



6 AU 8 OCTOBRE 2023 | l'Hydre

Arbre de progression de l'atelier

Au début, seule une petite partie des recettes sera connue et réalisable par les joueurs. Il est cependant possible d'en découvrir de nouvelles en débloquant l'Arbre de progression affiché à l'Atelier.

En effet, à chaque création, le joueur recevra une bille qui représente l'XP pour un ensemble de créations (par ex. : le groupe Guérison contient les craft à base de Soin/ Soin critique/soin mentale). Vous pouvez ainsi décider quelle branche du groupe Guérison vous voulez faire progresser et ainsi débloquer une nouvelle recette.

Les amulettes sont en dehors de ce système de progression car elles sont faites sur mesure pour celui qui est capable d'en fabriquer. Il faudra trouver le moyen d'en fabriquer en jeu.



contact : obscur@hydre.ch
www.hydre.ch

Règles de jeu du GN Obscur 1523
Version 2.0 – 18 août 2023



DU 6 AU 8 OCTOBRE 2023

Règles Annexe n°1

CRAFT

version 1.0 - 18 août 2023

Voici les règles de craft du jeu grandeur nature Obscur.
Elles te permettront de savoir comment chasser, cueillir, miner ou
touiller avec panache (ou pas) dans le Comté de Malterre.

Un GN organisé par





Sommaire

Sommaire	2
Introduction	3
Composants	3
Mécanismes de récolte	4
Composants de type animal et végétal : le permis	4
Composants minéraux : la mine	6
Création d'objets	8
Type de propriété	9
Recettes	9
Artisanat d'Exception	11
Arbre de progression de l'atelier	12

Prenez vos propres fioles et contenants. L'atelier disposera d'un petit stock, mais pas pour l'ensemble des joueurs.

Prenez vos propres fioles et contenants. L'atelier disposera d'un petit stock, mais pas pour l'ensemble des joueurs.

Artisanat d'Exception

En plus des ingrédients, les parchemins et amulettes nécessitent d'ajouter une source de magie selon une procédure spécifique, afin de finaliser l'objet et de le rendre utilisable par n'importe quel profane. La magie n'est pas à prendre à la légère et les rares personnes qui la pratiquent ont souvent besoin de l'aide ou de l'assistance de gens réceptifs et volontaires pour imprégner un objet de ces forces mystiques.



La rareté est **2-commun** et le type de propriété demandé est le **soin**. Il faut donc 2 composants différents avec la propriété **soin**.

Utiliser deux fois le même composant n'aboutira à rien car mélanger deux orties ne vous donnera qu'une bouillie d'orties.

Aussi, pour reprendre l'exemple du tableau plus haut, il y a au choix : **Ortie**, **Agave**, **Opale ailée**. Comme l'opale ailée est un composant très rare, il est conseillé d'utiliser plutôt les composants communs et de garder l'opale ailée pour une recette qui nécessite plus de deux composants.

Le cataplasme est un kit de base, il ne faudra donc qu'une dizaine de minutes pour le préparer, juste le temps de broyer les ingrédients, de les mélanger et de les mettre dans un contenant.

Il n'y a pas de manière définie ou unique pour créer un kit de base ou une potion. Il y aura des outils et des ingrédients à votre disposition pour vous permettre de les créer selon votre imagination. Seul le temps et l'implication de votre RP est important. Vous êtes libres d'apporter vos propres outils et ingrédients RP.

Les parchemins et les amulettes suivent quant à eux un processus long et compliqué. Il vous faudra trouver un guide en jeu qui vous aidera à accomplir cette tâche.

Une fois l'objet terminé, un PNJ de l'atelier valide l'objet et donne le billet d'effet adéquat. Lorsque vous déciderez de consommer votre kit de base, votre potion ou votre parchemin, vous devrez déchirer immédiatement l'étiquette d'effet. L'objet de jeu devra ensuite être ramené aux PNJ de l'Atelier.



Introduction

Si la création d'objets dans les Malterres t'intéresse, alors tu es au bon endroit ! Avoir de quoi se soigner ou booster des capacités peut vraiment faire la différence dans cette aventure.

Tu trouveras donc dans ce document toutes les informations dont tu as besoin sur le système de récolte, de composants et sur leur transformation.

