

ARTISANAT ET ALCHEMIE BY *ZAB*

ADAPTATION DU SYSTÈME DE BASE POUR D'AVANTAGE DE LOGIQUE
ET SIMPLIFICATION DE CERTAINS ASPECTS POUR FLUIDIFIER LA GESTION
REMANIEMENT TOTAL DE L'ALCHEMIE CAR LA VERSION DE BASE N'EST PAS COHÉRENTE.

INTRO :

L'artisanat permet de fabriquer des armes et des armures, ainsi que les éléments de base servant à la création de celles-ci. Cela permet également de réparer les armes et armures.

L'alchimie permet de créer des potions, des filtres, des onguents, des huiles...

La combinaison des deux compétences permet de créer de la technologie expérimentale.

FONCTIONNEMENT :

Il est indispensable de savoir ce que l'on fait c'est à dire, connaître ou posséder le schéma (la recette, la formule...) d'avoir tous les composants et de travailler avec les outils adéquats.
Posséder un écrit (et pas uniquement l'avoir en tête) donne un bonus de +2 au jet.

Un artisan est capable de démanteler un objet pour en récupérer la moitié des composants (arrondi à l'inférieur, minimum 1) sur un SD d'Artisanat à 14.

Les composants d'artisanat récoltables ou fabricables sont évidemment également achetables (et vendables à moitié prix).

Réparer un objet nécessite de posséder une unité de chaque type de composant (que l'objet soit peu ou fortement abîmé) et nécessite un jet d'INT sur SD 12 si on ne connaît pas le schéma.
Pour réussir la réparation, il faut réussir un jet d'Artisanat sur le SD de création à -5 (bonus de +2 au jet si le schéma est connu).

Créer un objet d'artisanat ou d'alchimie dépend de son seuil de difficulté propre indiqué sur le schéma.

Pour l'artisanat, la différence entre le résultat du jet et le SD de fabrication détermine la qualité de la création. (Voir Armurerie by Zab).
Tout comme pour l'armurerie, les matières premières et les schémas sont dorénavant standardisés (voir plus loin).

L'alchimie fonctionne dorénavant sur l'association de 6 types de substances (les toxines, les colorants, les acides, les réactifs, les diluants, les élémentaires) que l'on peut récolter dans différents éléments plus ou moins rares.
Il est possible de créer les potions alchimiques avec uniquement des éléments que l'on trouve facilement, mais la réalisation sera plus efficace si les composants sont plus précieux.
Ainsi, un élément Courant donne un +1 au jet, un élément Inhabituel un +2 et un élément Rare un +3.

Il y a un SD pour la réalisation des potions. S'il y a une réussite critique au jet (+7), la mixture obtenue est tellement concentrée que l'on peut la diluer et en faire deux potions. Et pour un écart d'au moins 14 par rapport au SD, trois potions sont confectionnées.

Les substances, leur rareté, ainsi que les schémas, sont standardisés dans cette version des règles afin de simplifier la gestion (voir plus loin).

TRACES ÉCRITES ET MÉMORISATION :

Il est possible de tenter de noter par écrit les schémas d'artisanat appris par la pratique avec un jet équivalent au jet de création et y consacrer la moitié du temps nécessaire à la confection.

Noter une recette alchimique prend une demi-heure pour les niveaux novice, une heure pour compagnon, 2h pour maître et nécessite de réussir un jet équivalent au SD de réalisation.

Il faut ensuite créer une fois efficacement l'objet (ou la potion) pour valider la notation.

Plusieurs tentatives possibles, du moment qu'on respecte le déroulement (bonus +1 à chaque nouvel essai).

Un personnage de base peut retenir INT quantité de schémas/formules. Cette quantité peut être augmentée par la compétence d'arbre "inventaire étendu" (SD 15, tous les 10 schémas, +1 au SD)

Si on possède un écrit on peut tenter ce SD deux fois par jour pour les formules et schémas novices, une fois par jour pour les niveaux compagnon, une fois tous les deux jours pour les niveaux maître, à condition d'y consacrer 1, 2 ou 4h d'étude en étant concentré selon le niveau.

Le MJ peut décider de laisser un alchimiste tenter des expérimentations afin d'inventer des potions. A lui dès lors de fixer des règles qui lui convienne (durée d'expérimentation, tests, difficulté) et la formule de la nouvelle potion (composants, SD, effets).

Les technologies expérimentales (qui combinent alchimie et artisanat) ne sont pas craftables par les PJ.

