

LIVRET ARTISANATS,
RESSOURCES ET COMMERCES



LES CHRONIQUES DE
MOHAJ

V2.0 JUILLET 2024



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

SOMMAIRE

LES RESSOURCES.....	3
LISTE DES RESSOURCES.....	4
RÉCOLTER.....	5
QUANTITÉ DE RESSOURCES DISPONIBLES.....	6
MÉTHODE DE RÉCOLTE.....	6
FABRICATION.....	8
UTILISER LES RECETTES.....	9
APPRENDRE UNE RECETTE.....	9
RECHERCHE DE NOUVELLES RECETTES.....	10
CAS PARTICULIERS DES PIÈGES ET CADENAS.....	11
COMMERCE (JEU MARCHAND).....	12
MARCHÉ DES DENRÉES.....	12
MARCHÉ NOIR(RÉSEAU DES BAS-FONDS).....	12
QUELQUES BASES ÉCONOMIQUES.....	13
LE COÛT DE LA VIE.....	13
FORTUNE PERSONNELLE DES PERSONNAGES.....	13



LES RESSOURCES

Les ressources peuvent être de quatre types différents :

- Roche,
- Gemme,
- Plante,
- 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.

Les différentes ressources peuvent être obtenus de différentes sources :

- la Récolte grâce aux compétences Mineur, Forestier, Bucheron et Gemmologue,
- la Bourse grâce aux actions d'achat possible par la compétence Marchandage,
- le Planisphère grâce aux actions des unités et leur résolution possible par la compétence Commandement
- le Marché Noir grâce à l'utilisation de la compétence Réseau des Bas-fonds
- la Revente en jeu qu'elle se fasse auprès de PJ ou PNJ.

Pour réaliser une carte objet de jeu, reportez vous à la section Fabrication plus bas.

Pour pouvoir collecter une ressource d'un type donné, il faut la compétence de récolte adaptée parmi :

- Forestier (Équarrissage),
- Mineur (Roche),
- Gemmologue (Gemme)
- Bûcheron (Plante).

A la connaissance de tous, il existe environ une quinzaine de ressources par type donné. Une ressource peut représenter plusieurs choses afin de montrer la diversité de ce qui existe sur Ferial. **Toutes les variétés d'une même ressource peuvent être utilisées de la même manière dans un craft.** Par exemple, le coton et le lin sont tous les deux sous le nom de la ressource "plante à textile". Lors d'un craft nécessitant une "plante à textile", on peut utiliser n'importe laquelle des versions d'une carte "plante à textile", que la carte soit du lin ou du coton.

LISTE DES RESSOURCES

Nom de la ressource	Niveau de rareté	Type de ressource
Viande oeuf, poisson	1	Équarrissage
Eau	1	équarrissage
Os, crocs et ivoire	1	équarrissage
Cuir chitine ou écailles	1	équarrissage
Plumes	1	équarrissage
Fourrure et laine (dont pinoux et licorne)	2	équarrissage
Corne de Licorne	2	équarrissage
Soie	2	équarrissage
Soie monstrueuse	2	équarrissage
Larves et insectes	2	équarrissage
Glandes venimeuses	2	équarrissage
Miel	2	équarrissage
Ambroisie	3	équarrissage
Cuir et os d'Amral	3	équarrissage
Spore d'Enyd	3	équarrissage
Ambre	1	Gemme
Pierres siliceuses commune (silice, tourmaline, cornaline, jaspe, onyx, opale, quartz)	1	Gemme
Magnétite	1	Gemme
Obsidienne	1	Gemme
Jade	1	Gemme
Sel	1	Gemme
Cristal dragon	2	Gemme
Corail, Nacre et Perle	2	Gemme
Lapis Lazuli	2	Gemme
Améthyste	2	Gemme
Diamant	2	Gemme
Emeraude	2	Gemme
Rubis	2	Gemme
Saphir	2	Gemme
Pierre de lune	3	Gemme
Plantes médicinales: Feuille des rois, gui, Aubépine, Génépi, Mandragore, herbe chantante, écorce médicinale, épices, racines et cambium...	1	Plante
Céréales, graines, légumes et fruit	1	Plante
Fleurs communes (Lys, rose commune, primevère, orchidée, digitale, alchemille, pavot...)	1	Plante
Bois commun (chêne, cerisier, sureau, résine, bouleau, pin, chêne...)	1	Plante

