

LIVRET ARTISANATS,
RESSOURCES ET COMMERCES



LES CHRONIQUES DE
MOHAJ

VI.I.O SEPTEMBRE 2023



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



SOMMAIRE



COMMERCE (JEU MARCHAND).....	1
MARCHÉ DES DENRÉES.....	1
CONVOIS DE MARCHANDISES.....	1
CONVOIS DE RAVITAILLEMENT.....	1
LES RESSOURCES.....	2
RÉCOLTER.....	3
QUANTITÉ DE RESSOURCES DISPONIBLES.....	3
MÉTHODE DE RÉCOLTE.....	3
FABRICATION.....	5
UTILISER LES RECETTES.....	6
APPRENDRE UNE RECETTE.....	7
RECHERCHE DE NOUVELLES RECETTES.....	7
AMÉLIORER LE COFFRE DE FACTION.....	8
CAS PARTICULIERS DES PIÈGES ET CADENAS.....	8
ENTRETIEN DU MATÉRIEL.....	9
QUELQUES BASES ÉCONOMIQUES.....	10
LE COÛT DE LA VIE.....	10
FORTUNE PERSONNELLE DES PERSONNAGES JOUEURS.....	10

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 Planisphère et de demander à consulter le Marché des denrées.

Chaque nuit à partir de 22H et jusqu'à minuit, 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 dans toutes ses zones d'influences. 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 0H00 au plus tard chaque jour et y demeurer jusqu'à 9H00 du matin. 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 peuvent être 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 0H00 au plus tard et y demeurer jusqu'à 9H00 du matin. 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.

Les ressources et les objets de jeu 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)

La signification de ces couleurs est à découvrir en jeu.

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 créer via des compétences d'artisanat des cartes d'objets de jeu ou remplir des objectifs économiques et autres usages variés.

Pour réaliser 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 minéral 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 famines. 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 de pinoux</p>  <p>La fourrure des pinoux possède une douceur incomparable, très appréciée des lissierands de Port-Ghéraut. Leurs teintes naturelles peuvent prendre toutes les couleurs. Le pinoux n'est pas rare, mais gare aux morsures de ce petit carnivore.</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 Zlogorahian, il est principalement utilisé pour les ornements, sa conductivité magique mais il sert également à la fabrication de la monnaie. On l'aille souvent au minéral 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'événement varie en fonction du nombre de joueurs. Pour vous donner un ordre d'idée de la disponibilité des ressources, voici un petit tableau qui vous fournit la quantité d'une ressource pour 100 joueurs suivant sa rareté (chaque ressource est traitée de la même façon) :

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'événement, 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 et signalées par les représentations ci-dessous.



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, bandits 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 des recettes correspondant 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 et économiques.

A la création du personnage vous obtenez un lot de **5 recettes** de votre faction contenant en prérequis votre compétence d'artisanat. Vous choisissez ces recettes parmi une liste possédée par votre faction.

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 vôtre) muni d'une représentation d'un atelier correspondant à votre artisanat. Il peut être figuratif et non fonctionnel, mais vous devez disposer au minimum d'une représentation des éléments ci-dessous :

- Un atelier de Forgeron doit contenir au moins une petite enclume et un marteau.
- Un atelier d'Alchimiste doit contenir au moins une dizaine de fioles de liquides colorés.
- Un atelier d'Ingénieur doit à minima contenir une équerre et des crayons.
- Un atelier d'Orfèvre doit à minima contenir une loupe et une lime.
- Un atelier de Tailleur doit à minima contenir un cercle de broderie et du fil

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

Attention, on ne peut fabriquer qu'une seule chose à la fois dans un même atelier, même si plusieurs personnes peuvent y réaliser la même recette ensemble.