RECHERCHER DES COMPOSANTS :

Un jet de survie par heure de recherche (dans une zone adéquate, soyez logique), selon l'élément recherché.

Règles d'aide applicables. En cas de réussite critique (minimum 7 d'écart) le jet de quantité récoltée peut être tiré deux fois (bonus cumulable si écart de 14, 21, ...)

Bonus potentiels si le terrain est connu.

Chercher plusieurs choses : Malus cumulatif de -1 pour rechercher deux éléments, - 2 pour deux éléments en plus du premier, -3 pour trois, etc. , effectuer un jet de survie par élément en appliquant le malus total cumulé à tous les jets.

Rechercher "n'importe quoi" : jet de survie avec malus -5, le MJ choisi (au hasard) 3 éléments correspondant au sd dans les listes.

Le sd pour les éléments alchimiques trouvables sur les créature correspond à la capacité de l'extraire sans l'abîmer.

ARTISANAT :

(prix de vente = 50% du prix d'achat, bonus potentiels avec compétence négoce)

Matériaux récoltables

Nom	Rareté	SD recherche	Quantité	Prix d'achat
Bois	p	8	2d6	1
Fibres	p	8	2d6	1
Plumes	p	8	2d6	1
Résine	c	10	1d10	4
herbes à tanner	c	10	1d10	4
Charbon	i	12	1d6	8
pierre à aiguiser	i	12	1d6	8
Cire	r	14	1/2 d6	10
Peau	r	14	1/2 d6	10
fer	r	14	1/2 d6	10
météorite	r	16	1 ou 2	30
minerais d'argent	r	18	1 ou 2	50

Matériaux fabricables

Nom	Rareté	Schéma	SD fabrication	durée de fabrication	Prix d'achat
Fil	p	3 fibres	10	1/2 h	4
Cuir	c	1 peau + 3 herbes	12	1/2 h	24
Tissu	c	5 fil	12	1/2 h	24
Toile	i	1 tissu + 1 cire	14	1 h	40
cuir durci	i	1 cuir + 1 cire	14	1 h	40
bois durci	i	1 bois + 6 résine	14	1 h	40
acier	r	1 fer + 4 charbon	16	1 h	50
acier météorique	r	1 météorite + 4 charbons	18	2h	80
acier argentique	r	1 argent + 4 charbons	18	2h	100

Armures

Matière	SD création	Prix d'achat	Schéma	durée de fabrication
Tissu	8	100	3 fils + 2 tissus + 1 peau	2 h
Cuir	10	150	3 fils + 2 tissus + 2 cuirs	4 h
Cuir renforcé	13	250	3 fils + 1 tissu + 2 cuirs + 2 aciers	6 h
Maille	16	400	3 fils + 1 tissu + 2 cuirs durcis + 2 aciers	8 h
Plaques	20	600	3 fils + 1 toile + 2 cuirs durcis + 4 aciers	10 h

Boucliers

Taille	Matière	Prix	SD	Schéma	Durée
Petit	Bois	50	8	1 peau + 5 bois + 1 fer	1 h
	Métal	150	12	2 cuir + 5 bois + 1 acier	2 h
Moyen	Bois	200	10	2 cuirs durcis + 2 bois durcis + 2 fer	3 h
	Métal	300	16	2 cuirs durcis + 5 bois + 2 aciers	4 h
Grand	Bois	400	14	2 cuirs durcis + 3 bois durcis + 1 acier	5 h
	Métal	500	18	2 cuirs durcis + 2 bois durcis + 4 aciers	6 h

