

ERRATA Fabrication/Arme de siège complexe 2025

Raisonnement

Dans un désir d'amélioration constante et d'encouragement du PVP sain, l'organisation de Brumelance se voit dans l'obligation de sortir un ERRATA des règles pendant la saison 2025. Cet ERRATA a pour but de balancer l'objet le plus fort du système dans ce qui attire au PVP, c'est-à-dire les armes de sièges complexes en leur ajoutant un coût de création qui sera disponible par le biais de la compétence Fabrication de l'artisan.

Rappel

Avant de tomber dans le vif du sujet, un rappel sur les règles des armes de siège a été considéré comme important à faire.

L'organisation de Brumelance souhaite rappeler à tous les joueurs utilisant des armes de siège que les munitions sont consommables et donc, une fois utilisées, doivent être payées à nouveau avant une nouvelle utilisation (ce rappel inclut tout objet ayant Munitions à ses côtés dans le livre de règles, donc les pierres de sièges).

Nouvelle compétence *Fabrication*

DESCRIPTION : Permet à l'artisan de fabriquer des armes, armures, boucliers et munitions d'armes de siège qu'il pourra entreposer, sous forme de cartes, dans son coffre de groupe selon une fiche de coût. Celles-ci pourront être conservées entre les activités à l'intérieur du coffre de groupe. Toutes les cartes Produits, en plus de pouvoir être utilisées sur le terrain de jeu, pourront être utilisées dans le système géopolitique pour augmenter la défense/l'attaque d'une terre. (Voir le document Géopolitique).

NB : Les fabrications de l'artisan seront représentées par des cartes Produit spécifique au type d'équipement produit. Ces cartes sont utilisées pour remplacer les différents équipements qu'ils représentent (Ne peut être fait sur les armes et les armures magiques). Un individu ne peut remplacer un équipement durant un combat. Les cartes Armure ne peuvent être utilisées que pour remplacer 1 seule armure, peu importe son nombre de points d'armure, pour un maximum de 10 points d'armure physiques. Ces cartes sont utilisées pour remplacer les différents équipements qu'ils symbolisent après 10 min. d'attente en-jeu et hors-combat. Chaque produit prend 20 min. par fabrication. Les cartes Produit ne peuvent pas être la cible d'un sort ou d'une compétence tant qu'elles ne sont pas matérialisées en jeu.

PRODUIT	COÛT	PRODUIT	COÛT
Arme	2 aciers	Traits de Baliste (2 munitions)	1 matériau de construction
Bouclier	2 matériaux de construction	Boulets de Canon (2 munitions)	1 acier
Armure de plaque / cotte de maille (10 PA)	2 aciers	Pierres de siège (2 munitions)	1 composante minérale
Armure de cuir (10 PA)	2 cuirs	Balliste	5 matériaux de construction + 1 Bois de Vindavell
Sceptre	1 joyau + 1 acier		
Baton	1 joyau + 1 matériau de construction	Canon	5 aciers + 1 Charbon Blanc + 1 Cuivre noir