



LE FORGEAGE DANS SACRED PHOENIX

Poste de forgeage

Un poste de travail éligible pour le forgeage doit contenir les outils suivants :

- Une forge
- Une enclume
- Un établi

Interagir avec l'enclume ou l'établi sans avoir activé la forge invitera le joueur à l'allumer.

S'il manque l'un de ces éléments, il ne s'agit pas d'un poste d'artisanat destiné au joueur et un message générique s'affichera.

Enfin, le héros devra avoir reçu l'initiation de Kerdus, Maître artisan de Tintignac, pour pouvoir commencer à forger et miner. Cela se fera très tôt dans le jeu.

Allumage du feu

Allumer le feu de la Forge coûte 20 Points de Mana d'un des Pokémon apte à se battre de l'équipe si celui-ci connaît une attaque de type Feu offensive ou est de type Feu et niveau 15 minimum. En l'absence de Pokémon compatible, cela coûtera 10 points de Mana du Sceptre du Phénix.

Si c'est un Pokémon qui allume le feu et qu'on est encore sur les PP, le coût sera de :

- 2 PP sur ses attaque Feu et 1 PP sur les autres s'il a au moins une capacité de type Feu
- 2 PP sur toutes ses attaques s'il n'a aucune capacité de type Feu.

Le feu restera allumé pendant 120 minutes. Forger figera l'écoulement du temps. (Même si c'est moins réaliste, ça évitera un exploit de l'horloge du jeu tout en permettant au joueur de ne pas gaspiller le cooldown de son feu.)

À noter que le joueur peut s'économiser le coût de l'allumage chez certains PNJs : si le propriétaire de la forge l'utilise déjà, il sera possible de profiter gratuitement de son feu.

Une fois le feu allumé, le menu de forgeage s'activera. Tant que le feu reste allumé, le joueur pourra continuer d'interagir avec la forge, l'établi ou l'enclume pour rouvrir ce menu.

Idée à développer : les recettes de « couture » ne nécessitent pas de feu.

Coût en Mana

Étant donné que le héros a reçu une formation de prêtre et non de guerrier, il utilisera l'énergie de sa Gemme mythique pour forger.

Le coût est assez faible comparé à l'enchantement, car les objets issus de la forge ont besoin d'être créés en plus grande quantité. L'exemple typique est les Pokéballs.

Niveau d'artisanat

Le joueur a un niveau en Forgeage, indépendant de son niveau de Mage, Alchimiste et Enchanteur. Chaque objet forgé rapporte de l'expérience. Toute expérience acquise l'est définitivement.

Les niveaux sont :

Étoiles	Niveau	Expérience requise
☆☆☆☆	Novice (0 étoile)	0-200 XP
★☆☆☆	Apprenti (1 étoile)	200-799 XP
★★☆☆	Compagnon (2 étoiles)	800-3199 XP
★★★☆☆	Maître (3 étoiles)	3200-12799 XP
★★★★	Légende (4 étoiles)	12800 XP

(Les valeurs d'XP ne sont pas définies et donnent juste un ordre d'idée : l'équilibrage sera à tester une fois que ça sera codé.)

Il se peut que je supprime le niveau Légende s'il s'avère que 4 paliers suffisent. Le niveau Légende ne débloquent rien en théorie, il est juste là pour la prouesse de jeu.

La plupart des recettes sont débloquent automatiquement. D'autres le seront en parlant à certains PNJs. Dans tous les cas, toutes les recettes de rang supérieur à Novice demandent un niveau minimum pour être utilisées.

Un soft level cap permet au joueur de "rattraper" son retard ou au contraire de le ralentir pour éviter qu'il n'ait accès à des recettes trop tôt. Lorsqu'un coefficient est appliqué, le résultat l'est toujours par troncature (et un objet peut donc rapporter 0 XP).

Palier 1 : Début du jeu jusqu'à la remise du Cristal du savoir au Miroir aux Fées.

=> Le joueur pourra progresser sur le palier de Novice sans pénalité.

=> XP divisée par 4 une fois Apprenti

=> XP divisée par 16 une fois Compagnon

=> XP nullifiée une fois Maître

Palier 2 : Du miroir aux Fées jusqu'à Ynis Witrin où on remettra au joueur le Joyau du Savoir.