Armes

Type d'arme	SD	Prix	Schéma	Durée
Accessoires	8	50	1 fer + 1 cuir	1 h
Poignards	8	50	2 fers + 1 bois + 1 pierre	1 h
Fronde, Fléchettes, Couteaux	8	50	1 fer + 1 peau + 1 bois + 1 pierre	1 h
Dagues	10	100	1 acier + 1 cuir + 1 pierre	2 h
Armes courtes contondantes	10	100	1 bois durci + 3 fers	2 h
Armes longues contondantes	10	100	1 bois durci + 1 cuir	2 h
Fouet, Hachettes, Shurikens	10	100	1 acier + 1 cuir + 1 pierre	2 h
Arbalètes de poing	10	100	1 bois durci + 2 fils + 2 fers	2 h
Épées courtes	13	300	2 aciers + 1 bois durcis + 2 pierres + 1 cuir	4 h
Armes courtes tranchantes	13	300	1 bois durcis + 1 acier + 2 cuirs durcis + 1 pierre	4 h
Armes piquantes	13	300	2 bois durcis + 2 fer + 2 cuirs durcis + 1 pierre	4 h
Arcs courts	13	300	3 bois durcis + 1 cuir durci + 1 fer + 5 fils	4 h
Épées bâtarde, épées longues	16	500	4 aciers + 1 bois durcis + 4 pierres + 1 cuir durci	6 h
Armes longues contondantes	16	500	3 bois durcis + 2 aciers + 2 cuirs durcis + 2 pierres	6 h
Arcs longs	16	500	4 bois durcis + 2 cuir durci + 2 fer + 10 fils	6 h
Arbalètes normales	16	500	4 bois durcis + 15 fils + 1 acier + 1 cuir durci	6 h
Épées à 2 mains	20	700	6 aciers + 2 bois durcis + 4 pierres + 2 cuirs durcis	8 h
Armes longues tranchantes	20	700	4 bois durcis + 4 acier + 2 cuirs durcis + 4 pierres	8 h
Arcs de guerre	20	700	6 bois durcis + 4 cuirs durcis + 2 fers + 10 fils + 1 toile	8 h
Arbalètes de guerre	20	700	7 bois durcis + 15 fils + 2 acier + 2 cuir durci	8 h

Armes en météorite : remplacer l'acier par l'acier météoritique dans la réalisation

Armes en argent : remplacer l'acier par l'acier argentique dans la réalisation

projectiles

Nom	SD	Prix	Schéma	Durée
2 x 10 flèches ou carreaux standards	10	2 x 10	1 bois + 1 fer + 1 plume	1 h
5 x contondants	12	5 x 5	1 fer + 2 bois + 2 plumes	1 h
5 x saignement	14	5 x 10	3 fers + 2 bois + 2 plumes	1 h
2 x perforants	16	2 x 15	1 fer + 2 bois + 2 plumes	1 h

ALCHIMIE :

(prix de vente = 50% du prix d'achat, bonus potentiels avec compétence négoce)

Nom	Effet	formule	Prix	SD
Encre invisible	Encre qui ne se voit qu'à une source de chaleur.	CC	20	10
Fluide stérilisant	Augmente la guérison naturelle de 2 points et 2x plus rapide	DR	20	10
Hallucinogène	Provoque des hallucinations	AT	20	10
Herbes engourdissantes	Soulagent la douleur et demi effets négatifs des blessures critiques	MR	20	10
Onguent estival	Apaise les froid glacial et chaleurs extrêmes. 30mn	MM	20	10
Poudre de base	Annule effet Acide et blessure critique à l'estomac pendant 5rnd	DM	20	10
Poudre de coagulation	Permet d'arrêter l'effet de saignement pendant 2d10 rounds	AM	20	10
Aide-enquêteur	Détecte les traces de sangs non visible.	CCR	30	12
Mouette immaculée	Hallucinogène léger, allège les souffrances 30 min	DMT	30	12
Ami de l'empoisonneur	Augmente le SD pour détecter le poison à 20	ACCD	40	14
Potion d'Endurance	Redonne 3D6 d'endurance 30mn tox 50%	ACMT	40	14
Potion Larmes d'épouse	Annule les effets d'une intoxication ou dessoûle.	ADDT	40	14
Sang de Falka	Augmente les dégâts de 1D6. 30mn	ACMR	40	14
Sels de pâmoison	Fait sortir immédiatement de l'état d'étourdissement.	ACRR	40	14
Souffle du succube	Aide à la séduction	ACDR	40	14
Tombe d'Adda	Retarde le pourrissement de la nourriture	CDMR	40	14
Adhésif alchimique	Peut coller des objets ou personnes	ADMRT	50	16
Célestine	-2 en vigilance 2D10 mn	CCDTT	50	16
Huile brune	30% de chance de saignement 30 mn	AADMM	50	16
Huile de Crinfrid	50% de chance de provoquer l'état douleur (VIT -2 / DEF -1) 30 mn	ADTTR	50	16
Solution de cadavérine	Empoisonnement et Nausée 30mn	DDRTT	50	16
Venin noir	Empoisonne immédiatement la cible.	CDTTT	50	16
Chloroforme	Fait tomber inconscient	ADRRTT	60	18
Décoction de Raffard	Redonne 1PS par round 4D6 Rounds tox 50%	DRTTTT	60	18
Feu rapide	Rend la cible très inflammable	AACMRR	60	18
Onguent cendré	Empêche d'être en feu. 1h	ACDDMM	60	18
Potion de Vitalité	Ignore les blessures 2D6 rounds tox 50%	AAMMTT	60	18
Solution acide	2D6 dégâts aux créatures et 1/2D6 d'ablation aux objets	AAAACD	60	18
Élixir de Pantagran	Provoque une joie délirante	DDCCTTR	70	20
Feu zerrikanien	Le feu zerrikanien met le feu à tout ce qu'il touche	AAAMMRR	70	20
Poison de l'aconit	Provoque l'étouffement. SD20 pour soigner.	AACDMMT	70	20
Breuvage de berserker	Fait attaquer avec frénésie 30mn	ACDMRRRT	80	22
Elixir D'adrénaline	+5 au jet contre la mort Ignore les malus de SB 3rnd	ACDMRRRT	80	22
Fisstech	Plonge dans un état euphorique, proche de la transe.	CDMMRRTT	80	22
Fureur de Bredan	Explose au contact de l'air, 2d6 dégâts à l'ensemble du corps	AAACDRRR	80	22
Larmes de Talgar	Gèle immédiatement la cible	DDDMRRT	80	22
Potion parfumée	Provoque une intoxication pendant 1d10 heures	ACDDDTT	80	22

