

LIVRET ARTISANATS,  
RESSOURCES ET COMMERCES



LES CHRONIQUES DE  
MOHAJ

VI.0.0 AVRIL 2023



*"ILS NE SAVAIENT PAS QUE C'ÉTAIT IMPOSSIBLE, ALORS ILS L'ONT FAIT."*



# SOMMAIRE



<b>COMMERCE (JEU MARCHAND)</b> .....	<b>1</b>
MARCHÉ DES DENRÉES.....	1
CONVOIS DE MARCHANDISES.....	1
CONVOIS DE RAVITAILLEMENT.....	1
<b>LES RESSOURCES</b> .....	<b>2</b>
<b>RÉCOLTER</b> .....	<b>3</b>
QUANTITÉ DE RESSOURCES DISPONIBLES.....	3
MÉTHODE DE RÉCOLTE.....	3
<b>FABRICATION</b> .....	<b>4</b>
UTILISER LES RECETTES.....	5
RECHERCHE DE NOUVELLES RECETTES.....	6
<b>AMÉLIORER LE COFFRE DE FACTION</b> .....	<b>6</b>
<b>CAS PARTICULIERS DES PIÈGES ET CADENAS</b> .....	<b>6</b>
<b>ENTRETIEN DU MATÉRIEL</b> .....	<b>7</b>

# COMMERCE (JEU MARCHAND)

## MARCHÉ DES DENRÉES

Chaque jour à partir de 9H, grâce à la compétence Marchand, un personnage peut se tenir informé du coût des denrées en fonction des zones d'influence de chaque faction. Pour ça il suffit de se rendre au PC Orga et de demander à consulter le Marché des denrées.

Chaque nuit à partir de 22H, grâce à la compétence Marchand, un personnage peut augmenter ou diminuer le coût d'une seule et unique denrée jusqu'à 50% dans la zone d'influence de sa faction. Ce cours définit à combien la faction achète la denrée. Le nouveau prix est appliqué le lendemain à 9H sur le Marché des denrées. Attention si plusieurs Marchands d'une même faction appliquent des variations sur une même denrée, celle-ci subira une hausse ou une baisse correspondant à l'application de toutes les variations.

Si une ressource n'est pas présente sur le marché des denrées, un Marchand peut en fixer le prix d'achat pour sa faction à partir de 22H sans qu'il s'agisse de son action de spéculation décrite ci-dessus. Si une ressource n'est pas référencée en achat par une faction, celle-ci ne l'achète tout simplement pas.

## CONVOIS DE MARCHANDISES

Chaque jour, un personnage avec la compétence Marchand peut envoyer un convoi de marchandises vers une destination. Il faudra cependant avoir les documents de sauf conduit pour traverser les zones d'influence de factions. Ces documents et les ressources à convoier doivent se trouver dans une enveloppe "Convoi de marchandises" dans le coffre de faction à 1H00 du matin au plus tard et y demeurer jusqu'à 5H00. Les convois partent de façon aléatoire entre ces deux horaires (un orga passera récupérer les ressources dans le coffre de faction et les remplacera par leur valeur en monnaie de jeu si elles n'ont pas subi un cambriolage et que le convoi ne risque pas d'être bloqué faute de sauf conduit).

Les enveloppes sont fournies par l'organisation en début de jeu.

## CONVOIS DE RAVITAILLEMENT

Certaines factions sont en conflit, avec des fronts à maintenir. Les convois de ravitaillement permettent d'apporter un soutien logistique non négligeable aux fronts. Chaque jour, un personnage avec la compétence "Marchand" peut envoyer un convoi de ravitaillement vers un front de conflit. Ce convoi ne nécessite pas de sauf conduit pour passer car il est considéré comme lourdement escorté, cependant traverser une zone d'influence sans le consentement d'une faction avec ce type de convoi peut être pris comme une agression. Les documents de droits de passage ou sauf conduit et les ressources à convoier doivent se trouver dans une enveloppe "Convoi de ravitaillement" contenant la destination du convoi dans le coffre de faction à 1H00 du matin au plus tard et y demeurer jusqu'à 5H00. Les convois partent de façon aléatoire entre ces deux horaires (un orga passera récupérer les ressources dans le coffre de faction si elles n'ont pas subi un cambriolage). Notez que ces convois ne rapportent pas de monnaie de jeu, mais peuvent être déterminants quant à la puissance de votre faction d'un point de vue géopolitique.

Les enveloppes sont fournies par l'organisation en début de jeu.



