




LES TECHNIQUES DE FORGE

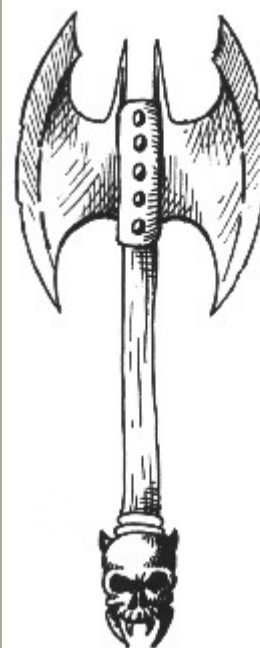
1. EQUIPEMENTS ET CONDITIONS

Pour le matériel, tout d'abord, il faut : Une Forge avec un marteau, une enclume, la matière première et autres ... Et les conditions, elles sont simples ! C'est d'avoir développé une compétence en Artisanat (Forge, Armurerie, Empennage...).

2. FORGE

Tableau de Confection pour Armes Exceptionnelles (TCArmeE) :

	% Forge	Bonus	Modificateur	Multiplicateur temps	Multiplicateur coût (GB)	% de trouver en Cité*
	01-89	-	-	-	-	100 %
		+1	- 20 %	x2	x2	70 %
		+2	- 30 %	x3	x4	60 %
		+3	- 40 %	x4	x8	50 %
Niveau II de maîtrise						
90-100	+4	- 60 %	x5	x10	x10	40 %
	+5	- 70 %	x6	x20	x20	30 %
	+6	- 80 %	x7	x40	x40	20 %
Niveau III de maîtrise						
101 et +	+7	- 100 %	x8	x8	x80	0 %
	+8	- 110 %	x9	x9	x100	0 %



* Un seul jet par semaine.

% Forge : Pourcentage du personnage dans la compétence « Forge »,

Bonus : Bonus aux dommages de l'arme,

Modificateur : Modificateur à apporter à la compétence « Forge » du personnage,

Multiplicateur temps : Multiplicateur à apporter sur le temps de création de l'arme (Temps de base = 1/100 du prix en jours),

Multiplicateur Coût (GB) : Multiplicateur à apporter sur le coût final de l'arme (Prix de base, voir LDJ),

% de Trouver en cité : Chance de pouvoir acheter cette arme dans une cité.



Exemple : Guild, Forgeron à 80 %, veut faire une épée large + 2 (pris de base de 250 GB).

Il devra réussir un jet de « Forge » sous 50 % (80 – 30), il mettra 7,5 jours (2,5 x 3) et cela lui coûtera 1000 GB (250 x4).



3. ARMURERIE

Tableau de Confection pour Armures Exceptionnelles (TCArmureE) :

	% Armurerie	Bonus	Modificateur	Multiplicateur temps	Multiplicateur coût (GB)	% de trouver en cité	
			-	-	-	-	
01-89	+1	- 20 %	x2	x2	x2	80 %	
	+2	- 30 %	x3	x4	x4	60 %	
	+3	- 40 %	x4	x8	x8	40 %	
	Niveau II de maîtrise						
90-100	+4	-60 %	x5	x10	x10	20 %	
	+5**	- 80 %	x6	x20	x20	10 %	
Niveau III de maîtrise							
101 et +	+6	- 100 %	x7	-	-	0 %	

* Un seul jet par semaine, **Max. pour du cuir.

% Armurerie : Pourcentage du personnage dans la compétence « Armurerie »,

Bonus : Bonus de protection de l'armure,

Modificateur : Modificateur à apporter à la compétence « Armurerie » du personnage,

Multiplicateur temps : Multiplicateur à apporter sur le temps de création de l'armure (Temps de base = 1/100 du prix en jours),

Multiplicateur Coût (GB) : Multiplicateur à apporter sur le coût final de l'armure (Prix de base, voir LDJ),

% de Trouver en cité : Chance de pouvoir acheter cette armure dans une cité.

Exemple : Marik, Armurier à 75 %, veut faire une demi-plaque + 2 (pris de base de 400 GB).