Plante à textile (Coton, lin...)	1	Plante
Algue bioluminescente	2	Plante
Rose des landes de Caerngoroth	2	Plante
Rose du nord	2	Plante
Rose Impériale	2	Plante
Champignon	2	Plante
Bois d'Ebène	2	Plante
Bois de drogone	2	Plante
Cactus	2	Plante
Mycelium étrange	3	Plante
Bois d'Yggdrasil	3	Plante
Terre de Drogone	1	Roche
Métaux communs (nickel, fer, aluminium, plomb, chrome, cobalt...)	1	Roche
Roche commune (granit, calcaire, basalt, argile..)	1	Roche
Sable	1	Roche
Charbon	2	Roche
Naphte	2	Roche
Or	2	Roche
Phosphore	2	Roche
Soufre	2	Roche
Argent	2	Roche
cuivre	2	Roche
Métaux nobles non-précieux (mercure, iridium, palladium...)	2	Roche
Platine	2	Roche
Terres rares (manganèse, prométhium...)	2	Roche
Minerai d'étoile	3	Roche

Quelques exemples de cartes Ressources :



RÉCOLTER

QUANTITÉ DE RESSOURCES DISPONIBLES

La quantité de ressources récoltables (hors commerce ou quêtes) lors de l'évènement 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'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 fleur commune, il est possible que non pas 100 fleurs communes soient disponibles à la récolte, mais 200.

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

Attention : En Hiver et en Été, un certain nombre de ressources ne sont plus disponibles ou en quantité limitée. Ces variations sont à découvrir en jeu. De plus, certaines actions de jeu peuvent faire varier les limites de quantité.

MÉTHODE DE RÉCOLTE

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

- Pour la Roche, vous devez posséder la compétence Mineur
- Pour les Plantes, vous devez posséder la compétence Bûcheron
- Pour l'Équarrissage, vous devez posséder la compétence Forestier
- Pour les Gemmes, vous devez posséder la compétence Gemmologue

Récolter consiste à extraire des cartes ressources d'une pochette ou d'une urne de récolte. Comme dirait un ami proctologue: "votre main n'a rien à faire là si vous n'avez pas le bon métier". Chaque Urne sera signalée par les représentations ci-dessous.





L'apparence exacte des urnes de récolte peut varier, mais elles suivront une forme de base relativement proche de l'exemple suivant :

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 au hasard 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. **Chaque carte ressource récoltée doit être placée dans un emplacement vide de votre inventaire. Vous ne pouvez PAS récolter plus de ressources si votre inventaire est plein.**

Notez que lors de votre action de récolte, vous ne devez pas choisir la carte, mais piocher à l'aveugle. Certains objets peuvent vous aider dans votre récolte.



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 compétences 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.

“Depuis que nous avons doté les expéditions d'exploitation des ressources naturelles d'escortes, non seulement nous constatons une hausse du rendement mais également une diminution des décès.” -- Rapport d'un conseil de maîtres de caravanes de la Guilde des marchands et itinérants de 958 AEC.



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 de plus ou moins grande ampleur.

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 du matériel d'écriture (cartes d'éléments de jeu), vous êtes capable de recopier des recettes et de les transmettre (à faire valider auprès de l'Orga Craft). 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 atelier (pas forcément le vôtre) muni d'une représentation d'un atelier correspondant à votre artisanat sur lequel se trouve une carte de validation orga ainsi que d'éventuelles cartes d'amélioration d'atelier. 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 contenus 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**

Il s'agit ici des minimum requis pour obtenir la carte de validation orga pour l'atelier.

Notez que la représentation des ateliers peut être valorisée par des cartes d'amélioration d'atelier par l'Orga Craft. 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 le ou les métiers pré-requis de la recette correspondent 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

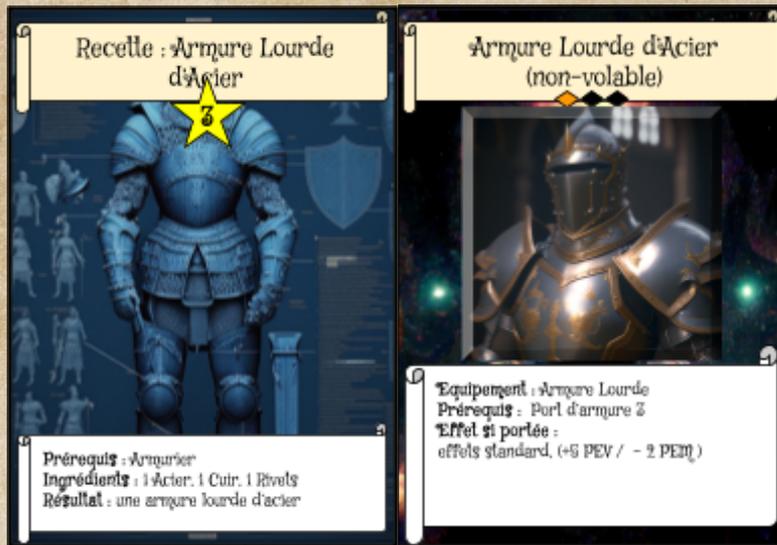
Notez que certaines améliorations d'atelier (carte de jeu) vous permettent de réduire la difficulté des recettes et donc de pouvoir les réaliser avec un niveau d'Artisan moindre.

