

Règles pour l'artisanat, le commerce et la contrebande

Version : 3.0

01/04/2025

1. Introduction.....	3
2. Les ressources.....	4
2.1. Ressources communes.....	4
2.2. Ressources rares.....	5
2.2.1. Liste des ressources rares.....	5
2.2.2. Identification et récolte.....	6
2.2.3. Durée de vie d'une ressource rare.....	7
2.3. Les zones de récolte dans les camps.....	7
2.4. Ressources de fiefs.....	8
3. L'artisanat.....	9
3.1. Les savoir-faire.....	9
3.1.1. Représenter l'artisanat en jeu.....	9
3.1.2. Apprentissage.....	9
3.1.3. Réalisation issue d'un savoir-faire.....	10
3.2. Liste des savoir-faire.....	11
3.2.1. L'art mystérieux de l'Alchimie.....	12
3.2.2. L'art subtil des potions d'Apothicaire.....	14
3.2.3. L'art puissant des Forges.....	17
3.2.4. L'art complexe des Ingénieurs.....	19
3.2.5. L'art délicieux des Cuisiniers.....	21
3.2.6. L'art délicat de l'Orfèvrerie.....	22
3.3. Les inventions.....	23
3.3.1. Définition.....	23
3.3.2. Réalisation d'une invention.....	24
3.3.3. Apprentissage d'une invention.....	24
3.3.4. Durée de validité d'une invention.....	24
3.3.5. Durée de vie d'une réalisation d'une invention.....	25
3.3.6. Niveau de complexité des inventions.....	25
3.3.7. Niveau de puissance des inventions.....	25
3.3.8. Les prodiges.....	26
3.4. Les corporations.....	26
3.4.1. Echelon d'artisan.....	26
3.4.2. Ateliers.....	26
4. Economie.....	28
4.1. Monnaies.....	28
4.2. Monnaies joueurs.....	28
4.3. La banque.....	29
5. La contrebande.....	30
6. A réintégrer dans le livret de règles.....	31

1. Introduction

Après la destruction d'Edenorya, l'économie de l'île fut perturbée, et l'organisation des artisans fut gravement ébranlée. Face à cette crise, de puissantes corporations émergèrent, cherchant à pallier la perte de ce cœur historique et économique. De nouvelles règles furent instaurées pour préserver le savoir-faire artisanal et restructurer les guildes qui étaient gravement touchées par cette catastrophe. Cependant, ces changements modifièrent profondément la perception des inventions et ceux qui étaient habilités à les concevoir. Si l'élite de la nation, toujours présente à la pointe sud de l'île, demeurait le berceau des innovations, certains artisans, autrefois exclus de ce privilège, s'octroyèrent désormais le droit de les réaliser, bouleversant ainsi l'ordre établi.

Note : dans les règles, la Ville avec un V majuscule désigne le quartier d'habitation principale de la ville sur le terrain de jeu de Kandorya.

2. Les ressources

2.1. Ressources communes

Les ressources dites “communes” sont les ressources que les artisans peuvent trouver facilement dans le monde de Kandorya. Ces ressources sont en abondance : tous les récolteurs peuvent les avoir.

Lors de la récolte de ces ressources communes, nous vous incitons à réaliser un RP représentant le fait de récolter.

Nous laissons à l’appréciation des joueurs artisans et récolteurs le choix de représenter ou non les ressources communes et de les donner ou non aux autres joueurs.

Nous vous incitons à les représenter physiquement en jeu afin d’avoir une meilleure immersion.

Voici les différentes ressources communes que vous pouvez récolter :

- Les Plantes (récoltables par un personnage Cueilleur) :
 - Plantes à fibres communes (chanvre, coton, lin)
 - Fruits et Légumes communs (pomme, fraise, navet)
 - Bois et Écorces communs (pin, bouleau, frêne)
 - Fleurs communes (Gentianes, Ergwurgwort, Colchiques)
 - Graine (Blé, Cigüe, Centaurée)
- Les composants Animaux (trouvables par un personnage Chasseur) :
 - Chair communes (Viandes, Volailles, Poisson etc)
 - Fourrures & Plumages communs
 - Os, Griffes, Coraux & Chitine communs
 - Lait & Fluides (exemple venin) communs
 - Nerfs & Tendons communs
- Les Essences (récoltables par un personnage Catalyste) :
 - Essence de Feu
 - Essence de Air
 - Essence de Terre
 - Essence de Eau
 - Essence de Nature
- Les Minéraux (récoltables par un personnage Mineur) :
 - Fer
 - Cuivre
 - Plomb
 - Pierre Transparente (quartz, tourmaline, aigue-marine)
 - Pierre Opaque (jaspe, malachite, lapis-lazuli)

- Les composants d'Ingénierie (créés par les autres ARTISANS) :
 - Acier (voir Forgeron)
 - Huile (voir Apothicaire)
 - Verre (voir Alchimiste)
 - Outils (voir Forgerons)
 - Engrenage (voir Ingénieur)
 - Planches (voir ingénieur)

2.2. Ressources rares

Les ressources rares sont des ressources d'exception difficiles à trouver, isoler et à raffiner, elles sont de plus très recherchées par les artisans les plus expérimentés pour leurs réalisations.

Le prix d'une ressource rare dépend de l'offre et la demande et peut donc s'échanger de quelques pièces d'argents à une dizaine de pièces d'or.

Avant d'être identifiée, une ressource rare est considérée comme une ressource brute, à ce stade, cette ressource ne peut être ni ramassée ni être utilisée.

Les ressources rares sont mises en jeu par l'organisation et ne sont ni réutilisables ni conservables d'un GN sur l'autre. Il est donc strictement interdit de les conserver après le GN. Ils doivent impérativement être remis au Concordat à la fin du jeu ou avant le début du jeu pour les retardataires.

2.2.1. Liste des ressources rares

Il y a 4 catégories de ressources rares :

1. **Végétal** : tout ce qui a attiré au règne végétal. Elles sont récoltées par des cueilleurs.
2. **Animal** : tout ce qui a attiré au règne animal. Elles sont récoltées par des chasseurs.
3. **Minéral** : tout ce qui a attiré au règne minéral en dehors des joyaux. Elles sont récoltées par des mineurs.
4. **Essence** : tout ce qui a attiré des essences, invisibles aux yeux de tous mais omniprésent. Elles sont récoltées par des catalyses.

Pour chaque catégorie de ressources rares, il existe 6 types de ressources différentes.