Il devra réussir un jet de « Armurerie » sous 45 % (75 -30), il mettra 12 jours (4 x 3) et cela lui coûtera 1600 GB (400 x4).



4. JETS ECHEC

Dans le cas où l'artisan ne réussit pas son jet, il pourra recommencer autant de fois qu'il le souhaite mais à condition d'avoir le temps et l'argent ... En effet, la création d'un arme a un coût en matière première (voir même la location d'une forge !) mais en cas d'échec, il peut récupérer une partie suivant cette règle :

Taux de récupération = 50 % - Marge d'échec où Marge d'échec = % Jet - % Compétence artisanat

Exemple : Nomis, forgeron à 70 %, échoue lors de la création d'une épée courte, son jet a été de 89 %. Il ne pourra récupérer que 21 % de sa mise (50 -(89-70)). Cela se traduit par la récupération de la matière première (fer ...)

5. JETS CRITIQUES

Lorsqu'un jet critique est effectué dans une compétence d'artisanat, les "*non maîtres*" peuvent lancer un jet pour connaître la capacité octroyée à l'arme ou armure. Dans le cas de *Maître*, il fait le choix.

ARMES

01-20	Plus Légère	L'arme est conçue dans un alliage plus léger ou de façon moins grossière : + 1D3 en Initiative et + 10 % en Parade.
21-40	Plus Solide	L'arme est conçue dans un alliage plus solide : Possède une CON de 20 et seulement 50% de se casser contre Démon.
41-60	Ouvragée	L'arme est finement décorée de gemmes et gravées de motifs harmonieux (Valeur triplée).
61-80	Très Tranchante	Arme parfaitement Affûtée : Les dés de dommage sont changés. Ex : 1D8 devient 2D4.
80-99	Bien faite	Augmente de 1 le niveau de bonus au dommage (cf. TCAE) avec Max. + 3
00	Propice aux sorts	Sa capacité à contenir des sorts est augmentée de 1 (cf. Table des tailles Objet / Nbre sorts)

ARMURES

01-20	Plus Légère	L'armure est conçue dans un alliage plus léger ou de façon moins grossière : 40 % plus légère.
21-40	Plus Solide	L'armure est conçue dans un alliage plus solide : Possède une CON de 20 et seulement 50% de se casser contre Démon.
41-60	Ouvragée	L'armure est finement décorée de gemmes et gravées de motifs harmonieux (Valeur triplée).
61-80	Très Absorbante	Armure parfaitement rembourrée : Les dés de dommage sont changés. Ex : 1D8 devient 2D4.
80-99	Bien faite	Augmente de 1 le niveau de bonus protection (cf. TCArmureE) avec Max. + 3
00	Propice aux sorts	Sa capacité à contenir des sorts est augmentée de 1 (cf. Table des tailles Objet / Nbre sorts)



6. SORTILEGES DE FORGE

6.1. Conditions

- Etre **Artisan Sorcier** : INT + POU supérieur ou égal à 32 avec INT minimum de 16.
- Avoir **Minimum 16 en DEX**.
- Avoir **connaissance des sorts** appropriés (Donc dans grimoire ou INT Libre).

6.2. Niveaux de sorts

Il existe 3 niveaux de sorts :

- **Niveau I** : Sorts Basiques.
- **Niveau II** : Sort dits " A investissement personnel" c'est à dire à Investissement de Point de caractéristique !
- **Niveau III** : Sorts dits " A perte de soi même " c'est à dire à Investissement de Point de caractéristique et de Santé Mentale (SM) !! Et oui, certains forgerons ont mis des années à faire UN seul objet et en sont devenus fou ...

6.3. Limite du nombre de sort

Chaque objet est limité dans sa capacité de contenir des sorts et cela par sa taille (Cf. tableaux ci dessous).

Table des tailles Objet / Nbre sorts

TAI :	Nombre de sorts	Exemple d'objet ...
1	1	Dague, ceinture, gants, bottes ...
2	2	Arme à une main ...
3	3	Arme à deux mains, armure sans heaume, arc, petit bouclier ...
4	4	Armure avec heaume, grand bouclier ...