# LES RESSOURCES



Les ressources peuvent être de huit types différents : Pierre, Pierre Précieuse, Roche, Minéral, Bois, Plante, Nourriture ou Équarrissage.

Elles peuvent être de trois raretés différentes, symbolisées par des losanges colorés en bleu, rouge, vert, orange, violet, jaune ou blanc :

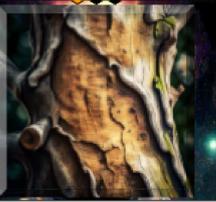
- Commune (un losange coloré),
- Rare (deux losanges colorés),
- Mythique (trois losanges colorés)

Une carte de ressource représente une quantité de 1, quantité considérée comme utile à l'usage des artisans. Il ne s'agit pas d'un volume ou d'un poids absolu.

Elles servent à fabriquer via des compétences de fabrication des cartes d'objets de jeu. Pour fabriquer une carte objet de jeu, reportez vous à la section Fabrication plus bas.

Il en existe une grande variété à découvrir en jeu. Pour pouvoir collecter une ressource d'un type donné, il faut la compétence de récolte adaptée parmi Forestier (Nourriture et Équarrissage), Mineur (Roche et Minéral), Gemmologue ( Pierre et Pierre Précieuse) et Bûcheron ( Bois et Plante).

Quelques exemples de Ressources :

<p>Bois : Bois de Drogone</p>  <p>Il pousse dans les terres rouges des plaines de Drogone. Il est connu pour sa couleur rouge, sa résistance au feu, sa solidité et sa longévité. On l'appelle souvent Bois de Fer compte tenu de la proportion de minerai de fer qu'il contient et qui lui confèrent ses propriétés extraordinaires.</p>	<p>Plante : Rose Commune</p>  <p>Une fleur répandue dans le Sud et l'Est du continent. Elle est connue pour avoir quelques propriétés de stimulation sanguine. Elle existe en de nombreuses versions avec des propriétés variables.</p>	<p>Nourriture : Cambium</p>  <p>La couche inférieure de l'écorce de certains arbres peut servir de nourriture et permet d'éviter les fongues. Le cambium bien préparé, à défaut de qualité gustative, possède une certaine qualité nutritionnelle. <i>"Tant que j'aurai un arbre, personne ne mourra de faim."</i></p>	<p>Équarrissage : Fourrure</p>  <p>La fourrure d'amingaux est un matériau standard dans la confection de vêtements chauds.</p>
<p>Pierre Précieuse : Saphir</p>  <p>Pierre précieuse rare d'un bleu intense. Dans les superstitions elle est associée au désespoir et aux facultés spirituelles. <i>"Les pierres précieuses sont probablement des cristallisations élémentaires naturelles."</i></p>	<p>Pierre : Terre de Drogone</p>  <p>Ce sable abonde dans la plaine de Drogone qu'il recouvre intégralement. Il est sacré dans la culture Orc et on lui prête de nombreuses vertus. Il est riche en Fer, Rubis et Chrono parmi d'autres minéraux mais sous forme de fines particules et sert dans la fabrication de l'acier Damascus.</p>	<p>Minéral d'Argent</p>  <p>Minéral rare, extrait principalement des mines d'Arthais, et du cratère de Zigorathian. Il est principalement utilisé pour les ornements, sa conductivité magique mais il sert également à la fabrication de la monnaie. On l'allie souvent au minerai de Mithril afin d'obtenir un alliage intéressant.</p>	<p>Roche : Calcaire</p>  <p>On trouve cette roche abondamment à proximité de la mer dont elle serait les vestiges anciens. Elle est très demandée pour la construction des bâtiments. On en extrait également la chaux, le Marbre et le Silex. Ce qui explique qu'elle soit particulièrement demandée.</p>

# RÉCOLTER

## QUANTITÉ DE RESSOURCES DISPONIBLES

La quantité de ressources récoltables (hors commerce ou quêtes) lors de l'évènement varient en fonction du nombre de joueurs. Pour vous donner un ordre d'idée de la disponibilité des ressources, voici un petit tableau :

Rareté	Quantité	Exemple pour 100 joueurs
Commune	1 x le nombre de joueur	100
Rare	10 fois moins que la commune	10
Mythique	10 fois moins que la rare	1

En fonction de la région géographique de l'évènement, une variation peut être appliquée par rapport à la spécificité locale. Par exemple, le Lys pousse particulièrement bien à Demenys ; comme il s'agit d'une plante commune, il est possible que non pas 100 Lys soient disponibles à la récolte mais 200 Lys.

Trouver des informations sur la disponibilité locale des ressources peut être un atout majeur dans le commerce.