Remarque : Les éléments entre parenthèses sont donnés à titre d'exemple pour mieux s'insérer dans l'univers de Kandorya, mais n'ont pas d'effet en jeu. Par exemple, une ressource rare de fleur peut être jouée comme étant une solidago ou une héliotrope avec la même ressource représentée physiquement en jeu.

- Les Végétaux :
 - Bois & Écorces (Ebène, Acajou, Chêne Séculaire, If Éternel)
 - Plantes à Fibres (Rammie Fournaise, Abaca de Fer, Kénaif Chantant, Noix de Coco)
 - Fruits et Légumes (Pêche de Longévité, Maclura, Piment Chromatique, Kiwi Envoûtant)
 - Fleur (Solidago, Anémone, Héliotrope, Curare)
 - Graines (Agropyron, Asphodel, Amarante, Orge Spectrale)
 - Racines & Fongus (Mandragore, Ginseng Séculaire, Patatozaurus, Pons Kormost, Champi des Cryptes, Myconide)

- Les Ressources Animales :
 - Chair (Viande de Sanglimouth, Filet de Dindonours, Cuissot de Léporidé Fulgurant, Tentacule de Kraken)
 - Fourrures & Plumages (Cuir de Grand Singe, Écailles de Vipère de Phase, Plumes de Griffon, Fourrure d'Ursidé Étoilé)
 - Os, Griffes, Coraux & Chitine (Crocs/Griffes de Loup Géant, Carapace de Scarabé Éternel, Os de Harpie, Cornes de Narval)
 - Lait & Fluides (Lait de Crevisse, Soie de Ver Géant, Venin d'Araignée Spectrale, Sang de Cervidé Séculaire)
 - Nerfs & Tendons (Oeil de Phalène Prophétesse, Ligament de Mastodonte, Tendon de Grand Fauve, Rachis de Salamandre)
 - Oeufs et Abats (Oeufs de Quetzal, Coeur de Créature Magique, Foie de Bunyip, Cerveille de Rainette Cauchemars)
- Les Minéraux :
 - Métaux Énergétique (Orichalque, Hirokane, Platine, Cobalt)
 - Métaux Conducteurs (Mithril, Argent, Leynite, Stellarite)
 - Métaux Inertes (Titane, Nickel, Aluminium, Mercure)
 - Pierre Opaque (Onyx, Jade)
 - Pierre Translucides (Rubis, Saphir, Émeraude, Améthyste)
 - Cristallisation (Diamant, Cristal, Kandoryte)
- Les Essences :
 - Élémentaire Primordiales (Matériel, Ether, Mouvement, Stase)
 - Élémentaire Fondamentales (Lumière, Ténèbre, Chaleur, Froid)
 - Psychique (Psyché, Mémoire, Onirique)
 - Croissance (Vie, Chaos, Conviction, Passion)
 - Altérative (Magie, Mutation, Contamination)
 - Libération (Mort, Insoumission, Annihilation)

2.2.2. Identification et récolte

Une ressource rare est considérée comme “brute” lorsque son type n’est pas encore défini.

En l’état, elle ne peut pas être récoltée mais elle doit être identifiée par un récolteur du métier correspondant.

Une fois identifiée, la ressource pourra être transportée par tout le monde.

Il est donc **interdit** de ramasser une ressource non identifiée.

Chaque type de ressource peut être récolté par un métier récolteur spécifique :

- Ressources Végétales : Cueilleur
- Ressources Minérales : Mineur
- Ressources Essences : Catalyste
- Ressources Animales : Chasseur

Au moment de la récolte, le récolteur joue l’action de récolte (piocher, couper la plante, ...) puis poinçonne la case correspondante au type de ressource qu’il aura choisi. Si le récolteur ne poinçonne pas l’étiquette, **la ressource n’est pas identifiée et doit rester sur place.**

Une fois cette étape d'identification faite, elle est alors considérée comme récoltée et utilisable par tous.

Seul un récolteur peut identifier une ressource rare correspondant à son métier de récolteur.

Tout le monde peut voir un végétal par exemple qui est une ressource rare brute, mais identifier le type exact et la préparer pour une utilisation ultérieure ne pourra se faire que par un herboriste.

Les ressources rares sont représentées en jeu par un objet accompagné d'une étiquette. Cette étiquette permet de déterminer le type de la ressource rare. L'étiquette seule n'a pas de valeur, de même l'objet seul n'en a pas. Tant que la ressource n'est pas identifiée, elle est considérée comme étant "brute". Une ressource brute ne peut pas être ramassée par un non récolteur du métier concerné, elle doit donc être laissée sur place.

L'étiquette des ressources rares sera représenté comme l'exemple ci-dessous :

Ressource rare : Végétal			
Herboriste seulement <i>A poinçonner à la récolte</i>			
<input type="radio"/>	Fleur	Bois	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	Fruit	Herbe	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	Racine	Fongus	<input type="radio"/>
Doit être accompagné de son objet			

Il s'agit d'une ressource rare de type végétal, seuls les personnages ayant la compétence de récolte herboriste peuvent l'identifier. Il est possible de l'identifier parmi les 6 catégories des ressources rares de type végétal. Cette identification doit avoir lieu au moment de la récolte.

2.2.3. Durée de vie d'une ressource rare

Sauf exception, une ressource rare n'est valide que pour l'événement en cours. La ressource est considérée comme vendue ou consommée ou périmée entre 2 événements.

Merci de votre fair play et de la ramener aux organisateurs à la fin du jeu.

2.3. Les zones de récolte dans les camps

Les récolteurs peuvent établir des zones de récoltes (mines, jardins, ...) en jeu. Merci de le notifier aux organisateurs artisans pour qu'ils puissent les visiter. Il n'est pas impossible que des ressources rares y apparaissent pendant le jeu.

Ces zones de récolte doivent obligatoirement être représentative de la ressource choisie.

Si cette zone n'est pas représentée en jeu correctement, elle ne sera pas validée.

Cette zone sera à faire valider à chaque événement par votre orga de camp.

2.4. Ressources de fiefs

Ce sont les ressources utilisées dans le jeu de fief, elles représentent des contrats sur les fiefs sur les ressources associées. Elles ont une valeur équivalente à l'offre et la demande et chacune d'entre elles vaut autour de 10 pièces d'or.

Les 5 ressources suivantes ne sont pas volables et doivent être remises aux organisateurs fiefs à la fin d'événement sous peine d'être invalidées.



Le lingot d'or a une valeur de 50 pièces d'or et est volable, il doit rester en jeu en permanence.



