

Essai: Cout des Artefacts Spagyrique

abstract

Ceci est un essai quand a une quantification raisonnable des couts et difficulté de production des artefacts dans nephilim (v5).

Ce document a pour but de fournir des ordres de grandeur raisonnables et une base de réflexion, le bon sens et le jugement du MJ prévalent évidemment sur toute information présenté ici

Contacts

Toute remarque, critique, insulte peut être adressé par mail a mwa at mwaaa.fr, sur github (<https://github.com/louwenus/nephilim/>) (issue ou PR), ou sur le discord néphilim français (pingez @{"°="} , et voici le lien du discord:)

si vous pouviez éviter les insultes j'avoue que je suis preneur quand même

Méthode générale

Pour quantifier le cout/la difficulté de créer un artefact, je propose un méthode qui consiste dans un premier temps a comparer la puissance instantanée de l'artefact a celles des différents objets alchimique des règles de base, afin d'obtenir des **valeurs de base**. Ensuite, selon la capacité de l'artefact a répéter cet effet dans le temps, en déduire, indépendamment de l'effet en lui même, un certain nombre de **modificateurs**, additif ou multiplicatif.

Chacune des valeurs finales, sont alors obtenue tout simplement par. (valeur de base * produit des modificateur multiplicatifs si ils existent) + somme des modificateur additifs si ils existent

En cas de valeurs non entière, je laisse le MJ décider de l'arrondi a son bon plaisir ...

note pour mon MJ: c'est pas parce que je dis ca qu'il faut tout arrondir au supérieur hein

Lexique

- **Valeurs "de base"** (coût en materia prima, difficulté (degré), temps de réalisation): Valeur obtenu dans la première étape de comparaison au règles de base
- **artefact** : Objet produit par un spagyriste capable de produire des **effet magique** sur le long terme. C'est ce dont il est question ici.
- **formule** : Substance produite par un alchimiste (poudre, métaux, ...), consommé après avoir fait sont **effet magique**, comme décrit par les règles de bases
- **effet magique** : description (généralement textuelle) de ce qui se passe concrètement dans l'univers grâce a l'intervention magique.

(Le bloc de règle d'un **artefact** ou d'une formule présente une description du coût, des éventuels effets d'activation (qui ne font **pas** partie de l'**effet magique**), et un ou plusieurs **effet magique**)

-Connard de spagyriste encore en train d'inventer des règles: Probablement la personne qui a écrit ce document ...

Méthode

1) Comparaison au règles de base

Si un artefact peut s'activer a la demande pour produire un effet instantané, on considère la puissance d'une **formule** sans conditions d'activation, mais le même **effet magique** (qui ne fait

donc effet qu'une fois). Nous prenons alors comme valeurs de base celles d'une formule de degré et cercle se rapprochant au plus proche

Si un artefact possède un effet passif, de longue durée, qu'il soit constant ou activable, on considère la puissance d'une **formule** sans condition d'activation, ayant le même **effet magique**, à l'exception qu'il dure quelques heures seulement (autant que la formule comparée). Nous prenons de nouveau comme valeurs de base celle d'un formule de degré et cercle au plus proche

De même, si l'effet est simple, mais plus puissant dans ses facteurs numériques que d'habitude, vous pouvez comparer une version atténué puis utiliser la prochaine étape pour prendre en compte l'amplitude de l'effet.

Le choix de comparaison à l'oeuvre au noir ou au blanc dicte le choix de cercle utilisé dans les tests par l'alchimiste

À propos du **Temps de base** considéré: il y en a trois possibles

- celui de transmutation d'une formule: si l'artefact est produit à la chaîne/régulièrement
- celui de réglage des constructs pour une nouvelle formule: si l'artefact est produit à partir de plans très précis, ou est une variation sur un **effet magique** déjà connu par le spagyryste
- celui de déchiffrement d'un focus nouvellement acquis: si le spagyryste crée de toute pièce un nouvel artefact (le mj peut augmenter un peu la valeur ici),

ou cherche à en reproduire un sans avoir d'indications précises.

Pour référence, voici les valeurs, par cercle et par degré, présente dans les règles de base.

Oeuvre au noir (plus simples)

- Temps de transmutation: quelques secondes
- Temps de réglage des constructs: 1 jour
- Temps d'apprentissage d'une nouvelle formule: prendre la ligne

4 + degré de la formule — degré dans l'oeuvre au noir

du tableau suivant, et remultiplier par le degré de la formule

degré modifié	unité de temps
0	secondes
1	minutes
2	heures
3	jours
4	semaines
5	mois
6	années

degré modifié	unité de temps
7	décennies
8	siècles
9	millénaires
10	ère

Degré	Coût en MP	Effet de référence indicatif
1	1	Fait pousser un arbre fruitier / Affute instantanément une lame
2	2	Boussole magique (vers un lieux connu)
3	3	Bonus/malus de trois degré dans une catégorie déterminée a la création (eg: test de force)
4	4	Solidifie $4m^3$ de liquide en verre / Endors pendant une heure
5	5	Regarde les souvenir d'un objets (plus récent événement spécifique déterminé a la création)
6	6	Grenade (6 degré de dommage) + un petit effet cool
7	7	Parfum provoquant un comportement excessif (haine, désir de séduire, ...) déterminé a la création (portée de 3 m)
8	8	Guéris tout trouble mental d'origine non-magique
9	9	Transformation en caméléon magique: +9 en discrétion
10	10	Absorbe des dommage (jusqu'à dix degré), relache la moitié quand lancé