=> Si le joueur est encore Novice dans un artisanat, son XP sera multipliée par 4.

=> Le joueur pourra progresser sur le palier d'Apprenti sans pénalité.

=> XP divisée par 4 une fois Compagnon

=> XP divisée par 16 une fois Maître

=> Rendre visite à Kerdus permettra au joueur de se remettre instantanément à niveau (rang Apprenti) contre une somme d'argent s'il est encore Novice.

Palier 3 : Une fois le Joyau du Savoir obtenu

=> XP multipliée par 16 si encore Novice

=> Si le joueur est encore Apprenti dans un artisanat, son XP sera multipliée par 4.

=> Le joueur pourra progresser sur le palier de Compagnon et de Maître sans pénalité.

=> Rendre visite à Kerdus permettra au joueur de se remettre instantanément à niveau (rang Compagnon) contre une somme d'argent s'il est encore Novice ou Apprenti.

Minage

Le forgeage utilise principalement du métal comme matière première. Ces matériaux peuvent être minés dans la nature ou achetés (mais à un prix élevé).

On trouve aussi la Pierre stase, le Duvet et le Cuir, trois ingrédients communs pour la forge et pouvant se trouver sur des dépouilles de Pokémon. Ils peuvent être achetés en quantités plus importantes auprès des marchands pour celui qui n'a pas envie de partir à la chasse.

Les spots de minage sont reconnaissables à leur forme de stalagmite recouverts de filons métalliques. L'initiation de Kerdus sera nécessaire pour pouvoir exploiter ces filons.

Miner se fera par l'énergie de la Gemme Mythique pour un coût de 2 points en Mana.

Il existe 14 types de filons :

- Le filon de fer
- Le grand filon de fer
- Le filon de cuivre
- Le grand filon de cuivre
- Le filon d'argent
- Le grand filon d'argent
- Le filon d'or
- Le grand filon d'or
- Le petit filon de gemmes
- Le moyen filon de gemmes
- Le grand filon de gemmes
- Le petit filon de coquillages
- Le moyen filon de coquillages
- Le grand filon de coquillages

Chaque filon donnera en quantité plus ou moins abondante sa ressource principale + quelques extras si le héros a miné avec efficacité.

Plus le héros sera efficace dans son minage, plus le filon libérera des ressources mais mettra plus de temps à se régénérer (varie entre 1 et 12 jours pour les petits filons et entre 3 et 28 jours pour les plus gros, déterminé aléatoirement à chaque fois). Si le héros n'a pas réussi à faire un seul coup, le filon reste disponible pour une nouvelle tentative.

Astuce : il est possible de miner "à deux mains" pour accélérer l'efficacité. À vous de découvrir comment.

Qualité de minage

Le minage se compose d'un QTE dont le but est d'appuyer le plus de fois possible sur la touche Action durant une période allant de 2,0 à 4,0 secondes (durée déterminée aléatoirement). Le nombre de frappe déterminera la qualité du minage.

Qualité de minage	Mauvais	Moyen	Bon	Excellent	Parfait
Petits filons	1 à 9	10	16	24	32
Moyens filons	1 à 11	12	20	28	38
Grands filons	1 à 13	14	24	32	42

Petits filons : filons moyens de métal, petits filons de coquillages, petits filons de cristal
Moyens filons : riches filons de métal, filons de coquillages, filons de cristal,
Grands filons : riches filons de coquillages, riches filons de cristal,

Table de loot du Minage

La valeur à prendre en compte dans chaque grappe de 5 nombres (x/x/x/x/x) est selon la qualité du minage (respectivement Mauvais, Moyen, Bon, Excellent et Parfait).