3. L'artisanat

3.1. Les savoir-faire

Il s'agit des savoirs de base pour un métier donné, par exemple la réparation d'armure pour un forgeron ou une transe animale pour un alchimiste.

Remarque : il s'agit, dans l'ancienne version des règles, des recettes de base qui était décrites dans le livret de règle principale. Vous les trouverez désormais un peu plus bas dans ce livret de règle artisanat).

Ci-dessous les noms des crafts issues de chacun des métiers d'artisanat :

- Les créations des alchimistes sont appelées "theophrastes".
- Les créations des apothicaires sont appelées "potions".
- Les créations des forgerons sont appelées "artefacts de forge".
- Les créations des ingénieurs sont appelées "ouvrages".
- Les créations des orfèvres sont appelées "bijoux".
- Les créations des cuisiniers sont appelées "plats".

3.1.1. Représenter l'artisanat en jeu

Pour incarner un artisan, il est essentiel de disposer des outils adéquats et de reproduire les gestes propres à son métier.

Les joueurs doivent également se munir de certains objets indispensables :

- Pour tous les joueurs souhaitant "empoisonner" : des gommettes vertes.
- Pour les effets prévoir des rubans de couleur : éthéré (violet), invisible (rouge) et magique (bleu).

Chaque réalisation d'un savoir-faire, plus communément appelé "craft", demande quelques minutes d'interprétation en jeu.

3.1.2. Apprentissage

Pour apprendre un savoir-faire, il faut avoir la compétence archétype "artisan", puis avoir pris la spécialité de l'artisanat correspondant et disposer d'une page libre au sein de son grimoire afin d'y recopier le savoir-faire.

Tous les artisans doivent donc disposer d'un grimoire personnel, c'est un objet de jeu non volable dans lequel vous devez répertorier les savoir-faire que vous avez apprises.

Le nombre de page de votre grimoire sera déterminé par le nombre de PEX dépensé :

- La spécialité d'artisanat prise vous donne vos 3 premières pages de grimoire pour l'artisanat concerné.
- Chaque page supplémentaire coûte 2 PEX.

Chaque savoir-faire demande un temps d'étude en jeu, puis elle doit être recopiée sur une page du grimoire. Vous ne pouvez réaliser un savoir-faire que si celui-ci est présent dans votre grimoire.

Merci d'apporter un soin particulier au visuel RP de vos pages.

Une fois appris, vous pouvez réaliser ce savoir-faire en jeu.

3.1.3. Réalisation issue d'un savoir-faire

Certains savoir-faire créent des crafts. Ils doivent être représentés en jeu et avoir une étiquette manuscrite (calligraphiée à la main) avec le nom du craft, son effet et l'événement de sa réalisation.

La plupart des artisans laissent également leur griffe sur leurs réalisations.

La réalisation d'un savoir-faire n'est valable que pour l'événement en cours, les artisans ne peuvent pas commencer avec des crafts déjà réalisés en début de jeu.

Un alchimiste réalise des théoprastes de transe animale, ils sont représentés sous forme d'un carré brun. Sur le carré est attachée une étiquette indiquant le nom du théopraste et son effet.

En pratique :

- Il n'y a pas de validation orga concernant la réalisation des crafts de base.
- Chaque artisan doit représenter en jeu son craft (et sa création). Exemple : fiole, réceptacle, objet, bonbon, ...
- Chaque artisan doit créer une étiquette qui explique : la composition du craft, son effet, la durée de l'effet et le nom de l'artisan l'ayant réalisé. **Cette étiquette DOIT ÊTRE RÉALISÉE MANUELLEMENT (pas d'impression !)**.
- L'étiquette doit être accrochée au craft.

Exemple d'étiquette :

Nom du savoir-faire : Consommable psychique - POISON
Durée : Permanent sur l'évent
Résumé de l'effet : Permet de transférer un souvenir ou une âme.
Nom de l'artisan : Dame Agnès

Représentation des Theophrastes : un bonbon, du saucisson, des cristaux de sucre dans une fiole ... en fait n'importe quoi qui se mange ! Ce qui est important, c'est de déchirer la carte de savoir-faire ou Craft pour signifier qu'il a été utilisé.

Représentation des Potions : une fiole contenant la potion ou du moins un liquide coloré consommable. Ne pas oublier de déchirer la carte de Savoir-faire ou Craft pour signifier que celui-ci a été utilisé.

Représentation des Plats : les consommateurs du craft doivent se regrouper autour d'un repas/moment convivial afin de partager le plat. Il est important de bien déchirer la carte de Savoir-faire ou Craft afin de signifier qu'il a été utilisé.

Divers : Les objets de jeu personnels "augmentés" par des crafts devront porter un ruban bleu (car magique) de manière visible. En cas de transmission de l'objet "augmenté", il suffira de transmettre la carte et le ruban. Le joueur recevant l'objet "augmenté" devra mettre le ruban sur son propre objet personnel : épée, armure, bouclier, bâton, ...

L'administration des crafts peut être :

1. Volontaire : le personnage mange le bonbon.
2. Inconscience : on peut administrer un consommable à un joueur inconscient. (Sommeil, Assommé)
3. Par la ruse : vous devez avoir en votre possession des gommettes vertes (fournies par le joueur). Placez la gommette sur un récipient/outil (assiette/verre/couvert) en contact avec l'aliment ingéré, dans lequel vous avez placé votre Théopraste ou votre Potion (entier ou en poudre). Après ingestion, montrer discrètement la carte du craft au joueur. Attention si le joueur voit la gommette verte avant de boire, il peut réagir en conséquence (l'odeur ou l'aspect de la boisson est suspect).

Remarque : les Théoprastes et Potions "POISON" sont des poisons non naturels.

Note : l'ingestion d'une réalisation n'est pas obligatoire pour que l'effet ait lieu, sa simulation suffit.

3.2. Liste des savoir-faire

Voici la liste des différents savoir-faire accessibles pour chaque métier d'artisanat.

A noter que les coûts en ressource indiqués sont des coûts de "jeu". Les ressources n'étant pas représentées, elles sont issues "en jeu" des joueurs possédant la compétence de récolte correspondante.

3.2.1. L'art mystérieux de l'Alchimie

L'art de transmuter la matière à partir de catalyseurs est une compétence qui permet de créer des «Théoprastes». Ces consommables, dont les procédés de fabrication font partie des secrets les plus obscurs de ce monde, doivent être ingérés pour produire leurs effets (un bonbon doit être utilisé ou un autre consommable).

