



Grandeur Nature Le Monde de Ryok : Opus 3

Manuel des artisans, ingénieurs et alchimistes

Association les Chroniques de Ryok

Table des matières

01

Règles d'artisanat
et d'ingénierie

02

Recettes
d'artisanat

06

Recettes
d'ingénierie

08

Règles d'alchimie

09

Recettes d'alchimie

11

Recettes
communes

Règles d'artisanat et ingénierie

Étape 1 : Trouver les ressources (objets physiques en jeu, dont la liste sera distribuée à tous les artisans et ingénieurs en début de jeu) correspondants à la recette envisagée. Ces ressources peuvent être trouvées, achetées, troquées ou volées.

Étape 2 : Se rendre à l'échoppe du forgeron pour qu'il vous aide à fabriquer votre nouvel objet. Vous pouvez avoir jusqu'à 2 fabrications en même temps par artisan/ingénieur.

- Certaines fabrications/améliorations demandent du matériel supplémentaire que vous devrez trouver pour le forgeron. Ces éléments particuliers sont signalés par une police soulignée dans les recettes.
- Le résultat de certaines recettes (arme, armure, etc.) est à fournir par vos soins. Dans ce cas, la police du résultat est aussi soulignée. Pensez donc à amener le matériel supplémentaire.
- Les améliorations sont représentées par des tissus de couleur, qui vous seront fournis par le forgeron. Merci de les rapporter à la fin du GN.

Explication du tableau

Nom	Effets	Recette	Temps de fabrication
Création armure en plaque	Créer une pièce d'armure lourde en plaque	<ul style="list-style-type: none">• 2 fers/aciers + 1 cuir = <u>1 paire Brassards/Jambières/1 Casque</u>• 4 fers/aciers + 2 cuirs = <u>1 Torse/Dos</u>	20 minutes par pièce

Nom de la recette : il s'agit ici de la dénomination commune pour tous. Vous pouvez la modifier pour qu'elle corresponde à votre personnage et sa façon de parler, mais pensez bien à utiliser l'appellation d'origine quand vous vous adressez à un arbitre.

Effets : le résultat attendu de la recette.

Recette : les composants qu'il faut (séparés par un "+") et le résultat de la recette. Attention, les "/" entre chaque mot signifie OU. Dans cet exemple, pour 2 fers OU 2 aciers, plus 1 cuir, vous pouvez obtenir 1 paire de brassards en plaque OU 1 paire de jambières en plaque OU 1 casque en plaque.

Temps de fabrication : il s'agit d'une notion indicative, puisque vous aurez des activités à faire à la forge pour aider le forgeron à finaliser votre recette.

Recettes d'artisanat

Rappel : les améliorations ne sont pas cumulables. 1 objet = 1 amélioration d'artisanat.

Nom	Effets	Recette	Temps de fabrication
Création arme courte	Créer une arme courte -100cm	<ul style="list-style-type: none"> 1 fer + 1 bois = <u>1 dague/couteau/Masse d'arme/Marteau/Hache</u> 1 bois = <u>1 Gourdin/Massue</u> 	10 minutes
Création arme longue	Créer une arme longue 100-120cm	<ul style="list-style-type: none"> 1 fer + 2 bois = <u>1 Masse d'arme/Marteau/Hache</u> 2 bois = <u>1 Gourdin/Massue</u> 2 fer + 1 bois = <u>1 Épée</u> 2 bois + (1 bois + 1 fer par tête) = <u>1 Fléau</u> 	20 minutes
Création arme extra longue	Créer une arme extra longue 120-220cm	<ul style="list-style-type: none"> 2 fer + 3 bois = <u>1 Masse d'arme/Marteau/Lance/Pique/Hallebarde</u> 3 bois = <u>1 Gourdin/Massue/Bâton</u> 3 fer + 2 bois = <u>1 Épée</u> 3 bois + (1 bois + 2 fer par tête) = <u>1 Fléau</u> 	20 minutes
Création arc	Créer un arc	3 bois + 1 corde = <u>1 Arc</u>	20 minutes
Création armes de lancer	Créer un lot d'armes de lancer	<ul style="list-style-type: none"> 2 fer + 2 bois = <u>3 Dagues/Couteaux de lancer</u> 1 fer + 2 bois = <u>1 Hachette de lancer</u> 	10 minutes
Création bouclier	Créer un petit ou grand bouclier	<ul style="list-style-type: none"> 2 fer + 2 bois + 2 cuir = <u>Bouclier -100cm diamètre</u> 4 fer + 4 bois + 3 cuir = <u>Bouclier +100cm diamètre</u> 	15 minutes : petit 30 minutes : grand
Création armure gambison	Créer une pièce d'armure légère en gambison	<ul style="list-style-type: none"> 2 tissus + 1 corde = <u>1 paire Brassards/Jambières</u> 4 tissus + 1 corde = <u>1 Torse/Dos</u> 1 Tissu = <u>1 Casque</u> 	10 minutes par pièce
Création armure cuir	Créer une pièce d'armure légère en cuir	<ul style="list-style-type: none"> 2 cuirs = <u>1 paire Brassards/Jambières/1 Casque</u> 4 cuirs = <u>1 Torse/Dos</u> 	10 minutes par pièce
Création armure cuir clouté	Créer une pièce d'armure moyenne en cuir clouté	<ul style="list-style-type: none"> 2 cuirs + 1 fer = <u>1 paire Brassards/Jambières/1 Casque</u> 4 cuirs + 2 fers = <u>1 Torse/Dos</u> 	15 minutes par pièce