Spots de minage				Temps de respawn (jours)	
Catégorie	Type			Mini	Maxi
Minerais	Normal	Pépite de fer		1	4 / 6 / 8 / 10 / 12
	Grand			2	8 / 11 / 14 / 17 / 20
	Normal	Pépite de cuivre		1	4 / 6 / 8 / 10 / 12
	Grand			2	8 / 11 / 14 / 17 / 20
	Normal	Pépite d'argent		1	4 / 6 / 8 / 10 / 12
	Grand			2	8 / 11 / 14 / 17 / 20
	Normal	Pépite d'or		1	4 / 6 / 8 / 10 / 12
	Grand			2	8 / 11 / 14 / 17 / 20
Coquillages	Petit	Sel <u>ou</u> Coquille Tréfonds		1	4 / 6 / 8 / 10 / 12
	Moyen	Sel et Coquille Tréfonds		2	8 / 11 / 14 / 17 / 20
	Grand	Sel et Coquille Tréfonds		3	12 / 16 / 20 / 24 / 28
Gemmes	Petit	Poussière Étoile		1	4 / 6 / 8 / 10 / 12
	Moyen	Poussière Étoile		2	8 / 11 / 14 / 17 / 20
	Grand	Morceau Étoile		3	12 / 16 / 20 / 24 / 28

Le temps de respawn est choisi aléatoirement entre le minimum et le maximum une fois le minage terminé. Plus le minage est réussi, plus l'intervalle maximum sera grand.

Unités lootées de l'objet principal		Loot bonus	Loot bonus 2
Minimum	Maximum		
1/2/3/5/7	2/3/5/8/10	Poussière Étoile (0/0/25/50/75)	
2/3/4/6/2	3/5/7/9/5	Poussière Étoile (0/0/50/100/150)	Maxi pépite de fer (50/100/100/100/200)
1/2/3/5/7	2/3/5/8/10	Poussière Étoile (0/0/50/100/150)	
2/3/4/6/2	3/5/7/9/5	Poussière Étoile (0/50/100/150/250)	Maxi pépite de cuivre (50/100/100/100/200)
1/2/3/5/7	2/3/5/8/10	Poussière Étoile (0/50/100/150/250)	
2/3/4/6/2	3/5/7/9/5	Poussière Étoile (0/100/150/200/300)	Maxi pépite d'argent (50/100/100/100/200)
1/2/3/5/7	2/3/5/8/10	Poussière Étoile (0/100/150/200/300)	
2/3/4/6/2	3/5/7/9/5	Poussière Étoile (0/150/200/250/350)	Maxi pépite d'or (50/100/100/100/200)
1/1/2/3/4 (1 des 2)	1/2/3/4/5 (1 des 2)	Écaille Cœur (0/20/40/80/120)	Perle (0 /0/50/100/150)
1/1/2/3/4 (les 2)	1/2/3/4/5 (les 2)	Écaille Cœur (0/40/80/120/160)	Grande Perle (0 /0/40/80/120)
1/2/3/4/6 (les 2)	2/3/5/7/10 (les 2)	Écaille Cœur (0/80/160/240/320)	Perle Triple (0 /0/30/60/100)
1/2/3/5/7	3/4/6/8/10	Perle (0/50/75/100/100)	
2/3/4/6/6	3/4/6/8/10	Grande Perle (0/0/20/40/60)	Morceau Étoile (0 /50/100/150/250)
1/1/2/3/4	1/1/2/3/4	Grande Perle (0/25/50/75/120)	Morceau Comète (0 /25/50/100/150)

Pour l'objet principal, la qualité est déterminée aléatoirement au sein de l'intervalle indiqué. Les valeurs entre parenthèses dans les loots bonus indiquent la probabilité sur 100 que l'objet soit donné pour respectivement un minage mauvais, moyen, bon, excellent et parfait. Si la valeur est supérieure à 100, le résultat de la division par 100 indique le nombre d'objets minimum, et le modulo (le reste de la division) la probabilité d'avoir un objet supplémentaire. Ex : 240 signifient que 2 unités seront lootées à coup sûr et que le 3^{ème} aura 40% de chance de tomber.

Chasse

Certains ingrédients ont pour origine le fruit de la chasse. Ils s'obtiennent en tuant un Pokémon sauvage : cela permettra de faire tomber à coup sûr un objet représentatif de sa lignée s'il ne tenait pas déjà un objet.

Les butins sont listés par ordre de priorité. Certaines formes évoluées peuvent dropper l'objet en deux exemplaires. (En vérité, chaque lignée a son loot paramétré manuellement, mais ce tableau donne le cas général.)

