent des descendants de Wiesarek.

De nombreuses mythologies ont un «premier» forgeron. Il s'agit souvent d'un personnage ayant créé la forge, la pesée, l'alchimie après avoir maîtrisé le feu. Il est souvent associé au volcanisme et au monde souterrain. Pas mal de points en commun avec nos êtres magiques forgerons.

Et pour cause ! A la base, on retrouve Tubal-Caïn qui effectivement fut l'un des premiers forgerons et qui développa cet art à l'âge du bronze puis du fer. Oui, il vécut longtemps.

Il engendra beaucoup même s'il était assez difforme (petit, bossu, pas très beau). Ces difformités étant souvent liées à l'utilisation des produits nécessaires pour la forge.

Dans sa descendance, on retrouve des nains, des alfes, des trolls, des démons (Asmodée étant le plus célèbre). Oui, des êtres qui ont souvent le pouvoir d'alchimie et des compétences de forge.

Mais il vécut longtemps.

Assez pour parvenir ensuite dans la civilisation grecque où pendant quelques siècles il vécut diverses aventures avec les autres dieux sous le nom d'Héphaïstos. Puis chez les romains sous le nom de Vulcain. Au cours de toutes ses pérégrinations, il continue à se charger de mana grâce à la foi de nombreux fidèles ou les rêves de ceux qui entendent ses exploits de la part de Aèdes

Toujours aussi difforme, toujours autant chargé en mana, il survit à la baisse du niveau de la mana terrestre et continue à être un forgeron célèbre sous un nombre incalculable de noms pendant le moyen-âge et la période moderne, voyageant à travers toute l'Europe et au delà.

Il a laissé derrière lui quantité de savoir chez les êtres magiques et les alchimistes. En particulier depuis le retour des grands dragons à la fin de la seconde guerre mondiale.

Oui, il vit encore.

Alors oui, il est moins puissant qu'auparavant. Même si le niveau de mana de la planète est remonté, il n'est pas grand chose comparé à ce qu'il pouvait être lors de l'Antiquité. Ce n'est pas demain qu'on verra à nouveau la Titanomachie ou que le Ragnarok arrivera.

À noter que l'un de ses passe temps favoris est de retrouver les objets et armes magiques qu'il a pu créer au cours des siècles. Il est sans doute celui qui en possède le plus.