

Crafting dans D&D.

Condition: talent: artisan et ritualiste.

Classe prédominante: façonneur.

1) Les composantes de monstre.

Un composante venant d'un monstre (Ex:peau de dragon) détient certaine propriétés qui sont propres au monstre en question.

Donc, logiquement un arme en peau de dragon aurait un pouvoir similaire à un pouvoir d'attaque du jeune dragon vert.

Règle.

Exemple:

Après avoir voler un peau de dragon vert jeune, Tom cherche à appliquer ses talents afin de créer un objet magique de son niveau + 4 (ayant le talent maître ouvrier).

Les étapes

- 1) Choix du type: arme, armure ou focaliseur . Tout les types sont authorisés sauf les consommables, voir alchimie.
- 2) Après que le type ait été défini, nos regards se portent vers la fiche du monstre en question. Le créateur devra choisir une catégorie qui caractérisera l'objet magique.

Cette fiche se compose de 5 catégories:

- 1) La résistance. uniquement pour l'armure, donne le type résistance à l'armure et les points de résistance selon la formule: le niveau du monstre divisé par deux arrondi à l'entier supérieur.
 - 2) Immunité. uniquement pour l'armure, donne l'immunité contre le type en question au joueur quand il porte l'armure.
 - 3) jets de sauvegarde. uniquement pour l'armure, divisé par deux et arrondi à l'entier supérieur.
 - 4) Les pouvoirs: 1 pouvoir peut être choisit comme pouvoir de l'arme en suivant les règles:
 - 1) volonté = rencontre et rencontre = quotidien.
 - 2) La caractéristique principale du personnage est utilisé pour le pouvoir, ainsi que le modificateur de dégats.
 - 3) les dès de dégats du pouvoir sont conservés (uniquement pour le pouvoir en question).
 - 5) Bonus en compétence. l'objet confère un bonus dans une compétence égale à $\frac{1}{4}$ du bonus d'une compétence du monstre.
- 3) Après avoir fait le choix d'une catégorie, on regarde le niveau de l'objet magique créé afin d'obtenir ses caractéristiques principales.
- a) Niveau: détermine l'altération et le prix.
 - b) Altération. De 1 à 5: +1 → De 5 à 30: pour chaque tranche de 5 niveau ajouté 1 en bonus d'altération.
1 à 5: +1 / 6 à 10: +2 / 11 à 15: +3 etc
 - c) Prix: (Basé sur l'index des objets magiques de D&D4 manuel du joueur).
*De 1 à 5: Niv. 1: 360 PO + 160/niv.

- *De 6 (1800 RO) à 10: les prix augmentent par tranche de 800 RO .
- *De 10 (5000 RO) à 15: les prix augmentent par tranche de 4000 RO .
- *De 15 (25.000 RO) à 20: les prix augmentent par tranches de 20.000 RO .
- *De 20 (125.000 RO) à 25: les prix augmentent par tranches de 100.000 RO .
- *De 25 (625.000 RO) à 30: les prix augmentent par tranche de 500.000 RO .

Pour augmenter un objet de niveau:

→ De 6 à 30: par tranche de 5 niveaux à partir du niveau 5, le prix doit être multiplié par 5.

Pour plus de précision sur le prix, voir la page 227 du manuel du joueur.

Exemple:

*Composante:

Une peau de jeune dragon vert. (obtenue en tuant un Jeune dragon vert).

*Type: Épée.

*Catégorie: pouvoir: de rencontre (pouvoir à volonté du dragon),
de base.

*Double attaque, effectuer deux attaques

*Niveau: 4

*Altération: +1 jet d'attaque et de toucher.

*Prix: 840 RO

Evolution du créateur.

Plus le personnage a un niveau élevé, plus ses talents de créateur progressent.

Le nombre d'objets créés?

Le nombre: un seul objet magique créable + 1 par échelon.

Le nombre de catégories sélectionnables par objet?

Il y a 5 catégories donc.

1 à 5: 1 cat.

6 à 10: 2 cat.

11 à 15: 3 cat.

16 à 20: 4 cat.

21 à 25: 5 cat.

Note: Si un joueur n'a pas le talent artisan ou ritualiste au départ (c-à-d. entre le niveau 1 et 5).

L'échelle des catégories est décalée. C'est-à-dire, un joueur ayant le talent artisan et ritualiste à partir du niveau 6 ne pourra pas créer un objet magique avec 2 catégories mais seulement avec une. Etc

Même chose pour le nombre d'objets créables par échelon.

