

SUPPLÉMENT AUX RÈGLES
ARTISANAT, GUILDES, COMMERCE ET
CONTREBANDE



Sommaire

I- Lieux d'intérêt pour les guildes	4
1- Le Concordat	4
2- La Banque	4
II- Argent, Monnaie et cours	5
III- Ressources et Crafts	6
1- Classification, conservation et représentation	6
2- Matériel requis	6
3- Représentation matérielle d'un Craft	7
4- Précisions sur les modes d'administration d'un craft consommable (theophrastes, potions ou plats)	8
5- Récolte des ressources Simples	9
A) Récolte initiale	9
B) Horaires et lieux	9
C) Participants	9
N'oubliez pas d'avoir sur vous votre feuille de personnage validée ainsi qu'une paire de ciseaux.	9
D) Exploiter un Filon	9
6- Obtention des ressources Rares.	11
IV- Le Concordat	12
1- Introduction	12
2- La gouvernance du Concordat	12
3- Comment changer de Gouvernance ?	12
A) Transmission du titre de Concorde	12
B) Mort ou Absence du Concorde	13
V- La Contrebande	14
Un seul contrat par personne doit être pris !	14
VI- Les Guildes	15
1- Introduction	15
2- Déclaration d'une guilde.	15
3- Création d'une guilde	15
4- La gouvernance de Guilde	16
A) Qui peut devenir membre ?	16
B) Les statuts :	16
C) Les postes à responsabilité	17
5- Comment changer de Gouvernance ?	21
A) Absence du Censeur	21
B) Révolte	21
C) Démission ou Mort du Censeur	21
6- Cartes de Membres Nominatives	21
7- Réalisation d'un Craft de Guilde	22
8- Réussite d'un Craft et Niveaux de Malus	23
9- Niveaux de Guilde	24
A) Spécificités en fonction du Niveau de Guilde	24
10- Bâtiments de Guilde	26
11- Recherche & Développement	26

Annexe A - Liste des Bâtiments de Guilde	28
Boutique - 50 PO + 1 Carte ouvrage "Bâtiment de guilde" :	28
Agora - 50 PO + 1 Carte ouvrage "Bâtiment de guilde" :	28
Entrepôt - 50 PO + 1 Carte ouvrage "Bâtiment de guilde" :	28
Réserve - 50 PO + 1 Carte ouvrage "Bâtiment de guilde" :	28
Environnement sécurisé - 50 PO + 1 Carte ouvrage "Bâtiment de guilde" :	28
Annexe - 50 PO + 1 Carte ouvrage "Bâtiment de guilde" :	28
Magasin - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :	29
Hangar - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :	29
Exploitation - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :	29
Chambre de commerce - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :	29
Manufacture - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :	29
Grande Annexe - 80 PO + 2 Carte ouvrage "Bâtiment de guilde" :	29
Récolte rapide - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :	29
Comptoir - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :	30
Bijouterie - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :	30
Bureau d'études et de simulations - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :	30
Laboratoire - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :	30
Herboristerie - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :	30
Forge - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :	30
Système de secours - 110 PO + 3 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :	30
Usine - 110 PO + 3 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :	31
Annexe B - Ressources Simples - Visuel	32
Annexe C - Ressources Rares	34
Ressources rares des Apothicaires	34
Ressources rares des Forgerons	36
Ressources rares des Chasseurs/Cueilleurs	38
Annexe D - Ressource de fief	39
Annexe E - Créations de guilde	40

I- Lieux d'intérêt pour les guildes

1- Le Concordat

Le Concordat est le centre névralgique des Crafts (création d'artisanat des Forgerons, des Apothicaires, des Alchimistes, des Ingénieurs, des Orfèvres et des Cuisiniers), des Guildes, de la contrebande, des Fiefs et de l'Oculus. Il sera représenté par une zone en jeu à Edenorya. Le Concordat sera en jeu pour les événements des foires Kandorya et des Inter (printemps et automne).

Pour la foire d'été, les horaires d'ouvertures du comptoir des artisans sont affichés sur le bâtiment.

2- La Banque

La Banque est représentée par un Bâtiment sur Vendavel.

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.***

II- Argent, Monnaie et cours

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 = 6PA, 1PA = 6PC, 1PO = 36 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 le Concordat.



PO/PA/PC



POE/PAE



POV/PAV/PCV



POM/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)

Monnaies joueurs : Les joueurs sont libres de commercer entre eux avec toute autre forme de monnaie (ex. coquillages, billes). Cependant, ces monnaies n'ont aucune valeur vis à vis de l'organisation (Banque/Fief/Occulus/Gilde ou autre mécanisme orga). De plus, il est inutile de venir essayer de "négocier" ces monnaies auprès des instances Orga en jeu.

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.

III- Ressources et Crafts

1- Classification, conservation et représentation

Il existe 2 groupes de ressources : les ressources “simples” utilisables par les artisans et les guildes. Les ressources “rares” sont uniquement utilisables par les guildes.

Il existe 2 groupes de crafts : les crafts “simples”, produits par les artisans et les crafts de Guildes, produits par une Guilde.

Les Composants/Craft simples ne sont pas 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).

Les crafts de guilde ont une longévité différente et peuvent être utilisés d’un événement à l’autre en respectant leurs durées de validité. Ils sont donc valides jusqu’au bout du dernier événement désigner. Ils ne seront en aucun cas utilisables après cette date.

Un visuel des ressources est disponible en annexe.

Toutes les ressources et tous les Crafts sont volables, suite à une fouille ou autre (à l'exception des crafts nominatifs). Toutes les ressources et les crafts sont échangeables et vendables (à l'exception des crafts nominatifs).

Il n’y a pas de limite au nombre de ressources et de crafts que peut transporter un joueur.

Comme l’argent de jeu, **il est strictement interdit de conserver des ressources et des crafts hors-jeu pendant un événement.**

2- Matériel requis

Afin de pouvoir réaliser la récolte et la création de craft, les joueurs doivent se munir de certains objets indispensables :

- Pour tous les joueurs souhaitant “empoisonner” : des gommettes vertes
- Pour tous les récolteurs, une paires de ciseaux
- Pour les effets prévoir des rubans de couleur : éthéré (violet), invisible (rouge) et magique (bleu).

3- Représentation matérielle d'un Craft

Terminologie :

- 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

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 Craft pour signifier qu'il a été utilisé.

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

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 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...).

4- Précisions sur les modes d'administration d'un craft consommable (theoprastes, potions ou plats)

- 1- **Volontaire** : Le personnage mange la représentation mangeable du théopraste ou du plat ou boit la représentation liquide de la potion. Déchirez alors votre carte de craft et pensez à la jeter à la poubelle.
- 2- **Inconscience** : On peut administrer un consommable à un joueur inconscient. (Sommeil, Assommé). Attention toutefois à bien transmettre l'effet au joueur concerné avant de déchirer la carte de craft. Pensez à la jeter à la poubelle.
- 3- **Par la ruse** : vous devez discrètement coller une gommette verte de votre possession sur un récipient/ustensile (assiette/verres/couvert/fiole/bouteille etc...). Il doit être en contact avec l'élément empoisonné. Il peut s'agir d'un aliment à manger ou d'une boisson (le théopraste aura alors été réduit en poudre et la potion aura été versée dans les aliments). Signalez ensuite discrètement au joueur ce qu'il vient d'ingurgiter en lui montrant la gommette puis en lui remettant la carte déchirée du théopraste ou de potion pour qu'il en lise l'effet
Si vous vous faites interrompre lors de la mise en place de la gommette, la potion ou le théopraste sont perdus. Déchirez alors votre carte de craft et pensez à la jeter à la poubelle.

Attention : le joueur n'est pas obligé de "vraiment vraiment" manger/boire, il peut simplement jouer l'ingestion. Il subira les effets normalement.

fin de validité :	GN
Nom du personnage	N/A

5- Récolte des ressources Simples

Une des méthodes pour obtenir des ressources simples est de les trouver dans la nature et de les ramasser. On appelle ce procédé la récolte. Certains sites sont plus particulièrement propices, on les appelle filons. Il existe 5 filons par métiers de récolte.

A) Récolte initiale

Le 1er jour de jeu, les joueurs ayant au moins une des compétences de récolte peuvent se présenter au Concordat, avec leur feuille de personnage valide, pour recevoir des ressources et leur feuille de récolteur. Cette feuille ne peut être ni volée ni transmise.

