Proposition d'objet prestigieux

Les Tranchants Jumeaux de Gorak



Naghu-Gorak et Drogh-Gorak étaient deux jumeaux demi-orcs qui, comme beaucoup de leur semblables, avaient connu une enfance chaotique entre rejet et violence. Achetés comme esclaves puis élevés comme gladiateurs, de caractères très différents, ils composèrent chacun à leur façon avec cette vie où tout est un combat : Daghu devint moine afin d'apprivoiser le tumulte de sa propre violence et trouver sa place dans ce monde sans pitié et Drogh prit la tête d'une compagnie de mercenaires et s'épanouit dans la frénésie des combats. Victimes de médisances, incompris l'un par l'autre, les deux frères s'éloignèrent progressivement jusqu'à ce que naisse un ressentiment diffus et une méfiance mortifère.
Mais un jour, frappé d'une soudaine pris de conscience (et après qu'il aie été laissé pour mort par trois de ses compagnons d'armes), Drogh décida de retrouver son frère en déplacement à Calice afin d'essayer de renouer les liens fraternels. Hélas, juste avant leurs retrouvailles, Daghu, qui avait eu le maheur de contrarier les desseins d'une faction violente de la ville, tomba victime d'un assassin…, et expira dans les bras de son frère. Drogh pris les armes de Daghu (dont sa dague favorite en Hybberium), lui rendit hommage et jura de changer de vie.

Drogh était un combattant au style peu académique, surtout pour un orc. Pourtant bâti tout en force, il combattait en maniant avec grâce simultanément deux lames, avec une prédisposition pour l'épée, dont il était un expert accompli. Au fur et à mesure qu'il entrevoyait la vie dont avait révé son frère, Drogh se réconcilia avec la sérénité et les aspirations d'harmonie de celui-ci.

C'est afin de rendre hommage à leur gémélité (« Gorak » signifie « même source » en orc et est souvent utilisé comme suffixe aux prénoms de jumeaux), à leur complémentarité mais aussi afin d'honorer son frère que Drogh eu l'idée de faire forger les Tranchants Jumeaux de Gorak*. L'Île d'Akilène, et Calice en particulier, étant limitées en opportunités de création d'objets magiques, il eut l'idée de s'appuyer sur l'expertise des forgerons locaux, ses propres économies et les matériaux qu'il avait déjà acquis afin de concevoir deux épées sur une base commune de Durium.*

Le poids de ces armes n'étant pas un problème pour sa musculature, il savait pouvoir manier ensemble les deux armes, quitte à les faire enchanter un peu plus tard pour faire ressortir leurs affinités élémentaires.

Mais c'est la nature complémentaire des deux frères, reflétées dans les armes, l'intention derrière leur conception et, possiblement, l'environnement baigné de magie de Calice qui aboutit à l'évolution progresssive de la paire d'épées et au développement de leur propre voie d'objet.

BASE (non magique) :

2 Épées longues « de qualité » composées chacune de deux structures d'un métal différent assemblées ensemble :
- Durium (poignée, garde et gouttière) + Hybberium pour le tranchant
- Durium (poignée, garde et gouttière) + Phospharium pour le tranchant

et, en quantité variable (décoration, renforts du Durium) : métaux récupérés sur le Morgenstern et Laënk argenté pour Sérénité et Lothar doré pour Furie.

Épée 1 : *Sérénité* *(Bleu foncé presque noir : poignée, garde et gouttière en Durium / Tranchant gris-bleu pâle, veiné d'argent : alliage de Durium, Hybberium et Laënk)*

Épée 2 : *Furie* *(Bleu foncé presque noir : poignée, garde et gouttière en Durium / Tranchant orangé veiné de doré : alliage de Durium, Phospharrium et Lothar)*

La ***Voie des Tranchants Jumeaux*** se décline simultanément pour les deux épées jumelles :

◉ Rang 0 :

Niveau de magie 0 :
il ne s'agit que d'un mélange de métaux dont les caracstéristiques prises séparément sont moins puissantes qu'une capacité de niveau de puissance 1 (ex : d4 DM au lieu de d4° DM ou augmentation de la plage de critique mais sans le d4° en cas de critique, habituellement associé).
• De plus, l'augmentation de la page de dégâts est accompagnée d'un -1 à l'attaque –poids du Durium,
• alors que l'augmentation de la plage de critique, – grâce au Lothar – s'accompagne d'un risque d'échec critique accru (épée à l'équilibre étrange en raison du mélange Lothar/Durium).

• Chaque épée n'est pas entièrement en Hybberium ou Phospharium d'où un D3 DM au lieu d'un D4

J'ai considéré que l'assemblage des métaux nécessitait un travail « De Qualité » dans les deux cas qui se concentrait sur le procédé d'assemblage des différentes parties et la création des alliages.

