

LIVRET ARTISANATS,
RESSOURCES ET COMMERCES



LES CHRONIQUES DE
MOHAJ

V3.0



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





SOMMAIRE

COMMERCE (JEU MARCHAND).....	1
MARCHÉ DES DENRÉES.....	1
LES RESSOURCES.....	1
RÉCOLTER.....	1
QUANTITÉ DE RESSOURCES DISPONIBLES.....	2
MÉTHODE DE RÉCOLTE.....	2
FABRICATION.....	4
UTILISER LES RECETTES.....	5
APPRENDRE UNE RECETTE.....	5
RECHERCHE DE NOUVELLES RECETTES.....	6
CAS PARTICULIERS DES PIÈGES ET CADENAS.....	7
QUELQUES BASES ÉCONOMIQUES.....	8
LE COÛT DE LA VIE.....	8
FORTUNE PERSONNELLE DES PERSONNAGES JOUEURS.....	8

COMMERCE (JEU MARCHAND)

MARCHÉ DES DENRÉES

Pendant les périodes d'ouverture de la Banque/Intendance, un personnage avec la compétence Marchandage peut librement consulter les prix des ressources au Marché de la Bourse. Il s'agit de la moyenne de l'ensemble des prix du marché du continent.

Par jour, un personnage avec la compétence Marchandage possède des actions de spéculation et des actions d'achat.

Au niveau 1 : 1 action de spéculation et 1 action achat

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

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

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

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

Avec une action de spéculation, un marchand peut augmenter ou diminuer de 10% le prix d'une denrée sur le Marché de la Bourse. Cette variation est effective le lendemain matin à l'ouverture du Marché de la Bourse.

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

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 hexagones colorés en bleu, rouge, vert, orange, violet, jaune ou blanc :

- Commune (un hexagone coloré),
- Rare (deux hexagones colorés),
- Mythique (trois hexagones 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 (Équarrissage), Mineur (Roche), Gemmologue (Gemme) et Bûcheron (Plante).

Quelques exemples de Ressources :



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 Dmenys ; comme il s'agit d'une ressource "fleur commune", il est possible que non pas 100 "Fleur commune" soient disponibles à la récolte mais 200. Lors d'un Hiver, il se peut que quelques ressources soient plus difficiles à trouver, d'autres moins.

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, 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

L'apparence exacte des urnes de récolte peut varier, mais elles suivront une forme de base qui est agrémentée thématiquement, comme dans l'exemple suivant :



De plus, si un panneau de récolte apparaît sur quelque chose, un objet ou une créature, c'est que le métier correspondant permet de récolter quelque chose à cet endroit.

Attention, n'oubliez pas que 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.

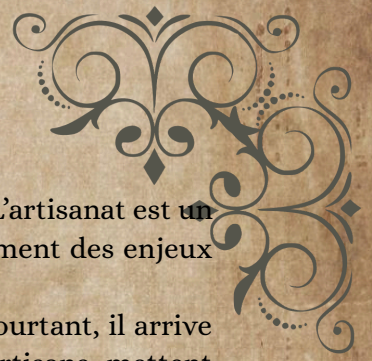
Vous ne pouvez récolter que si vous êtes hors combat.



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 aléa 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 jalousés 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 espionnables... ou négociables.

Pour peu que vous possédiez du **"Matériel d'écriture"** (carte d'objet de jeu), vous êtes capable de recopier une de ces recettes dans votre **carnet d'artisan** (non fourni par l'organisation) et la transmettre (à faire valider au PC Orga ou PC Craft). Attention, certaines transmissions peuvent être considérées comme des trahisons par votre faction et avoir de lourdes conséquences géopolitiques et économiques.

À 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 qui vous seront remises dans votre enveloppe de départ. Vous devrez les ajouter dans votre **carnet d'artisan**.

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

Il existe de nombreuses façons de récupérer des recettes et une fois celle-ci recopiée dans votre carnet d'artisan votre personnage les connaît par cœur. Votre carnet d'artisan n'est pas volable et représente vos connaissances accumulées au fil du temps. Néanmoins, il reste consultable, avec ou sans votre consentement, donc vos recettes peuvent être apprises par d'autre que vous si vous laissez votre carnet d'artisan accessible à d'autres yeux que les vôtres. Il n'y a pas de limite au nombre de recettes que peut contenir votre carnet d'artisan.

Vous ne pouvez fabriquer que sur un atelier muni d'une représentation d'un atelier correspondant à votre artisanat.

! Pour l'opus 3, seul l'atelier commun, dans la salle dédiée, sera apte à la validation mécanique de production d'objets.