La méthodologie et la quantité pourront varier d'une instance à l'autre.

Remarque : La fiche de récolte n'est pas volable mais les ressources qui y sont présentes le sont (couper la partie concernée).

B) Horaires et lieux

La récolte sera disponible en permanence sur la totalité du terrain de jeu. Il s'agit d'un jeu de découverte et d'exploration.

C) Participants

Seules les personnes ayant au moins l'une des compétences de récolte pourront chercher et "voir" les filons présents sur le terrain. Rien ne les empêche d'être accompagnés de garde du corps.

Il y a plusieurs compétences de récolte :

- Herboriste : peut repérer et exploiter les filons de type "Plantes".
- Catalyste : peut repérer et exploiter les filons de type "Essences".
- Mineur : peut repérer et exploiter les filons de type "Minerais".
- Gemmologue : peut repérer et exploiter les filons de type "Gemmes".
- Chasseur-cueilleur : peut repérer et exploiter les filons de type "nourriture".

N'oubliez pas d'avoir sur vous votre feuille de personnage validée ainsi qu'une paire de ciseaux.

Si vous n'avez pas de compétences de récolte, vous ne pouvez même pas voir un filon. Soyez fair-play, ne prévenez pas vos petits camarades !

D) Exploiter un Filon

1- Les filons sont représentés en jeu par des pochettes plastiques contenant des étiquettes autocollantes. Les filons sont associés à chaque type de compétence de récolte (herboriste, catalyste, mineur et gemmologue). Une fois un filon découvert, vérifiez bien que celui-ci correspond à votre compétence.

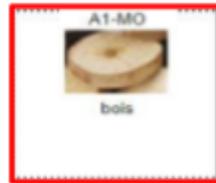
Vérification des ressources



Les indications de l'étiquette et de la case sont visibles et sont identiques : la ressource est donc valide



L'étiquette et la case n'ont pas le même code (ici la case a le code **MA** et l'étiquette le code **MO**) : la ressource n'est pas valide



L'étiquette recouvre le code de la case : la ressource n'est pas valide

valide

Validité des ressources : les codes de validité sont affichés tous les jours au concordat.

6- Obtention des ressources Rares.

Les ressources rares sont très difficiles à trouver. Le jeu de récolte est un moyen de s'en procurer (voir chapitre au-dessus). Mais il existe d'autres moyens de s'en procurer, à vous de les découvrir en jeu.

IV- Le Concordat

1- Introduction

Le Concordat est une structure qui historiquement fut affiliée à la Guilde des Marchands et elle est dédiée au développement du commerce sur Kandorya.

2- La gouvernance du Concordat

Les postes suivants sont accessibles aux joueurs via des modalités à découvrir en jeu. Il s'agit de rôles **prestigieux** et **reconnus**. (Attention cependant, ces rôles peuvent vite devenir chronophages, réfléchissez bien avant de vous lancer dans l'aventure.)

Le Concorde : il est le dirigeant et la plus haute autorité du Concordat. Il prend les décisions et définit la stratégie commerciale. Il nomme son Secrétaire et son ou ses Prévôt(s) qui l'assiste(nt) dans sa tâche. Il dirige sur le jeu de fief 1 unité de cavalerie et 1 unité de population basé à Edenorya, ainsi que des navires et/ou chariots sur le jeu de l'Oculus. Il dispose également des compétences Noble et Explorateur gratuitement durant la période de son mandat. Le Concorde est responsable des employés du Concordat.

Le Secrétaire du Concorde : Nommé par le Concorde, le Secrétaire du Concorde est son homme de confiance. Il ne rend de compte qu'à lui et est l'intermédiaire privilégié de toute personne voulant entrer en contact avec le Concorde.

Le(s) Prévôt(s) du Concorde : Nommé(s) par le Concorde, le(s) Prévôt(s) du Concorde est(sont) l'Enquêteur du Concordat. Il est le garant de l'intégrité, de l'efficacité et de la moralité des Guildes. Il effectue régulièrement des audits et investigations pour le Concorde. Il récolte également les dénonciations, informations et preuves qu'il peut ainsi produire à la justice en cas d'affaires impliquant les Guildes ou leurs membres. Les Guildes lui conservent toujours leurs portes ouvertes, leurs livres de compte et de recherche à disposition, ainsi qu'un accueil sans faille.

Les relations entre le Concordat, les entités dirigeantes d'Edenorya, la maison des fiefs et l'Oculus sont définies par le jeu.

3- Comment changer de Gouvernance ?

A) Transmission du titre de Concorde

Le titre de Concorde est transmissible. Le Concorde en place peut décider de transmettre son titre de Concorde. La passation doit se faire publiquement et avec la présence d'au moins un employé du Concordat comme témoin. Dès lors, le nouveau Concorde bénéficie de toutes les prérogatives, droits, et devoirs de sa nouvelle charge, tandis que "l'ancien Concorde" n'en bénéficie plus.

B) Mort ou Absence du Concorde

Si le Concorde meurt ou disparaît*, les dignitaires des Guildes et du Concordat veilleront à ce que le poste soit réattribué.

**Un Concorde n'ayant pas été vu physiquement par les employés du Concordat pendant une journée d'une foire d'été est considéré comme Absent.*

Tout nouveau Concorde peut immédiatement nommer un Secrétaire et un Prévôt (ou conserver ceux déjà en place).

V- 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.

VI- Les Guildes

1- Introduction

Les Guildes du Concordat sont des regroupements d'artisans au service du Concordat. Voir la section artisanat du livret de règles.

Les autres savoirs sont regroupés au sein des académies et ne seront pas abordés ici.

Sur le GN Kandorya, il existe 6 Guildes :

- La guilde des Ingénieurs
- La guilde des Forgerons
- La guilde des Apothicaires
- La guilde des Alchimistes
- La guilde des Orfèvres
- La guilde des Cuisiniers

Les guildes peuvent créer des objets d'une puissance extraordinaire en mutualisant leurs savoir-faire personnels au service d'une grande œuvre collective.

Les guildes sont structurées. Elles sont capables de construire des édifices facilitant leurs entreprises. Les membres des guildes bénéficient de nombreux avantages issus de ces structures.

A chaque foire d'été, une Guilde ne peut pas réaliser de recette de Guilde tant qu'elle ne possède pas un Censeur reconnu par le Concordat.

2-Déclaration d'une guilde.

A chaque début de foire les guildes doivent se déclarer en nommant le censeur auprès du concordat. Pour ce faire, le nouveau censeur doit se présenter accompagné de 5 membres de la guildes. Les 6 personnes doivent présenter leur carte de membre de guilde de l'année précédente.

3-Création d'une guilde

Une nouvelle guilde doit se créer autour d'un métier d'artisanat non représenté au sein des Guildes du Concordat.

La création à proprement parler d'une guilde doit se découvrir en jeu et, par la suite, un dossier de création de guilde hors-jeu sera à remettre aux orgas du Concordat pour validation selon des critères prédéfinis.

4- La gouvernance de Guilde

A) Qui peut devenir membre ?

La seule condition au niveau des règles est la suivante :

La guilde des ingénieurs nécessite la compétence Bricoleur ou Ingénieur.

La guilde des forgerons nécessite la compétence Forgeron ou Mineur.

La guilde des apothicaires nécessite la compétence Apothicaire ou Herboriste.

La guilde des alchimistes nécessite la compétence Alchimiste ou Catalyste.

La guilde des orfèvres nécessite la compétence Joaillier ou Gemmologue.

La guilde des cuisiniers nécessite la compétence cuisinier ou chasseur cueilleur.

Si les compétences nécessaires devaient être perdues, le membre devrait quitter la guilde. On ne peut être membre que d'une seule guilde et entrer dans une guilde doit se faire en jeu.

Le **Prêteur** décide des modalités d'entrée.

B) Les statuts :

Les Aspirants : ils aspirent à devenir membre de la guilde à part entière et doivent apprendre le savoir-faire spécifique des guildes.

Ce novice ne bénéficie pas des avantages associés aux bâtiments (réservé aux membres), il a cependant le droit de participer à la création des recettes de guilde.

Les Membres : Le membre de la Guilde bénéficie d'un grand nombre d'avantages (carte de guilde, bénéfices des bâtiments, etc...). Leurs cartes de membre seront remises par le **prêteur**.