Nom du savoir-faire	Durée de l'effet	Composition	Effet
Consommable psychique	Permanent	1 essence d'Air + 1 Pierre Commune Transparente (Quartz)	Permet de transférer un souvenir ou une âme, des éléments validés qui apparaissent sur la fiche personnage et généralement associés à un objet de jeu. Ceci afin de l'enfermer dans un Théopraste, quand celui-ci est ingéré par un joueur, le souvenir est alors acquis, tandis qu'une âme sera stockée dans le corps vivant. Un consommable psychique peut servir à capturer 1 âme ou 1 esprit. Poison
Oubli	Permanent	1 essence de Feu + 1 Fleur Commune (Colchique)	Fait instantanément et immédiatement oublier les dix (10) dernières minutes de jeu lors de l'ingestion. Poison
Peau de pierre	24 heures	1 essence de Terre + 1 Chair commune	Fait muter la peau pour la rendre plus solide. Octroie 1PA supplémentaire. Non cumulable. Ce PA est perdu définitivement une fois décompté. On ne peut pas prendre cette potion plus d'1 fois par heure.
Pétrification	3 minutes	1 essence de Terre + 1 Plomb	Pétrifie le joueur pendant trois (3) minutes après ingestion. Le joueur et tout son équipement sont changés en pierre quasiment invulnérable, il ne doit plus bouger. Lorsqu'un autre joueur tente une interaction, le pétrifié doit annoncer "Pétrifié". Une fois l'effet terminé, le joueur oublie totalement les trois (3) dernières minutes. Poison
Régénération de membre	15 minutes	1 essence de Nature + 1 Os, Griffes, Coraux & Chitine + 1 Graine commune (Centauree)	Régénère un membre amputé depuis moins de 24h. La régénération dure 15 minutes pendant lesquelles le joueur subira des douleurs récurrentes. Le joueur perd 1 PV de son total de PV maximum pour le reste du GN.

Transe animale	30 minutes	1 essence de Nature + 1 Nerfs & Tendons	Fait entrer le joueur dans un état de transe animale après l'ingestion. Le joueur se comporte comme un animal et peut communiquer avec eux pendant 30 minutes.
Transe de sursis	1 heure	1 Essence d'Eau + 1 Fleur Commune (Gentiane)	Le joueur entre dans une transe onirique, les fonctions de son corps sont ralenties. Tous les effets venant d'une potion sont interrompus pendant une heure, positifs comme négatifs. Pendant cette heure, l'esprit du joueur divague complètement. Poison
Création de Verre	/	1 Essence de Terre + 1 Essence de Feu	Cette recette ne sert qu'à faire du verre de haute qualité. Mais ce composant est recherché entre autre par la guilde des ingénieurs. L'occasion de se faire un peu d'argent facile pour un alchimiste.

3.2.2. L'art subtil des potions d'Apothicaire

Vous savez créer des substances liquides consommables communément appelées potions à partir de plantes. Leurs effets sont divers et variés.

Nom du savoir-faire	Durée de l'effet	Composition	Effet
Breuvage Ancestral	/	1 Graine Commune (Centaurée) + 1 Essence d'Eau	Guérison d'une indigestion, nausée et autres maladies bénignes en 15 min. Neutralise les effets du Sirop de Troll. NOTE : cette potion peut être prise immédiatement après une annonce «Nausée» pour annoncer «RESISTE» à l'annonce. L'acte RP de chercher sa potion et de la boire doit être immédiat après l'annonce «Nausée».
Brise Marine		1 Fruit et Légume Commun (Navet) + 1 Bois & Écorce Commun (Pin)	Guérison des voies respiratoires en 15 min.
Collyre Suprême	/	1 Fleur Commune (Gentiane) + 1 Bois & Écorce Commun (Bouleau)	Guérison de la cécité. Neutralise les effets du Sang de Basilic.
Flacon Merveilleux	/	1 Verre + 1 Fleur Commune (Ergwurgwort) + 1 Fourrure et Plume	Vous avez fabriqué un splendide flacon, flasque, bouteille qui permettra de contenir 1 âme ou 1 esprit. (Vous devez apposer l'étiquette que vous devez faire sur un véritable objet ressemblant à un flacon).
Remède Shamanique	/	1 Plante à Fibre commune (Chanvre) + 1 Essence d'Eau	Guérison des pathologies (paranoïa, hallucination et syndrome compulsif). Neutralise les effets du Nectar des Murmures.
Point du Jour	/	1 Fruit et Légume Commun (Pomme) + 1 Pierre Commune Opaque (Jaspe)	Réveille une personne inconsciente (en sommeil ou assommée). Neutralise les effets du Marchand de Sable.

Infusion de Magie	/	1 Fleur Commune (Ergwurgwort) + 1 Pierre Commune Transparente (Quartz)	Réduit de 1 votre total de sort lancé quelque soit la phase où vous vous trouvez (1 seul usage durant une période sans repos).
Amusante Plaisanterie	1 heure	1 Fleur Commune (Ergwurgwort) + 1 Fleur Commune (Colchique) + 1 Pierre Commune Transparente (Aigue Marine)	Vous gagnez 1 PV et augmenter votre maximum de 1 (non cumulatif) durant une (1) heure. Vous êtes assujetti à des crises de fou rire très fréquentes durant ce même laps de temps. Attention, on ne peut jamais dépasser le maximum de cinq points de vie sur Kandorya. Poison
Grande panacée (tchatopac)	30 min	1 Bois & Écorce Commun (Frêne) + 1 Lait et Fluide Commun	Sensation de bien-être et de sérénité très agréable durant 30mn, utilisé généralement pas les barbiers/bouchers et les médecins pour leurs opérations délicates. NOTE : cette potion peut être prise immédiatement après une annonce «Douleur» pour annoncer «RESISTE» à l'annonce. L'acte RP de chercher sa potion et de la boire doit être immédiat après l'annonce «Douleur»
Nectar des Murmures	1 heure	1 Plante à Fibre Commune (Chanvre) + 1 Pierre Commune Transparente (Tourmaline)	Produit une paranoïa, syndrome compulsif ou hallucination avec des sautes d'humeur durant 1h. Empêche tout lancement de sort ou participation à un rituel pendant la durée des effets. Poison
Sirop de Troll	30 min	1 Fruit et Légume Commun (Fraise) + 1 Fourrure et Plumage Commun + 1 Os, Griffe, Chitine	Poison infligeant des indigestions. Empêche toute activité physique importante pendant la durée des effets. (30 mn). La victime est prise de nausée. Elle peut tant bien que mal se défendre si elle est attaquée mais elle sera handicapée par ces nausées, ses attaques de corps à corps infligeront zéro. Les archers / mages etc... ratent leurs cibles. Poison
Sang de Basilic	1 heure	1 Graine Commune (Cigüe) + 1 Fer	Produit cécité durant une (1) heure. Poison

Marchand de Sable	1 heure	1 Graine Commune (Cigüe) + 1 Essence d'Air	Produit l'effet sommeil durant une (1) heure. Poison
Encre de Tatouage	/	1 Fleur Commune (Ergwurgwort) + 1 Bois & Écorce Commun (Pin)	Composant nécessaire aux personnages possédant la compétence tatouages magiques afin de réaliser des tatouages
Huile	/	1 Colchique	Composant nécessaire à d'autres formes d'artisanat.

