

## ***Objets magiques et bricolages suspects.***

Bien que la création de balais volant et autres capes d'invisibilité soient affaire de spécialistes, vos joueurs voudront s'atteler à la création d'objets 'magiques'.

Les règles rendent dorénavant possible semblable entreprise. Cela ferait d'ailleurs un excellent projet d'étude.

La compétence '**Potions**' (idéalement jointe à celle de métamorphose) permet de créer des effets magiques durables appliqués à des objets.

C'est en particulier le cas des formules de **Combination**, d'**Extraction** et de **Conscience** (5<sup>o</sup> année) jointes à celles de **Transformation** (3<sup>o</sup>), **Carburant** (3<sup>o</sup>) et bien sûr **Vérification** (4<sup>o</sup>).

### **Procédure :**

1 : Avoir le support physique sur lequel appliquer la préparation (ex : une voiture Moldue qu'on veut enchanter, une création obtenue par métamorphose) .

2 : Créer une potion de **Transformation** adaptée qui transférera à la cible les qualités dont on veut la doter (3<sup>o</sup> année, -30%) .

3 : Tester (éventuellement à chaque étape) le bon fonctionnement grâce à la formule de **vérification** (4<sup>o</sup> année, -40%).

4 : Crée l'effet ou le programme voulu grâce à **Combination**, **Extraction** ou **Conscience** (5<sup>o</sup> année -50%). Si l'on désire que l'effet dure un peu ne pas oublier d'y ajouter le **Carburant** (4<sup>o</sup> année -40%).

5 : Transférer le résultat dans la potion de **Transformation** initiale (nouvelle **Combination**). La potion finale est prête à être utilisée.

6 : Croiser les doigts. Faire un jet de chance. S'il est raté, apparaissent des effets secondaires non désirés.

Quelques exemples :

Je perds sans arrêt mes clefs. Je décide d'enchanter mon trousseau pour qu'il vienne dans ma main dès que je claque des doigts.

Je commence par créer une potion de transformation adaptée à mon trousseau.

Puis je prépare une formule de **Combination** sur laquelle je lance le sortilège 'Action trousseau'.

Je prépare une autre formule de **Combination** pour ajouter la seconde potion à la première.

Ma potion finale prête, je l'applique à mon trousseau de clefs. Je croise les doigts , mais rate mon jet de chance.

Résultat : Mon trousseau jaillit bien vers moi quand je claque des doigts, mais tournoie autour de ma tête comme un vif d'or. Difficile de l'attraper...

Je désire créer une potion donnant des cauchemars.

J'extrais du corps d'un épouvantard par la formule 'extraction' sa capacité causant la peur (avec au passage un petit jet de '*biologie fantastique*' pour bien repérer ce qui caractérise ce que je vais extraire).

Le problème avec les potions destinées aux êtres humains, c'est qu'il faille qu'on ne puisse se contenter d'une banale potion de **Transformation** (les risques d'effets secondaires sont trop grands). Il faut utiliser soit une potion de **Soin** spécifique, soit une autre potion aux effets comparables (ici, une potion de **Transe** irait très bien).

Je crée alors une formule de **Combinaison** pour joindre l'effet de l'extrait d'épouvantard à celle de la potion de transe.

La personne qui prendra cette potion expérimentera donc l'effet d'une transe cauchemardesque pendant une heure...

La création d'un objet 'intelligent' est très délicate.

Il y a en gros trois méthodes. On peut utiliser une sorte de formule de **Pacte** qui programmera les actions de l'objet, on peut utiliser des instructions solidifiées par une **Pensine**, ou l'on peut **extraire l'esprit** d'une créature et l'utiliser pour animer l'objet.

Chaque méthode a des avantages et des inconvénients.

Le **Pacte** fonctionne comme un programme informatique. L'objet réagira à certains stimulus, et produira certains effets (petit jet de **Runes** pour voir si on a bien tout programmé).

Ex : créer des feuillets volant sous forme de d'avion en papier pour transmettre des nouvelles de bureau en bureau.

L'extrait de **Pensine** permet de créer un objet partiellement conscient. L'extrait en question contient toutes les spécificités de la mission dudit objet. (Petit jet d'intelligence au moment de la création pour voir si on a bien pensé à tout).

L'objet jouit d'une certaine latitude pour accomplir sa mission, peut gérer des données assez complexes tant qu'elles concernent ses attributions.

On peut cependant considérer qu'il est parfaitement psychorigide, et affecté par les peurs et préférences de son créateur.

De plus, ce procédé trop souvent répété porte atteinte à l'intégrité mentale du créateur.

Ex : Créer un automate à votre image racontant vos plaisanteries favorites à vos visiteurs.

Enfin, **extraire l'esprit** d'une créature pour en doter votre création (ce qu'on appelle le syndrome Frankenstein) est déconseillé, mais très efficace.

Il faudra éduquer ou contrôler l'esprit de la créature (si possible à l'aide de sortilèges de **métamorphoses** ou de sorts tels **Oubliette**), et lui trouver (fabriquer) un corps avec qui elle sera en affinité. Et rester sur ses gardes.

Par contre, suivant ses capacités initiales, l'esprit sera capable de tâches plus ou moins complexes, et d'apprentissage.

Ex : Pour gérer une chose aussi compliquée que la réplique volante d'une voiture Moldue. Mais attention à ce qu'elle ne retourne pas à l'état sauvage...

Note : pendant longtemps, on a employé des esprits de vieux Elfes de maison, « créatures » intelligentes et dociles.

Note bis : Pour animer l'ensemble de la machinerie, ne pas oublier une bonne dose de potion de **Carburant**.