## MÉTHODE DE RÉCOLTE

Récolter consiste à extraire des cartes ressources d'une pochette ou d'une urne de récolte qui vous seront présentées au brief général au début du jeu.

Les ressources ne sont récoltables que si vous possédez la compétence adaptée :

- \_ Pour la Roche et le Minerai, vous devez posséder la compétence Mineur
- \_ Pour le Bois et les Plantes, vous devez posséder la compétence Bûcheron
- \_ Pour la Nourriture et l'Équarrissage, vous devez posséder la compétence Forestier
- \_ Pour les Pierres et Pierres Précieuses, vous devez posséder la compétence Gemmologue

Vous êtes limités dans ce que vous pouvez transporter par vos emplacements libres d'inventaire et vos emplacements bonus de récolteur.

Pour récolter, il vous suffit de mimer pendant 30 secondes l'acte de récolte, puis de prendre une carte de ressource dans la pochette ou l'urne de récolte. Vous devez donc attendre 30 secondes minimum pour prendre une autre carte ressource en main. Vous ne pouvez récolter que si vous êtes hors combat.



Lorsque une pochette ou urne de récolte est vide, il n'y a plus de ressources disponibles à cet endroit jusqu'à la fin du jeu. Les pochettes et urnes de récolte se trouvent un peu partout et sont souvent cachées. La compétence Cartographie peut permettre d'en découvrir certaines, de même que les compétence Explorateur et Archéologue, ou encore Réseau d'information et Marché Noir suivant des modalités à découvrir en jeu.

Attention, la récolte n'est pas sans danger. Outre Saurides et autres prédateurs, il arrive que vous trouviez un aléas de récolte. Si c'est le cas, lisez la carte et subissez-en les effets avant de la remettre dans l'urne ou la pochette de récolte.

# FABRICATION



La fabrication vous permet de transformer des ressources en objets de jeu. L'artisanat est un outil puissant pour une faction et les secrets de fabrication sont régulièrement des enjeux de conflits.

Chaque faction possède des secrets de fabrication jaloués par d'autres. Pourtant, il arrive qu'afin de réaliser des œuvres particulièrement complexes plusieurs artisans mettent temporairement en commun leurs savoirs, sans pour autant se les transmettre.

Notez que pour beaucoup de ces savoirs, il s'agit de secrets de fabrication parfois millénaires et que ces recettes sont souvent hors de prix. En fonction de votre faction vous posséderez les recettes correspondants aux savoirs qu'elle détient. Vous êtes véritablement le gardien de ces savoirs... mais ils sont volables... ou négociables.

Pour peu que vous possédiez un parchemin ou du papier et un peu d'encre ( cartes d'éléments de jeu), vous êtes capable de recopier une de ces recettes et la transmettre (à faire valider au PC Orga). Attention, certaines transmissions peuvent être considérées comme des trahisons par votre faction et avoir de lourdes conséquences géopolitiques.

A la création du personnage vous obtenez un lot de 3 recettes de votre faction contenant en prérequis votre compétence d'artisanat.

Trouver des recettes se fait en jeu, par échanges, négociations, résolution de quête, expérimentation... etc

**Vous ne pouvez fabriquer que dans un camp (pas forcément le votre) muni d'une représentation d'un atelier correspondant à votre artisanat. Il peut être figuratif et non fonctionnel, mais vous devez disposer du minimum d'une représentation des éléments ci-dessous :**

- **Un atelier de forgeron ou d'armurier doit contenir au moins une petite enclume et un marteau.**
- **Un atelier d'apothicaire ou d'alchimiste doit contenir au moins une dizaine de fioles de liquides colorés.**
- **Un atelier de bricoleur ou d'ingénieur doit à minima contenir une planche, une équerre et des crayons.**
- **Un atelier de joaillier ou d'orfèvre doit à minima contenir une loupe, une pince et une lime.**

**La représentation des ateliers peut avoir un impact sur la difficulté de fabrication. Vous pourrez éventuellement louer un atelier à certains endroits.**

## UTILISER LES RECETTES

Il existe de nombreuses recettes, certaines faisant appel à plusieurs compétences de fabrication. Si c'est le cas et que vous ne possédez pas toutes les compétences requises, rassurez-vous, vous pouvez fabriquer en équipe et ainsi rassembler toutes les compétences nécessaires.