Butin	Icone	Prix	Pokémons tués qui le laissent tomber
(Objet tenu)	-	Variable	<i>(Est toujours looté en priorité en cas d'overkill.)</i>
Poudre Champignon		210 kels	Pokémon avec des champignons (lignées Paras, Balignon et similaires)
Soie brute		200 kels	Types Insecte et Fée
Écaille Cœur		250 kels	Types Eau non amphibiens, Dragons sans crocs
Ivoire		300 kels	Types Dragon, Pokémon avec des crocs ou des défenses bien visibles
Maxi Pépite de Fer		240 kels	Types Acier
Pierre Stase		200 kels	Types Roche
Graine		200 kels	Types Plante (peu utile en artisanat)
Glande à venin		300 kels	Types Poison (peu utile en artisanat)
Poussière Étoile		350 kels	Types Psy
Duvet		100 kels	Types vol ou Pokémon à fourrure épaisse
Cuir		100 kels	Pokémon avec une peau

La Poudre Champignon peut être obtenue par broyage de champignon cueillis.

La Poussière Étoile et la Maxi Pépite de Fer peuvent être obtenues par minage.

Tous les autres produits sont exclusivement le fruit de la chasse (bien qu'on puisse trouver dans la nature certains de ces objets en tant que butin fixe).

Si vous n'aimez pas faire couler le sang, certains vendeurs pourront vous vendre ces articles, mais à des prix élevés et en quantité limitée (leurs stocks se renouvellent avec le temps).

À noter que les types Spectres ne peuvent rien looter, étant intangibles par nature.

Les Légendaires ne laisseront pas de butin non plus (théoriquement, ils auront le tag d'immortalité à l'état sauvage, donc ne pourront pas succomber.).



LIVRE DE RECETTES DE FORGEAGE

(L'équilibrage n'étant encore qu'une estimation, les valeurs de Mana et d'XP ne sont pas toutes renseignées et servent juste à donner un ordre de grandeur.)

Le nombre d'ingrédients différents maximum par recette est de 5. Le menu sera donc dimensionné en conséquent.

Pour pouvoir exécuter une recette, le héros devra :

- Connaitre la recette
- Avoir assez de compétence (la jauge d'XP et le niveau de maîtrise seront affichés)
- Avoir assez de Mana (la jauge devra donc être affichée)
- Et bien entendu la liste des ingrédients requis

La recette sera "grisée" si une des trois dernières conditions n'est pas remplie.

Conversion

Toutes sont débloquées automatiquement

Icone	Objet forgé	Coût mat. premières/ produit fini	Ingrédients	Coût Mana	Gains d'XP
	Lingot de cuivre ☆☆☆☆	160 kels/ 160 kels	4 pépites de cuivre	1	1
	2 Lingots de cuivre ☆☆☆☆	320 kels/ 320 kels	Maxi pépité de cuivre	1	1
	Lingot d'argent ☆☆☆☆	1200 kels/ 1200 kels	4 pépites d'argent	1	1
	2 Lingots d'argent ☆☆☆☆	2400 kels/ 2400 kels	Maxi pépité d'argent	1	1
	Lingot d'or ☆☆☆☆	5000 kels/ 5000 kels	4 pépites d'or	1	1
	2 Lingots d'or ☆☆☆☆	10000 kels/ 10000 kels	Maxi pépité d'or	1	1

Pokéballs

Les recettes se débloquent automatiquement une fois le niveau d'expertise atteint