Recettes d'artisanat

Rappel : les améliorations ne sont pas cumulables. 1 objet = 1 amélioration d'artisanat.

Nom	Effets	Recette	Temps de fabrication
Création armure en plaque	Créer une pièce d'armure lourde en plaque	<ul style="list-style-type: none"> • 2 fers/aciers + 1 cuir = <u>1 paire Brassards/Jambières/1 Casque</u> • 4 fers/aciers + 2 cuirs = <u>1 Torse/Dos</u> 	20 minutes par pièce
Création armure en maille/à écailles	Créer une pièce d'armure lourde en maille/à écailles	<ul style="list-style-type: none"> • 3 fers/aciers = <u>1 paire Brassards/Jambières/1 Casque</u> • 5 fers/aciers = <u>1 Torse/Dos</u> 	20 minutes par pièce
Création bannière	Créer une bannière avec le symbole de votre groupe/faction	6 tissus + 2 bois + 4 cordes = <u>1 Bannière</u>	30 minutes
Création de boulet	Créer un lot de boulet pour arme à feu lourde/de siège	6 pierres = <u>2 Boulets</u> <i>Si l'arme est fournie par le GN, les munitions le seront également</i>	20 minutes
Création carreaux ou flèches	Créer un lot de flèches/carreaux	3 bois + 3 fers = <u>3 Flèches/Carreaux</u>	15 minutes
Création chaîne en métal	Créer une chaîne en métal	3 fers = <u>50cm de chaînes</u>	20 minutes
Création civière ou brancard	Créer un moyen de transport pour blessé	6 tissus + 4 cuirs + 6 cordes + 4 bois = <u>1 Civière/Brancard</u>	30 minutes
Création crayon	Créer un crayon	1 bois + 1 charbon = 2 Crayons	5 minutes
Création plume d'écriture	Créer une plume à encre	1 plume = <u>1 Plume d'écriture</u> <i>Vous pouvez utiliser une plume à bille</i>	5 minutes
Création papier ou parchemin	Créer un lot de feuilles de papier ou de parchemin	<ul style="list-style-type: none"> • 2 bois = 3 Feuilles de papier • 1 cuir = 3 Feuilles de parchemin 	10 minutes

Recettes d'artisanat

Rappel : les améliorations ne sont pas cumulables. 1 objet = 1 amélioration d'artisanat.

Nom	Effets	Recette	Temps de fabrication
Création journal	Créer un journal d'écriture	10 bois/15 pages + 1 cuir + 1 corde = <u>1 Journal</u>	30 minutes
Création canne à pêche	Créer une canne à pêche	2 bois + 1 corde + 1 fer = 1 Canne à pêche	20 minutes
Création filet de pêche	Créer un filet de pêche	10 cordes = <u>1 Filet de pêche</u>	30 minutes
Création kilt renforcé	Créer un kilt comptant comme une armure légère (remplace Jambes/Torse/Dos)	4 tissus + 2 cuirs = <u>1 Kilt renforcé</u>	30 minutes
Création récipient cuisson	Créer du matériel de cuisson	3 fers + 1 bois + 1 cuir = <u>1 Récipient de cuisson</u>	30 minutes
Création ustensile cuisine	Créer des ustensiles de cuisine en bois	2 bois + 2 cuirs = <u>2 Ustensiles de cuisine</u>	15 minutes
Création torche	Créer une torche	2 bois + 2 tissus + 1 cuir + 1 huile à torche = <u>1 Torche</u> <i>Pour rappel, nous n'autorisons que les torches électriques</i>	10 minutes
Création pierre à aiguiser	Créer une pierre à aiguiser	1 pierre = <u>1 Pierre à aiguiser</u>	5 minutes
Affûtage de lame	Améliore temporairement une arme avec une lame	1 fer + <u>1 arme avec lame + 1 pierre à aiguiser</u> = +1 dégât au prochain coup	5 minutes
Polissage de masse	Améliore temporairement une arme contondante	1 fer + <u>1 arme contondante + 1 chiffon</u> = +1 dégât au prochain coup	5 minutes