Une recette possède :

- un nom
- un niveau de difficulté, symbolisé par des étoiles
- une liste de prérequis indiquant les compétences nécessaires à sa réalisation
- une liste d'ingrédients qui seront consommés pour réaliser l'objet
- Le résultat prévu

Pour la réaliser, après 5 minutes de RP libre par niveau de difficulté ( que vous pouvez répartir par tranche de 5 minutes entre plusieurs artisans figurant dans les prérequis), vous devrez amener la recette ainsi que les ingrédients à l'orga de camp du lieu de fabrication qui vous fera piocher une carte de résolution d'artisanat par participant. Vous choisissez la résolution parmi ces cartes et les rendez à l'orga. Si c'est une réussite, vous obtenez également la carte de l'objet fabriqué.

Pour information, plus le niveau est élevé, plus il y a de chance d'échec et de contre coup. Souvenez-vous que vous pouvez toujours choisir d'échouer sans contre coup plutôt que de réussir avec des conséquences irréversibles.

Souvenez -vous que l'on travaille souvent plus vite et mieux à plusieurs.

Recette : lingots d'Acier ★



**Prérequis :** Forgeron  
**Ingrédients :** Minéral de Charbon, Minéral de Fer  
**Résultat :** 2x lingots d'Acier

Lingot d'Acier



**Equipement :** Lingot d'Acier  
**Prérequis :** Forgeron  
**Effet :** Cet alliage commun mais particulièrement résistant est utilisé dans la production d'armes et d'armures issues de la forge mais également dans la fabrication d'objets du quotidien. C'est l'un des alliages les plus communs.

Recette : Armure Lourde d'Acier ★



**Prérequis :** Armurier  
**Ingrédients :** 3 lingots d'Acier  
**Résultat :** une armure lourde d'acier

Armure Lourde d'Acier (non-volable)



**Equipement :** Armure Lourde  
**Prérequis :** Port d'armure 3  
**Effet si portée :** effets standard, (+5 PEV / - 2 PDM)

Recette : Potion de Soin ★★



**Prérequis :** Alchimiste  
**Ingrédients :** 3 Roses Impériales  
1 Eau Pure  
**Résultat :** Potion de Soin ( 3 doses )

Potion de Soin (3 doses)



**Equipement :** Consommable  
**Prérequis :** usage Hors combat  
**Effet :** Chaque dose rend 1 PEV sans pouvoir dépasser vos PEVmax. Toutes les doses doivent être utilisées dans les 15 minutes suivant la première utilisation. A ramener au PC Orga après utilisation.

## RECHERCHE DE NOUVELLES RECETTES



Qu'il s'agisse de créer quelque chose de nouveau ou d'optimiser une recette déjà existante, il vous faudra passer par une phase de recherche. La recherche peut se faire en solo ou en équipe d'artisans dont un responsable de la recherche qui pourra décider du nom du chef d'œuvre accompli. Les effets recherchés doivent être déterminés et concertés avec les orgas (au pc orga) puis il faudra rassembler les ressources et faire des essais. Chaque essai consomme les ressources mais vous rapprochera peut-être de la réussite.

Chaque essai est considéré comme une fabrication et suit donc les mêmes règles concernant les cartes de résolutions d'artisanat... notez cependant, qu'il est infiniment plus compliqué d'inventer que de reproduire et que le risque d'échec est par conséquent plus grand. Certains actes de jeu, usage de compétences adéquates, effet d'environnement, méthodologies et autres peuvent impacter la recherche.

Il est également possible que votre recherche donne un résultat qui n'était pas forcément celui attendu.

## AMÉLIORER LE COFFRE DE FACTION

Pour améliorer le coffre de faction, un ou plusieurs ingénieurs doivent réaliser un acte de fabrication d'artisanat comme s'ils possédaient les recettes suivantes (elles sont connues de tout ingénieur) :

- Coffre de faction niveau 1 : difficulté 1, 1 ressource de n'importe quel Bois
- Coffre de faction niveau 2 : difficulté 2, 1 ressource de n'importe quel Minerai
- Coffre de faction niveau 3 : difficulté 3, 1 ressource de n'importe quel Bois rare
- Coffre de faction niveau 4 : difficulté 4, 1 ressource de n'importe quel Minerai rare

Bien entendu chaque niveau est dépendant de la réalisation du précédent. A l'issue de chaque amélioration réussie, il vous sera remis une fiche des propriétés du coffre de la faction à placer à l'intérieur de celui-ci.

## CAS PARTICULIERS DES PIÈGES ET CADENAS

Les cadenas et pièges, fabriqués par les ingénieurs sont un cas particulier de l'artisanat. En effet, il s'agit des seuls crafts qui donnent lieu à une représentation physique fournie par l'organisation au PC Orga. A contrario des autres crafts, il vous faudra donc passer exclusivement par le PC Orga et non votre orga de camp pour valider ces fabrications. En dehors de cette différence, tout le reste est identique à une fabrication standard. Il vous faut la carte de recette dans votre livre de recette d'artisanat.