Icone	Objet forgé	Coût mat. premières/ produit fini	Ingrédients	Coût Mana	Gains d'XP
	Speed Ball cuivrée ☆☆☆☆	960 kels/ 1000 kels	Noigrume blanc + Cristal de stase + Lingot de cuivre	2	4
	Speed Ball argentée ★☆☆☆	2000 kels/ 2200 kels	Noigrume blanc + Cristal de stase + Lingot d'argent	4	16
	Speed Ball dorée ★★☆☆	5800 kels/ 6000 kels	Noigrume blanc + Cristal de stase + Lingot d'or	6	36
	Appât Ball cuivrée ☆☆☆☆	960 kels/ 1000 kels	Noigrume bleu + Cristal de stase + Lingot de cuivre	2	4
	Appât Ball argentée ★☆☆☆	2000 kels/ 2200 kels	Noigrume bleu + Cristal de stase + Lingot d'argent	4	16
	Appât Ball dorée ★★☆☆	5800 kels/ 6000 kels	Noigrume bleu + Cristal de stase + Lingot d'or	6	36
	Lune Ball cuivrée ☆☆☆☆	960 kels/ 1000 kels	Noigrume jaune + Cristal de stase + Lingot de cuivre	2	4
	Lune Ball argentée ★☆☆☆	2000 kels/ 2200 kels	Noigrume jaune + Cristal de stase + Lingot d'argent	4	16
	Lune Ball dorée ★★☆☆	5800 kels/ 6000 kels	Noigrume jaune + Cristal de stase + Lingot d'or	6	36
	Masse Ball cuivrée ☆☆☆☆	960 kels/ 1000 kels	Noigrume noir + Cristal de stase + Lingot de cuivre	2	4
	Masse Ball argentée ★☆☆☆	2000 kels/ 2200 kels	Noigrume noir + Cristal de stase + Lingot d'argent	4	16
	Masse Ball dorée ★★☆☆	5800 kels/ 6000 kels	Noigrume noir + Cristal de stase + Lingot d'or	6	36
	Niveau Ball cuivrée ☆☆☆☆	960 kels/ 1000 kels	Noigrume rouge + Cristal de stase + Lingot de cuivre	2	4
	Niveau Ball argentée ★☆☆☆	2000 kels/ 2200 kels	Noigrume rouge + Cristal de stase + Lingot d'argent	4	16
	Niveau Ball dorée ★★☆☆	5800 kels/ 6000 kels	Noigrume rouge + Cristal de stase + Lingot d'or	6	36
	Copain Ball cuivrée ☆☆☆☆	960 kels/ 1000 kels	Noigrume vert + Cristal de stase + Lingot de cuivre	2	4
	Copain Ball argentée ★☆☆☆	2000 kels/ 2200 kels	Noigrume vert + Cristal de stase + Lingot d'argent	4	16

	Copain Ball dorée ★★★★	5800 kels/ 6000 kels	Noigrume vert + Cristal de stase + Lingot d'or	6	36
	Love Ball cuivrée ★★★★	960 kels/ 1000 kels	Noigrume rose + Cristal de stase + Lingot de cuivre	2	4
	Love Ball argentée ★★★★	2000 kels/ 2200 kels	Noigrume rose + Cristal de stase + Lingot d'argent	4	16
	Love Ball dorée ★★★★	5800 kels/ 6000 kels	Noigrume rose + Cristal de stase + Lingot d'or	6	36

Armures

(Recettes non définitives, les ingrédients sont à équilibrer)

* = icônes à refaire

Icone	Objet forgé	Coût mat. premières/ produit fini	Ingrédients	Coût Mana	Gains d'XP
 *	Veste de Combat ★★★★	? kels/ ? kels	Duvet, 5 Cuirs, 2 Lingots de cuivre, 2 Grandes Perles	22	-
 *	Armure de Combat ★★★★	? kels/ ? kels	20 Lingots de cuivre, 5 Lingots d'argent, 2 Cuirs, 1 Morceau Étoile	22	-
	Protecteur ★★★★	? kels/ ? kels	30 Lingots de cuivre, 2 Lingots d'argent, 3 Cuirs, 1 Morceau Étoile, 2 Joyaux Roche	16	
 *	Casque Brut ★★★★	? kels/ ? kels	8 Lingots de cuivre, 2 Lingots d'Argent, Piquants, 2 Crocs Dragon	16	
	Grosses Bottes ★★★★	? kels/ ? kels	8 Lingots de cuivre, 2 Lingots d'Argent, 1 Pierre Stase, 2 Cuirs	16	
 *	Lunettes Filtre ★★★★	/ 6000 kels	Grande Perle + Lingot d'argent + Poussière Étoile + Cuir	14	

Plumes

(Rajouter 1 ou 2 Duvets en ingrédients ?)

Ces recettes seront débloquentes une fois un PNJ bijoutier atteint. Ce PNJ fabrique des grigris sous forme plumes en métal pour que les Pokémon jouent avec.