3.2.3. L'art puissant des Forges

La transformation des métaux et l'usage de la fonte du métal pour créer des objets puissants n'ont aucun secret pour vous.

Nom du savoir-faire	Durée de l'effet	Composition	Effet
Objet merveilleux	/	1 Cuivre + 1 Fourrure et Plume	Vous avez fabriqué un splendide objet en métal (sauf une arme) qui permettra de contenir 1 âme ou 1 esprit. (Vous devez apposer l'étiquette que vous devez faire sur un véritable objet ressemblant à un objet fait de métal sauf une arme).
Serrure Niveau 1	/	1 Fer	Serrure simple à crocheter pour un roublard possédant la compétence crochetage Pour les compétences "Roublard" et "crochetage" se référer au livret de règle générale. Pour chaque serrure craftée, les joueurs devront fournir les cadenas à code (3 codes) Après avoir réalisé son RP de craft, le joueur devra se présenter au Concordat afin de récupérer un code qui lui sera fourni. Un cadenas sans code fourni par l'organisation ne sera pas valable.
Serrure Niveau 2	/	1 Acier + 1 Outil	Serrure difficile à crocheter pour un roublard possédant la compétence crochetage
Serrure Niveau 3	/	1 Cuivre + 1 Engrenage	Serrure très difficile à crocheter pour un roublard possédant la compétence crochetage
Munitions d'Arme de Siège	/	1 Plomb + 1 Bois & Écorce Commun (Frêne) + 1 Huile	Munition d'arme de siège.

Renfort D'armure Niveau 1	/	1 Acier + 1 Outil	Valide uniquement pour personnage portant un équipement intermédiaire et lourd. (voir règles d'armures). La réparation ne demande pas de ressource. Le temps de réparation passe à 10 minutes. Ne peut être appliqué sur une armure que par un armurier. (Pensez à faire une scène RP lors de l'application du renfort).
Renfort D'armure Niveau 2	/	Renfort d'armure Niv 1 + 1 Huile + 1 Essence de Nature	Valide uniquement pour personnage portant un équipement intermédiaire et lourd. (voir règles d'armures). Le temps de réparation passe à 1 minute et ne demande pas de ressource. Ne peut être appliqué sur une armure que par un armurier. (Pensez à faire une scène RP lors de l'application du renfort).
Acier	/	1 Fer + 1 Bois & Écorce Commun (Pin)	Composant nécessaire à d'autres formes d'artisanat.
Outils	/	1 Fer + 1 Bois & Écorce Commun (Frêne)	Composant nécessaire à d'autres formes d'artisanat.

3.2.4. L'art complexe des Ingénieurs

Vous pouvez, à partir de plans de conception détaillés et d'objets de jeu, entamer la réalisation d'engins, de machines ou de structures diverses.

Les ingénieurs ont besoin des éléments manufacturés par les autres artisans pour pouvoir accomplir leurs créations.

Nom du savoir-faire	Durée de l'effet	Composition	Effet
Mécanisme merveilleux	/	1 verre + 1 plomb	Vous avez fabriqué un splendide mécanisme, montre ou cristal qui permettra de contenir 1 âme ou 1 esprit. (Vous devez apposer l'étiquette que vous devez faire sur un véritable objet ressemblant à un mécanisme ou un cristal).
Vitesse Arme de Siège Niveau 1	/	1 huile + 1 Outil + 1 planche	L'arme de siège à jet nécessite 45 secondes au lieu de 60 pour se recharger. L'arme de siège à explosion nécessite 150 secondes au lieu de 180 pour se recharger.
Vitesse Arme de Siège Niveau 2	/	1 Vitesse Arme de Siège Niv 1 + 1 Engrenage + 1 Outils + 1 Essence d'Air	L'arme de siège à jet nécessite 30 secondes au lieu de 60 pour se recharger. L'arme de siège à explosion nécessite 120 secondes au lieu de 180 pour se recharger.
Piège Coupant	/	1 Engrenage + 1 Acier + 1 Huile + 1 Nerfs et Tendon ou 1 plante à fibre	-3PV Perce-armure
Piège Poison	/	1 Engrenage + 1 Verre + 1 Outil + 1 théopraste/potion	La victime du piège subit les effets du théopraste ou de la potion utilisé dans la fabrication. Tous les théoprastes/potions du livret de règles peuvent être appliqués sur un piège. Tout autre théopraste/Potion devra être validé au Concordat.
Planches	/	1 Bois et écorces communes (pin ou bouleau)	Composant nécessaire à d'autres formes d'artisanat.

Engrenage	/	1 Acier + 1 Huile + 1 Verre	Composant nécessaire à d'autres formes d'artisanat.
-----------	---	--------------------------------	---

Comment représenter un craft "piège" : un piège est un objet de jeu accompagné d'une étiquette, s'il est touché, il est automatiquement déclenché. Vous devez déchirer l'étiquette puis jouer l'effet du piège. Sauf effet contraire, un piège n'affecte qu'une seule personne l'ayant touché.

Méthodes d'Améliorations véhicules (servant pour le jeu de l'Oculus) :

- Arrière : meilleur gouvernail, fusées gobelines, ...
- Avant : éperon, figure de proue, pelle, bulldozer, ...
- Gauche : harpon géant, pointes sur les roues, ...
- Droite : plate-forme d'abordage, contenant supplémentaire, ...
- Propulsion : voiles magiques, chaudière expérimentale, ...
- Armement : canons rayés, lance-lapin, ...
- Intérieur : esprit du navire, meilleure direction, ...

3.2.5. L'art délicieux des Cuisiniers

De tous temps, les créatures intelligentes ont cherché à se reconforter, à s'encourager et à vivre en groupe. De tous temps, ils ont compris qu'une bonne nourriture et une bonne boisson sont des éléments indispensables pour dépasser le simple fait de se nourrir et pour apporter de la joie entre eux.

