

LE

LIVRE

DES

FABRICATIONS

## LES PRINCIPES DE BASE

La fabrication d'un objet est un acte qui doit se faire dans le **plus grand calme, seul de préférence et dans un lieu bien précis** (expliqué en début de GN). Cela peut nécessiter des composants spécifiques, ainsi qu'un certain nombre de ressources, comme du bois, du cuir, du fer ou de l'eau pure.

## UNE FABRICATION SE DEROULE TOUJOURS DE LA MEME MANIERE :

**TEMPS DE PREPARATION** : l'artisan **mime son travail** pendant un certain temps (donc amener du matériel pour le rôle play) Pendant ce temps de préparation, le joueur ne pourra pas faire une autre activité que de mimer son travail. Il sera néanmoins permis de dialoguer avec une personne, pas plus. Pendant ce temps de préparation, il devra aussi **écrire un parchemin** (parchemin vierge remis par l'orga en début de jeu) contenant la description de sa fabrication (effet, durée, portée, zone d'effet). Ce parchemin devra être donné au futur acquéreur en tant que preuve de la fabrication et détruit lors de l'utilisation de la fabrication.

Ex je suis forgeron et fais une amélioration temporaire d'une arme.

*J'inscris ceci sur le parchemin livré avec l'arme :*

*Amélioration temporaire de « l'arme » de « propriétaire » + 1 aux dégâts lors de la prochaine attaque*

Ex je suis alchimiste et je fabrique un explosif classique.

*J'inscris ceci sur le parchemin livré avec l'explosif.*

*Explosif sur 2 m de diamètre (4 perso max. portée : 10 mètres), fait 2 points de dommage sans armure.*

Exception à cette règle : réparation d'une arme, armure ou bouclier.

**TEMPS DE CUISSON** : La préparation a besoin de 15 à 30 minutes de cuisson ou de repos (en fonction de la préparation) avant d'être prête à l'emploi. Pendant ce moment, l'artisan est libre de faire ce qu'il désire. Cette condition s'applique uniquement aux alchimistes et aux médecins.

## LES COMPOSANTS SPECIAUX

Il y a les composants de bases accessibles (reconnaissables) par tous les joueurs et les composants spéciaux qui ne sont accessibles (reconnaissables) que par les personnes ayant la compétence : trouver plantes et/ou minéraux spéciaux.

*EX : Œuf de basilic, pierre de convergence...*

Les composants spéciaux sont rares et de ce fait il y aura un nombre limité de ces composants en jeu.

Composants rares : 3 de chaque type

Composants exceptionnels : 2 de chaque type

Composant unique : 1 de chaque type

## FABRICATIONS SPECIALES

Un artisan chevronné pourra réaliser des fabrications avec des composants spéciaux.

Pour réaliser ce type de fabrication, il faut posséder le composant spécial (rare, exceptionnel, ou unique) + réaliser une fabrication de base (sauf pour le forgeron, qui se servira de l'arme ou de l'armure de celui qui à passer la commande) + des ressources.

**Le temps de réalisation est toujours de 30 minutes**

*EX :*

*Un médecin veut fabriquer un puissant vaccin à base de calcite ! Celui ci devra fabriquer un vaccin classique auquel il mélangera la calcite. Il devra aussi ajouter une ressource de bois supplémentaire.*

*Un forgeron qui voudra améliorer définitivement de + 2 PA une armure, devra posséder une armure à laquelle il fondra du cristal pur et devra ajouter à sa fabrication 4 Fer et 3 Bois.*

Les potions, vaccin, dopant, etc. ne sont pas cumulables. Autrement dit, on ne peut qu'être sous l'effet d'une seule préparation. Par contre, il est possible d'accumuler les effets d'une préparation à celle d'un sort de magie ou celle d'une amélioration d'arme ou armure.

## VALIDATION D'UNE FABRICATION

**Toute préparation/amélioration/fabrication etc. doit être validée par les personnes désignées, lors du breafing** du GN, si on veut l'utiliser en jeu. Ces personnes vous remettront un récipient afin de symboliser votre préparation.

## SYMBOLISATION D'UNE FABRICATION

Tous vaccins, antidotes poisons et potions, seront symbolisés par un récipient dûment étiqueté, dans lequel vous devez y mettre le parchemin écrit par l'artisan.