Il faut à minima un artisan capable de réaliser la recette pour tenter de fabriquer son contenu. C'est à dire un artisan dont le niveau d'artisanat dans un métier prérequis correspond au moins au niveau de difficulté de la recette :

- Artisan niv 1, pour les recettes de difficulté 1 à 3
- Artisan niv 2, pour les recettes de difficulté 4 à 6
- Artisan niv 3 pour les recettes de difficulté 7 à 9
- Artisan niv 4, pour les recettes de difficulté 10 à 12
- Artisan niv 5, pour les recettes de difficulté 13 à 15
- Artisan niv 6, pour les recettes de difficulté 16 à 18

Notez que certains matériels d'atelier (carte de jeu) vous permettent de réduire la difficulté des recettes et donc de pouvoir les réaliser avec un niveau d'Artisan moindre.

UTILISER LES RECETTES

Il existe de nombreuses recettes, certaines faisant appel à plusieurs compétences de fabrication. 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 le chiffre dans l'étoile
- une liste de prérequis indiquant les compétences et le matériel d'atelier nécessaires à sa réalisation
- une liste d'ingrédients qui seront consommés pour réaliser l'objet
- Le résultat prévu

Un maître d'œuvre est désigné par les participants pour diriger la recette. Il doit posséder la recette et avoir le niveau pour la réaliser dans l'un des métiers en prérequis. Les participants doivent prévenir en amont l'orga ou pnj référent du camp qu'ils vont participer à la recette. Chaque participant à la recette peut apporter un bonus en fonction de son niveau d'artisanat et du niveau de difficulté de la recette. Un artisan dont le niveau est supérieur au minimum requis pour la difficulté de la recette apportera un bonus.

Une fois l'orga ou le pnj référent prévenu, il vous faut réaliser la recette en 5 minutes de RP libre par tranche de 3 niveaux de difficulté (que

vous pouvez répartir par tranche de 2 minutes entre plusieurs artisans pour gagner du temps, ainsi si vous êtes 5 à travailler sur une recette de niveau 12 qui devrait prendre 20 minutes, chacun peut prendre 4 minutes de rp en même temps pour produire l'objet). Le

Recette : lingots d'Acier

1

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

Lingot d'Acier



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

3

Prérequis : Armurier
Ingrédients : 1 Acier, 1 Cuir, 1 Rivets
Résultat : une armure lourde d'acier

Armure Lourde d'Acier (non-volable)



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

Recette : Potion de Soin

3

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

Potion de Soin (3 doses)



Équipement : 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. À ramener au PC Orga après utilisation.

maître d'œuvre doit alors amener la recette ainsi que les ingrédients à l'orga ou PNI référent de camp du lieu de fabrication, qui lui fera piocher la carte de résolution d'artisanat, dans un paquet composé en fonction de la difficulté et des différents bonus octroyé par l'atelier et l'équipe de production. Si c'est une réussite, il obtient alors 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.

APPRENDRE UNE RECETTE

A la création, vous pouvez choisir 5 recettes parmi celles qui vous sont accessibles en fonction de votre métier et de votre faction. Contrairement aux parchemins de sorts, ces cartes de recettes vous sont remises au début de chaque opus même si vous les avez égarées volontairement ou non à l'opus précédent.

Pour apprendre une recette déjà existante, il vous faut en faire une copie. En général, une ressource de parchemin ou papier, une ressource d'encre et l'originale suffisent à créer une copie au PC Orga, la compétence lecture et écriture n'étant pas nécessaire.

Les recettes sont considérées comme compréhensibles quelque soit la langue, il n'est donc pas nécessaire de savoir lire et écrire. On considère qu'une recette regroupe des schémas et dessins décrivant les ingrédients mais également la méthode et les manipulations à effectuer. Notez que comme tout parchemin muni d'un titre, la compétence mémorisation vous permet de ne pas avoir besoin de l'original pour la copie.

A la fin d'un opus, chaque recette présente dans l'inventaire de votre personnage (remis aux orgas en fin de jeu) intègre les recettes qui vous seront restituées au début de chaque opus. En début d'opus vous récupérerez donc vos recettes d'origine (même si elles avaient été volées) ET toutes les recettes conservées au moins le temps d'une inter-partie.

