


Enchantements

Module de règles optionelles

NCHANTER un équipement permet à un joueur d'améliorer les capacités de son personnage grâce à sa créativité. Une fois que le MJ a écouté la description du sort d'un joueur, il doit faire un travail d'interprétation pour en déterminer son coût et ses effets de gameplay.

Description et coûts

La première étape pour créer un enchantement est d'écrire ou demander au joueur sa description puis déterminer son coût. Avant de parcourir les tableaux suivant pour déterminer le coût, le sort commence avec les caractéristiques suivantes : Charges max 1, durée 1 tour de combat, porté contacte

Effet	Coût
Généralités	
x effets différents	+x
Coût arbitraire du MJ	+x
Charges max + 1	+1
Manipule une statistique de la feuille de perso	+1
Objet fragile qui doit être rendu incassable	+1
Inflige des dégâts magiques	+1
Durée	
Tour de combat +1	+1
Jusqu'à la fin du combat	+3
Effet passif	+4
Cibles	
Portée + 10m	+1
Portée à vue	+4
Diamètre zone +1	+2
Nombre cibles max dans zone +1	+1
Invocation	
Créer ou invoquer une entité	+1
+1D6 au nombre d'entités 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
Augmente le stress de l'utilisateur	-1
Augmente le stress de tout le monde	-1
Utilisable unique dans une range de PV	-1

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

Définition du rituel

Déterminer le coût d'un enchantement donne une estimation de sa puissance et permet de définir quels sont les efforts et coûts à payer pour pouvoir réaliser le rituel.

Tableau de définition du rituel

Coût	Forme du rituel
1	Dans un lieu calme avec 3 ingrédients communs
3	+ 1d6 jours d'études dans une bibliothèque
5	+ 1 ingrédient rare
x	+ 1d6 jours d'études dans une bibliothèque
x	+ sacrifice
15	+ 1 ingrédient sanglant
x	+ doit sacrifier un artefacte magique
X	+ doit se nourrir de la peine d'un être cher
X	+ doit se nourrir de la peine d'un village
X	+ doit se nourrir de la peine d'un pays

Ingrédient commun	Facilement récoltable avec les bonnes connaissances. Ne coûte pas trop cher.
Ingrédient rare	Difficilement récoltable, coûte suffisamment cher pour rendre vos joueurs pauvres.
Ingrédient sanglant	L'enchantement doit être forgé dans le coeur encore fumant d'un monstre.
Sacrifice	Lancer 1d6 dans le tableau des sacrifices.
Nourrir d'une peine	Pour les sorts plus maléfiques, requiert de créer de la souffrance. Empoisonner le puit d'un village pour récolter sa peine par exemple.

Tableau des Sacrifices

No	DESCRIPTION
1	Perd des points de compétences
2	Limite basse de stress est augmenté de 1
3	Sacrifier un membre
4	Amnésie (discretion du MJ)
5	Perd des de PV max
6	Ignore stress 1

Équilibrage

Il peut arriver que en tant que MJ vous n'aimez pas l'enchantement qu'un de vos joueurs veut créer, mais que vous ne voulez pas brimer sa créativité. Dans ce cas, vous pouvez lui proposer d'ajouter des limitations à son sort.