Pour les explosifs, nous symboliserons ceci par un pétard ficelle.

Une amélioration, faite par un forgeron, sera symbolisée par un ruban de couleur à attacher sur l'arme, jusqu'à utilisation.

## VALIDATION DE RECHERCHE DE PLANTES OU MINERAUX

- Seules les personnes validant les préparations, seront autorisées pour réaliser les tirages de Dés 100 lors de recherche de plantes ou minéraux. Personnes présentées au breafing du GN.
- Seules ces personnes pourront authentifier les composants spéciaux.
- Seules ces personnes pourront valider les fabrications à partir des ces composants.

Une fois utilisé, un composant spécial, sera remis en jeu. Il faut le donner à la personne qui valide la préparation

# LE MEDECIN

## Fabrication de vaccins

Valable pour tous types de poison sauf poison meurt. Il ne faudra pas de composant particulier pour la fabrication, mais cela nécessitera 15 minutes de fabrication, 15 minutes de cuisson et un contenant pour le transport.

Le vaccin agit immédiatement après ingestion et est valable pendant 2 heures, après ingestion.

## Fabrication d'antidote

Valable pour tout type de poison sauf poison meurt Il ne faudra pas de composant particulier pour la fabrication, mais cela nécessitera 10 minutes de fabrication, 15 minutes de cuisson et un contenant pour le transport.

L'antidote agit immédiatement après ingestion.

## Fabrication de dopant

Le dopant donne + 2 PV (régénérable) et l'insensibilité aux compétences agissant sur l'esprit, telle que peur, terreur, phobie, psychologie, question ferme et pourra mentir en cas de torture. Le dopant agit immédiatement après ingestion et est valable pendant 1 heure. Il ne faudra pas de composant particulier pour la fabrication, mais cela nécessitera 30 minutes de fabrication, 15 minutes de cuisson et un contenant pour le transport.

## Fabrication d'un poison de lame.

Poison de lame fait directement 3 points de dégâts sans armure. Doit être appliqué sur une lame.

Il ne faudra pas de composant particulier pour la fabrication, mais cela nécessitera 15 minutes de fabrication, 15 minutes de cuisson et un contenant pour le transport

FABRICATIONS DE BASE	PREPARATION	COUT
Fabrication d'un antidote	10 min	3 B + 1 E + 1C
Fabrication d'un vaccin	15 min	2 B + 2 E + 1C
Fabrication de dopant	30 min	2 B + 1E + 2C
Fabrication d'un poison de lame	15 min	1 B + 2 E + 2C
Fabrication avec composants spéciaux	30 min	Variable

## MINÉRAUX SPÉCIAUX DU MÉDECIN

MINÉRAUX RARES	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
ŒUF DE BASILIC	Œuf de Basilic + dopant + 1 Bois	Le dopant d'œuf de basilic, crée un filtre d'amour à boire. La victime du filtre doit charmer une cible du sexe opposée pendant 5 minutes. (Rôle play oblige)
CALCITE	Calcite + vaccin + 1 Bois	Le vaccin de calcite, créé un puissant vaccin permettant d'être insensible aux poisons (sauf poison meurt) « dire immuniser » valable 15 minutes
CORNE DE CLOUG	Corne de Gloug + poison de lame + 1 Bois	Le poison de corne de Cloug, créé poison de peur. La victime aura une peur incontrôlée de l'utilisateur, pour 5 minutes. (toucher avec une arme ou ingestion)
MINÉRAUX EXCEPTIONNELS	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
DROLITE	Drolite + poison de lame +1 Eau + 1 Bois	Le poison de Drolite, est un euphorisant. La victime sera dans l'impossibilité de se battre ou de lancer un sort pendant 5 minutes. Elle perd 2 points de vie suite aux convulsions. (toucher avec une arme ou ingestion)
OXYLATRIX	Oxylatrix+ dopant + 1 Bois + 1 Eau	Le dopant d'oxylatrix créé un puissant dopant. Effets identiques au dopant classique, mais durent 2 heures
MINÉRAL UNIQUE	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
MAKLOR	Maklor + dopant +1Bois + 2 Eau + 1Cuir	Le dopant de Maklor régénère automatiquement les 20 premiers points de vie perdus lors de combats.( non régénérables) Valable pendant 24 heures. Donne aussi une immunité au poison meurt. « dire immuniser »