Niveau PJ requis : 1 ou 2 (une épée utilisable à la fois)

Effets : *Sérénité* : +1 Plage de dégâts (Durium) +1d3 DM froid (Hybberium), - 1 Attaque
Furie : +1 plage de critique (Lothar) +1d3 DM feu (Phospharium), échec critique sur 1-2

Prérequis : Force +3 en raison du poids des armes (Durium)

Valeur objet estimé :

Sérénité : **« De Qualité »** (prix standard) x 2 + 100 Pa soit **112 Pa**
Partie en Durium : 3 volumes => **120 Pa (90 Pa)**
Partie en Hybberium: 4 volumes pour une épée = **600 Pa (480 Pa)**
Partie en Laënsk : 1 volumes pour une épée = **30 Pa (20 Pa)**
Coût total à l'achat standard : 86,2 Po (862 Pa)
Coût total à l'achat à Calice : 70,2 Po (702 Pa)

Furie : **« De Qualité »** (prix standard) x 2 + 100 Pa soit **112 Pa**
Partie en Durium : 2 volumes => **80 Pa (60 Pa)**
Partie en Phospharium: 4 volumes pour une épée = **600 Pa (480 Pa)**
Partie en Lothar : 2 volumes pour une épée = **100 Pa (80 Pa)**
Coût total à l'achat standard : 89,2 Po (892 Pa)
Coût total à l'achat à Calice : 73,2 Po (732 Pa)

Fabrication : + 10 à la diff. test d'artisanat (entre 10 et 15), durée de travail x3.

Sérénité : 70 Po valeur, donc 35 jours de création, et 105 jours pour un travail de qualité

Furie : 73 Po valeur,donc 36,5 jours de création, et 109,5 jours pour un travail de qualité

◉ Rang 1 « Enchantement » :

Niveau de magie 1 :

Niveau PJ requis : 3 à 5 (une épée utilisable à la fois)

Effets : *Sérénité* : Bonus +1 (l'enchantement transcende les effets du métal) +1d4 DM froid
Furie : « Affutée » (enchantement transcende les effets du métal) +1d4 DM feu

Valeur objet estimé : 200 Po par épée (1x1x200) à l'achat, soit 100 jours de fabrication / épée

Prérequis : Force +3 & trouver un enchanteur pour « révéler » le travail de qualité du maître forgeron et achever la fusion des différentes parties de chaque épée, supprimant du même coût les malus (à l'attaque et au critique)

◉ Effet d'ensemble (activable dès le Rang 4 de la Voie su combat à 2 Armes)

Niveau de magie 2 :

Niveau PJ requis : 6, et uniquement lorsque les 2 épées sont utilisées ensemble

Effets : *Sérénité* : Bonus +1 (enchantement renforce les effets) +1d4 DM froid
Furie : « Affutée » (enchantement renforce les effets) +1d4 DM feu

Effet d'ensemble: Les DM élémentaires passent à 1d6 quand les Armes sont utilisées ensemble mais test de VOL vs 20 lorsqu'elles sont dégainées pour que l'effet s'active (les lames jumelles commencent à s'éveiller et doivent toutes deux être « domptées » ensemble et progressivement : la difficulté diminue de 1 à chaque utilisation.

Prérequis : Posséder le Rang 4 de la Voie su combat à 2 Armes pour pouvoir les utiliser ensemble, renforcer le lien de jumelage et déclencher un effet de synergie

◉ Rang 2 « Transcendance » :

Niveau de magie 3 :

Niveau PJ requis : 9

Effets : *Sérénité* : Bonus +1, +1d4° DM froid (enchantement)
Furie : Affutée, +1d4° DM feu (enchantement)

Effet d'ensemble : Annule et remplace. *Les armes puisent dans l'héritage orc de leur maître et lui donnent Rang + 2 pour comprendre le* Noir parler

Prérequis : Rang 3 - Voie du Demi-orc. Le possesseur doit être guidé lors d'un rituel chamanique afin d'obtenir la bénédiction de ses ancêtres sur les épées.

◉ Rang 3 « Harmonie » :

Niveau de magie 4 :

Niveau PJ requis : 12

Effets : *Sérénité* : Bonus +2, +1d4° DM froid
Furie : Bonus +1, Affutée, +1d4° DM feu

Effet d'ensemble : *1 fois par session de jeu, dé bonus à un jet d'attaque*

Prérequis : Rang 5 - Voie du Combat à deux armes.
Retrouver et affronter les 3 mercenaires qui ont trahi Daghu et Drogh pour « calmer » le ressentiment des épées.

◉ Rang 4 « Perfection » :

Niveau de magie 5 :

Niveau PJ requis : 16

Effets : *Sérénité* : Bonus +3, +1d4° DM froid
Furie : Bonus +2, Affutée, +1d4° DM feu

Effet d'ensemble : *1 fois par jour (au lieu de par session), un dé bonus octroyé au premier jet d'attaque*

Prérequis : Affronter son jumeau maléfique sur le plan des ombres.

◉ Rang 5 « Éveil des fléaux jumeaux » :

Niveau de magie 6 :

Niveau PJ requis : 20

Effets : *Sérénité* : Bonus +3, Fléau des démons, +1d4° DM froid (enchantement)
Furie : Bonus +2, Affutée, Fléau des morts-vivants, +1d4° DM feu (enchantement)

Effet d'ensemble : *1 fois par combat / dé bonus au premier jet d'attaque*

Prérequis : à détreminer