

PlantFinder Crafting Guide

Ordforklaring

Materiale: Rå, ekstraheret plantemateriale fra et træ, svamp, urt, bregne, græs eller siv.

Produkt: en samlet enhed processeret fra plantemateriale. Kan tage form som potion, salve, røgelse eller bearbejdet materiale, som indtages helt eller tørret.

Key points

- **Søgning**
 - Karakterens DC Survival/Nature check afgør sandsynligheden for materialets potentiale og antallet af materialer.
 - Det tager 1 time at søge efter plantemateriale.
 - **Fremstilling**
 - Poisoners kit bruges til poison, herbalism til healing/effekt og apothecary's kit fungerer i begge.
 - Jo mere kendskab og profeciency til processerne, jo nemmere.
 - Materialer kan kombineres hvis de har samme type, men med risiko for at ødelægge produktet hvis ét af DC'erne lykkes. Ét materiale kan tilføjes i timen (minimum 1; maksimum 3) og et DC Intelligence check skal lykkes for hver time for at miksturen ikke bliver spoleret.
 - **Naturapoteker (feat)**
 - Et feat som kan tilvælges, hvis man har profeciency i apothecary's kit.
 - **Data fra PlantFinder**
 - Gem data som enten tekstfil eller kopier det ind som Custom Item i dit inventory.
-

Søgning

En karakter kan bruge tid under hvile, rejse, downtime eller mellem eventyrer på at lede efter planter og dyr. For at søge kan en karakter lave enten et **Survival** eller **Nature** ability check. Resultatet afhænger af den ramte DC, og hvis det er højt nok, giver det karakteren 3 ingrediens-materialer at vælge mellem (se Kombinerings af materialer)

Tid

Et materiale svarer til at bruge 1 time på at lede efter materialer for at lave én fuld og effektiv dosering af et medicinsk, giftigt eller effektbærende produkt. Tiden bruges på at søge, udvinde og opbevare materialer hvor rejsetid medregnes til og fra materialets lokation.

Udvælgelse

Checkets værdi (Survival eller Nature) afgør, hvorvidt der ses mere end ét materiale. I dette tilfælde vælges der ét materiale blandt de, som karakteren har mulighed for at samle, med mindre de deler samme type (se Kombinerings af materialer).

Fremstilling

For at lave et produkt med **healende** eller **effektbærende** kræfter, kræver det et **herbalism kit** eller et **apothecary's kit**.

Kreering af et **poison**-produkt kræver et **poisoner's kit** eller **apothecary's kit**.

Alle kits indeholder **5 rum** hvori produkter kan opbevares under optimale tilstande, der forhindrer dem i at svække over tid. Flere rum kan tilkøbes eller bygges.

Et apothecary's kit koster 65gp og indeholder alle værktøjer, kemikalier og opbevaringsrum nødvendigt for at ekstrahere og destillere nærmest alle materialer til produkter. Proficiency med herbalism- eller poisoners kit giver også proficiency i ability checks der kan identificere eller producere medicin eller gift.

Proficiency

Brug af et kit til at lave produkter er nemmere, jo større kendskab karakteren har til en bestemt praksis. Det kræver indgående kendskab til værktøjer, processer og materialer at finde et nyt materiale og fremstille et produkt succesfuldt. Følgende regler gælder for proficiency og forhåndskendskab:

- Hvis karakteren **ikke** er proficient med dét kit, som bruges til fremstilling, er DC Intelligence på 18.
- Hvis karakteren **er** proficient med dét kit, som bruges til fremstilling, er DC Intelligence på 15.
- Hvis en karakter er proficient med **både** apothecary's kit og eksempelvis herbalism kit, hvorfra der fremstilles medicin, er DC Intelligence på 13.
- Hvis en karakter finder en plante (af navn) de har fremstillet succesfuldt fra før, sænkes DC med 2.

Proficiency i et kit kan læres ved at træne hver dag i en uge (7 x 8 timers downtime).

Fremstilling af medicin

For at brygge eller ekstrahere en medicin fra materialet bruger en karakter en fuld dosering af ingrediensen, én time og skal ramme et **DC Intelligence check** med en værdi svarende til fornævnte proficiency level. Et succesfuldt check giver den ønskede effekt, hvorimod et check under 15 i bytte for tid og materialer producerer en ofte ubrugelig mikstur i materialets primære farver.

Fremstilling af gift eller effekter

For at brygge eller ekstrahere en medicin fra materialet bruger en karakter en fuld dosering af ingrediensen, én time og skal ramme et **DC Intelligence check** med en værdi svarende til fornævnte proficiency level. Et succesfuldt check giver den ønskede effekt, hvorimod et check under 15 i bytte for tid og materialer ofte ender i et uheld af uintenderet kontakt med materialet.

Et creature som kommer i kontakt med giften eller effekten skal lykkes med et **CON Saving Throw** tilsvarende dén første DC, som blev brugt under crafting-processen +1 for hver time brugt. Hvis kontakt med produktet giver omgående skade, tager et creature halv skade ved success og bliver ikke ramt af andre effekter. Langvarig skade har ingen effekt, hvis den ramte ikke fejler.

Kombinering af materialer

Flere matrialer kan tilføjes hvis de deler den samme effekttype (healing, poison eller condition). Foruden det første DC Intelligence 15 check, skal der for hvert matriale ønskes at tilføje ekstra tillægges ét ekstra DC Intelligence 15 check. Karakterens DC mister 1 point for hver time brugt på at crafte, hvilket vil sige, at hvis tre materialer kombineres, skal karakteren ramme et DC Intelligence 17 check for at fremstille produktet.

Naturapoteker (Feat)

Forudsætning: proficiency i apothecary's kit

Du er lærd indenfor naturens flora og fauna, og med mestring af dine værktøjer kan du udnytte planterne til godt og ondt. Før fremstillingen kan du vælge mellem følgende:

- Du bruger hele plantematerialet ved hver fremstilling, men tager kun halvt så lang tid om at fremstille en dosering.
 - Du bruger en time på at processere hvert materiale, men bruger kun halvdelen af materialet.
-

Data fra PlantFinder

Alt efter hvilken type plante der findes, kender karakteren til nogle af plantens forskellige biologiske egenskaber og information. Derudover har karakteren kendskab til fremstillingen fra materialet, hvis karakteren har gjort det før.

Det er tanken, at man enten kan gemme information lokalt eller som inventory items på D&D Beyond. Relevant information kunne være:

- Type: enten Poison, Healing eller Condition
- Skade/Healing: et antal terninger og terningens type
- Værdi: materialets forventede værdi ved salg
- Udvinning: måde hvorpå materialet udvindes fra planten. Dette afhænger af type såvel som individuel plante.
- Form: det resulterende produkts form.

Tilføj produkt til D&D Beyond

Informationen kan enten kopieres til udklipsholderen eller downloades som tekstfil med knapperne øverst til højre.

Herefter kan det eksempelvis tilføjes til backpacken, så det er en del af karakterens inventory.

- Klik på Inventory -> +Add items to your Backpack

Equipment

Add Items

Filter

Filter By Type

ARMOR
POTION
RING
ROD
SCROLL

STAFF
WAND
WEAPON
WONDROUS
OTHER GEAR

☐ Proficient
☐ Common
☐ Magical
☐ Container

Add Custom Item

Contents (6)

84 lb.

[Manage Inventory](#)
[Starting Equipment](#)
[Currency](#)
[Encumbrance](#)

Tilføj dernæst et Custom Item:

Add Custom Item

Cost Override
 Weight Override

Name

Notes

Description

Quantity

-

+

ADD ITEM