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 caractéristiques 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 ingénieur peut installer un piège ou le remettre en service une fois qu'il a été désamorcé et que la compétence Désamorcer un piège est nécessaire pour tenter de le désamorcer.

ENTRETIEN DU MATÉRIEL

Tout équipement ayant des effets permanents doit être entretenu entre deux évènements. 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'évènement 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 évènement (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 PEM)
 + 1 annonce Esquive gratuite par combat
 + 2PEM

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 PEM)

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 : Forgeron, Alchimiste
Ingrédients : 1 Armure en Cuir Runique
 1 lingot d'Acier vivant, 1 Minerai de Cobalt,
 1 Cristallisation de Vent, 1 Cristallisation de Ténèbres
Produit : 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 : _____

QUELQUES BASES ÉCONOMIQUES

LE COÛT DE LA VIE

La monnaie est le Dragon. Celle-ci est utilisée par la plupart des cités et son histoire est à découvrir en jeu. Il en existe 3 déclinaisons ayant des valeurs différentes :

- Le Dragon de Cuivre, abrégé en DC, permet de payer un repas frugal considéré comme le minimum vital
- Les Dragon d'Argent, abrégé en DA, vaut 10 Dragon de Cuivre
- le Dragon d'Or, abrégé en DO, vaut 10 Dragon d'Argent ou DA, donc 100 Dragon de Cuivre.

NB: Le DC et le DA sont les deux grandes pièces, respectivement jaune cuivré et grise métallique, la DO est la plus petite jaune doré.



Il faut au minimum 1 repas par jour pour survivre. Donc le minimum vital annuel est de 364 DC, vu qu'il y a 13 mois de 4 semaines de 7 jours de 24h.

Dans les cas extrêmes de survie, un repas par semaine peut suffire, ce qui veut dire qu'à moins de 1 DC par semaine, on meurt. Il n'est donc pas possible de survivre à moins de 52 DC par an.

On mange à sa faim à partir de 3 repas par jour, soit 3 DC par jour, soit 1 092 DC par an, donc 84 DC par mois.

On considère qu'un repas correct vaut 3 DC, soit 9DC par jour soit 252 DC par mois, soit 3 276 DC par an.

Un paysan gagne en moyenne de quoi nourrir 4 personnes par jour avec un repas à 1DC. Soit 4DC par jour, 112 DC par mois, soit 1 456 DC par an.

En moyenne une maison pour 4 personnes de base coûte 20 000 DC. Un loyer mensuel pour ce genre de maison est de 60 DC.

En moyenne un soldat de base perçoit une solde de 100 DC par mois mais il est nourri, logé et blanchi.

Un mercenaire a un coût variable en fonction du grade de mission (on considère qu'une journée de travail équivaut à 10H) :

Coût d'un mercenaire / jour : 4 DC (Grade E)

Coût d'un mercenaire / jour : 6 DC (Grade D)

Coût d'un mercenaire / jour : 10 DC (grade C)

Coût d'un mercenaire / jour : 20 DC (Grade B)

Coût d'un mercenaire / jour : 40 DC (Grade A)

En ordre de grandeur, en général, les ressources communes se négocient à minima 1 DC, les ressources rares à minima 1 DA, les ressources mythiques à minima 1DO

FORTUNE PERSONNELLE DES PERSONNAGES

JOUEURS

Un personnage à la création reçoit un pécule en fonction de sa faction et des compétences choisies. Il s'agit de sa fortune personnelle, qui correspond à ce qu'il a pu mettre de côté au cours de sa vie. Cette fortune personnelle est utilisable en tout ou en partie pour acheter l'équipement avec lequel commence le personnage. L'équipement disponible à l'achat varie en fonction de sa faction et vous sera communiqué pendant la création de votre personnage par votre orga de faction.

L'équipement de départ choisi et le reste de la fortune personnelle du personnage vous seront remis dans vos enveloppes de départ.



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 PAR MAIL À CONTACT@GNOLOGIK.COM