## PLANTES SPÉCIALES DU MÉDECIN

PLANTES RARES	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
ECORCE DE HOUBLON	Ecorce de Houblon+ dopant +1 Bois	Le dopant d'écorce de houblon, régénère totalement les PV et membres brisés de façon immédiate
VORACE	Vorace + antidote +1 Bois	L'antidote de vorace, est l'équivalent d'un sérum de vérité. Valable pour 3 questions (réponses peu développées).
FEUILLE DE VIE	Feuille de vie + vaccin + 1 Bois + 1 Eau	Le vaccin de feuille de vie, permet de régénérer 1 PV par heure, pendant 24 heures.
PLANTES EXCEPTIONNELLES	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
BORITE	Borite +dopant +1 Bois + 1 Eau	Le dopant de borite, rend insensibilise à la terreur, à la peur, au sérum de vérité et à la torture pendant 2 heures « dire immunisé »
BOIS TORDU	Bois tordu + poison de lame + 1 Eau	Le poison de bois tordu donne un poison sommeil, qui au touché, endort la victime jusqu'à ce qu'on lui fasse 1 point de dommage ou qu'on utilise la compétence éveil. Pas de limite de temps.
PLANTE UNIQUE	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
MANDRAGORE	Mandragore + vaccin + 1Bois + 2Eau + 1Cuir	Le vaccin de mandragore, créé un poison mortel (dire « poison meurt ») La victime tombe à 0 point de vie instantanément. (toucher avec une arme)

# LE FORGERON

## Fabrications de portes et de coffres.

La porte et le coffre classique auront 20 points de vie et un cadenas à numéro. Chaque forgeron est libre de créer une porte ou le coffre qu'il souhaitera (en termes de point de résistance) ou il pourra aussi renforcer un système existant. Les portes et coffres seront matérialisés par une feuille de papier + un cadenas à numéro avec une chaîne (donnée par l'orga) Un coffre peut être déplaçable ou fixé au sol (au choix du joueur)

## Réparation d'armure en urgence

L'armure devra être posée à terre ou sur l'enclume, avant de faire une réparation.

## Améliorations temporaires d'objets

Un maximum de 2 points d'armure ou 1 point de dommage est possible. Une armure ou arme améliorée perd son bonus à la **PREMIERE** utilisation ou aux premiers dommages; Ces points acquis ne sont pas régénérables, sauf par le forgeron.

## Création d'objet

Tout forgeron est capable de créer des objets à base de métal de bois et de cuir.

Fabrication de base		Préparation		Cout
Amélioration temporaire	Arme	+ 1 dégât	4 minutes	1 F
	Armure	+ 1 PA	4 minutes	1C
		+ 2 PA	6 minutes	1F + 1C
Fabrication de portes et coffres		20 PV NC1	5 minutes	1 B + 1F
		30 PV	+2 minutes	2B + 1F
		40 PV	+2 minutes	2B + 2F
		50 PV NC2	+2 minutes	3B + 2F
		60 PV	+2 minutes	3B + 3F
		Etc ..	+2 minutes	+ 1B puis 1F
Fabrication d'objet		Arme 1 main	10 min	1 B + 1 F
		Arme 2 mains	20 min	2 B + 2 F
		Bouclier	10 min	2 B + 1 F
		Armure 2 PA	10 min	2 C
		Armure 3 – 4 PA	16 min	2 C + 1 F + 1 B
		Armure 5 – 6 PA	20 min	2 F + 3 B
		Armure 7 PA	30 min	4 F + 4 B
Réparation	Armure	1 - 2 PA	4 min	1 C
		3 - 4 PA	7 min	1 C + 1 F
		5 - 7 PA	10 min	2 C + 1 F
	Arme	-	8 min	1 C + 1 F
	boucliers	-	4 min	1 B + 1 C
Fabrication avec composants spéciaux		Variable	30 minutes	Variable