Pour la fabrication de cadenas, vous échangerez vos ressources contre un cadenas du type de la recette si vous n'échouez pas votre fabrication.

Pour la fabrication de piège, en cas de réussite, vous échangerez vos ressources contre la carte du piège, une épingle à nourrice, ainsi qu'une longueur de ficelle et quantité de patafix et de clochettes variable en fonction de la recette. N'oubliez pas que seul un bricoleur peut installer un piège ou le remettre en service.

# ENTRETIEN DU MATÉRIEL

Tout équipement ayant des effets permanents doit être entretenu entre deux événements. Pour chaque objet rare ou mythique que vous possédez, vous devez posséder dans votre inventaire remis à votre orga de camp à la fin de l'événement une carte d'entretien réalisé par l'artisanat adapté. Le coup d'entretien varie en fonction de l'objet. En absence de carte d'entretien, l'objet perdra ses capacités non standard au début du prochain événement (la carte sera échangée contre une carte spécifiant la désactivation des effets, voir ci-contre). A n'importe quel moment, vous pourrez utiliser une carte d'entretien adaptée pour réactiver ses effets au PC orga.

Les effets standards sont décrits dans les règles générales.

**Armure du Loup Bleu**  
(non-volable)



**Équipement** : Armure intermédiaire  
**Prérequis** : Port d'armure 2  
**Effet** : effets standards (+3 PEV / -1 PEIN)  
 + 1 annonce Esquive gratuite par combat  
 + 2PEIN

Sur la carte, il s'agit d'un rappel, pas d'un bonus supplémentaire. Chaque effet non standard est signalé par la présence d'un + avant sa mention.

**Armure du Loup Bleu**  
(non-volable)



**Équipement** : Armure intermédiaire  
**Prérequis** : Port d'armure 2  
**Effet** : effets standards (+3 PEV / -1 PEIN)

**Entretien nécessaire**

Pour un artisan, un entretien consiste à maintenir en état de fonctionnement un objet issu de son artisanat ou sa branche d'artisanat. Pour réaliser un entretien, il suffit d'utiliser l'un des composants ayant servi à la fabrication de l'objet, d'amener ce composant et l'objet au pc orga pour récupérer la carte d'entretien adéquat. La difficulté se trouve sur le fait de retrouver un composant ayant servi dans la fabrication, lorsqu'on ne l'a pas soi-même fabriqué.

Par exemple, pour réaliser l'entretien de l'Armure du loup bleu, on peut utiliser, un lingot d'acier vivant, ou 1 minerai de cobalt, ou une armure de cuir runique ou une cristallisation spectrale.

Notez que sans la recette, trouver un des ingrédients peut devenir un véritable casse-tête.

L'œil d'un expert du recyclage peut parfois aider, mais il ne pourra identifier que des ressources de base et non des ingrédients transformés au préalable comme l'armure de cuir runique.

Une fois la carte d'entretien obtenue, il vous faudra la placer avec l'objet réactivé dans votre porte carte.

**Recette : Armure du Loup Bleu**



**Prérequis** : Armurier, Alchimiste  
**Ingrédients** : 1 lingot d'acier vivant,  
 1 Minerai de Cobalt  
 1 Armure en Cuir Runique  
 1 Cristallisation Spectrale  
**outil** : armure du Loup Bleu

**Minerai de Cobalt**



Minerai rare, extrait principalement du cratère de Zigorathan, Faenor et Arthais, il est principalement utilisé pour les ornements, sa conductivité magique et trouve sa place dans de nombreux alliages. L'intégralité de ses propriétés sont encore mal connues

**Entretien**  
(à laisser avec l'objet concerné)



**Objet** : \_\_\_\_\_

**Matériaux** : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Valable jusqu'au** : \_\_\_\_\_



L'ÉQUIPE ORGA VOUS REMERCIE D'AVOIR PRIS LE TEMPS DE LIRE CE LIVRET DE RÈGLE CONCERNANT L'ARTISANAT, LES RESSOURCES ET LE COMMERCE. VOUS POUVEZ NOUS POSER VOS QUESTIONS SUR  
DISCORD [HTTPS://DISCORD.GG/SFZT33ZIG6](https://discord.gg/sfzt33zig6)  
OU PAR MAIL À [CONTACT@GNOLOGIK.COM](mailto:CONTACT@GNOLOGIK.COM)