Oeuvre au blanc (plus puissantes)

- Temps de production d'un formule déjà produite: quelques minutes
- Temps de réglage des constructs pour une nouvelle formule, déjà connu: 1 semaine
- Temps d'apprentissage d'une ouvelle formule: comme pour l'oeuvre au noir, mais en prenant la ligne suivante dans le tableau (et le degré en oeuvre au blanc évidemment)

Degré	Coût en MP	Effet de référence indicatif
1	2	Tourbillon d'étoiles hypnotique et apaisant
2	4	Les munitions touchées (12) deviennent a tête chercheuse

Degré	Coût en MP	Effet de référence indicatif
3	6	Toile d'araignée (piège gluant nécessitant de l'aide pour s'en sortir)
4	8	Soigne toute maladie (traitement très douloureux)
5	10	Emprisonne indéfiniment une créature de cabale de degré inférieur a 10
6	12	Captation de 12H de souvenirs
7	14	Capacité de changelin (métamorphose a volonté) (7H)
8	16	Rajeunissement de dix ans
9	18	Redevient un kaïm pendant 1 semaine (nature élémentaire, effets alchimique connus gratuits). 1 point de kaïba infligé
10	20	A prendre préventivement: en cas de mort du simulacre, récussite au bout de trois jours (souvenir endomagés:1 vécu -2)

2) modificateurs

On considère a toute fins utiles que l'infini est environ égal a 1000. (pour ceux qui demandent, $\sqrt{1000} \sim 31,5$ et $\log(1000) = 3$)

En effet, la plupart des choses "permanentes" finissent par s'user, se dégrader, et, sans vouloir tomber dans l'obsolescence programé, un objet prévu pour des millier d'utilisation devrait rester utilisable jusqu'à ce que mort s'ensuive, ou qu'il soit cassé par mégarde

de même, des effets magique un millier de fois plus puissant que ceux prévus sont probablement capable d'affecter une ville entière, si ce n'est un pays. A ce compte la, il n'y a plus guère de limite a la puissance déployé, autant écrire "autant que l'on veut" dans la description et laisser les PJ exploser le globe terrestre (et eux avec) si ils ont vraiment envie, la gestion des effets secondaires devenant de toute façon la limite de facto.

En fin de partie, un petit tableau récapitule tous les modificateurs listé et plus ou moins justifié dans leur ordre de grandeur ci-dessous.

Toute remarque constructive d'équilibrage, accompagné éventuellement d'exemples concrets ou les valeurs semblent ridicules, sont les bienvenues (voir les contacts en haut de documents)

j'aurais bien mis 42, mais je pense que ca ne fait pas assez ...

petit surcoût permanent

du fait que les artefacts sont des objets physique solide, qui nescessite un assemblage/travail généralement artisanal, et pas de simple substance magiquement transmutes, on considère un modificateur multiplicatif de temps de 2 et additif de temps du degré de base en heure

Cas des création originales

Du fait qu'une fois un artefact a effet permanent est créé, ces règles supposent (sous approbation du MJ) que les spagyriste aguérís peuvent créer des artefacts au effets nouveaux et variés

Comme les spagyristes sont supposé avoir l'habitude de créer des objets aux effets variés, c'est prévu pour ne pas être **TROP HORRIBLE**, mais quand même loin d'être facile.

Il est attendu dans ce cas, si les temps de réalisation dépassent la journée, que l'alchimiste ne soit pas en permanence en train de créer son artefact, mais en train de faire des expériences dans son laboratoire, ou de chercher des informations auprès d'autre alchimiste/spagyriste, éventuellement dans des ouvrages occultes.

Cette recherche d'information peut tout à fait être le prétexte à une quête d'ailleurs, qui si elle est bien réussie, peut être l'occasion pour le MJ de vous offrir un rabais sur la difficulté et/ou le temps de réalisation.

Toute création originale s'accompagne d'un certain nombre d'essais ratés, évidemment coûteux ...

Mon MJ n'ayant pas d'autre moyen de me faire sortir de mon laboratoire, ceci est la cause de tous mes problèmes ... faites attention, les bibliothèques sont des endroits bien plus dangereux qu'il n'en a l'air

modifications:

- Temps: déjà prise en compte par une valeur de base sur une échelle différente (voir plus haut)
- Degré: multiplié par deux.
- MP: multiplié par deux.

en cas d'augmentation du temps/nombre d'utilisation

(on note n le nombre d'utilisation/le facteur d'extension dans le temps),

Cela revient, en gros, à produire n fois l'effet magique et à le stocker dans un unique objet. Ce n'est pas beaucoup plus dur, mais ça prend plus de MP, et plus de temps.