Recettes d'artisanat

Rappel : les améliorations ne sont pas cumulables. 1 objet = 1 amélioration d'artisanat.

Nom	Effets	Recette	Temps de fabrication
Renforcement d'armure	Améliore temporairement une armure	1 fer + 1 acier + <u>1 armure</u> + <u>1 enclume</u> = +1 PA jusqu'à perte	10 minutes
Amélioration d'arme	Améliore définitivement une arme de corps à corps	2 fers + 2 aciers + 1 bois + <u>1 arme de c à c</u> + <u>1 enclume</u> = +1 dégât définitif	30 minutes
Amélioration d'armure	Améliore définitivement une armure complète (5/5 éléments)	3 fers + 3 aciers + 2 cuirs + <u>1 armure complète</u> + <u>1 enclume</u> = +1 PA définitif	30 minutes
Construction d'arme d'artisan	Construit une arme de corps-à-corps de bonne qualité	3 fers + 3 aciers + 2 bois + 2 cuirs + <u>1 enclume</u> + <u>1 arme de c à c</u> = <u>1 arme de c à c</u> résistante à Brise-arme <i>Nécessite d'avoir déjà construit une arme au cours de sa carrière d'artisan</i>	1 heure
Construction d'arme de Maître artisan	Construit une arme de corps-à-corps de qualité supérieure (Taille longue minimum)	4 fers + 4 aciers + 2 bois + 2 cuirs + <u>1 enclume</u> + <u>1 arme de c à c</u> = <u>1 arme de c à c</u> résistante à Brise-arme et infligeant 2 dégâts <i>Nécessite d'avoir déjà construit une arme d'artisan au cours de sa carrière d'artisan</i>	2 heures
Renforcement de bouclier	Améliore temporairement un bouclier	2 fers + 3 bois + 3 cuirs + <u>1 bouclier</u> = <u>1 Bouclier</u> résistant au prochain Brise-bouclier	20 minutes

Concernant les enclumes, vous n'avez pas forcément besoin d'en apporter. Il se pourrait simplement que le forgeron ait égaré la sienne, mais qu'elle puisse se trouver quelque part sur le terrain du GN..

Recettes d'ingénierie

Rappel : les améliorations ne sont pas cumulables. 1 objet = 1 amélioration d'ingénierie

Nom	Effets	Recette	Temps de fabrication
Création arbalète	Créer une arbalète	3 bois + 2 fers + 1 cuir + 1 corde = <u>1 Arbalète</u>	30 minutes
Création boussole	Créer une boussole	1 acier + 1 fer + 4 gemmes = <u>1 Boussole</u>	1 heure
Création canon	Créer une arme lourde à feu	6 fers + 4 aciers + 4 bois = <u>1 canon</u>	2 heures
Création instrument	Créer un instrument de musique	La recette sera adaptée en fonction de l'instrument pour <u>1 Instrument</u>	1 heure
Création lanterne	Créer une lanterne	2 bois + 2 fers + 1 huile pour lanterne = <u>1 Lanterne</u> <i>Rappel : nous n'acceptons que les lanternes électriques</i>	20 minutes
Création longue-vue	Créer une longue-vue	1 acier + 1 cuir + 1 gemme = <u>1 Longue-vue</u>	1 heure
Création menottes	Créer des menottes en métal	4 fers = <u>1 Paire de menottes</u>	30 minutes
Création montre à gousset	Créer une montre à gousset	1 acier + 2 gemmes = <u>1 Montre à gousset</u>	1 heure
Création piège de chasse	Créer un piège à destination des animaux sauvages	<ul style="list-style-type: none"> • 1 bois + 1 corde = Oiseau/Petit gibier • 2 bois + 3 cordes = Gros gibier • 2 fers + 2 cordes + 2 cuirs = Loup • 5 fers + 4 cordes + 3 cuirs = Ours 	15 minutes : Petits 30 minutes : Gros
Création arme de combat lourde	Créer une arme de combat lourde	La recette sera adaptée en fonction de l'arme pour <u>1 Arme de combat lourde</u>	2 heures +

