





Artisan

Je te regarde faire, artisan de toujours
Travaillant ton ouvrage avec zèle et amour.
Tes gestes sont précis, ton regard infailible,
Prêt à apercevoir quelque défaut possible.
Tu manies la matière, ton art au bout des doigts
Que ce soit le métal, le tissu ou le bois.
L'objet que tu façonnes pourrait-être une femme
A laquelle tu te donne, passionné, corps et âme.
Sa peau serait l'étoffe ou tu promènes tes mains,
S'arrêtant, ci ou là, pour en tisser le grain
Ton empreinte se voulant tout à coup plus violante
Afin de mieux sentir ce que toi seul invente.
Tu passe, ainsi des heures sans voir courir le temps,
Le parfait du fini étant seul important.
Nul ne pourra jamais te voler ce savoir
Appris au fil des ans et qui est ton histoire.
Ne trouve pas excessifs ces éloges ou propos
Mais permets moi, veux-tu, d'ajouter deux mots :
Je t'admire, ô combien, artisan que tu es
Et le feu qui t'anime me fascine à jamais.

Yvonne Blot

Factotum.

l'art et la manière

Il n'est pas de culture sans art et il n'est pas d'art sans artisans. Bon nombre de cultures ont été jointes aux terres des brumes et avec elles bon nombre de ses artisans. Il ne nous est pas possible de faire ici Les miscellanées des différentes formes d'art qui composent notre univers disparate. Ainsi nous nous contenterons de vous énoncer les principes de bases qui régissent leur ouvrage.

Trouver

Avant tout ouvrage il faut de la matière première. Ces matières sont aussi nombreuses que les formes d'arts qui viennent les sublimer. Mais pour tout ouvrage il vous faudra de la matière, elles peuvent être achetées mais aussi et surtout glanées. De nombreuses matières premières sont à votre disposition dans votre environnement mais pour pouvoir en disposer il faut s'y connaître un minimum. Ainsi, si vous voulez trouver et ou exploiter du minerai il faut au minimum avoir quelques connaissances en la matière. Le forgeron sera ainsi capable de trouver et raffiner puis transformer des minéraux pour en faire des alliances (voir le livret de magie) ou encore de quoi faire du matériel, un chasseur et capable de chasser puis transformer sa proie en peau et autres viandes, toutefois il ne sait pas fabriquer une armure de cuir. Un herboriste ou même un explorateur saura trouver des plantes médicinales, mais seul un herboriste sera en tirer un principe.

Vous êtes seul juge de ce qu'est capable de glaner votre personnage en jeu. Ce qu'est capable de glaner votre personnage dépend de votre métier. Comme il y aura de nombreux métiers différents, en fonction des groupes, des mondes et des archetypes choisis, nous comptons sur votre fair-play pour ne ramasser que ce qui concerne votre personnage. Mais agissez avec respect pour le jeu de l'autre, il ne nous semble pas très logique qu'un magiiste qui ayant passé une grande partie de sa vie dans une académie soit apte à la chasse. Dans l'ensemble seul les hérudits dans leur arts sont en mesure de trouver et de transformer leur matières premières.

Nature et découverte

Dans le jeu, trois type de ressources sont exploitables (toutefois si vous avez des propositions, nous somme ouvert et prêts à mettre celles-ci à votre disposition dans la mesure du possible).



Chasse.

Des peluches
seront disposés
sur le terrain,
les chasseurs
sont en

mesures de les capturer. Les ressources qu'ils peuvent en tirer sont nombreuses.

Les fourrures et les peaux: Elles seront utiles pour réparer et fabriquer des vêtements et des armures.

Les os: pour fabriquer des outils ou des armes.

La viande: pour vous nourrir.

La procédure de chasse est assez simple, vous trouvez une peluche vous la ramenez à l'orga, en échange il vous remet un certain nombre de tickets (Cuir/fourrure, os et viande).

1 ticket cuir/fourrure vous permet de réparer une armure. Pour fabriquer une armure, il vous faudra quelque 10 tickets. Le temps de fabrication/réparation est égal à 3 minutes par ticket.

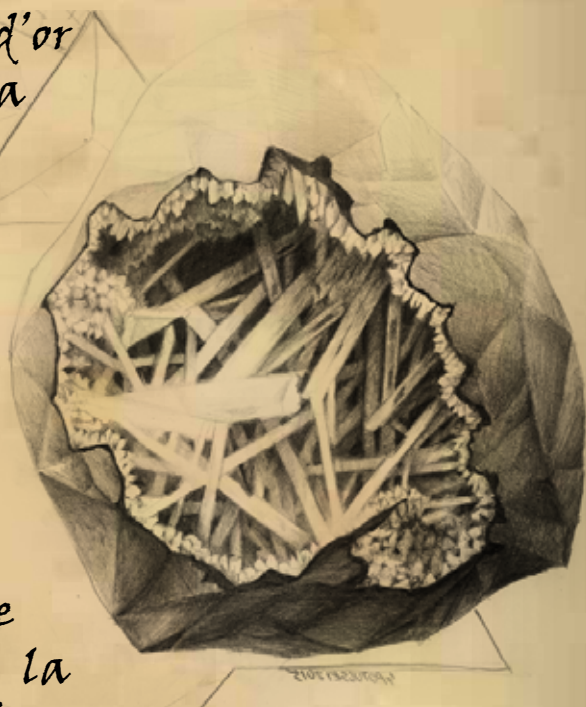
Minerais.