Nombreux sont les cuisiniers qui mijotent les plats faits à partir d'ingrédients que la chasse, la pêche, l'agriculture ou la récolte leurs fournissent...

Nom du savoir-faire	Durée de l'effet	Composition	Effet
Le petit remontant	/	3 Céréales + 1 Essence de Feu + 1 Lait & Fluides Communs	Ce petit remontant (nommé KAFÉÉÉ par les connaisseurs) permet d'annoncer « RESISTE » à la 1ere annonce « SOMMEIL » qui subira la personne bénéficiant de l'effet de la recette. Cet effet disparaît à midi ou à minuit ou après utilisation
Les cookies de Chair Molle	/	1 Céréales + 1 Chair + 1 Fruits & Légumes Commun (Pomme) + 1 Essence d'Eau	Le personnage bénéficiant de l'effet de la recette peut de nouveau générer 2 ressources de sang dans la journée sans perdre de PV. Limitation à 1 fois/jour. L'effet est perdu à minuit.
L'Infusion euphorisante	15 min	1 Fruits & Légumes Commun (Fraise) + 1 Fruits & Légumes Commun (Navet) + 1 Plante à Fibre Commune (Chanvre) + 1 Lait & Fluide Commun + 1 Fleur Commune (Ergwurgwort)	L'utilisateur de ce breuvage sera dans une transe euphorique pour 15 mn (RP), l'utilisateur de la magie récupère immédiatement un slot de magie utilisé. Il paraît que 1 ressource de « Poudre de Fataé » remplacerait avantageusement les 3 Fruits & Légumes Commun (Navet) et la Plante à Fibre Commune (Chanvre) dans cette recette. On ne peut pas remonter à une phase supérieure 1 seul usage durant une période sans repos
Le Pain du voyageur	/	2 Fruits & Légumes Commun (Navet) + 1 Chair + 1 Essence de Terre	Avoir voulu mélanger une essence de Terre dans une recette est un vrai coup de génie (ou une catastrophe évitée par hasard) dans cette recette dont l'auteur reste inconnu. Le bénéficiaire de cette recette pourra annoncer « RESISTE » à la 1ere annonce « RECUL » ou « ENTRAVE » qu'il recevra. L'effet est perdu à minuit.

3.2.6. L'art délicat de l'Orfèvrerie

Vous connaissez l'art subtile de l'orfèvrerie et faites preuve d'une grande précision et minutie pour réaliser des bijoux et des joyaux avec des gemmes de base.

Nom du savoir-faire	Durée de l'effet	Composition	Effet
Joyau de confiance	/	1 Pierre Opaque Commune (Malachite) + 1 Pierre Transparente Commune (Tourmaline) + 1 Plomb + 1 Nerfs & Tendons	Puisant dans la force interne de son porteur, ce joyau enchâssé lui inspire du courage, au détriment de sa vitalité. A la prochaine annonce Intimidation , le joyau se brise (déchirer la feuille de craft) et vous devez annoncer Résiste puis perdre 1 point de vie.
Joyau de Roulement de Tonnerre		1 Pierre Transparente Commune (Tourmaline) + 1 Pierre Opaque Commune (Jaspe) + 1 Crocs, Griffes, Coraux & Chitines commune + 1 Essence de Nature + 1 Cuivre	Permet de lancer une annonce Intimidation une fois sur une cible unique. Abîme les cordes vocales et un autre Joyau de Roulement de Tonnerre ne peut pas être utilisé avant une heure.
Joyaux d'ondes		1 Pierre Transparente Commune (Quartz) + 1 Fourrure et Plumes Communes + 1 Essence d'Air + 1 Fer	Ces deux joyaux ont des propriétés sonores impressionnantes. Une fois taillées très précisément elles peuvent être frappées l'une contre l'autre l'une contre elle produise un son qui rend sourd. Vous devez frapper vos mains à côté de l'oreille de votre cible et faire l'annonce Surdité 15 mn. Les joyaux sont détruits (déchirer la feuille de craft).
Joyau d'élocution		1 Pierre Transparente Commune (Aigue Marine) + 1 Pierre Transparente Opaque (Lapi Lazulis) + 1 Bois & Écorce Commun (Pin)	Puisant dans la force interne de son porteur, ce joyau vous permet de ne jamais perdre votre targaïn au détriment de votre vitalité. Vous devez annoncer "résiste" à la prochaine annonce Langue Morte que vous subissez. Le joyau est détruit (déchirer la feuille de craft) puis vous perdez 1 point de vie.

3.3. Les inventions

3.3.1. Définition

Un façonneur peut innover dans le domaine de l'artisanat. Pour cela, il doit :

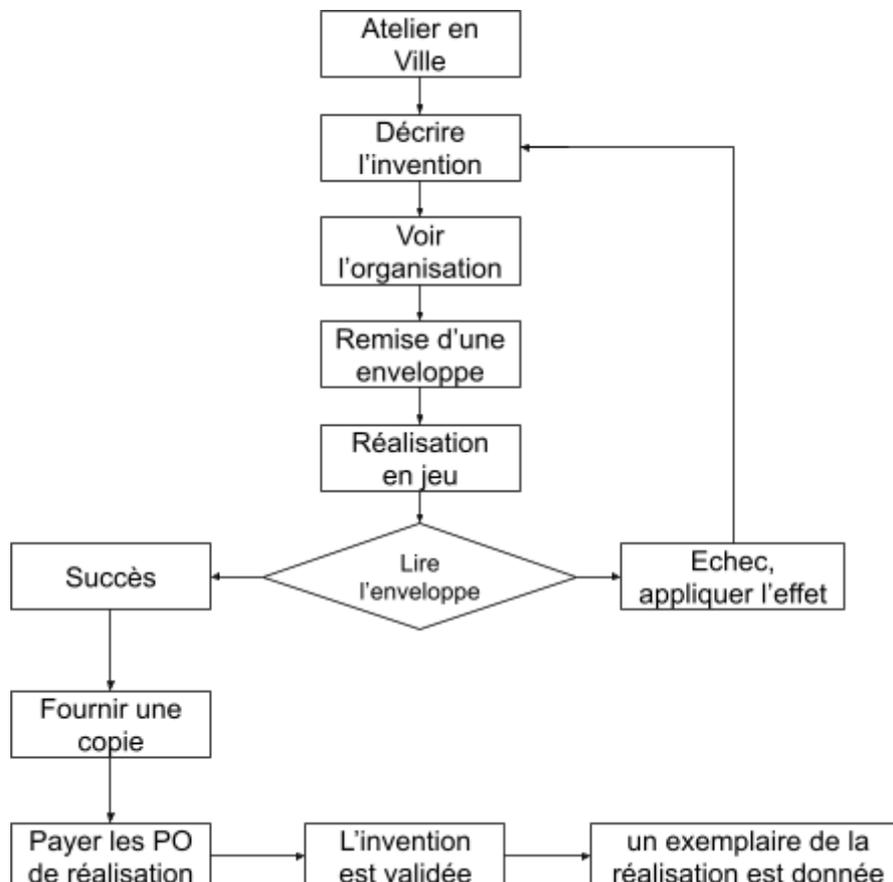
- avoir accès à un grand atelier **en Ville** ;
- décrire l'invention et sa réalisation dans une recette en incluant les différentes étapes ;
- utiliser des composants rares pour les associer à sa réalisation.