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 nécessaire 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 craft ou l'orga du camp qu'ils vont participer à la recette.

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

par tranche de 2 minutes minimum entre plusieurs artisans peu importe leur niveau, tant qu'ils ont au moins un niveau dans un des métiers prérequis) pour gagner du temps ; ainsi, si vous êtes 5 à travailler sur une recette de niveau 12 qui devrait prendre 20 minutes, chaque artisan peut performer 4 minutes de rp en parallèle pour produire l'objet à la fin de ces 4 minutes.

Le maître d'œuvre doit alors amener la recette ainsi que les ingrédients à l'orga qui fournira alors la carte de l'objet fabriqué.

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 "matériel d'écriture" et la recette originale suffisent à créer une copie auprès de l'orga craft, la compétence lecture et écriture n'étant pas nécessaire. Votre matériel d'écriture est valable pour tout l'événement en cours et ne sera donc pas consommé.

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 Archiviste vous

permet de ne pas avoir besoin de l'original pour la copie un certain nombre de fois par événement.

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

Pour créer quelque chose de nouveau, que ce soit une invention révolutionnaire, créer une version améliorée d'un objet, ou adapter quelque chose d'existant, il vous faudra passer par une phase de recherche.

La recherche peut se faire en solo ou en équipe d'artisans, mais toujours avec un responsable de la recherche qui pourra décider du nom du chef d'œuvre accompli.

Les effets recherchés doivent être déterminés et concertés avec l'Orga Craft, puis il vous faudra déterminer la composition hypothétique de votre création, rassembler les ressources appropriées et faire un essai.

L'essai ne peut se passer que dans un atelier fixe et validé apte à la recherche par l'orga Craft, avec des équipements qui ne se transportent pas à la légère. Actuellement, il n'est possible de trouver ceci que dans les ateliers des cités, comme ceux de Demenys. Notez que l'état de l'atelier en question peut avoir un effet sur la consommation de ressources lors de votre tentative.

La recherche est considérée comme un acte d'artisanat, et les ressources investies peuvent donc être affectées par une variété d'effets liés à l'artisanat.

Chaque essai consomme des ressources variables en fonction du projet et des compétences présentes mais vous rapprochera probablement de la réussite. Plus l'objet à réaliser est complexe, plus il y a de chances que votre tentative soit gourmande en ressources.

Souvenez-vous que l'on travaille souvent plus vite et mieux à plusieurs ; chaque artisan a ses propres savoirs et intuitions lors du procédé, et chacun peut contribuer à assurer un succès, ou à amortir les pertes lors d'un échec.

Chaque essai, recette théoriquement valide ou non, est soumis à un tirage de carte (différent selon la validité et la complexité de la recette) dictant les effets matériels (production ou non de l'objet final, consommation totale ou partielle des ingrédients) et individuels (effets éventuels sur les participants, le but étant de donner des effets fluffs et ludiques). Notez cependant que tous les objets ne représentent pas le même niveau de complexité, et que le risque d'échec est par conséquent tout aussi variable. Il est cependant diminué par la présence de chaque artisan suffisamment compétent pour réaliser l'objet une fois donné la recette.

De plus, la compétence de l'équipe de recherche dans les tâches (en jeu) nécessaires à la réalisation de l'objet aura elle aussi un impact sur le risque de consommation des matériaux.

L'essai devra comprendre une partie Rp où les joueurs devront expliciter et jouer la séquence de tâches pour arriver au résultat désiré. Afin d'augmenter la cohérence et leurs chances de succès, ils peuvent utiliser des cartes d'objets ou d'ingrédients de jeu qu'ils

utilisent de manière fluff pour la manipulation de leur recette, en plus des ingrédients de la recette. Celles-ci ne consomment pas individuellement des quantités significatives de ressources et peuvent donc être retentées à volonté.

