

Enchantements

Module de règles optionelles

E 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, porté contacte

Effet	Coût
Généralités	
Coût arbitraire du MJ	+x
Charges max + 1	+1
Objet fragile qui doit être rendu incassable	+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 parjour
Effets reproductibles avec le bon equipement	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

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
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	+ coûte un point de connaissance
14	+ 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

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

No	DESCRIPTION
1	Perd un 1d3 dés de points de compétences
2	Limite basse de stress est augmenté de 1
3	Sacrifier un membre
4	Amnésie (discretion du MJ)
5	Perd 1d6 de PV max
6	Ignore stress 1