durée de fabrication = SD

(* Les remèdes ne sont accessibles qu'aux médecins et herboristes 3ème niveau d'arbre de métier)

*Remède Anti-Douleur	Réduit les douleurs et malus dus aux critiques 1H	MT	20	14
*Remède de la Succube	+3 en Séduction 1H	CD	20	14
*Remède du Chat	Annule les pénalités de lumière tamisée 1H	AC	20	14
*Remède du Hibou	+3 en Vigilance 1H	RT	20	14
*Remède du Loup	+3 contre les tests d'Intimidations 1H	CR	20	14
*Remède du Sorceleur	+3 en Réflexes 10 rounds	AR	20	14
*Remède du fêtard	Vous permet de rester éveillé toute la nuit sans pénalité 9h	RR	20	16
*Remède "Coma"	Vous plonge dans le coma 1H	DT	20	16
*Remède de Guérison	+15 points de santé 1H	CT	20	18
*Remède de l'Ours	+15 en Endurance 1H	AD	20	18

Composants :

rareté	nom	SD	quantité de doses	valeur par dose
ACIDES				
P	Orties blanches	12	2d6	8
C	Berces du Caucase	14	1d10	15
I	Soufre	16	1d6	25
R	Mucus de Fongoïde ou de troll	18	1/2d6	25
R	Langue de guenaude et autres macrâles	18	1/2d6	35
R	Epines d'ékinopyres et autres plantes mutantes	18	1/2d6	35
COLORANTS				
P	Berbéris (arbuste)	12	2d6	8
C	Vitriocybe (champignon)	14	1d10	15
I	Aloès du loup	16	1d6	25
R	plumes de phénix, harpie ou cocatrix	18	1/2d6	25
R	excréments de dragons et assimilés	18	1/2d6	35
R	Résidus de Golem	18	1/2d6	35
DILUANTS				
P	Sève de Myrte blanche	12	2d6	8
C	Eau de source (ducale)	14	1d10	15
I	Argile alluviale	16	1d6	25
R	Sang de noyadé, de noyeur ou autre créature aquatique	18	1/2d6	35
R	Salive de vampire et assimilés	18	1/2d6	35
R	Oeuf de créature (harpie, cocatrix, ...)	18	1/2d6	35
MINERAUX				
P	Coquillages	12	2d6	8
C	Calcium (equum)	14	1d10	15
I	écailles de créatures chaotiques	16	1d6	25
R	Perle	18	1/2d6	25
R	Gemme (parfaite)	18	1/2d6	35
R	Pierre de lune (éclat)	18	1/2d6	35
REACTIFS				
P	Gui	12	2d6	8
C	Fruits de Balisse	14	1d10	15
I	Oeil de corbeau	16	1d6	25
R	Racine de Mandragore	18	1/2d6	35
R	Corde vocale de sirène	18	1/2d6	35
R	Mercure	18	1/2d6	35
R	Poussière spectrale (imprégnée)	18	1/2d6	35
TOXINES				
P	Champignons vénéneux	12	2d6	8
C	Venin de serpent	14	1d10	15
I	Aconit tue-loup et autres plantes	16	1d6	25
R	Fibre de Han	18	1/2d6	35
R	Venin d'arachas et autre arachnoïdes	18	1/2d6	35
R	Venin d'Endriague et autres insectoïdes	18	1/2d6	35