Objet forgé	Coût mat. premières/ produit fini	Ingrédients	Coût Mana	Gains d'XP
3 Ailes Santé ★☆☆	760 kels/ 900 kels	1 Duvet + Baie Grena + Poussière Étoile + Lingot de Cuivre	1	
3 Ailes Force ★☆☆	760 kels/ 900 kels	Baie Alga + Poussière Étoile + Lingot de Cuivre	1	
3 Ailes Armure ★☆☆	760 kels/ 900 kels	Baie Qualot + Poussière Étoile + Lingot de Cuivre	1	
3 Ailes Esprit ★☆☆	760 kels/ 900 kels	Baie Lonme + Poussière Étoile + Lingot de Cuivre	1	
3 Ailes Mental ★☆☆	760 kels/ 900 kels	Baie Resin + Poussière Étoile + Lingot de Cuivre	1	
3 Ailes Sprint ★☆☆	760 kels/ 900 kels	Baie Tamato + Poussière Étoile + Lingot de Cuivre	1	
11 Ailes Santé ★★☆☆	2550 kels/ 3300 kels	Baie Frista + Poussière Étoile + Lingot d'Argent	2	
11 Ailes Force ★★☆☆	2350 kels/ 3300 kels	Baie Lichii + Poussière Étoile + Lingot d'Argent	2	
11 Ailes Armure ★★☆☆	2350 kels/ 3300 kels	Baie Lingan + Poussière Étoile + Lingot d'Argent	2	
11 Ailes Esprit ★★☆☆	2350 kels/ 3300 kels	Baie Sailak + Poussière Étoile + Lingot d'Argent	2	
11 Ailes Mental ★★☆☆	2350 kels/ 3300 kels	Baie Pitaye + Poussière Étoile + Lingot d'Argent	2	
11 Ailes Sprint ★★☆☆	2350 kels/ 3300 kels	Baie Abriko + Poussière Étoile + Lingot d'Argent	2	

Divers

(Recettes non définitives, les ingrédients sont à équilibrer)

* = icônes à refaire (mettre l'image de la poupée de clonage)

À voir si le Fil d'Ariane sera utilisé, car je prévois une fonctionnalité de téléportation pour le héros, utilisable à volonté (évitera un softlock). Sinon objet non consommable comme dans Pokémon EB ?

Icone	Objet forgé	Coût mat. premières/ produit fini	Ingrédients	Coût Mana	Gains d'XP
 *	Poké Poupée ★☆☆	? kels/ 300 kels	Duvet, Cuir	2	3
	Fil d'Ariane ★☆☆	? kels/ 500 kels	3 Cuirs	2	3
	Mouchoir Soie ★☆☆		5 Duvets		
	Poudre Claire ★☆☆		Lingot de cuivre, Lingot d'argent, Lingot d'or, Poussière Étoile		
 *	Bracelet Macho ★☆☆		Lingot d'argent, 2 Cuirs		
	Roche Royale ★☆☆		Pierre Stase, Lingot d'argent, Lingot d'or		
	Bandeau ★☆☆		2 Cuir + 1 Duvet		
	Bandeau Muscle ★☆☆		Bandeau + Baie Lichii + Cuir	6	
 *	Lunettes Sages ★☆☆		Grande Perle + Lingot d'argent		
	Pierre ovale ★☆☆		Pierre stase + Lingot de cuivre + Perle		
 *	Loupe ★☆☆		Perle + Lingot de cuivre		
 *	Lentille Zoom ★☆☆		Perle + Lingot de cuivre		
 *	Lentilscope ★☆☆		Grande Perle + Lingot de cuivre		
	Ceinture Pro ★☆☆		2 Cuir + 1 Duvet		
	Balle Fer ★☆☆	1600 kels/ 1750 kels	10 Lingots de cuivre		

	Ralentiqueue ★☆☆☆		2 Pierres Stases		
	Piquants ★☆☆☆		3 Lingots de cuivre		
	Griffe Rasoir ★☆☆☆		Croc Dragon + Lingot d'argent		
	Croc Rasoir ★☆☆☆		Croc Dragon + Joyau Sol		
	Bande Étreinte ★☆☆☆		2 Cuirs + Grande Perle		