La description et les composants de l'invention doivent être cohérents avec l'univers de Kandorya ainsi qu'avec le métier d'artisanat la réalisant, sinon elle ne pourra être validée. Par exemple, on ne peut pas utiliser des plumes pour réaliser la lame d'une épée, de même, un herboriste ne peut pas forger une épée.

Une fois décrite, ils doivent se rendre auprès du Concordat pour la faire valider avec les composants pour réaliser l'invention une première fois. Le Concordat donnera alors une enveloppe contenant l'information à savoir si la première réalisation de l'invention fonctionne ou non. Les joueurs font alors le jeu autour de la première réalisation et à la fin de la réalisation regardent le résultat final dans l'enveloppe.

Une fois l'invention réalisée avec succès :

- Le façonneur devra fournir obligatoirement une copie de celle-ci qui sera conservée dans le livre des inventions.
- Il devra payer 10 pièces d'or par niveau de complexité pour valider l'invention.
- Une fois ces étapes faites, l'invention sera validée avec un cachet officiel de l'organisation.



Remarque : dans certains cas de jeu, à la discrétion de l'organisation, certaines inventions peuvent ne pas être écrites dans le livre des inventions.

Dans ce cas, n'hésitez pas à venir vous renseigner en jeu auprès des instances dirigeantes.

Pendant 1 an, la recette n'est pas accessible à l'achat. Après cela, elle sera accessible à l'achat dans le livre des innovations.

Remarque : Le monde de kandorya étant un mass larp évolutif, l'organisation se réserve le droit de modifier ou supprimer une invention si elle ne correspond plus à sa volonté de jeu.

3.3.2. Réalisation d'une invention

Pour réaliser une invention, il faut disposer de la recette validée par l'organisation et en exécuter les étapes au sein d'un grand atelier. Une fois réalisée, il faut se rendre auprès du concordat avec les composants et un exemplaire de la recette. Le concordat vous fournira le document de la réalisation de l'invention.

Il est nécessaire d'avoir un objet pour représenter la réalisation en jeu, vous ne pouvez pas juste conserver l'étiquette fournie par l'organisation pour cela.

A titre indicatif, chaque niveau de complexité d'une invention nécessite environ 10 minutes de RP par niveau de complexité.

Une invention de niveau 3 prend environ 30 minutes à réaliser avec l'ensemble des participants présents lors de la réalisation.

3.3.3. Apprentissage d'une invention

Un artisan peut apprendre auprès d'un façonneur disposant du document original d'une invention. Une fois que l'apprenant participe à la réalisation d'une invention, et avec l'accord du façonneur, l'invention est apprise, les 2 personnages doivent se rendre auprès du concordat pour valider la copie de la recette. L'apprenant pourra alors la réaliser à son tour.

Une autre possibilité est de l'apprendre en la recopiant depuis le livre des inventions auprès du Concordat pour la somme de 10 pièces d'or par niveau de complexité.

3.3.4. Durée de validité d'une invention

Une fois inventée, une invention n'est valide qu'un certain temps. Une fois ce temps écoulé, l'invention n'est plus si innovante que cela, et il faudra inventer autre chose.

Smith a inventé une épée de froid mordante en 2024. Cette invention a une durée de vie de 2 ans, soit jusqu'à fin 2026. En 2027, l'invention n'en sera plus une, et il lui faudra trouver quelque chose d'autre ou modifier l'invention initiale.

3.3.5. Durée de vie d'une réalisation d'une invention

De même que les inventions, les réalisations ne sont valables qu'un temps limité.

Smith a réalisé une épée de froid mordant en 2026. Cette réalisation a une durée de vie de 1 an, soit jusqu'à fin 2027. En 2028, la réalisation n'aura plus aucun effet.

3.3.6. Niveau de complexité des inventions

Plus les inventions ont d'effet, plus leur complexité est grande, le tableau ci-dessous résume ces éléments.

Niveau	Artisans nécessaires	Ressources rares minimales	Durée de vie de l'invention en année	Durée de vie de la réalisation en année
1	3	1	2	2
2	4	3	2	2
3	7	6	2	1
4	10	8	1	1

3.3.7. Niveau de puissance des inventions

Ces niveaux et inventions sont donnés à titre indicatif et l'organisation peut les modifier. Ils sont néanmoins essentiels dans la bonne compréhension des niveaux de puissances associés aux inventions.

Exemple d'Invention	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Craft d'Armure d'exception	Une armure "Intermédiaire" est considérée comme une armure "Lourde", le niveau maximum d'armure reste 5. Nécessite un ruban bleu sur l'armure.	Une armure "Légère" est considérée comme une armure "Intermédiaire".	Une armure "Légère" est considérée comme une armure "Lourde"	en plus des précédents + magie intégrée
Craft de déplacement	<i>Impossible niveau 1</i>	Se téléporte jusqu'au lieu de pouvoir le plus proche	jusqu'à 100 mètres de distance	jusqu'à 2 kilomètres
Craft de Poison létal	<i>Impossible niv 1</i>	Poison semi létal	Poison létal à effet rapide	Poison létal à effet immédiat.
Craft de Potion à effet non létal	Effet immédiat	Effet perdurant 30 secondes	effet perdurant 10 mn	Effet perdurant 1 heure.

Craft de Membre mécanique	remplace une main perdue	Un membre	les 4 membres	Membre mécanique ayant des compétences extraordinaires
Craft donnant 1 effet magique	1 fois par objet	1 fois par event	1 fois par jour	1 fois par heure

3.3.8. Les prodiges

Il s'agit d'inventions hors norme dépassant de très loin les connaissances de l'époque. De ce fait, non seulement elles ont de grands effets, mais il est impossible d'en écrire une recette fiable permettant de réitérer ses effets de manière répétée. Elles ont donc les mêmes règles que les inventions, mais aucune recette ne peut être apprise, ni déposée, ni subsister dans le temps.