Exemple: Gormok souhaite créer une recette de poison. Il souhaite utiliser pour cela une fleur commune, une ressource d'eau et une glande venimeuse. Ce sont les ingrédients qu'il souhaite utiliser dans la recette et qui risquent d'être consommés lors de la création de la recette. Durant l'essai, il écrasera la fleur dans un bol avec une roche de basalt (carte ressource basalt), parce que c'est classe, une cristallisation de feu (carte cristallisation de feu) et du bois (carte bois commun) pour faire bouillir la mixture. Le basalt, la cristallisation et le bois commun sont ici utilisés dans la suite de séquence rp et ne seront donc pas consommés, que l'essai soit une réussite ou non, et ne feront pas partie de la liste d'ingrédients dans la recette finale.

Si la recette proposée est valide, à condition de la présence d'un artisan suffisamment compétent pour réaliser la fabrication de l'objet, peu importe les effets matériaux, un exemplaire de la recette est donné au responsable de la recherche désigné. En cas de réussite, le groupe de chercheurs gagnera donc un unique exemplaire de la nouvelle recette, et en fonction du tirage récupérera ou non des ingrédients utilisés pendant la recherche, et aura ou non l'objet que permettra de créer la nouvelle recette.

Rien au-delà des manières ne l'oblige à partager la recette résultante, mais il est évident que les artisans ayant participé à l'élaboration de la recette auront de grandes pistes pour produire une recette similaire à leur tour s'ils en ont le besoin.

Si la recette n'est pas valide, chaque artisan participant saura déduire certaines des incohérences de la recette proposée – un nombre variable d'entre elles selon la compétence de l'artisan en question dans le ou les métiers concernés.

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.

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.

COMMERCE (JEU MARCHAND)

MARCHÉ DES DENRÉES

Pendant les périodes d'ouverture de la Banque, un personnage avec la compétence Marchandage peut librement consulter le Marché des denrées. Il s'agit de l'ensemble des prix des places de marché du continent.

Un personnage avec la compétence Marchandage peut également réaliser un certain nombre d'actions de spéculation et d'actions d'achat pendant la période d'ouverture de la Banque.

Au niveau 1 : 1 action de spéculation et 1 action d'achat par jour

Au niveau 2 : 3 action de spéculation et 3 actions d'achat par jour

Au niveau 3 : 6 actions de spéculations et 6 actions d'achat par jour

Au niveau 4 : 10 actions de spéculations et 10 actions d'achat par jour

Au niveau 5 : 15 actions de spéculations et 15 actions d'achat par jour

★ Avec une action de spéculation, un marchand peut augmenter ou diminuer de 10% le prix d'une denrée dans une place de marché de son choix.

★ Avec une action d'achat, un marchand peut acheter une denrée au prix de la Bourse.

Ces actions sont résolues immédiatement et leurs conséquences sont directement appliquées.

Nota Bene : Les prix des denrées à la Bourse correspondent à la moyenne des prix des places de marché. Faire varier à la hausse ou à la baisse le prix d'une denrée sur une place de marché influe à la hausse ou à la baisse le prix d'une denrée à la Bourse.

MARCHÉ NOIR (RÉSEAU DES BAS-FONDS)

Lorsque des ressources sont contrôlées, illégales ou sous le coup d'un monopole, il y a de fortes chances que celle-ci se retrouvent sur le Marché Noir. Un personnage avec la compétence Réseau des Bas-Fonds a accès au Marché Noir. Pour savoir comment y accéder, il suffit de poser la question à la Tavernière ou au Banquier, ou de lire les informations concernant le Réseau des Bas-Fonds qui vous seront fournis dans votre enveloppe de départ. Nous attirons votre attention sur le fait que les ressources en provenance du Marché noir sont souvent très onéreuses.



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

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 sera utilisée en tout ou en partie pour acheter l'équipement avec lequel commence le personnage. L'équipement avec lequel commencera votre personnage vous sera communiqué par votre orga de faction et déterminé de manière cohérente en fonction des compétences choisies.

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

La fortune de votre personnage n'évoluera par la suite qu'en fonction de vos actions en jeu et inter-partie. Attention, lorsque l'Hiver ou l'Été vient, un personnage n'ayant pas une fortune suffisante pour assurer sa subsistance peut subir un contre-coup, il en va de même pour les personnages non joueur qui dépendent de lui (sa familles, ses proches, des réfugiés... etc)



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