Recettes d'ingénierie

Rappel : les améliorations ne sont pas cumulables. 1 objet = 1 amélioration d'ingénierie

Nom	Effets	Recette	Temps de fabrication
Amélioration arme de combat lourde	Améliore définitivement le transport d'une arme de combat lourde	6 bois + 6 cordes/aciers = 1 <u>Arme de combat lourde</u> peut désormais être utilisée par une seule personne même si elle n'a pas de pied (sauf déplacement)	2 heures
Amélioration d'arbalète	Améliore définitivement une arbalète	3 fers + 2 aciers + 3 cordes + 2 bois = +1 dégât définitif sur 1 <u>arbalète</u>	1 heure
Révision d'arc	Améliore définitivement un arc	3 fers + 2 aciers + 3 cordes + 2 bois = +1 dégât définitif sur chaque première flèche en combat sur 1 <u>arc</u>	1 heure
Affûtage de pointe	Améliore temporairement une flèche/carreau	1 bois + 1 fer + 1 acier = 1 <u>Flèche/Carreau</u> +1 dégât, le bonus disparaît une fois tiré	10 minutes
Création matériel de suture	Créer un nécessaire de suture correct	2 aciers + 1 corde = 1 <u>Aiguille et fil à suture</u>	20 minutes
Création attelle	Créer une attelle	3 bois + 2 cordes + 2 tissus + 1 cuir = 1 <u>Attelle</u>	20 minutes

Règles d'alchimie

Étape 1 : Trouver les ressources (ingrédients alchimiques représentées par des fleurs en plastique de couleurs et formes différentes) correspondants à la recette envisagée. Ces ressources peuvent être trouvées, achetées, troquées ou volées.

Étape 2 : Se rendre à l'échoppe de l'apothicaire pour qu'il vous aide à fabriquer votre nouvelle décoction. Vous pouvez avoir jusqu'à 2 concoctions en même temps par alchimiste.

- Chaque décoction est reconnaissable par un symbole présent sur la fiole. Si vous ne reconnaissez pas le symbole, il peut s'agir d'une nouvelle potion inconnue, dont les effets peuvent être découverts avec l'aide de l'apothicaire.
- Toutes les fioles sont prêtées par le GN, merci de les retourner à l'apothicaire avant la fin du GN.
- Le temps de fabrication est indicatif, car vous devrez aider l'apothicaire dans la fabrication.

Liste des ingrédients

De la moins rare à la plus rare :

Lizagore (blanche); Ifaine (rose); Iphrole (violette); Crechorine (bleue); Obrodit (verte); Nampone (jaune); Promanche (orange); Athimerne (rouge); Drelia (noire); Aeshrimlanche (multicolore).

La liste des ingrédients avec la photo de chaque fleur sera distribuée en début de GN à toutes les personnes ayant la compétence Connaissance des ingrédients.

Prenez en note que l'Aeshrimlanche fonctionne comme un joker : elle peut remplacer n'importe quel autre ingrédient.

Recettes d'alchimie

Rappel : un personnage ne peut avoir maximum que 3 effets alchimiques (voir règles). Un objet ne peut avoir qu'une amélioration alchimique à la fois.

Nom	Effets	Recette	Temps de fabrication
Potion de soins légers	Rend instantanément 1 PV	Lizagore 3 + Ifaine 2	5 minutes
Potion de soins intenses	Rend instantanément 2 PV	5 Lizagore + 3 Ifaine + 3 Iphrole	10 minutes
Potion de soins des blessures graves	Rend instantanément tous les PV perdus	6 Lizagore + 5 Ifaine + 4 Iphrole + 2 Obrodit + 1 Nampone	15 minutes
Potion de magie légère	Rend instantanément 5 PM	3 Ifaine + 2 Crechorine	5 minutes
Potion de magie intense	Rend instantanément 10 PM	5 Ifaine + 3 Crechorine + 3 Obrodit	10 minutes
Potion de protection	<ul style="list-style-type: none"> +1 PA non cumulable avec la magie pendant 1 heure. Se régénère après chaque combat. Si le personnage tombe à 0 PV, l'effet prend fin. 	2 Crechorine + 2 Obrodit + 2 Nampone + 2 Promanche	15 minutes
Potion de force	+1 point du pugilat pendant 1 heure	3 Iphrole + 1 Crechorine + 2 Obrodit + 2 Nampone	10 minutes
Potion d'invisibilité partielle	Donne Camouflage et Espionnage pendant 1 heure	3 Obrodit + 3 Promanche + 2 Athimerne + 1 Drelia	20 minutes
Potion d'invisibilité totale	Invisibilité totale pendant 10 minutes	5 Obrodit + 5 Promanche + 4 Athimerne + 4 Drelia	1 heure
Potion de violence	+1 dégâts sur toutes les attaques au corps à corps/arc pendant 5 minutes	5 Nampone + 4 Promanche + 4 Athimerne + 2 Drelia	30 minutes