6.4. Règles d'enchantement

- L'objet à enchanter doit l'être juste après sa création en forge et ce jusqu'à POU heures.
- Pour chaque sorts, l'artisan sorcier doit faire un jet sous sa compétence dans le sort associé.
- En cas d'échec, il peut recommencer toutes les heures, sans dépasser le délai de POU heures.
- Seul la personne ayant forgé ou réalisé l'objet peut l'enchanter.
- Chaque sort nécessite des ingrédients qui sont laissés à la discrétion du MJ.



6.5. Sorts Basiques (Niveau I)

Ce type de sort prend **2 heures**d'incantation.

NOM	EFFETS
Lueur	La lame se met à briller d'une faible lueur bleue dans la tombée de la nuit. Permet de voir dans le noir à une certaine distance (1D10 m de Rayon)
Détection du Mal	L'arme avertit son porteur si un danger le menace. L'arme luit de reflets rouges lorsqu'un ennemi humain se rapproche (1D10 m de Rayon)
Détection de Démon	L'arme luit de reflets rouges lorsqu'un démon se rapproche (1D10 m de Rayon).
Détection d'un type d'élémentaire	L'arme luit de reflets rouges lorsqu'un type d'élémentaire se rapproche (1D10 m de Rayon).
Détection d'un type d'Agent	L'arme luit de reflets rouges lorsqu'un type d'Agent se rapproche (1D10 m de Rayon).
Détection d'un type de créature	L'arme luit de reflets rouges lorsqu'un type de créature se rapproche (1D10 m de Rayon).
Réduction du poids de base d'un objet I	10 / 20 / 40 % du poids.
Bonus au jet d'attaque I	+ 10 %. au jet d'attaque
Bonus au jet de parade I	+ 10 % au jet de parade
Bonus de protection I	+ 1 (si Arme ou bouclier : Aura de protection)
Bonus de protection II	+ 2 (si Arme ou bouclier : Aura de protection)
Bonus de compétences I	+ 10 % sur une compétence spécifiée.
Dégâts Elementaux suppl. I	Ajouter 1D3 du à (au choix) Feu, froid, électricité, glace, Acide ... (Aura effective)
Autres ...	A la Discretion du maître de Jeu ...

6.6. Les Sorts de Niveau II (" A investissement personnel")

Ce type de sort prend **3 heures d'incantation**. Le coût est permanent.

NOM	EFFETS	COUT
Bonus au jet d'attaque II	+ 15 % au jet d'attaque	1 Pt de POU
Bonus au jet de parade II	+ 15 % au jet de parade	1 Pt de POU
Bonus de protection III	+ 3 (si Arme ou bouclier : Aura de protection)	1 Pt de POU
Bonus de compétences II	+ 15 % sur une compétence spécifiée.	1 Pt de POU
Bonus de caractéristique Physique I	+ 1 dans une caractéristique comme FOR, CON, DEX ou CHA	1 Pt de POU
Réduction du poids de base d'un objet II	60 / 80% du poids.	1 Pt de POU
Dégâts Elementaux suppl. II	Ajouter 1D6 du à (au choix) Feu, froid, électricité, glace, Acide ...	1 Pt de POU



Autres ...	A la discrétion du Maître de Jeu ...	
------------	--------------------------------------	--

6.7. Les Sorts de Niveau III (" A perte de soi même ")

Ce type de sort prend **4 heures d'incantation**. Le coût est permanent.