Les Experts : Ces membres apportent leurs savoir-faire reconnus permettant un bonus lors de la réalisation des recettes de guilde et disposent en plus du droit d'initier des recherches et développements. Ils sont choisis parmi les membres **par le prêtre** selon des modalités qui lui sont propres.

Les experts possèdent une carte de membre supplémentaire pour différencier leur statut qui leur sera remis par le prêtre.

Chacune des catégories précédentes a un nombre de places limitées par le niveau de la guilde (voir section Niveaux de Guildes)

C) Les postes à responsabilité

Ces postes doivent être occupés par des membres (experts ou non)

Le Censeur : Chef absolu de la Guilde. Il est le décideur final, et représente la Guilde aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de celle-ci.

Il est reconnu par le Concordat en présence de 5 de ses pairs (membres de la Guilde) au début de chaque foire. Chaque pair devra attester de son soutien au censeur. Le censeur nommera alors immédiatement : Le Prêteur, l'Intendant et si nécessaire, le Maître des recherches. Le Censeur dirige la Guilde, il participe aux conseils de la ville et du Concordat.

Le Censeur possède une carte qui le différencie des membres qui lui sera remis par le concordat lors de la déclaration de la guilde



Le Prêtreur : Il seconde le Censeur, il se spécialise dans les affaires internes de la guilde. Il dispose de la délégation de pouvoir du censeur pour les nominations de nouveaux membres, d'experts, etc...**il sera en possession de la totalité des cartes de membre de la guilde en but de foire d'été et a la possibilité de renouveler ou non les statuts des membres précédents.**

Il est nommé par le Censeur au début de chaque foire et le remplace quand celui-ci est indisponible.

Le Prêtreur possède une carte qui le différencie des membres qui lui sera remis par le concordat.



L'Intendant : Il seconde le Censeur, il se spécialise dans la gestion des affaires et avoirs de la guilde. Il est responsable des comptes, des stocks, etc... Il dispose de la délégation de signature du Censeur pour engager le nom de la guilde dans des contrats.

Il est nommé par le Censeur au début de chaque foire. Il est responsable du livre des comptes de la guilde.

L'intendant possède une carte qui le différencie des membres qui lui sera remis par le concordat lors de la déclaration de la guides



Le Maître des Recherche : Accessible aux guildes à partir du niveau 2, il est choisi parmi les experts par le censeur (ou par le préteur), il est le responsable de la partie Recherche et Développement (R&D) de la guilde qui consiste en la création de nouvelles recettes. Il est nommé par le Censeur au début de chaque foire ou par le préteur en cours de foire. Il dirige les recherches.

Le Maître des recherche possède une carte qui le différencie des membres qui lui sera remis par le concordat lors de la déclaration de la guides



5- Comment changer de Gouvernance ?

A) Absence du Censeur

Si le Censeur n'est pas reconnu par ses pairs au Concordat le 1er jour de la foire, alors la guilde est considérée comme "défaillante". Dix artisans peuvent alors se présenter pour refonder la guilde, qu'ils en eussent précédemment fait partie ou non.

B) Révolte

Six membres d'une guilde rapportent au Concordat leur souhait de voir l'équipe dirigeante changer. Un vote rassemblant tous les membres de la guilde concernée au Concordat est alors organisé au plus vite. Les candidats au poste de censeur peuvent s'annoncer. Le Censeur fraîchement élu, peut alors s'il le souhaite, exclure de la guilde les autres candidats. Le Censeur nommera alors immédiatement : Le Prêteur, l'Intendant et si nécessaire, le Maître des recherches.

C) Démission ou Mort du Censeur

Si le Censeur démissionne ou meurt, six membres (dont le Prêteur) peuvent se présenter au Concordat pour assurer la succession comme au premier jour de la foire.

6- Cartes de Membres Nominatives

En plus de l'encadré prévu à cet effet sur la feuille de personnage, les membres des guildes recevront une carte nominative prouvant leur appartenance à la Guilde. Elle représente votre appartenance à la guilde **et n'est pas volable**. Cette carte vous sera remise par le prêtreur de la guilde et est valable de la déclaration de la guilde lors de la foire d'été jusqu'à la fin de la foire de printemps suivante. Pour obtenir les bonus liés aux bâtiments de guilde vous devez être en possession d'une carte de membre valide.



Remarque : Chaque membre occupant un poste important dans la guilde possédera une carte de membre spécifique pour distinguer leurs statuts.

7- Réalisation d'un Craft de Guilde

Les Guildes commencent avec un certain nombre de recettes.

Les crafts de guildes ont des effets puissants et variés qui sont précisés sur la carte ainsi que leurs durées de validité. **Une fois la durée passée, l'objet ne dispose plus d'aucun effet particulier (ex : une épée de feu devient alors une épée normale).**

Les recettes suivantes sont découvertes (entre autres à travers le mécanisme de R&D. Voir plus bas).

Protocole détaillé de réalisation d'un craft de Guilde :

- Se présenter au Concordat pour présenter son souhait de réalisation de guilde.
 - Fournir les ingrédients précisés sur la recette.
 - Après avoir confirmé le bon nombre de participants, fournir les cartes de guilde des participants à la recette (pour ceux qui en ont une).
 - Préciser (comme indiqué sur la recette) le temps de réalisation choisi entre : *normal*, *précautionneux* et *pressé*.
 - Une enveloppe vous sera remise indiquant la réussite ou non de votre craft.
 - Aller réaliser la préparation avec les autres participants dans le lieu de rassemblement de la guilde, en ville. **Le role-play de préparation est laissé à la discrétion des guildes, mais doit être en adéquation avec les théories et pratiques de l'artisanat en question et durer le temps choisi précédemment.**
- Remarque : Nous insistons sur le fait que le role-play en lien avec la théorie et la pratique est TRÈS IMPORTANT et peut avoir un impact sur la réussite d'un craft.
- Il vous sera demandé à l'issue de la préparation de choisir (modalité à la discrétion des guildes) une personne pour ouvrir et lire le contenu de l'enveloppe. Des effets peuvent y être indiqués, ils seront à interpréter. Le terme "individuel" signifie que seule la personne ouvrant l'enveloppe est impactée. Le terme "collectif" signifie que tous les participants à la préparation sont impactés. En cas de doute, venez au Concordat pour obtenir des précisions.
 - Ramener l'enveloppe au Concordat.

Niveau, personnes nécessaires et temps de préparation (en minutes)

Niveau	Personnes nécessaires	Vitesse de préparation		
		Pressé	Normal	Précautionneux
1	3	10	20	30
2	4	15	30	45
3	5	20	40	60
4	5 + 1 d'une autre guilde	25	50	75
5	5 + 2 d'une autre guilde	30	60	90

8- Réussite d'un Craft et Niveaux de Malus

Les créations des Guildes sont extraordinaires, puissantes mais leurs réalisations sont complexes et dangereuses.

Le résultat de la tentative de création sera tiré aléatoirement.

Pour chaque création produite, un malus (ou plusieurs) sera(ont) tiré(s).

Malus Niv 0: Essentiellement des succès simples.

Malus Niv 1: Essentiellement des succès avec effets impactants limités.

Malus Niv 2: Essentiellement des échecs avec effets néfastes.

Malus Niv 3: Essentiellement des échecs avec effets néfastes graves.

Malus Niv 4: Essentiellement des échecs avec effets néfastes catastrophiques.

Etc...

Il n'y a pas de niveau maximum pour les malus.

Le niveau de malus est influencé par un certain nombre de critères :

- La complexité de la création (niveau de la recette, cf feuille de recette de guilde)
- Le temps passé pour la réaliser (cf feuille de recette de guilde).
- Le niveau de compétence des artisans (-1 tous les 3 experts participants, +1 tous les 2 novices participants).
- Certains bâtiments construits par la guilde.
- -

Une création simple réalisée par un groupe d'experts prenant leur temps aura donc beaucoup plus de chance de succès qu'une création complexe réalisée par un groupe de novices en urgence... Mais parfois le risque peut tout de même en valoir la chandelle.

9- Niveaux de Guilde

A) Spécificités en fonction du Niveau de Guilde

Niv	Nb Max Bat	Nb Max Recette 1	Nb Max Recette 2	Nb Max Recette 3	Nb Max Recette 4	Nb Max Recette 5	Membres Max	Nb d'Experts
1	2	10	1	x	x	x	10	3
2	4	12	4	1	x	x	20	5
3	6	14	6	4	1	x	30	7
4	8	16	8	6	4	1	40	10
5	10	20	10	8	6	4	50	15

B) Comment passer au niveau supérieur ?

