

PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

L'enchantement

règle optionnelle officielle - prophecy 2ème édition

Crédits

Auteurs

Bubu
Thomas FERON

Mise en page

Bubu

Illustrateur

Zombie

Relecture

Bubu
Kay'le
Marc

Spécialisation :

par type de support

Description :

L'Enchantement est une compétence Technique, Réservée pour les mages, et qui est considérée comme magique.

Elle confère à un objet la faculté de déclencher les effets de n'importe quel sort, de n'importe quelle Discipline, tissé dans le support par le mage enchanteur.

Pour cela, il faut réussir un jet de Mental + Enchantement contre une Difficulté de 10 + 5 par Niveau du sort employé, puis effectuer le jet normal de lancement du sort. De plus, le mage doit disposer de tous les éléments nécessaires au sort tissé dans l'enchantement (Clés, points de magie, ...). Si ces deux jets sont réussis, l'objet est enchanté. Les éventuels NR obtenus sur le lancement du sort sont pris en compte pour définir les effets effectivement tissés dans l'enchantement (dommages, portée augmentée, etc...). L'enchantement prend 1 heure + 1 par Niveau du sortilège. Le sort reste tissé dans l'objet pendant (Statut du mage)+1/NR Augures (sur le jet d'enchantement). A la fin de cette période, l'effet se dissout et l'objet redevient une simple matière inerte.



Un même objet ne peut contenir qu'un enchantement à la fois, ne peut servir pour d'autres opérations magiques (création de matrices, de focus...) et ne peut bénéficier des effets d'autres sorts (Sorcellerie ou autre). De même, il ne peut être utilisé comme Clé (durable ou consommable). Ex : l'Anneau de sort (sort des Rêves II°) avec un anneau préalablement enchanté est impossible.

L'objet est utilisable par UNE personne nommée lors de l'enchantement. Tout utilisateur supplémentaire impose un +5 cumulatif sur le jet d'Enchantement. L'activation de l'objet demande de connaître la clé de déclenchement (choisie par le mage : une posture, un mot, un son...) et prend une action. Les effets du sort tissé dans l'objet sont immédiatement résolus comme si le sort (lancé lors de l'Enchantement) venait d'être incanté à l'instant même.

Utiliser un objet enchanté ne demande aucun point de magie ou compétence magique, bien qu'une éventuelle dépense de points de magie prévue par le sort pour modifier ses effets (portée, durée...) reste à la charge de l'utilisateur le déclenchant.

Un objet enchanté ne peut servir qu'une fois et peut être ré-enchanté après usage.