Remarque : Les prodiges doivent rester cohérents avec le monde.

3.4. Les corporations

Les corporations sont les organisations des différents corps de métiers d'artisanat : alchimistes, apothicaires, forgerons, orfèvres, cuisiniers, ingénieurs, ...

3.4.1. Echelon d'artisan

Il existe plusieurs échelons d'artisan :

- Artisan : personne exerçant son métier dans un atelier. Il peut réaliser au sein d'un grand atelier des inventions qu'il a apprises auprès d'un façonneur ou du livre des inventions.
- Façonneur : c'est un artisan qui dirige un grand atelier d'au moins 10 artisans. Il peut innover au sein d'un grand atelier de la Ville. Il peut également enseigner les innovations qu'il a inventées.
- Haut façonneur : il est le représentant de sa corporation. C'est un façonneur désigné par les autres façonneurs.
- Patron du devoir : c'est un artisan, présent en ville, qui est désigné par l'ensemble des Hauts façonneurs et représente l'ensemble des corporations au sein du conseil de la ville.

3.4.2. Ateliers

Un atelier est un espace en jeu aménagé et décoré en fonction d'un métier artisanal. La décoration et l'immersion sont essentielles pour ces lieux. Chaque atelier est dédié à un seul type d'artisanat.

Il existe 2 types d'ateliers

- Atelier : plutôt compact, il peut être transporté dans une mallette optimisée ou une charrette contenant les outils nécessaires à son métier. Il constitue le strict minimum requis pour qu'un artisan puisse exercer son savoir-faire en jeu.
- Grand Atelier (uniquement en Ville) : espace d'au moins 3 mètres par 3 mètres. Il permet de réaliser des inventions ou des recherches d'innovations.

Exemples :

- Atelier de forgeron : enclume, marteau, soufflet, etc.
- Atelier de cuisine : ustensiles de cuisine, denrées alimentaires, etc.
- Atelier d'alchimie : mortier, pilon, cornue, alambic, creuset, ...
- Atelier d'apothicaire : flacon, alambic, plantes, sablier, mortier, pilon,
- Atelier d'orfèvre : matériel de précision, loupe, petit marteau, brucelle, cisaille, ...
- Atelier d'ingénieur : engrenage, mètre, pied à coulisse, ...

4. Economie

4.1. Monnaies

Ci-dessous, voici les seules monnaies ayant "cours légal". Elles sont acceptées par les orgas pour tout ce qui est Fief/Gilde/Contrebande/Occulus...

- Les pièces d'or PO, pièces d'argent PA et pièces de cuivres PC : 1PO = 10PA, 1PA = 10PC, 1PO = 100 PC.
- Les Pièces d'Or d'Edenorya POE et les Pièces d'Argent d'Edenorya PAE -> Les pièces d'Edenorya valent le double des pièces du même métal. 1POE = 2PO, 1PAE = 2PA.
- Les Pièces d'Or de Vendavel POV, les Pièces d'Argent de Vendavel PAV et les Pièces de Cuivre de Vendavel PCV -> Les pièces de Vendavel ont la même valeur que leur équivalent en PO/PA/PC.
- Les Pièces d'Or du Méridion POM, les Pièces d'Argent du Méridion PAM et les Pièces de Cuivre du Méridion PCM -> Les pièces du Méridion ont la même valeur que leur équivalent en PO/PA/PC.
- Billets de 5/10/20 PO.
- Les lingots d'or sont des ressources de fief. Leur valeur est fixée à 50 PO. La monnaie ne sera pas rendue par l'organisation.



PO/PA/PC



POE/PAE



POV/PAV/PCV



POM/PAM/PCM

Il n'y a aucun prix imposé sur Kandorya, les joueurs sont libres de négocier et de marchander.

Il est strictement interdit de contrefaire une des monnaies citées plus haut, "même en RP". Cela vaut également pour toute forme de ressource ou autre document Orga. (Bomber les PC/PA pour en faire des PO est également interdit)

Rappel: **l'argent doit rester "en Jeu"**. Sur vous, dans un coffre de faction, dans une tente en jeu ou à la banque, peu importe. En aucun cas vous ne pouvez laisser de l'argent de jeu indisponible en hors jeu dans votre tente ou autre. Merci d'être fairplay.

4.2. Monnaies joueurs

Les joueurs peuvent créer leurs propres monnaies, mais elle ne pourra pas être utilisée pour payer des mécanismes de jeu sur l'Occulus, les inventions, le jeu de fief, ... et ne pourra pas être déposée à la banque. Le taux de change entre les personnages est libre et les PNJs peuvent les accepter dans le cadre du jeu.

Il est néanmoins imposé aux joueurs d'utiliser des monnaies métalliques et de bon goût.

Remarque : Il n'est pas autorisé d'utiliser Kandorya ou le symbole K sur ces pièces (marque déposée).

4.3. La banque

La banque est représentée par un bâtiment en Ville.

Elle permet à chaque individu ou groupe d'individus de pouvoir disposer d'un compte (dépôts et retraits d'argent).

Les comptes sécurisés sont presque inviolables, **cependant si un autre personnage venait à mettre la main sur votre mot de passe... La banque ne saurait être tenue responsable.**

5. La contrebande

La contrebande est dirigée par “Le Maître Contrebandier”. Son identité exacte n’est connue que de peu de personnes et encore moins l’ont rencontré.

Pour pouvoir accéder aux offres de la contrebande, il faudra avoir la compétence “contrebandier” et être reconnu comme un contrebandier à part entière. A vous de trouver en jeu comment obtenir cette reconnaissance.

Une offre de contrebande contiendra les 3 éléments suivants :

- Une demande : un craft, une ressource, de l’or ou autre...
- Une récompense : un craft, une ressource, l’or ou autre...
- A qui rendre l’offre : le nom de la personne à qui rendre l’offre avec la demande.

Les demandes sont régulièrement remplacées. Il y en a toujours plusieurs de proposées et de types différents .

Pour livrer une demande, il suffit, au préalable, de prendre l’offre qui vous intéresse, remplir la demande écrite sur celle-ci et remettre le tout à la personne désignée sur l’offre. Celle-ci est à découvrir en jeu. La récompense vous sera remise à ce moment-là.

La contrebande est un bon moyen de s’enrichir ou d’obtenir certains objets.

N’hésitez pas à venir vous renseigner discrètement au Concordat.