Une fois (et une seule) à chacune des foires d'été, les guildes remplissant les prérequis peuvent venir au Concordat afin d'évoluer et changer de niveau. L'augmentation prend effet immédiatement après la validation (augmentations cf tableau précédent).

Afin de passer au niveau supérieur, une guilda doit remplir les conditions ci-dessous :

Passage au Niv	Nb Bat	Nb Recette 1	Nb Recette 2	Nb Recette 3	Nb Recette 4	Nb Recette 5	Nb de "Biens"
1 → 2	1	3	1	x	x	x	3
2 → 3	3	x	3	1	x	x	5
3 → 4	5	x	x	3	1	x	8
4 → 5	7	x	x	x	3	1	12

Les "biens" d'une guilda représentent l'ensemble de ses possessions qui donnent du cachet RP à celle-ci. Ils doivent être validés comme tels par le Concordat.

Vous trouverez ci-après quelques exemples (la liste est non exhaustive) :

- Emblème
- Bannière
- Livret Théorique ou Manuel
- Charte de Guilda ratifiée par le Concordat
- Lieu de rassemblement à Edenorya
- Décorum
- Pièce(s) maîtresse(s) de décors
- Papier à entête
- Sceau avec l'emblème
- Signe de reconnaissance, présent sur tous les membres
- Accord commerciaux signés avec un nombre important de partenaires.

10- Bâtiments de Guilde

Les guildes peuvent construire des bâtiments qui bénéficieront à leur membre.

Le premier Bâtiment niveau 1 de Guilde est gratuit mais nécessite tout de même un Craft Bâtiment (fait par les ingénieurs).

Le coût est à remettre au Concordat.

Temps de construction : Disponible le lendemain.

Sans mention inverse, les bâtiments ne peuvent pas être construits plusieurs fois au sein d'une même guilde.

Voir Annexe pour la liste exhaustive.

11- Recherche & Développement

Le Recherche et Développement (autrement appelé R&D) permet aux guildes de créer de nouvelles recettes. C'est une composante essentielle du travail des guildes.

Protocole détaillé :

- **Un expert** d'une guilde vient au Concordat avec un projet de nouvelle recette de guilde : un effet, une théorie, des plans, des dessins, des explications et les expose aux orgas.
- Il doit préciser et apporter les ressources qu'il va utiliser lors de la création de la recette (cela détermine le niveau de l'effet de la recette qu'ils auront estimé).
- Après avoir confirmé le bon nombre de participants (**ils doivent être cinq**), fournir les cartes de guilde des participants à la recette (pour ceux qui en ont une).
- Le temps de préparation de la recette est toujours le temps "normal" (lié au niveau de recette préalablement défini - Niveau 1 : 20 min, Niveau 2 : 30 min, ...).
- Ils doivent réaliser la préparation de la même manière qu'ils réaliseraient une recette de guilde existante.
- Les malus lors de cette création répondent à des règles spécifiques dédiées. **La direction de cette recherche par le Maître de Recherches apporte un bonus important.**
- Une enveloppe vous sera remise indiquant la réussite ou non de votre recherche.
- Aller réaliser la préparation avec les autres participants dans le lieu de rassemblement de la guilde, en ville. Le role-play de préparation est laissé à la discrétion des guildes, mais doit être en adéquation avec les théories et pratiques de l'artisanat en question et durer le temps choisi précédemment.

- Il vous sera demandé à l'issue de la préparation de choisir (modalité à la discrétion des guildes) une personne pour ouvrir et lire le contenu de l'enveloppe. Des effets peuvent y être indiqués, ils seront à interpréter. Le terme "individuel" signifie que seule la personne ouvrant l'enveloppe est impactée. Le terme "collectif" signifie que tous les participants à la préparation sont impactés. En cas de doute, venez au Concordat pour obtenir des précisions.
- En cas "d'Échec" (indiqué sur le même papier dans l'enveloppe), venir au Concordat (après avoir joué les effets indiqués s'il y en a) obtenir en débrief les informations cruciales pour votre prochain essai. On apprend toujours de ses erreurs, et l'essai suivant (s'il prend en compte les informations obtenues et met en place des contre-mesures) aura plus de chances d'être une réussite.
- En cas de "Succès" (précisé sur le même papier dans l'enveloppe), venir chercher la carte craft spéciale au Concordat. Cette création devra être testée afin de pouvoir confirmer que l'effet escompté est bien présent comme attendu. Si c'est le cas, la recette est validée et ajoutée aux recettes de guildes. Sinon, il faudra probablement faire de nouveaux essais.

Attention cependant : tenter quelque chose de trop difficile sera à vos risques et périls.

Annexe A - Liste des Bâtiments de Guilde

Boutique - 50 PO + 1 Carte ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 1 - Bâtiment Unique

Chaque Membre de guilde reçoit 2 PO lors de sa première visite au Concordat, le premier jour de jeu uniquement. (Y compris inter)

Agora - 50 PO + 1 Carte ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 1 - Bâtiment Unique

Lors du R&D, les membres de cette guilde peuvent inviter d'autres guildes ou académies à y participer. Leur compétence doit évidemment être en adéquation avec le R&D en cours.

Entrepôt - 50 PO + 1 Carte ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 1 - Bâtiment Unique

L'entrepôt permet de conserver 12 ressources/crafts (Hors recettes de Guildes) d'un GN sur l'autre.

Tout membre de guilde peut mettre ou retirer des ressources/crafts en se rendant au Concordat. Une fois dans l'entrepôt, les ressources sont sous la protection du Concordat.

Réserve - 50 PO + 1 Carte ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 1 - Sauf Ingénieurs - Bâtiment Unique

Chaque Membre de guilde reçoit, tiré au sort, une ressource de base au moment où il s'enregistre au Concordat.

Environnement sécurisé - 50 PO + 1 Carte ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 1 - Bâtiment Unique

Ajoute un "bonus" pour le succès des crafts de guilde.

Ne fonctionne pas pour le R&D.

Annexe - 50 PO + 1 Carte ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 1 - Bâtiment Unique

Comme les autres bâtiments, il occupe un emplacement mais il en génère deux, permettant d'augmenter la limite du nombre de bâtiments possédés par la guilde.

Magasin - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 2 - Remplace boutique. - Bâtiment Unique

Chaque Membre de guilde reçoit 5 PO lors de sa première visite au Concordat, le premier jour de jeu uniquement. (Y compris inter)

Hangar - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 2 - Remplace entrepôt. - Bâtiment Unique

Le Hangar permet de conserver 24 ressources/crafts (Hors recettes de Guildes) d'un GN sur l'autre.

Tout membre de guilde peut mettre ou retirer des ressources/crafts en se rendant au Concordat. Une fois dans l'entrepôt, les ressources sont sous la protection du Concordat.

Exploitation - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 2 - Sauf Ingénieurs - Remplace Réserve - Bâtiment Unique

Chaque Membre de guilde reçoit, tirés au sort, 2 ressources simples au moment où il s'enregistre au Concordat.

Chambre de commerce - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 2 - Nécessite Hangar ou Entrepôt. - Bâtiment Unique

Une fois par jour, 5 ressources de base/complexes (aléatoires) seront ajoutées dans l'entrepôt ou dans le hangar, dans la mesure des places disponibles.

Manufacture - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 2 - Remplace Environnement Sécurisé. - Bâtiment Unique

Ajoute un bonus important pour le succès d'un craft de guilde.

Ne fonctionne pas pour le R&D.

Grande Annexe - 80 PO + 2 Carte ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 2 - Bâtiment Unique - Remplace Annexe - Bâtiment Unique

Comme les autres bâtiments, il occupe un emplacement mais il en génère trois, permettant d'augmenter la limite du nombre de bâtiments possédés par la guilde.

Récolte rapide - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 2 - Sauf Ingénieurs - Bâtiment Unique

Lors de la récolte, les récolteurs membres de la guilde récupèrent une carte de récolte supplémentaire, sur présentation de leur carte de membre de guilde.

Comptoir - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 2 - **Guilde des Ingénieurs seulement** - Bâtiment Unique.

Chaque Membre de guilde reçoit, tiré au sort, 1 composant manufacturé de base au moment où il s'enregistre au Concordat.