Recettes d'alchimie

Rappel : un personnage ne peut avoir maximum que 3 effets alchimiques (voir règles). Un objet ne peut avoir qu'une amélioration alchimique à la fois.

Nom	Effets	Recette	Temps de fabrication
Potion d'invincibilité	Permet de ne subir aucun dégâts physiques pendant 10 secondes	5 Promanche + 8 Athimerne + 6 Drelia	1 heure
Potion d'anti-magie	Rend insensible aux effets magiques (dégâts, malus et bonus) pendant 20 secondes	8 Promanche + 10 Athimerne + 8 Drelia	1 heure
Poison de sommeil	Endort magiquement pendant 5 minutes	5 Lizagore + 2 Ifaine	30 minutes
Poison incapacitant	Empêche de se battre ou de courir pendant 5 minutes	2 Ifaine + 3 Iphrole + 2 Crechorine	15 minutes
Poison du Berserk	Doit mettre au moins 5 personnes inconscientes avant de reprendre ses esprits (sauf si inconscient avant)	1 Promanche + 5 Athimerne	1 heure
Poison hallucinogène	Désoriente et fait délirer pendant 10 minutes	1 Ifaine + 1 Iphrole + 1 Crechorine + 1 Obrodit + 1 Nampone + 1 Promanche + 1 Athimerne	1 heure
Poison de mort retardée	Fait perdre 1 PV toutes les 10 minutes jusqu'à atteindre 0 PV	5 Promanche + 6 Athimerne + 6 Drelia	1 heure
Poison de mort instantanée	Fait tomber instantanément à 0 PV	8 Promanche + 10 Athimerne + 10 Drelia	2 heures
Poison de glace liquide	Paralyse pendant 10 secondes	2 Iphrole + 4 Crechorine + 4 Obrodit	15 minutes
Bandage	Créer 3 bandages utilisables par les médecins	3 tissus + 2 Lizagore + 1 Ifaine	5 minutes

Recettes communes

Rappel : Un objet ne peut avoir qu'une amélioration commune.

Nom et fabricants	Effets	Recette	Temps de fabrication
Balle pénétrante <i>Ingénieur + Artisan</i>	Créer une balle améliorée faisant +1 dégât sur un tir d'arme à feu	2 fers + 2 poudres noires = 1 Balle améliorée	5 minutes
Fabrication balle <i>Ingénieur + Alchimiste</i>	Créer des balles classiques pour arme à feu	1 fer + 1 poudre noire = 3 Balles	10 minutes
Réparation de serrure <i>Ingénieur + Artisan</i>	Répare une serrure brisée <i>Rappel : les cadenas sont fournis par le GN</i>	1 fer + 1 bois + 1 Serrure brisée (Cadenas) = 1 Serrure neuve	20 minutes
Construction arme à feu <i>Ingénieur + Artisan</i>	Créer une arme à feu	<ul style="list-style-type: none"> 3 aciers + 3 bois + 2 fers + 1 cuir = <u>1 Arme à feu de poing</u> 5 aciers + 4 bois + 2 fers + 1 cuir = <u>1 arme à feu lourde</u> 	1 heure : arme de poing 2 heures : arme lourde
Construction matériel de désamorçage <i>Ingénieur + Artisan</i>	Créer du matériel pour désamorcer les pièges	3 fers + 1 acier + 2 bois + 2 cuirs = 1 <u>Kit de désamorçage</u>	30 minutes
Construction matériel de serrurier <i>Ingénieur + Artisan</i>	Créer du matériel pour ouvrir les serrures	3 aciers + 1 fer + 2 bois + 2 cuirs = <u>1 Kit de crochetage</u>	30 minutes

Vous avez des idées en cours de jeu ou même en amont du GN ? Vous souhaitez fabriquer du matériel qui n'est pas dans la liste ? Alors n'hésitez pas à nous en faire part le plus tôt possible ! Nous déterminerons le coût et le temps de fabrication ainsi que les effets ensemble.

Vous avez le rôle de créateur, profitez-en !