Composants

Avant de pouvoir créer un objet quelconque, il faut de la matière première : les composants. **Il existe 3 familles de composants : animal, végétal, minéral.**

Chacune de ces familles a des composants qui vont de la rareté **commune** (en abondance) à **léendaire** (des pièces presque uniques). Les composants de même rareté ont la même valeur en soi. Toutefois, le minerai brut doit être transformé au préalable. Il aura donc peut-être une légère valeur ajoutée sur le marché. La rareté d'un composant va définir la difficulté à le trouver, ainsi que la quantité de ce dernier en jeu

RARETÉ D'UN COMPOSANT

- » **Commun** Facilement d'accès et en quantité suffisante
- » **Rare** Moyennement difficile d'accès et en quantité limitée
- » **Très rare** Difficile d'accès et quantité très limitée
- » **Léendaire** Très difficile d'accès et en quantité unique ou presque.



La **végétation** abondante permet de récupérer herbes et feuillages. Ces **composants végétaux** sont les plus simples et accessibles à récolter.

Les **forêts** avoisinantes regorgent de gibier à abattre à l'aide d'armes de jet ou de traits. Les carcasses de ces prises donneront des **composants animaux**.

La **mine** permet d'extraire de nombreux métaux et émaux bruts. Ces **composants minéraux** devront pour la plupart être travaillés avant d'être pleinement utiles pour la confection d'objets.

Mécanismes de récolte

Il y aura deux mécanismes de récolte en jeu :

- » Système de "permis" pour les composants de type animal et végétal ;
- » Système de la mine et du raffinage pour les composants de type minéral.

COMPOSANTS DE TYPE ANIMAL ET VÉGÉTAL : LE PERMIS

Votre bande participant au Comptoir, la Guilde vous autorise donc la collecte des richesses environnantes en vous fournissant les permis adéquats de chasse et de cueillette. Chaque bande aura un certain nombre de "permis" de chaque type qu'elle pourra renouveler à volonté.

Les permis peuvent en tout temps être échangés contre les cartes composants au point d'échange orga qui vous sera communiqué en début de jeu.

Selon la rareté, vous recevez plus ou moins de composants en échange de vos prises. La quantité d'un même composant peut également varier selon le moment de l'échange.



TYPE DE PROPRIÉTÉ

Chaque objet appartient à un certain type de propriété, tel que : "**Soins / Anti Douleur / Poison / Réparation/...**" Chaque composant a au moins deux propriétés. Une vue d'ensemble des propriétés sera disponible à l'Atelier.

Nom	Type	Rareté	Effets
Ortie	Végétal	Commun	Soin / Soins critique
Agave	Végétal	Commun	Soin / Buff Physique
Cuivre vert	Minéral	Commun	Soin Critique / Buff mental
Opale ailée	Anima	Très rare	Soin / Buff Physique

RECETTES

Vous trouverez à l'Atelier un livre de recettes pour la création des objets courants.

Au fur et à mesure que des objets sont créés, de nouvelles recettes seront débloquées avec un système de partage d'expérience (voir ci-après : Arbre de création de l'Atelier).

La recettes se compose des informations suivantes :

- » **Type d'objet** (kit de base, potions, parchemin, amulettes)
- » **Type de propriété** (quel genre de composant est nécessaire)
- » **Rareté** (nombre de composants nécessaire)
- » **Effet final de l'objet**

Par exemple pour créer un cataplasme :

Type d'objet : Kit de base

Type de propriété : Soin

Rareté : 2-commun

Effet : Appliqué sur un bandage, restaure 2E supplémentaires en 15 min

(Non Cumulable avec d'autres cataplasmes)



Création d'objets

À l'atelier vous pouvez créer différents types d'objets : **kit de base, potion, parchemin, amulette**. Chaque type a ses spécificités quant à la vitesse de création, la manière de le créer et la puissance de ses effets. Les objets sont également classés selon leur **rareté** et cette dernière définit combien de composants il vous faudra pour leur création. En effet, plus l'objet est puissant, plus grande sera la quantité des composants nécessaires. Par exemple, un objet commun nécessite deux composants, tandis qu'un légendaire en nécessite cinq, voire plus.

OBJETS (CRAFTÉ)

- » **2-Commun:** 2 composants
- » **3-Rare:** 3 composants
- » **4-Très rare:** 4 composants
- » **5-Légendaire:** 5 composants

- » Un **kit de base** sera généralement de **rareté commune**, il faudra donc, en moyenne, seulement deux composants pour le fabriquer.
- » Les **potions** sont les objets de création avancée et elles existent à **tous les niveaux** de rareté et complexité.
- » Les **parchemins** ont au moins un niveau de rareté **très rare**.
- » Les **amulettes** n'existent normalement qu'en **légendaire**.
- » Le nombre écrit avant la rareté de l'objet définit la quantité de composants **différents** qui seront nécessaires à la création de ce même objet.