Bijouterie - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 2 - **Guilde des orfèvres seulement** - Bâtiment Unique

Sur présentation de leur carte de membre de la guilde, chaque Membre de guilde peut 1 fois par GN utiliser la compétence "Mythes et légendes" sur une pierre précieuse ou un bijou sans disposer de la compétence.

Bureau d'études et de simulations - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 2 - Bâtiment Unique

Lors du R&D, la première tentative de chaque recherche est simulée, elle ne coûte pas de ressources, et le Malus ne prend pas effet. Les résultats sont fournis oralement. La recette doit cependant être réussie une fois en réel avant d'être validée.

Laboratoire - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 2 - **Guilde des Alchimistes Seulement** - Bâtiment Unique

Permet à chaque membre, possédant la compétence alchimiste, de connaître jusqu'à trois secrets Alchimique dont la valeur totale cumulée fait maximum 5 PE. Il sera inscrit sur leur fiche de personnage au moment de leur enregistrement au Concordat.

Herboristerie - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 2 - **Guilde des Apothicaires seulement** - Bâtiment Unique

Ajoute trois pages aux grimoires de tous les membres de la guilde possédant la compétence apothicaire. Il sera inscrit sur leur fiche de personnage au moment de leur enregistrement au Concordat.

Forge - 80 PO + 2 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 2 - **Guilde des Forgerons seulement** - Bâtiment Unique

Au début de chaque événement, sur présentation de leur carte de membre, 1 acier, 1 planche et 1 outil leur seront fournis.

Système de secours - 110 PO + 3 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 3 - Bâtiment Unique

Lors de la préparation des recettes, deux tirages seront réalisés. Le plus favorable sera placé dans l'enveloppe.

Le système de secours ne fonctionne pas pour le R&D.

Usine - 110 PO + 3 Cartes ouvrage "Bâtiment de guilde" :

Accessible au Niveau 3 - Bâtiment Unique

Pour tout craft réalisé au sein de la guilde en ville, les membres de la guilde peuvent utiliser une ressource de moins. Minimum une ressource. Pour les crafts de guilde, un minimum d'une ressource complexe reste nécessaire.

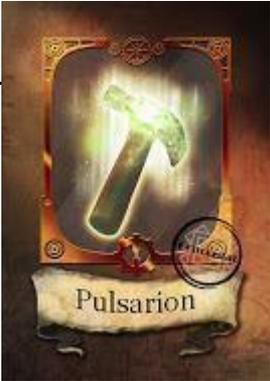
L'usine ne fonctionne pas pour le R&D.

Annexe B - Ressources Simples - Visuel

Note importante : Cette liste est donnée à titre indicatif, et peut être amenée à changer.
 Cette liste n'est pas forcément exhaustive.

Alchimie	 Essence de rêve	 Essence de magie (manalithe)	 Essence de nature	 Essence de terre	 Essence de stase
Apothicaire	 Gentiane	 Cigüe	 Centauree	 Colchique	 Ergwurwort
Forgerons	 Graphite	 Cuivre	 Fer	 Plomb	 Bois
Orfèvre	 aigue-marine	 malachite	 jaspe	 tourmaline	 quartz
Cuisinier	 crabe poisson	 graine	 tubercule	 viande	 fruit/ légumes

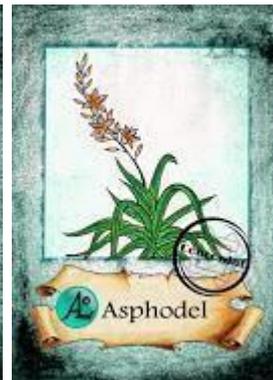
Manufacture	 Huile	 Verre	 Acier
	 Engrenage	 Planches	 Outils

Manufacture complexe	 Pulsarion	 Vérin	 Fileum Cordeique	 Optique
-----------------------------	---	---	---	---

Annexe C - Ressources Rares

Note importante : Cette liste est donnée à titre indicatif, et peut être amenée à changer. Cette liste n'est pas forcément exhaustive.

Ressources rares des Apothicaires



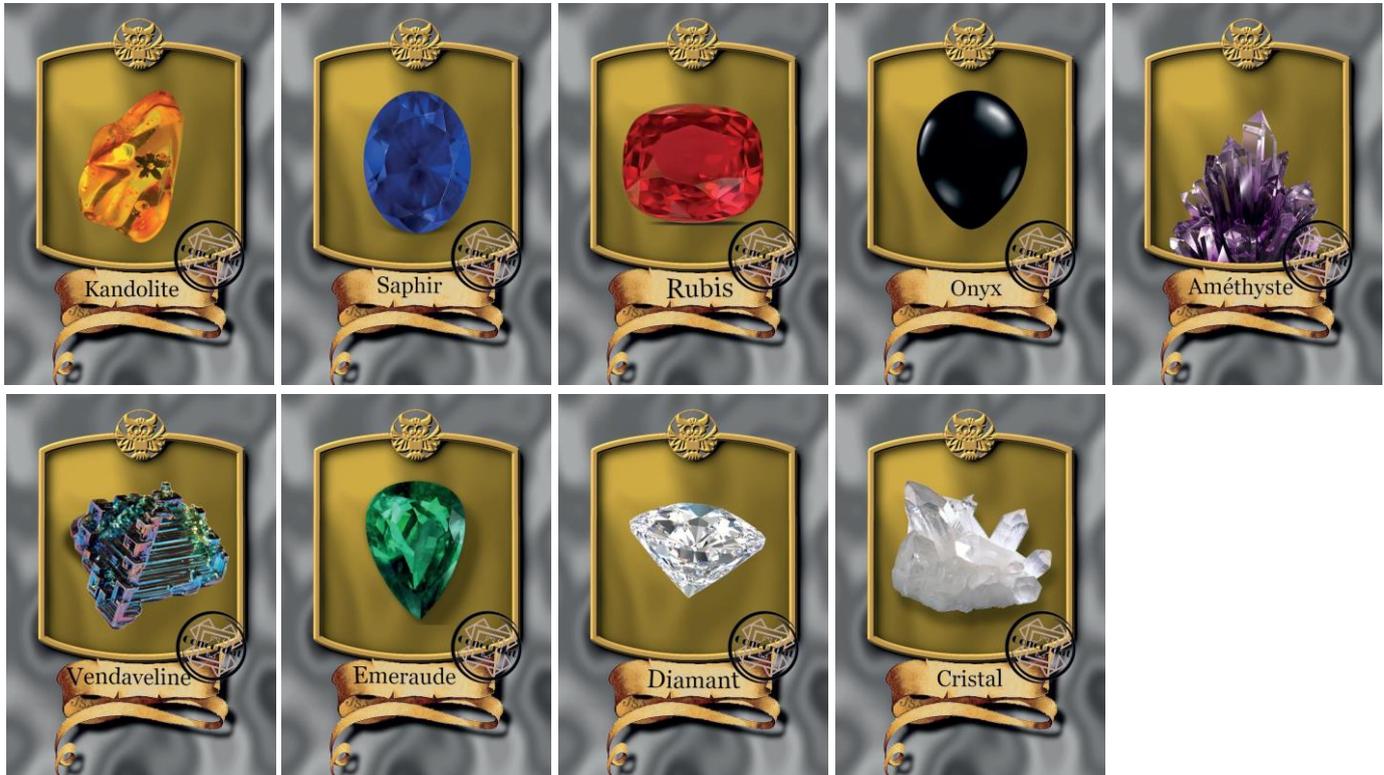
Ressources rares des Alchimistes



Ressources rares des Forgerons



Ressources rares des Orfèvres



Ressources rares des Chasseurs/Cueilleurs



Le reste est à découvrir en jeu

Annexe D - Ressource de fief

Ces ressources doivent être remises aux organisateurs fiefs à CHAQUE fin d'événement sous peine d'être invalidées.



Annexe E - Créations de guilde

Liste non exhaustive.

Durée de validité (en nb de gn consécutifs)

Guilde	Nom	Niveau	Validité / nb GN	Effet
Cuisiniers	Dips de grenouille	1	2	Reculé de 5m sur une personne Pour 1 personne. 1 utilisation ou jusqu'à 12h.
Cuisiniers	PNCTT (Panacotta)	1	7	Si ingéré par tous les participants à un craft de guilde de niveau 1 ou 2, permet d'effectuer celui-ci de façon instantanée et réussie. Pour 6 personnes.

