

Equipements et la Forgemagie

Equipements

Les équipements donnent des caractéristiques définis en fonction du type d'équipement. En fonction du niveau les valeurs augmentent. Le tableau suivant permettent d'avoir une idée à titre indicatif des valeurs à donner à un équipement lors de sa création. Il permet également de lui mettre un prix. Si l'équipement a un effet en plus, son prix peut facilement doubler.

EQUIPEMENTS	CARACTERISTIQUES	BONUS EN FONCTION DU NIVEAU										Prix par unité	FORGEMAGIE	
		1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20		Bonus max	Prix de la rune par unité
ARMES	Bonus de touche	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	1200	-	-
	Dommage fixe neutre, terre, feu, air, eau	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	700	5	1400
	Dommage fixe multiple	-	-	-	-	1	1	2	2	3	3	900	2	1800
CHAPEAUX	Compétences	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	400	3	800
	Points de vie max	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	50	20	100
	Vitalité, Sagesse	-	1	2	2	3	4	5	6	7	8	600	2	1200
	Bonus de sauvegarde Vitalité, Sagesse	-	-	-	1	1	1	2	2	3	3	800	-	-
	Compétences passives	-	-	1	1	1	2	2	3	3	3	500	2	1000
CAPES	Initiative	-	1	1	1	2	2	2	3	3	3	100	3	200
	Compétences	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	400	3	800
	Points de vie max	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	50	20	100
	Force Intelligence, Chance, Agilité	-	1	2	2	3	4	5	6	7	8	500	2	1000
	Bonus de sauvegarde Force Intelligence, Chance, Agilité	-	-	-	1	1	1	2	2	3	3	700	-	-
AMULETTES	Points de vie max	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	50	20	100
	PA	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	1300	1	2 600

	Esquive PA	-	1	1	1	2	2	2	3	3	300	2	600	
BOTTES	Points de vie max	1	1	2	2	3	3	4	4	5	50	20	100	
	PM	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	1000	1	2 000
	Esquive PM	-	1	1	1	2	2	2	3	3	300	2	600	
ANNEAUX 2 par personnage	Nombre d'invocation Maximum 5	-	1	1	1	1	2	2	2	3	800	1	1 600	
	PO Maximum 5	-	1	1	1	1	2	2	2	3	800	1	1 600	
	Points de vie max	1	1	1	1	2	2	2	3	3	50	20	100	
CEINTURES	Tacle	1	1	2	3	3	4	5	6	7	8	300	2	600
	Fuite	1	1	2	3	3	4	5	6	7	8	300	2	600
	Recharge de la réserve de Wakfu	-	-	-	1	1	1	2	2	2	3	1500	-	-
BOUCLIERS	Classe d'armure	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	1100	-	-
	Résistance fixe neutre, terre, feu, air, eau	1	2	2	3	4	4	5	6	6	7	600	3	1200
	Résistance	-	-	-	-	-	50%	50%	50%	50%	50%	2 500	-	-
	Invulnérabilité	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100%	5 000	

La forgemagie

Les conditions

Dans le monde des Douze, la forgemagie est une technique permettant d'améliorer un équipement en lui ajoutant des caractéristiques spéciales sous forme de runes. Bien que complexe et relativement rare, cette pratique peut se révéler extrêmement puissante.

Chaque objet ne peut être amélioré qu'avec un seul type de rune (c'est-à-dire qu'un seul bonus de caractéristique), ce qui signifie qu'il ne peut bénéficier que d'un bonus unique. De plus, une créature ne peut pas cumuler plusieurs bonus identiques : si elle utilise une rune pour conférer un bonus X à un équipement, elle ne pourra pas en appliquer une autre avec ce même bonus X à un autre équipement. Enfin, les bonus sont soumis à des restrictions et ne peuvent pas être associés à tous les types d'objets.

Forgemager un équipement

Pour forgemager un équipement, il est indispensable d'avoir un niveau au moins équivalent à celui de l'objet, de **maîtriser le métier de Forgemanage** et d'avoir accès à **l'atelier de Forgemanage**. Le processus nécessite un nombre d'heures égal au niveau de l'équipement à améliorer.

Il faut également disposer d'un atelier de forgemanage, de la rune appropriée et de l'équipement à modifier. Pour réussir la forgemanie, un jet de dé doit être effectué, et le résultat doit être au moins égal à la somme du **niveau de l'objet + 4**. Par exemple, pour un équipement de niveau 10, il faudra obtenir au moins un 16 sur un jet de 1d20. Au résultat du dé, on ajoute le **modificateur de Chance** ainsi que le **bonus de maîtrise**.

Quelques soit le résultat de la forgemanie (réussite ou échec), la rune utilisée est consommée.

Briser un équipement

Les runes peuvent être obtenues en brisant des équipements. Pour cela, il est nécessaire de **maîtriser le métier de Forgemanage** et d'avoir accès à **un atelier de forgemanie**. Les équipements brisés peuvent fournir des runes correspondant à leurs caractéristiques. Par exemple, une amulette offrant 1 PA peut permettre d'obtenir une rune +1 PA.

Cependant, le brisage n'est pas toujours couronné de succès. Pour déterminer si l'opération réussit, il faut effectuer un jet de 1d20, auquel on ajoute son **modificateur de Force** et son **bonus de maîtrise**. La difficulté du jet est égale à **25 moins le niveau** de l'équipement. Ce jet doit être réalisé pour chaque caractéristique distincte de l'équipement.

Chaque rune obtenue confère une valeur de +1 dans sa caractéristique. Par exemple, si un équipement accorde un bonus de +5 en Intelligence, un seul jet réussi permettra de récupérer 5 runes +1 en Intelligence.