



Proposition de règles pour les priests

Rappel : c'est à travers la création artistique que l'humanité s'oppose le plus efficacement contre l'Anathème... sauf en ayant des armes appropriées. Donc, même si un priest ne sera jamais aussi bon que lorsqu'il invente des choses, il peut arriver qu'il soit fatigué ou qu'il manque d'imagination sur le moment. C'est pour ça qu'il peut s'appuyer sur ceux qui en ont eu avant lui.

Cette proposition de règle est là pour aider ces priests fatigués. Le principe est de continuer de rendre intéressant l'achat et l'utilisation des modules existants. Et pour ce faire, le coût en énergie de ces règles est important.

Voici l'ensemble des règles d'exploitation des idées des ateliers et de l'armurerie du Knight (merci à Merlin, Gauvain, Samuel Gauthier et l'ensemble des techniciens du Knight).

Limitations

Il est impossible de créer des équipements supérieurs à Rare (prestige, légende, etc.) ou unique ou fonctionnant sur autre chose qu'une méta-armure de 3^{ème} génération ou plus ancienne.

Le **coût en énergie** d'une arme ou d'un module est égale aux **dizaines du coût d'achat en PG** (en appliquant les règles d'arrondi au supérieur et au minimum 1), **plus 3 PE par niveau de rareté** (3 PE pour standard, 6 pour Avancé et 9 pour Rare), **plus le double du coût normal d'activation** du module en question.

Exemple de coût de création (entre parenthèses sont affichés le coût en PG, le niveau de rareté et le coût en énergie du module) :

- Couteau de combat (15 PG, Standard) : 5 PE
- Fusil laser (70 PG, Rare, 1 PE) : 18 PE
- Wingsuit (10 PG, Standard, 3 PE) : 10 PE
- Saut niveau 3 (10+20+20 PG, Standard, 3 PE) : 14 PE
- Téléportation (100 PG, Rare, 10 PE) : 39 PE

Si l'équipement est fortement sollicité, comme avec les armes par exemple, alors **le nombre rounds d'utilisations est limité au nombre de succès divisés par trois**.

La **portée de fonctionnement des équipements est courte**. Si l'équipement s'éloigne davantage du priest, il se désagrège aussitôt, le rendant inopérant.

Voici les paliers d'évolution de ces règles :

- jusqu'à 250 PG, le priest peut créer des armes et modules Standard maximum
- à partir de 300 PG, le priest peut créer des équipements Standard et Avancés
- à partir de 350 PG, le priest peut créer des équipements Standard, Avancés et Rares.

Pour 5 PG, ou en remplissant une jauge d'accomplissement de 100, le chevalier peut créer un schéma lui permettant de générer l'équipement pour un coût d'énergie réduit de 3 points et plus rapidement (minimum une action de déplacement).