Guilde	Nom	Niveau	Validité / nb GN	Effet
Orfèvre	Bague D'éloquence	1	4	Peux utiliser la compétence éloquence. 1 fois par jour durant sa période de validité
Orfèvre	Collier larme d'argent	1	4	Le porteur du collier ne sera plus considéré comme de la nourriture pour les Antiks 1 fois par événement durant sa période de validité
Orfèvre	Bague du familier	1	7	Peut contenir 1 sort de 4 PE ou moins. Puis le lancer quand il le désire et instantanément. Les contraintes d'ingrédients et de temps d'annonces sont ignorées, néanmoins vous devez toujours désigner clairement votre cible et annoncer clairement l'effet. Utilisable seulement par un magicien. La bague doit être chargée par un magicien. 1 fois par jour durant la période de validité. Le sort ne compte pas dans le total des sorts lancés
Orfèvre	Amulette des compagnons	1	7	Usage unique. La personne ciblée par le porteur de l'amulette est prise d'une grande amitié à son encontre, comme s'il était son meilleur ami durant 5 minutes.
Orfèvre	Silver Banshee	2	4	1 résiste au sort "Silence" une fois par jour, puis s'il y a résisté, obtient une annonce "tombe et surdité (15 min)". L'annonce est perdue à minuit.
Orfèvre	Amulette du Cauchemar	2	4	Le porteur résiste aux annonces "peur" durant la durée de validité. Il peut annoncer l'effet "peur" sur une cible 1 fois par jour durant sa période de validité.
Orfèvre	Amulette de l'insignifiant	1	4	Usage unique. Après activation, le joueur annonce "disparition" et devient (avec les vêtements et armes qu'il porte sur lui) invisible pendant 15 secondes (nécessite un ruban rouge). Durant l'invisibilité, on ne peut pas effectuer d'assassinat ni de souffle de mort. A la fin des 15 secondes, ou dès qu'il effectue une attaque, le joueur réapparaît et annonce "apparition", retire son ruban rouge et perd 1 point de vie. Cet effet est soumis à un fort fair-play, tout abus sera sanctionné.
Orfèvre	Boucle d'oreille de la résistance émotionnelle	1	7	Résiste à Intimidation. 1 fois par jour durant sa période de validité
Orfèvre	Collier du Berserk	2	7	Gagne 3 PV (peut dépasser la limite de 5PV) et résiste à "peur" et "d'intimidation" durant 1 combat. A la fin du combat, tombe en "agonie".

				1 fois par jour durant sa période de validité
Orfèvre	Bague du familier exalté	3	7	Peut contenir 1 sort de 5 PE ou moins. Puis le lancer quand il le désire et instantanément. Les contraintes d'ingrédients et de temps d'annonces sont ignorées, néanmoins vous devez toujours désigné clairement votre cible et annoncer clairement l'effet. Utilisable seulement par un magicien. La bague doit être chargée par un magicien. 1 fois par jour durant la période de validité le sort ne compte pas dans le total des sorts lancés
Orfèvre	Bague de clair-obscur	2	7	1 annonce "cécité" par foire
Orfèvre	Porte focus	1	4	1 fois par jour équivaut à 2 ritualiste dans un rituel
Orfèvre	Pendule du Navigateur	1	4	Permet de relancer 1 dé, une fois par jour pour les déplacements sur l'occulus.

Guilde	Nom	Niveau	Validité / nb GN	Effet
Ingénieur	Système de dissimulation	1	7	Petite poche secrète où cacher soit un petit objet (qui tient dans la paume d'une main), soit un peu d'or (15 PO max). Vous devez impérativement mettre un ruban rouge sur cette petite poche secrète fermée (poche de veste, petite bourse, etc.).
Ingénieur	Piège explosif	1	10	2 dégâts et tombe dans 1 rayon de 5 mètres "ouvert" (arrêté par les murs). Ne peut pas être utilisé en combat
Ingénieur	Véhicule T1	1	4	Création d'un véhicule (navire ou chariot) de taille T1 de guerre ou de commerce destiné au jeu Occulus.
Ingénieur	Véhicule T2	2	4	Création d'un véhicule (navire ou chariot) de taille T2 de guerre ou de commerce destiné au jeu Occulus.
Ingénieur	Véhicule T3	3	4	Création d'un véhicule (navire ou chariot) de taille T3 de guerre ou de commerce destiné au jeu Occulus.
Ingénieur	Amélioration Véhicule	0	2	Amélioration de navire/chariot pour le jeu Occulus
Ingénieur	Bâtiment de Guilde	1	7	Carte valide 7 événements consécutifs. (Les bâtiments de guilde construits restent définitifs)
Ingénieur	Chambre de Fusion	1	imm	Fusion de 2 objets de guilde identiques pour en faire 1 seul mais dont la durée de validité devient celle du craft comme s'il venait d'être fait.
Ingénieur	Main mécanique	2	10	Pugilat +2 Résiste à désarme (uniquement sur cette main) Décapsuleur Nécessite une pièce de costume représentant la main mécanique en jeu
Ingénieur	Nouveau type de bâtiment de guildes	0S	imm	Création nouveau type de bâtiment de guildes (recette au fonctionnement spécial) A chaque fois que la recette sera faite, elle sera réalisée sous forme de R & D de niveau du bâtiment et conduira lors de sa réussite à l'ajout du nouveau bâtiment (et ses effets définis par les ingénieurs) dans la liste de ceux achatables par les guildes. Le niveau du bâtiment créé ne peut pas excéder le niveau de la guilde des ingénieurs. Si la R&D réussi le nouveau bâtiment ainsi créé peut être construit pour n'importe quel guilde en payant le coût en PO du bâtiment. Si ce coût n'est pas dépensé la réussite de la R&D le bâtiment est perdu mais ajouter dans le livret de règle supplément guilde et artisanat.

Ingénieur	Cryptoserrure explosive	2	7	Serrure très puissante, nécessite un aval orga pour tenter l'ouvrir 2 dégâts et tombe sur un rayon de 5 mètres "ouvert" (arrêté par les murs).
Ingénieur	Démontage guildien	1	imm	Permet aux ingénieurs de démonter un craft de guildie en cours de validité pour avoir une chance d'en récupérer une partie des composants.
Ingénieur	Vérin	1	4	Produit 1 ressource ingénieur "Vérin". Doit être réalisé avec un artisan Forgeron.
Ingénieur	Filum Cordéïque	1	4	Produit 1 ressource ingénieur "Filum Cordéïque". Doit être réalisé avec un artisan Apothicaire.
Ingénieur	Pulsarion	1	4	Produit 1 ressource ingénieur "Pulsarion". Doit être réalisé avec un artisan Alchimiste.
Ingénieur	Système optique	1	4	Produit 1 ressource ingénieur "Système optique". Doit être réalisé avec un artisan Orfèvre.
Ingénieur	Cylindre crypté	2	4	Permet de transmettre un document de façon sécurisée. Un code doit être rentré pour ouvrir le cylindre. 3 erreurs de code consécutives provoquent la destruction du cylindre et du document.

Guilde	Nom	Niveau	Validité / nb GN	Effet
Forgeron	Objet Solide (Arme ou Bouclier)	1	4	Nécessite un ruban bleu sur l'arme/bouclier. L'arme/bouclier résiste à l'annonce "Brise", 1 fois par combat.
Forgeron	Poignard Poison	1	4	Le poignard peut être utilisé pour administrer un théopraste/potion du livre de règles de base (pas de recettes de guildes). Doit entrer en contact avec la peau, pas de perte de pv, pas utilisable en combat. 1 potion/théopraste seulement par utilisation. 1 fois par événement
Forgeron	CryptoSerrure	1	7	Serrure très puissante, nécessite un aval orga pour tenter l'ouvrir.
Forgeron	Bâton de mage	1	7	Le magicien en possession de ce bâton augmente de 1 sa limite de sorts lançables en Phase 1 et 2. Si le mage n'est plus en contact avec son bâton, ou si celui-ci est brisé, le nombre total de sorts lancés est réparti sur les différentes phases, ce qui peut engendrer jusqu'à la mort. Nécessite un ruban bleu sur le bâton.
Forgeron	Gant de fer	1	4	Pugilat +4. On ne peut porter qu'un seul gant. Nécessite un ruban bleu sur un gant.
Forgeron	Épée de feu	1	4	1 annonce « désarme » par combat. Nécessite un ruban bleu sur l'arme.
Forgeron	Armure de Mithril	1	7	Une armure en cuir est considérée comme une armure de plaque, le niveau max reste 5.
Forgeron	Alambic	1	4	-1 ingrédient pour les recettes apothicaire du livre de base (minimum 1 ingrédient par recette). (nominatif)
Forgeron	Chaudron	1	4	-1 ingrédient pour les recettes alchimistes du livre de base (minimum 1 ingrédient par recette). (nominatif)
Forgeron	Passé Onirique I	0	2	Ouverture de capsule onirique inférieure
Forgeron	Passé Onirique II	1S	2	Ouverture de capsule onirique supérieure
Forgeron	Lame de Froid-Mordant	2	7	1 fois par événement. Annonce " Lenteur 15 secondes" . La cible éprouve de grandes difficultés à se mouvoir et agit au ralenti pendant 15 secondes. Nécessite un ruban bleu sur l'arme
Forgeron	Alliage feuilleté	2	4	Accrocher un ruban bleu sur un objet (taille maximum 50 cm dans sa partie la plus longue), une arme à 1 main ou une pièce d'armure non magique. Cet objet résiste à aux annonces "Brise"