NOM	EFFETS	COÛT
Bonus au jet d'attaque III	+ 20 % au jet d'attaque	1 Pt de POU + jet SM*
Bonus au jet de parade III	+ 20 % au jet de parade	1 Pt de POU + jet SM*
Bonus de protection IV	+ 4 (si Arme ou bouclier : Aura de protection)	1 Pt de POU + jet SM*
Bonus de compétences III	+ 20 % sur une compétence spécifiée.	1 Pt de POU + jet SM*
Dégâts Elémentaux suppl. III	Ajouter 1D8 du à (au choix) Feu, froid, électricité, glace, Acide ...	1 Pt de POU + jet SM*
Accumulateur de sort III	Capacité de stoker un sort utilisable 3 fois par jour.	1 Pt de POU + jet SM* + ***
Bonus de caractéristique Physique II	+ 2 dans une caractéristique comme FOR, CON, DEX ou CHA	1 Pt de POU + jet SM*
Bonus de caractéristique Morale I	+ 1 dans une caractéristique comme INT ou POU.	2 Pt de POU + jet SM*
Régénération	Régénère 1 PV / round au possesseur.	2 Pt de POU + jet SM*
Arme Purificatrice (bouclier inclus)	+ 1D6 contre le type choisi (Agent de ..., élémentaire de ..., prêtre de ..., type de créature, etc.) et Triple lors CC.	2 Pt de POU + jet SM* + sacrifice de 10 Pt d'Elan**
Armure Purificatrice (bouclier inclus)	+ 1D6 de protection contre le type choisi (cf. Arme Purificatrice) et génère - 10 % pour toutes actions de l'ennemi typé.	2 Pt de POU + jet SM* + sacrifice de 10 Pt d'Elan**
Incassable	L'objet est Incassable.	2 Pt de POU + jet SM*
Lame Tangible	La lame traverse toutes les armures et applique les dégâts directement sauf dans le cas d'armure démon ou avec intelligence. Ne peut être parer et ne peut parer.	2 Pt de POU + jet SM*
Autres ...	A la discrétion du Maître de jeu ...	

* Jet de Santé Mentale : Si Réussit : Perte de 1 point ; Si échec : Perte de 1D3 + 1.

** L'Artisan Sorcier doit être Agent ou Prêtre.

*** Nécessite la présence d'une personne sachant lancer le sort, cela peut être aussi l'Artisan.

IMPORTANT :

- Les bonus d'attaque et de parade ne permettront en aucun cas de passer Maître.
- Les bonus tels que Attaque, Parade et Compétences ne sont pas cumulables sur plusieurs Objets (c'est le plus gros % qui s'impose) donc le Bonus Max. sera de +20 % (mais reste cumulable avec des Bonus d'Armure ou d'armure Exceptionnelle).
- Les Bonus de Protection Magique, ne sont pas cumulable sur plusieurs Objets (c'est le plus gros % qui s'impose) donc le Bonus Magique Max. sera de + 4 (mais reste cumulable avec des Bonus d'Armure Exceptionnelle).
- Ne pourra PAS être enchantée par la suite : Démons, vertus ou élémentaires.



6.8. Exemple

BALRAAG, Maître forgeron (103 %), Agent de Kakatal et sorcier (INT : 18 et POU : 22) souhaite confectionner un marteau + 4 enchanté. Un Marteau de base coûte 200 GB.

6.8.1. Réalisation matérielle

Il devra réussir un jet de « Forge » sous 43 % (103 – 60), il mettra **10 jours** (2 x 5) et cela lui coûtera **2000 GB** (200 x10).

6.8.2. Réalisation spirituelle

Il a **22 heures** pour l'enchanter (POU heures).

Un marteau à une capacité de stockage de sort égale à 2. Il choisit d'y stocker un Sort de niveau II et un sort de Niveau III.

- Bonus au jet d'attaque II : 1 Point de POU permanent et 3 heures d'incantation.
- Arme Purificatrice (Agent de Straasha) : 2 Points de POU + jet SM + sacrifice de 10 Points d'Élan et 4 heures d'incantation.

Il devra donc :

- Réussir un jet sous sa compétence du sort « Bonus au jet d'attaque II »,
- Réussir un jet sous sa compétence du sort « Arme Purificatrice »
- Réussir un jet de SM avec perte d'au minimum 1 point,
- Sacrifier 3 (1 + 2) points de POU
- Sacrifier 10 points d'élan

Si les deux incantations sont réussies, cela durera 7 heures d'incantation.

Vu le coût final d'un objet enchanté (Financier et Mental), on comprend aisément qu'un forgeron n'en crée que deux ou trois dans sa vie ...