

Rituel

En moyenne, voilà ce qu'un rituel nécessite.

- Magie : entre 2 et 4 points de magie.
 - 4 pour les rituels causant la mort directement ou indirectement.
 - 3 pour le reste.
 - 2 pour des rituels provoquant des effets mentaux comme la peur ou la coercition. Ils peuvent être de grande envergure. S'il touche le physique, comme transformer une partie du corps en or, la zone d'effet est petite comme un doigt.
- Coût en xp : 100 points par point de magie nécessaire.
- Ingrédient : il faut 3 ingrédients mais avec 1,5 éléments par point de magie. Ainsi un homme nu et ayant jeuné pendant 1 semaine compte pour un ingrédient avec 2 éléments. Le rituel est plus facile à créer si les ingrédients sont liés aux effets du rituel.
- Condition : les conditions sont faciles à avoir mais réclame un élément par niveau. Au niveau 4, les conditions sont difficiles à obtenir : provoquer la peste dans un village demande d'avoir subi la maladie par exemple.
- Conséquence : le ritualiste subit les effets de sort. Il est plus difficile à créer si le ritualiste subit moins d'effet mais plus facile si les conséquences le tue ou s'ils sont liés aux effets.
- Difficulté : niveau 2 entre 16 et 18. niveau 3 entre 20 et 22. niveau 4 entre 23 et 25.
- Temps d'incantation : 4h, 8h si permanent.

Création :

- Jet sur la table « durée de recherche ».
- Jet sur la table des résultats (avec modification). Si le résultat donne un bonus au rituel, il peut être échanger contre +5 au jet sur la table de rituel.
- Lancer le rituel, si rate = conséquence + recommence tout. Si réussit, continue.
- Jet sur la table de rituel. Si 80+, le rituel fonctionne. Sinon, il faut recommencer depuis le début.
- L'écriture du rituel dans un grimoire prend 1 semaine.

Objet magique

La création d'un objet magique reprend les mêmes principe qu'un rituel avec ces petits ajustements :

- Ingrédient : ils composent l'objet magique et doivent donc être de qualité exceptionnelle.
- Durée : C'est le temps qu'il faut pour enchanter l'objet, il faut donc plusieurs mois pour créer un objet magique, et plus encore si les conditions demandent au magicien de le créer de ses propres mains.

Potion

- Magie : 1.
- Ingrédient : soit les acheter soit les chercher : 1 semaine, test intelligence (modifié).
- Concoction : dans le mois, sinon les ingrédients pourrissent. Durée selon la potion, test intelligence (modifié). Succès = 1D10 / 2 doses. Noter les succès pour connaître les chances de moisissure.