				Illimité durant sa période de validité
Forgeron	Bouclier Miroir	3	7	Absorbe un sort au choix dont vous êtes la cible et le renvoi instantanément dans la direction de votre choix indiqué par le bouclier. Ne fonctionne pas avec les annonces de "masse" 1 fois par jour durant sa période de validité
Forgeron	Objet de récolte	1	7	+1 feuille de récolte (nominatif)
Forgeron	Tromblon	2	4	1 Annonce Recul 5 de masse Usage unique durant sa période de validité
Forgeron	Arme foudroyante	4	10	A Chaque touche le porteur annonce "perce armure". Arme à une main uniquement (1 dégât maximum, non augmentable d'aucune manière) Illimité durant sa période de validité Doit être réalisée avec un membre de la guilde des Apothicaires
Forgeron	Bottes Lestées	3	7	Résiste aux annonces "Recul" et/ou "Tombe". Ne fonctionne pas avec les armes de siège Illimité durant sa période de validité
Forgeron	Masse sismique	3	4	1 annonce "Tombe 3m". 1x/jour. Restrictions : marteau ou masse à 2 mains uniquement, archétype combattant. Affecte les alliés également.
Forgeron	Outils chaud	0	4	A utiliser sur du froid
Forgeron	Outils froid	0	4	A utiliser sur du chaud
Forgeron	Régénération Filon de minerais	0	2	Fait apparaître 5 minerais après application (par un mineur) sur le filon d'un minerai au choix (il doit rester au moins 1 minerai sur le filon en question). L'effet se produit après l'équivalent d'une nuit (12 heures). Hors récolte. Prévenir les orgas concordat en cas d'utilisation.

Guilde	Nom	Niveau	Validité / nb GN	Effet
Apothicaire	Neuropotion	0	2	Soigne les effets de la lobotomie. Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Apothicaire	Sommeil de Tombe	1	4	Vous subissez l'effet "Coma 20 minutes". Compétence "Diagnosticien" => le personnage est mort. Compétence "identification" de l'archétype Médecin => le personnage semble mort mais est en fait dans le coma. Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Apothicaire	Vitalité Éphémère	1	4	Donne +1PV au maximum de PV dans la limite des 5 PV max jusqu'à la fin de la validité de la recette. non cumulable Ceci est un "Poison".
Apothicaire	Paix intérieure	1	4	Aucune action ou attitude agressive durant 30 minutes. La victime pourra se défendre cependant. Utilisée par un médecin (archétype), les soins dureront 5 minutes de moins et la convalescence durera 5 minutes de moins également. Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Apothicaire	Croix de Bois, Croix de Fer	1	7	La victime subit 3 fois l'effet vérité. Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Apothicaire	Infection Nosocomiale	1	4	S'applique sur une blessure, 30 min de nécrose puis perte du membre (le plus proche, bras ou jambe), ne peut être administré que par un joueur disposant de l'archétype "médecin". Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Apothicaire	Glace de Kersis'kal	0	2	Cette potion permet au buveur de s'immuniser contre les flammes et de traverser un feu sans en subir les conséquences pendant 5mn. Lors d'un rituel par exemple. Usage unique durant sa période de validité
Apothicaire	Mémoire Retrouvée	1	7	Recouvre la mémoire altérée durant 2 heures. Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Apothicaire	Élan de Bravoure	1	4	Vous pouvez résister à une annonce "peur" en annonçant "résiste". 1 fois par événement durant sa période de validité Ceci est un "Poison".

Apothicaire	Adoration Ardente	1	10	Après ingestion, le joueur doit rester dans une zone de 3m autour du premier individu qu'il voit être montré du doigt (peu importe par qui) durant 30 minutes. Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Apothicaire	Tendre Détresse	2	Perma	Une fois consommé, le poison agira sur le corps en cinq heures précises, à la fin desquelles le cœur du sujet cessera de battre et ne pourra plus repartir (requiert un signalement à un arbitre/orga par la victime lors de l'administration, si celle-ci ne revient pas avec l'antidote avant la fin des 5h, elle meurt) Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Apothicaire	Tendre Antidote	2	7	Antidote Tendre détresse et tendre soupir Usage unique durant sa période de validité.
Apothicaire	Crève Coeur	2	Perma	Deviens de plus en plus fatigué jusqu'à tomber d'épuisement. Au bout de 100 pas, tombe à l'agonie Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Apothicaire	Noir Desein	2	Perma	Dès ingestion, tente de tuer la personne la plus proche, l'attaque par tous les moyens à sa disposition durant 10 minutes. Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Apothicaire	Survie Maritime	0	2	Traitement de la maladie du Skyrbjúgr qui affecte les marins et explorateurs au cours des longues traversées, à cause des carences alimentaires que celles-ci occasionnent. Restaure 1 point d'équipage perdu sur l'Occulus. Cette potion doit bien évidemment se trouver à bord du navire pour pouvoir être utilisée !
Apothicaire	Déploiement Onirique I	0	2	Ouverture d'une capsule onirique inférieure
Apothicaire	Déploiement Onirique II	1S	2	Ouverture d'une capsule onirique supérieure
Apothicaire	Tendre Soupir	3	7	Contactez un orga avant d'administrer le poison pour validation de l'action. Une fois consommé, le poison agira sur le corps en une heure précise, à la fin desquelles le cœur du sujet cessera de battre et ne pourra plus repartir. Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Apothicaire	Stimulant Organique	0	2	Fait apparaître 5 plantes après application (par un apothicaire) sur le filon d'une plante au choix (il doit rester au moins 1 plante sur le filon en question).

				<p>L'effet se produit après l'équivalent d'une nuit (12 heures). Hors récolte. Prévenir les orgas concordat en cas d'utilisation.</p>
Apothicaire	Anti cannibalisme	0	2	<p>Lutte contre le cannibalisme 10 doses (résultat de quêtes) Ceci est un "Poison".</p>
Apothicaire	Sirop de doux mirage	3	4	<p>Après ingestion, 1 fois par événement, le joueur annonce "disparition" et devient (avec les vêtements et armes qu'il porte sur lui) invisible pendant 1 minute (nécessite un ruban rouge). Durant l'invisibilité, on ne peut pas effectuer d'assassinat ni de souffle de mort. A la fin de la minute, ou dès qu'il effectue une attaque, le joueur réapparaît et annonce "apparition", retire son ruban rouge et tombe en Agonie. Cet effet est soumis à un fort fair-play, tout abus sera sanctionné. Ceci est un "Poison".</p>
Apothicaire	Thé aux milles saveurs	0	2	<p>Sans effet</p> <p>Son goût varie d'ignoble à divin selon la préparation. Tirer trois boules et selon le nombre de blanche, le goût sera plus ou moins meilleur.</p> <p>Le sachet contient 3 boules noires et 8 boules blanches. 3 boules blanches : divin 3 boules noires : ignoble</p>