Ainsi pour une fleur commune, vous recevrez peut-être une fois 3 composants et la fois suivante 5 composants. A contrario, il est possible que pour un animal légendaire, seul le premier chasseur à réclamer son dû au point d'échange reçoive le composant, car un seul animal de ce type existe dans la région. Lors de l'échange, vous recevez un nouveau permis vierge pour retourner cueillir/chasser.

Si un permis est abîmé, par exemple à cause d'une malheureuse bagarre qui inclut une taverne, 5 vétérans et au moins autant de tonneaux de bière, vous pouvez l'échanger contre un nouveau sans problème au point de d'échange. En revanche, un permis perdu ne sera pas remplacé.

Exemple de permis de cueillette (végétal) :

(Commun)	(Commun)	(Rare)	(Très rare)	(Légendaire)
Ortie	Achille	Sauge sauvage	Bétoine	Chêne
Gaultherie (Commun)	Agave (Commun)	Navet du démon (Rare)	Passiflore (Très rare)	Branche de coffe (Légendaire)

Chaque composant a donc sa propre case.

Pour la **cueillette**, il suffira de se promener dans le terrain environnant et de repérer des lieux de cueillette signalés par une pancarte en bois.

Elles sont toutes équipées d'un poinçon unique de ce type :





Il faudra **poinçonner** le bon permis dans la bonne case, autrement la récolte sera considérée comme non autorisée et la ressource sera inutilisable.

(commun) Cire	(Commun) Achille	(Rare) Sauge sauvage	(Très rare) Bétoine	(Léendaire) Ginkgo
Gaultherie (Commun)	Agave (Commun)	Navet du démon (Rare)	Passiflore (Très rare)	Branche de coffe (Léendaire)

Pour la **chasse** et la récolte des composants de type **animal**, il faudra d'abord **tirer** sur la cible à une distance acceptable (les flèches restent le meilleur moyen). Il est vivement conseillé de jouer son meilleur RP de chasseur car simplement approcher le point de collecte ne suffira pas. Faites-vous plaisir : il n'est pas donné à tout le monde d'avoir un œil de lynx et abattre un rat des champs à 30 coudées de distance.

Quand on a cueilli un certain nombre de fois la même fleur ou chassé plusieurs fois un animal à une certaine place, ces derniers tarissent ou migrent. A vous de découvrir d'autres lieux de cueillettes et de chasse.

COMPOSANTS MINÉRAUX : LA MINE

Les composants minéraux peuvent être récoltés à la **mine**.

Il s'agit hélas d'une vieille mine abandonnée, mal ventilée, remplie de vapeurs toxiques et très instable. Elle contient néanmoins encore quelques richesses et elle est disposée à les donner aux courageux prêts à s'y aventurer. Dans la mine sont donc dissimulées des **pièces de bois** de couleurs diverses représentant différents métaux et émaux bruts.

Comme dit plus haut, les mines sont dangereuses par leur instabilité et leurs vapeurs toxiques. Il faut donc toujours s'y rendre à **deux** :

- » Un **surveillant** : il surveille le sablier qui indique le temps maximal que le mineur peut passer dans la mine sans suffoquer et tomber à l'**Agonie**. Et les alentours par la même occasion, car rares sont les lieux où on est en sécurité.
- » Un **mineur** : il récupère le précieux minerai. Après un tour de sablier, il doit rester à l'air frais pendant au moins 30 min.

Après le premier minage, les rôles peuvent évidemment être inversés pour optimiser le temps de présence à la mine. Toutefois, les alentours sont dangereux et il serait dommage de devoir y rester coincés...

RAFFINAGE DU MINERAI

Le raffinage du minerai récolté à la mine se fait à l'Atelier.

Il consiste à découper les plaquettes récoltées jusqu'à ce que ces derniers entrent dans un moule d'une forme prédéfinie (Étoile / Enclume / Parapluie / Serpent...). Une fois terminé, le raffinage doit être validé par un PNJ de l'atelier. Une carte composant est alors donnée en échange du minerai raffiné.

Les chutes non utilisées peuvent être gardées par le joueur pour un raffinage ultérieur.

OBJETS SPÉCIAUX

Certains objets spéciaux peuvent être créés à partir du minerai non-raffiné. Il est donc conseillé de ne pas raffiner toutes vos ressources de manière irréfléchiée..