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

Plusieurs personnes peuvent réaliser la même recette ensemble. **Notez que certains matériels et amélioration 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.

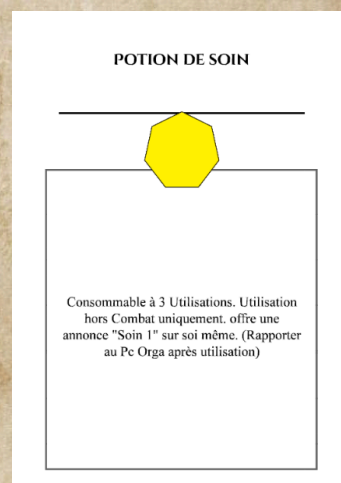
Une recette possède obligatoirement :

- Un nom
- Un niveau de difficulté,
- 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 de l'atelier qu'ils vont participer à la recette. Parmi les participants, au moins l'un d'entre eux doit avoir les niveaux de compétence nécessaires dans chaque métier requis présents dans la recette.

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 de l'objet désiré. Pour gagner du temps, vous pouvez répartir ce temps de fabrication 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. 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 ou PNJ référent, 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. Ces recettes incluent le nom, le niveau de difficulté, les métiers nécessaires, les ressources servant à la fabrication et une description de l'objet produit. Les recettes existent sous forme de cartes, mais aussi de simples notes ou parchemin, carnet, feuille de papier, gravure...etc et certaines sont fausses et vous ne pourrez véritablement vérifier leur véracité qu'en les essayant. Lorsque vous testez une recette pour la première fois, si elle s'avère valide, **l'orga Artisanat la validera dans votre carnet d'artisan à l'aide d'un tampon orga Mohaj**.

Avant de les utiliser pour produire un objet pour la première fois, hormis pour les recettes sous forme de cartes issues de l'organisation, il faut faire valider chaque recette par l'orga craft, ce qui vous permettra ensuite de faire valider la production par les PNJ crafts aussi bien que par l'orga (notez que selon la nature de l'objet, vous serez possiblement renvoyé vers l'orga craft même avec une recette validée, pour des raisons logistiques). La validation

prend la forme d'un tampon sur la recette notée, attestant que la recette a été validée. N'hésitez pas à prévoir de la place sur votre carnet ou grimoire d'artisanat, pour que la lisibilité soit maintenue malgré le tampon.



Tampon Mohaj

Pour apprendre une recette déjà existante, il vous faut en faire une copie. Les informations mentionnées plus haut suffisent, et vous pouvez aller faire valider cette recette auprès de l'orga craft ; la compétence "lire et écrire" n'est pas nécessaire.

Les recettes sont considérées comme compréhensibles quelle que 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.

A la fin d'un opus, chaque recette que vous avez obtenu, par recherche ou tout autre moyen, devra être conservée, et sera toujours valide à l'opus suivant, hors contre-indication particulière ; auquel cas n'hésitez pas à contacter votre orga de faction ou directement l'orga craft pour une mise à jour ou une équivalence de vos recettes.

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 les orgas (orga craft, au pc orga ou dans la salle des ateliers), puis il vous faudra :

1. Déterminer la composition hypothétique de votre création
2. Expliquer sommairement votre théorie de fonctionnement par écrit (la compétence lecture et écriture n'est toujours pas nécessaire ici, il s'agit pour l'orga de comprendre ce que votre personnage essaye de faire et comment),
3. Rassembler les ressources appropriées et faire un essai.

L'essai lui-même ne peut se passer que dans un atelier fixe, avec des équipements qui ne se transportent pas à la légère. Il est possible de trouver ceci dans les ateliers partagés du fort. 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 de la recette) dictant les effets matériaux (production ou non de l'objet final, consommation totale ou partielle de matériaux...). 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. Trouver la bonne séquence de tâches pour arriver au résultat désiré est nécessaire, mais celles-ci ne consomment pas individuellement des quantités significatives de ressources et peuvent donc être tentées à volonté.

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, cette recette est confirmée et validée pour le responsable de la recherche désigné.

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 la majorité des informations nécessaires 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 craft pour valider ces fabrications.

En dehors de cette différence, tout le reste est identique à une fabrication standard. Il vous faut la 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, vous échangerez vos ressources contre le matériel du piège (clochettes, ficelles et patafix variables en quantité 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.



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. Dépenser tout son pécule de départ signifie donc investir l'intégralité de sa fortune et se retrouver à sec pour vivre pendant l'année et peut avoir des conséquences.

Chaque nouvel opus, votre personnage gagne 1DO, 5DA et 5 DC, correspondant à l'argent qu'il a mis de côté durant l'année.



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