Guilde	Nom	Niveau	Validité / nb GN	Effet
Alchimiste	Transe Onirique	0	2	Après ingestion, la personne tombe inanimée au sol. Son esprit se détache de son corps pour voyager vers un lieu inconnu : le monde des rêves. Attention : on ne revient pas indemne d'un tel voyage. (Réservé pour les quêtes - contacter orgas avant ingestion) Ceci est un "Poison".
Alchimiste	Transe de Vision trans-buisson	0	2	Permet de voir les marques dissimulées sur le corps de la personne en face de l'utilisateur pendant 10 minutes après ingestion. Ceci est un "Poison".
Alchimiste	Transe de Mimines molles	1	10	Rend les doigts mous et flasques, ne permettant plus de tenir quoi que ce soit avec ses mains pendant 30 minutes après ingestion. Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Alchimiste	Pierre de Mana inférieure	1	7	Réduit immédiatement de 3 le nombre de sorts que vous avez lancé, uniquement en Phase 1 ou 2. Ceci est un "Poison".
Alchimiste	Pierre de Vie inférieure	1	4	Après ingestion, permet de soigner instantanément une blessure et redonne ainsi un (1) PV sans temps de convalescence. ATTENTION : Il ne peut être administré que par une personne disposant de l'archétype "Médecin" lors d'un rp de 30 secondes minimum (seuls les joueurs ayant acheté cet archétype ont le droit de faire manger ce théopraste à leur patient). Ne peut pas être utilisé sur soi-même. Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Alchimiste	Transe Ethérée	1	4	Après ingestion, le joueur et tout son équipement deviennent éthérés pendant 10 minutes. Il doit porter un ruban violet de manière visible. Certains êtres ou objets puissants pourront tout de même interagir avec vous. Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Alchimiste	Transe de Puissance indomptable	1	4	Les trois attaques suivant l'ingestion du théopraste sont porteuses d'une force incroyable. Le joueur doit annoncer « Brise » à chaque fois. Usage unique durant sa période de validité. Ceci est un "Poison".

Alchimiste	Transe polyglotte	1	4	Après ingestion, 1 fois par jour le joueur peut parler, lire, comprendre et être compris dans une langue de son choix pendant vingt minutes. A chaque activation, le joueur peut choisir une langue différente. Il est incapable cependant de l'écrire. Ceci est un "Poison".
Alchimiste	Pierre de Mana supérieure	2	4	Dès l'ingestion, 1 fois par jour, si vous êtes en Phase 1 ou 2, réduisez à 0 le nombre de sorts que vous avez lancé. Aucun effet si vous êtes déjà en phase 3 ou 4. Ceci est un "Poison".
Alchimiste	Transe de Déplacement subdimensionnel	2	7	Après ingestion, l'utilisateur annonce "Disparition !" et place un ruban rouge de manière visible sur lui. Il doit ensuite marcher calmement et de manière la plus directe possible vers le cercle de rituels. Dès son arrivée dans le cercle (ou devant si un rituel est en cours), il doit alors annoncer "Apparition !" et retirer le ruban rouge. Certains être puissants pourront tout de même vous voir. Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Alchimiste	Transe de Langue de plomb	2	7	Après ingestion, l'utilisateur gagne 1 utilisation par jour de l'annonce "Résiste Vérité" (résiste effet "Vérité" par l'annonce "Résiste !"). 1 fois par jour durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Alchimiste	Transe de Crâne épais	2	7	Après ingestion, l'utilisateur gagne 1 utilisation par jour de la compétence "Crâne épais" (résiste à une annonce "Assommé" par l'annonce "Résiste !"). 1 fois par jour durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Alchimiste	Pierre de Vie supérieure	2	7	Après ingestion, permet de soigner instantanément toutes les blessures et redonne ainsi tous les PV sans temps de convalescence. ATTENTION : Il ne peut être administré que par une personne disposant de la compétence "Praticien" lors d'un RP de 30 secondes minimum (seuls les joueurs ayant acheté la compétence ont le droit de faire manger ce théopraste à leur patient). Ne peut pas être utilisé sur soi-même. Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".

Alchimiste	Transe de Communion avec la terre	2	7	Pétrifie le joueur pendant quinze (15) 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 récupère un (1) PV s'il était blessé. Usage unique durant sa période de validité. Ceci est un "Poison".
Alchimiste	Pierre de savoir	3	Perma	Après ingestion, l'utilisateur se rend au pc orga afin d'obtenir une nouvelle compétence de son choix (à choisir dans les compétences présentes dans le livre de règles Kandorya, en respectant les prérequis des compétences pour celles qui en ont - Hors compétence grand maître, familier de sort, assassinat, grimoire d'apothicaire et livre de magie) qui sera inscrite sur sa feuille de personnage en échange de la carte théophraste. Ceci est un "Poison".
Alchimiste	Transmutation alchimique	1	0	Permet de transformer un ingrédient de type "essence" en son "andomère". Il s'agit de l'essence placée en face sur la roue des essences. (cf roue des essences alchimiques)
Alchimiste	Transe d'alarme muette	1	4	Après ingestion, l'utilisateur ne déclenche pas les alarmes magiques durant 15 minutes. Ce théopraste n'affecte que la personne l'ayant ingéré. Si d'autres personnes l'accompagnent, elles déclencheront normalement l'alarme (cf livre de règles Kandorya). Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Alchimiste	Matérialisation Onirique I	0	2	Ouverture d'une capsule onirique inférieure
Alchimiste	Matérialisation Onirique II	1S	2	Ouverture d'une capsule onirique supérieure

Alchimiste	Invocation de Protohomoncule (Soupape)	3	10	<p> invoque un petit être change forme alchimique.</p> <p> Cet homoncule est intrinsèquement lié à la guilde et à l'alchimie et est capable d'être d'une grande aide lors de préparations complexes (recettes de guilde).</p> <p> Soupape peut remplacer un membre de guilde lors d'une préparation de recette de guilde. Il sera aussi efficace qu'un expert (et donnera le même bonus) mais ne peut pas être celui qui dirige la recette (ni celui qui prend les éventuels contre-coups).</p> <p> Il ne peut y avoir qu'un seul homoncule existant en même temps. (si la durée de validité n'est pas dépassée, toute tentative de création d'un nouvel homoncule sera un échec automatique)</p> <p> 1 fois par jour durant sa période de validité</p>
Alchimiste	Pierre d'Esprit Libre	3	7	<p> L'utilisateur peut résister à une annonces ou effets de la liste suivante (et uniquement de cette liste) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - consommable psychique - Lobotomie - Oubli - Transe Animale - Transe d'Alphabétisation - Transe de Suggestion - Capture d'Âme - Extraction de Souvenirs - Langue Morte (Sort et Prière) - Peur (Sort et Prière) - Sommeil (Sort et Prière) - Vérité (Sort et Prière) <p> Il annonce alors "Résiste"</p> <p> 1 fois par jour durant sa période de validité</p> <p> Ceci est un "Poison".</p>
Alchimiste	Pierre de Protection Physique	4	7	<p> Après ingestion, l'utilisateur se voit instantanément libéré de toutes les malédictions et corruptions qui l'affectent, tant qu'elles n'étaient pas souhaitées au moment de leur apparition.</p> <p> Usage unique durant sa période de validité</p> <p> Un membre de la Guilde des Apothicaire devra être présent.</p> <p> En cas de doute, merci de contacter votre orga et/ou le Concordat pour vous en assurer.</p> <p> Ceci est un "Poison".</p>
Alchimiste	Théopraste de distraction mentale (Fiefs)	1	7	<p> (Fief, utilisable uniquement par la troupe spéciale d'alchimiste)</p> <p> Une unité ciblée perd toutes ses actions du tour.</p> <p> L'unité utilisant le théopraste doit être sur le fief actuel ou sur un fief limitrophe de l'unité ciblée.</p> <p> Coût : 1 action et 1 théopraste par unité visée.</p> <p> Usage unique durant sa période de validité</p>

Alchimiste	Peau de diamant	1	7	Fait muter la peau pour la rendre plus solide. Octroie 3PA supplémentaires. Non cumulable. Ces PA sont perdus définitivement une fois décomptés. Usage unique durant sa période de validité Ceci est un "Poison".
Alchimiste	Régénération Filon d'essence	0	2	Fait apparaître 5 essences après application (par un catalyste) sur le filon d'une essence au choix (il doit rester au moins 1 essence sur le filon en question). L'effet se produit après l'équivalent d'une nuit (12 heures) Hors récolte Prévenir les orgas concordat en cas d'utilisation
Alchimiste	Régénération	5	Permanent	Ajoute la compétence régénération à la fiche de personnage Illimité durant sa période de validité Ceci est un "Poison".