## MINÉRAUX SPÉCIAUX DU FORGERON

MINÉRAUX RARES	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
RADON	Radon + Une armure + 2 Fer + 2 Bois	Le radon crée une amélioration temporaire accordant +5 PA sur une armure. Disparaît après 5 points de dommage. (effets conservés jusqu'à utilisation)
TUNGSTENE	Tungstène + Une arme + 1 Eau + 2 Bois + 1 cuir	Une potion à base de Tungstène détruira une arme/armure/bouclier, si elle est appliquée sur l'objet. (sauf arme magique)
QUARTZ PUR	Quartz pur + Une serrure + 2 Fer + 2 Bois	Ajouter du quartz pur à une serrure permet de doubler ces points de résistance (Point de Vie)
MINÉRAUX EXCEPTIONNELS	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
MÉGALITHE	Mégalithe + Une armure + 4 Fer + 3 Bois	Associée à une armure, la mégalithe, permet sa régénération pendant 24 heures de jeu, à raison de 1 PA en 5 minutes.
CRISTAL PUR	Cristal pur + Une armure + 4 Fer + 3 Bois	Le cristal pur améliore définitivement une armure de + 2 PA
MINÉRAL UNIQUE	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
DIAMANT	Diamant + Un membre d'une armure + 4 Fer + 3 Bois + 2 Cuir	Des éclats de diamant rendent une partie d'une armure indestructible. (bras ou jambe) Aucun dégât encaissé, sauf pour les bottes de combat. Effet permanent.

## PLANTES SPÉCIALES DU FORGERON

PLANTES RARES	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
DURELIANE	Dureliane + Une armure + 2 Fer + 2 Bois	La dureliane améliore définitivement une armure de 1 PA
REFRACTUM	Refractum + Une arme + 2 Fer + 2 Bois	Le refractum crée un sorte de poche à poison, qui permet à l'utilisateur de doubler le nombre d'utilisation d'une dose. Valable pour 3 doses de poison.
ECORCE DE TRACUM	Ecorce de tracum + armure + 2 Fer + 2 Bois	L'écorce de tracum, permet de rendre une armure légère comme l'air. De ce fait, l'armure pourra être utilisée par n'importe qu'elle personnage même non guerrier. (valable 2 heures)
PLANTES EXCEPTIONNELLES	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
POUSSIÈRE D'AERTHYR	Poussière d'aerthyr + une armure + 2 Cuir + 2 Bois + 2 Eau	La poussière d'aerthyr permet de « rendre invisible » une armure. Le joueur pourra alors se mouvoir sans son armure sur le dos, mais en bénéficiant de sa protection. Valable 2 heures
CERITE	Cerite + bouclier ou arme + 4 Fer + 2 Bois + 1Cuir	La cérîte crée un lien qui fixe, son arme ou un bouclier sur un membre. Donne insensible à la « désarmer » Effet permanent. « dire immuniser»
PLANTE UNIQUE	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
CILICIATE	Ciliciate + Une armure + 4 Fer + 3 Bois + 2 Cuir	Le ciliciate donne vie à votre armure et la régénère de tous ces PA en 10 minutes. Effet permanent.

# L'ALCHIMISTE

**Potion d'invisibilité** : pour 15 minutes (pas d'action possible, style combat, utiliser potions, utilisation de la magie, etc. ... sinon l'effet se dissipe). Est symbolisé par un bandeau blanc autour de la tête lors de l'invisibilité

**Potion de force** : donne + 1 aux dommages pendant un combat (cumulable avec sort)

**Potion de soin** : +2 PV immédiatement.

**Potion de régénération** : + 1 sort de magie à utiliser dans la journée. Ne permet pas de dépasser son maximum de sorts utilisables.

**Explosif** (symbolisé par un petit pétard): sur 2 m de diamètre (2 persos max. portée : 10 mètres), fait 2 points de dommages sans armure. Il faudra éclater le pétard en direction des cibles pour qu'ils soient soit au courant et leur annoncer les effets !

