

Enchantements

Module de règles optionelles

SE module permet la créations d'enchantements à partir d'une description donnée par un joueur ou le MJ. De plus de créer des armes intéressantes, réunir les ingrédients et les conditions nécessaire au rituel peut être un appel à l'aventure. Finalement, les armes que les joueurs enchanterons seront beaucoup plus personnelles et auront une histoire.

Description et coûts

La première étape pour créer un enchantement est de créer sa description et déterminer son coût. Parcourir les tableaux suivants pour trouver le coût finale du sort.

Description de l'enchantement avant de lire le tableau : charges max 1, durée 1 tour de combat

Effet	Coût
Généralités	
Charges max + 1	+1
Durée	
Tour de combat +1	+1
Jusqu'à la fin du combat	+3
Effet passif	+4
Cibles	
Contacte	+1
Portée + 10m	+1
Diamètre zone +1	+2
Nombre cibles max dans zone +1	+1
Invocation	
Créer ou invoquer une entitée	+1
+1D6 au nombre d'entitées invoquées	+2
Taille de l'invocation	+1
Permet de contrôler l'entité invoquée	+1
Limitations	
Ne s'applique que à un type de de cibles (morts-vivants, non magiques ...)	-1
Ne fonctionne que dans un biome spécifique	-1
Ne peut pas toucher le boss	-1
La cible peut esquiver le sort	-2

Puissance	Multiplicateur
Pas d'impacte directe sur le gameplay	x0.5 arrondie à l'inférieur consome une charge parjour
Illusion	x0.5 arrondie au supérieur
Effets reproductibles avec le bon equipement	x1
Effets non reproductibles sans magie mais impacte modéré	x1.5 arrondie au supérieur
Impacte fort	x2
Manipule l'esprit de la cible	x3
Méprise les loies naturelle, magie noire, mort	x5

Définition du rituel

Pour appliquer un enchantement à un objet, il faut prendre du temps d'étude, réunir des ingrédients et trouver le lieu parfait

Coût	Forme du rituel
x	Dans un lieu calme avec 3 ingrédients communs
x	+ 1d6 jours d'études dans une bibliothèque, 1 ingrédient rare
x	+
x	+ 1d6 jours d'études dans une bibliothèque
x	+ 1 ingrédient sanglant

Tableau ingrédients communs + prix

Tableau ingrédients rares + prix

Tableau ingrédients sanglants

- vision x ray 1 tour = 8pts
- immortalité = 25 pts
- levée de mort vivants =
- illusion pleins d'amis = 3pts
-