Cependant, l'utilisation d'un même objet permet de partager les ressources, et donc heureusement de ne pas tout dupliquer

3 modificateurs multiplicatifs:

- Temps: $\times \sqrt{n}$
- MP: $\times \sqrt{n}$
- degré: $+\sqrt{n} - 1$

en cas d'augmentation de la portée/nombre de cible atteinte en même temps

(on note toujours n le facteur multiplicatif d'augmentation de portée/nombre de cible)

Presque pareil, sauf que cette fois, c'est aussi (un peu) plus difficile à réaliser, évidemment

Temps: $\times \sqrt{n}$ MP: $\times \sqrt{n}$ degré: $+n - 1$

en cas d'augmentation de la puissance (toute autre valeur numérique) (peut être utilisé à la place des catégories ci-dessus au choix de l'alchimiste)

n dénote encore et toujours le facteur de multiplication de l'effet

L'utilisation de mécanismes de résonance magique, très difficiles à maîtriser, permettent toute fois de gagner grandement sur les coûts de production (et la taille de bordel à se trimballer sur soi) par rapport à la duplication bête et méchante de l'effet désiré.

MP: $+n$ Temps: $\times (1 + \log(n))$ Degré: $\times \sqrt{n}$

Récapitulatif

un \times en début un facteur multiplicatif, un $+$ dénote un facteur additif. sans parenthèse, les deux peuvent être présents dans une unique case. n dénote la variable multiplicative appropriée

N.A. désigne l'absence de valeur dans cette case (* 1 + 0 si vous préférez)

Cas d'application	Temps	Coût en MP	degré
toujours la pour faire plaisir	* 2 + degré heure	N.A.	N.A.
création originale	Echelle de base différente voir plus haut	* 2	* 2
nombre / temps d'utilisation	* \sqrt{n}	* \sqrt{n}	+ $\sqrt{n} - 1$
Portée/nombre de cibles	* \sqrt{n}	* \sqrt{n}	+ $n - 1$
Toute valeur numérique	* $(1 + \log(n))$	+ n	* \sqrt{n}

Comment je peut bien atteindre ces valeurs ???

Vous l'aurez peut être remarqué, si vous vous lancez dans de gros artefacts, certaines valeurs peuvent être vite très grandes, notamment le degré. C'est normal, tous ça est **fait** pour être difficile à réaliser, puisque procure ensuite de très gros avantage.

Cependant, un certains nombre de chose peuvent vous permettre de rassembler un peu plus facilement ces sommes astronomique.

Pour le temps:

Comme dit en passant précédemment, les longs temps de réalisations dénotent, plus que l'enterrement dans votre laboratoire, des recherches poussée sur le sujet.

Se lancer dans une quête à ce propos, et/ou rencontrer des experts sur le sujet peuvent réduire notablement l'attente. De plus, n'oubliez pas que rien ne vous empêche, avec l'accord de la table, et si personne ne vous dérange (n'y comptez pas pour trop longtemps, les MJ peuvent être sadiques quand il s'ennuient), de laisser le temps du jeu s'écouler par semaines entières. attention cependant dans ce cas, prendre en compte l'espérance de vie de votre incarnation peut devenir nécessaire

Pour les MP:

Au vu de la manière de réaliser les artefacts, qui passe par un travail et un assemblage de plusieurs morceau différents, il semble cohérent que les artefacts comptant le plus de pièces (c-à-d, coûtant le plus de matériau prima) n'ait pas l'obligation d'être payé tout d'un coup.

Les différents matériaux peuvent être collectés et investit tout au long du processus de réalisation, vous laissant le temps de remplir vos jauges, ou d'aller chercher du rab à grand prix

Il faut simplement prendre en compte dans ce cas que le temps de réalisation ne peut pas être inférieur au temps nécessaire à la collection de cette quantité de MP, et que toute MP investie dans un début de projet est perdu en cas d'abandon de celui-ci

Pour le degré:

La, vous n'y couperez pas: c'est fait pour que seuls les plus puissants alchimistes puissent créer des artefacts vraiment transcendant! Les efforts et l'attente ne peuvent pas remplacer complètement un grand talent sans passer par un entraînement rigoureux (qui se traduira de lui même par une augmentation de vos degré d'alchimie)

Un tout petit peu d'aide tout de même:

- si plusieurs vécus se prettent (vraiment) bien à la réalisation de vôtre oeuvre, et que ces vécus sont tous de même assez distincts, il est négociable avec vôtre MJ de conter la somme de ces derniers.
- Il est envisageable de collaborer sur les projets les plus complexes afin de mettre vos connaissances en commun. Attention, cela vous demande quand même de trouver d'autres

personnes capables de vous aider, comme des spagyristes (ou au moins des alchimistes expérimenté), ou des experts de l'effet recherché dans ce cas:

- Comme ci-dessus, summez tous les vécus **distincts** qui s'y prettent
- Ajoutez 1 supplémentaire a vôtre degré commun pour chaque alchimiste qui consacre un temps non-négligeable a vous aider dans vos expérience (2 si c'est un spagyriste ou que vous travaillez tous du long ensemble, dans la limite de 6 degré de collaboration, au delà, l'aide devient rapidement redondante)