Des minéraux brutes sont trouvable en jeu, il faut la aussi une connaissance dans le domaine pour pouvoir les glaner. Ces minéraux sont exploitable de deux manières.

La procédure est simple, vous trouvez le minéral brute, vous allez voir un orga et ce dernier vous remet un certain nombre de tickets du minéral correspondant.

Raffinées: l'artisan (forgeron ou même alchimiste) sera en mesure d'en extraire une alliance. Bien entendu,

pour créer une alliance d'or
il faut ... de l'or etc. La
conversion s'effectue de
la manière suivante,
pour chaque ticket
vous pouvez extraire
une alliance. Il faut 5'
pour fabriquer une dose
d'alliance.



Brutes: l'artisan (le
forgeron) pourra utiliser la
matière brute pour effectuer
ses réparations et ou ses oeuvres. Attention, certains
minéraux ne sont pas propices à la fabrication ou à la
réparation d'arme ou d'armure (l'or par exemple en
armure c'est lourd et inefficace). 1 ticket minerais de
fer vous permet de réparer une armure. Pour fabriquer
une armure, il vous faudra quelque 10 ticket. Le temps
de fabrication / réparation est égal à 3 minutes par
ticket.

Après usages, nous demandons aux artisans au
moins 2 fois par jours, de bien vouloir nous ramener
les tickets.

Les herbes.

Leurs usages est décrit dans un livret spécifique, mais ici nous vous donnons la procédure de glanage.

Des feuilles peintes sont disposé sur le terrain, ces feuilles représentent les plantes utilient pour les heboristes. La encore seul les sachants sont en mesure de les cueillirs. Chaque plante vous permettra par de savant mélanges de créer vos potion et autres onguents. oNus vous demandons du fair-play pour ignorer les plantes coloré si votre personnage n'a pas le talent adéquat.

Ici sauf validation d'un orga est, il n'est pas nécessaire de venir nous voir pour échanger vos ressources.



*Pancreatium
maritimum*

Acheter

Toutes ces ressources sont bien évidemment toutes ses ressources sont à vendre. Soit par vous même soit par des artisans.

Des objets enchantés.

Les artisans ont pour les meilleurs, la possibilité de créer des objets exceptionnels pour les lier aux brumes. Ces liens de part la nature instable des brumes, sont extrêmement complexes et sont soumis à de nombreuses conditions.

1. L'objet de l'enchantement devra être exceptionnel, ainsi il doit être spécifiquement fabriqué pour son usage et de plus réclame trois fois plus de temps de fabrication mais aussi trois fois plus de matière. Si ce n'est pas le cas un objet commun restant enchantable, il perdra son enchantement assez rapidement.



2. Le principe actif de l'objet est défini par les alliances qui lui seront adjointes, en sus, durant sa fabrication. Seul un mage est en mesure d'y incorporer ces alliances (voir septagrammaton). Toutefois, il n'est pas possible d'adjoindre d'alliance de cuivre dans un objet, certains disent que c'est le souhait du voyageur, d'autres pensent que le lien brume/cuivre dans un objet provoque un déséquilibre. (il ne s'agit pas de l'eau blanche ou de l'eau noire, ni même du cuivre lié à la décoration de l'arme). L'effet direct de cette restriction est qu'un objet ne peut transmettre son effet qu'à son

porteur et uniquement à son porteur, jamais à un tiers.

3. Le principe actif sera et devra être maintenus grâce à l'usage d'eau blanche ou d'eau noire, par trempage. cela demande une grande quantité d'eau, environ 10 fioles.

4. Le tout devra être lié par un rituel dans un cercle de rituel. cela exige la validation d'un orga donc.

Vous vous demandez sûrement pourquoi passer par toutes ses limitations si grâce à un rituel on peut fabriquer directement l'objet de rien et lui donner la faculté que l'on veut. La réponse est simple : le niveau de difficulté du rituel. Il sera en effet plus facile de faire un rituel pour lier la préparation de l'artisan et du mage que de partir de rien ou presque. Nous en tiendrons donc sérieusement compte lors de la validation. Mais quoi qu'il en soit les effets des rituels sur les objets sont conditionné par la règle des alliances (voir Heptagrammaton).