

Au fil de son aventure, 47 aura l'opportunité de découvrir une multitude d'objets magiques aux pouvoirs aussi variés que mystérieux. Dissimulés dans des lieux oubliés, gardés par d'étranges créatures ou offerts en récompense de ses choix, ces artefacts pourront lui conférer des capacités uniques, influencer le cours de son destin ou lui permettre de surmonter des obstacles autrement insurmontables. Mais attention : chaque objet possède ses propres règles, et savoir quand et comment les utiliser pourrait bien faire la différence entre la réussite et l'échec.

Les objets magiques

Tout objet qui a été enchanté, béni ou maudit, à quelque fin que ce soit. Les objets magiques sont recherchés car souvent très difficile à fabriquer, et parfois très puissants. Du coup, ils sont assez chers.

Il est clair qu'on utilise et qu'on ne fabrique pas les objets magiques pour se pourrir la vie, à moins d'avoir la guigne et d'avoir récupéré un truc maudit. En général, ces objets donnent des bonus, ou bien ils donnent accès à une compétence.

Notez que les aventuriers, selon leur origine ou leur culture, n'ont pas la même tolérance à la magie. Certains y sont tout à fait réfractaires, et même allergiques. D'autres peuvent s'en accommoder à partir du moment où le pouvoir est passif. Et bien sûr, pour utiliser un parchemin, il faut savoir lire... Ces niveaux de tolérance sont indiqués dans les documents des origines et métiers, disponible sur ordonnance à la grande bibliothèque d'Alexandrie.

Toi tu es magicien donc la magie tu connais et tu maîtrise... Enfin un petit peu...

Armes magiques

On considère comme magique toute arme portant la mention « Enchantée » (ench. Dans les inventaires), et bien sûr tous les bâtons « ensorcelés » (pour mages et prêtres). Attention, les bâtons « de combat » ne sont pas tous magiques ! Ils donnent des bonus purement pratiques.

À partir du moment où une arme est « magique », 100% des dégâts qu'elle produit sont des dégâts « magiques ». Elle peut donc, en plus de ses bonus et des pouvoirs étranges qui lui sont parfois associés, causer des dégâts à un certain nombre de créatures réputées intouchables... Les êtres transnaturels, esprits, certains démons, etc.

Accessoires magiques

Je ne vous cache pas que c'est la porte ouverte à tout et n'importe quoi. Dans la mesure où n'importe quel mage de haut niveau peut enchanter un objet quelconque pour y mettre n'importe quel sort, il est évident que la liste ne peut pas être exhaustive pour ce qui concerne ce matériel. Si les aventuriers ne le trouvent pas, ils peuvent par ailleurs le commander à un mage...