FABRICATIONS DE BASE	PREPARATION	COUT
Potion d'invisibilité	24 min	Composants +1 B + 1 E
Potion de force	20 min	Composants +1 B + 1 E
Potion de soin	12 min	Composants +1 B + 1 C
Potion de régénération	18 min	Composants +1 B + 1 C
Explosif	24 min	Composants +1 B + 1 F
Fabrication avec composants spéciaux	30 min	Variable



## MINÉRAUX SPÉCIAUX DE L'ALCHIMISTE

MINÉRAUX RARES	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
CARBONITE	Explosif + Carbonite. + 1 Fer	Un explosif à base de carbonite, aveugle 4 personnes pendant 30 sec, sur une zone de 2 mètres à 5 mètres de distance.
ROCAILLE	potion de régénération + Rocaille + 1 Cuir	Une potion à base de rocaille régénère la magie de 2 sorts pour la journée, effets immédiats
MIKALITE	Potion de soin + Mikalite + 1 Eau	La mikalite crée une potion qui permet de comprendre les codes écrits communs (maraudeur, alchimiste, médecin et forgeron) pendant 1 heure.
OBCIDIEN	Potion d'invisibilité + Obsidien + 1 Eau	L'obsidien crée une potion permettant de flotter dans l'air pendant 5 minutes maximum, à une hauteur de 5 mètres ! Donc atteignable par des sorts de magie à distance.

MINÉRAUX EXCEPTIONNELS	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
GRAINE DE GLACE	Explosif + graine de glace + 1 Fer + 1 Bois	Un explosif à base de graine de glace gèle l'eau à 5 mètres autour de l'utilisateur. L'eau est ainsi gelée pour 10 minutes. Les potions, poisons deviennent inutilisables, ainsi que toute autre boisson.
GRAINE D'AIR	Explosif + Graine d'air + 1 Eau + 1 Bois	Un explosif à base de graine d'air soulève une tornade autour du lanceur. Toutes les personnes à 10 mètres de lui tombent à terre pour 30 secondes et ne peuvent plus rien faire que résister.
CORNE DE LICORNE	Potion d'invisibilité + corne de licorne + 1 Cuir + 1 Bois	La corne de licorne crée une potion de vision qui permettra au joueur d'être réceptif au passé d'un objet magique ou objet ayant une histoire propre. (toucher l'objet) Effet valable pendant 1 heure

MINÉRAL UNIQUE	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
PIERRE DE CONVERGENCE	Potion de force + Pierre de convergence + variable	La pierre de convergence permettra à certains alchimistes ayant une connaissance approfondie de leur art, de créer des potions. (5ème perle en artisanat obligatoire)

## PLANTES SPECIALES DE L'ALCHIMISTE

PLANTES RARES	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
SELENITE	Potion d'invisibilité + Sélénite + 1 Fer	Une potion a base de sélénite donne la compétence identification magie pendant 2 heures
OPALINE	Explosif+ Opaline + 1 Fer	Un explosif a base d'opaline, permet de générer un gaz toxique, provoquant la suffocation sur une portée de 20 mètres autour de l'utilisateur. Tout le monde (même l'utilisateur) prend 1 PV dans la vie et s'enfuit de la zone !
ALECTORIAN	Potion de force + Alectorian + 1 Eau	Un potion à base d'alexorian permet de dissimuler la magie d'un objet / arme / armure. Valable pendant 2 heures
ORCAL	Potion de soin + Orcal + 1 Cuir	Une potion à base d'orcal double les PV pour 30 minutes. Les points de vie supplémentaires seront régénérables.

PLANTES EXCEPTIONNELLES	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
GRAINE DE TERRE	Explosif + graine de terre. + 1 Fer + 1 Bois	Un explosif à base de graine de terre permet, de faire sortir des liens de terre, qui immobilisent les pieds un adversaire ,15 minutes (Toucher la victime, les liens ont 50 points de vie)
GRAINE DE FEU	Potion de force + graine de feu + 1 Fer + 1 Bois	Une potion à base de graine de feu permet d'enflammer une arme pour 30 minutes. Ajoute 1 point de dommage supplémentaire à l'objet. Permet de dépasser 3 point de dégâts.
MEDITE	Potion de régénération + Médite + 1 Cuir + 1 Bois	La médite créé une bougie de méditation qui permet de régénérer 2 sorts à toutes personnes restant à 2 mètres pendant les 15 minutes que, dure la bougie.

PLANTE UNIQUE	COMPOSANTS & RESSOURCES ADDITIONNELLES	EFFETS
ECLAT DE BALIUM	Potion d'invisibilité + Eclat de Balium + 2 Eau + 2 Bois	Une potion à base d'éclat de balium permet d'être <u>invulnérable</u> à la magie et aux coups (même les bottes) pour une durée indéterminée. Aucune action de jeu ne peut être utilisée sinon le sort se dissipe « dire immunisé »