

SUPPLÉMENT AUX RÈGLES
ARTISANAT, GUILDES, COMMERCE ET CONTREBANDE



Sommaire

I- Lieux d'intérêt pour les guildes

1- Le Concordat

2- La Banque

II- Argent, Monnaie et cours

III- Composants et Crafts

1- Classification, conservation et représentation

2- Matériel requis

3- Représentation matérielle d'un Craft

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

5- Récolte des Composants Simples

A) Récolte initiale

B) Horaires et lieux

C) Participants

D) Exploiter un Filon

E) Récupérer ses ressources

6- Obtention des Composants Rares.

IV- Le Concordat

1- Introduction

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

2- La gouvernance du Concordat

A) Postes à responsabilités :

3- Comment changer de Gouvernance ?

A) Transmission du titre de Concorde

B) Mort ou Absence du Concorde

V- La Contrebande

VI- Les Guilde

1- Introduction

2- Cartes de Membres Nominatives

3- Réalisation d'un Craft de Guilde

4- Réussite d'un Craft et Niveaux de Malus

5- La gouvernance de Guilde

A) Qui peut devenir membre ?

B) Les statuts :

C) Les postes à responsabilité

6- Comment changer de Gouvernance ?

[A\) Absence du Censeur](#)

[B\) Révolte](#)

[C\) Démission ou Mort du Censeur](#)

[7- Niveaux de Guilde](#)

[A\) Spécificités en fonction du Niveau de Guilde](#)

[B\) Comment passer au niveau supérieur ?](#)

[8- Bâtiments de Guilde](#)

[9- Recherche & Développement](#)

[10- Création de Guilde](#)

[Annexe A - Liste des Bâtiments de Guilde](#)

[Annexe B - Composants Simples - Visuel](#)

[Annexe C - Composants Rares.](#)

[Apothicaires](#)

[Alchimistes](#)

[Forgerons](#)

[Ingénieurs](#)

[Annexe D - Ressource de fief](#)

[Annexe E - Créations de guilde](#)

I- Lieux d'intérêt pour les guildes

1- Le Concordat

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

Pour la foire d'été, les horaires d'ouvertures du bâtiment en jeu du Concordat sont de 9h à 13h et de 14h à 20h.

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 POE/PAE -> Les pièces d'Edenorya. Elles valent le double des pièces du même métal. 1POE = 2PO, 1PAE = 2PA.
- Les POV/PAV/PCV -> Les pièces de Vendavel. Elles ont la même valeur que leur équivalent en PO/PA/PC.
- Billets de 5/10/20 PO.
- Les lingots d'or - Ressource 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

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

III- Composants et Crafts

1- Classification, conservation et représentation

Il existe 2 groupes de composants : les composants “simples” utilisables par les artisans et les guildes. Les composants “complexes” utilisables seulement 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 sont permanents et peuvent être utilisés d'un GN sur l'autre. Ils devront cependant être re-validés en début de GN au Concordat.

Un visuel des composants est disponible en annexe, certains ont une représentation en jeu disponible dans le commerce.

Il est strictement interdit de venir sur le site de Kandorya avec ces éléments. Ce serait un cas de triche manifeste.

Tous les composants et les Crafts sont volables, suite à une fouille ou autre.

Tous les composants et les Crafts sont échangeables et vendables.

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

Comme l'argent de jeu, **il est strictement interdit de conserver des composants et des crafts hors-jeu pendant le GN.**

2- Matériel requis

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

- Pour toute personne souhaitant “empoisonner” : des gommettes vertes
- Pour les effets invisible ou éthéré : prévoir des rubans visibles de couleur violets ou rouges.

3- Représentation matérielle d'un Craft

Terminologie :

- Les créations des alchimistes sont appelées : Théoprastes.

- 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.

Théoprastes : 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 retirer la gommette à l'arrière de 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 retirer la gommette au dos de la carte de Craft pour signifier que celui-ci a été utilisé.

Divers : Les objets de jeu personnels "augmentés" par des crafts devront porter un Ruban bleu de manière visible. En cas de transmission du-dit objet, il suffira de transmettre la carte et le ruban, le joueur devant le mettre sur un objet sensiblement identique lui appartenant. (Épée, armure, bouclier, bâton...). Si l'augmentation permet d'activer des effets, les utilisations restantes sont représentées par des gommettes sur la carte du craft. Elles sont bien sûr à retirer à chaque utilisation.

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

- 1- Volontaire** : Le personnage mange la représentation mangeable du théopraste ou boit la représentation liquide de la potion. Retirer alors la gommette de votre carte craft et pensez à la ramener au Concordat.
- 2- Inconscience** : On peut administrer un consommable à un joueur inconscient. (Sommeil, Assommé). Retirer alors la gommette de votre carte craft et pensez à la ramener au Concordat.
- 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 versé dans les aliments). Signalez ensuite discrètement au joueur ce qu'il vient d'ingurgiter en lui montrant la carte de théopraste ou de potion pour qu'il en lise l'effet (retirer alors la gommette de votre carte craft pour justifier l'utilisation auprès du joueur empoisonné). Pensez à ramener la carte craft au Concordat.

Si vous vous faites interrompre lors de la mise en place de la gommette, la potion ou le théopraste sont perdus. Retirez la gommette de votre carte craft qui a été utilisé dans cette tentative infructueuse.

Dans tous les cas, vous devez retirer une gommette "dose" de votre carte craft, les cartes sans gommette doivent être déposées au Concordat ou au PC Orga pendant et à la fin du GN.



5- Récolte des Composants Simples

Une des méthodes pour obtenir des composants simples est de les trouver dans la nature et de les en extraire. On appelle ce procédé la récolte. Certains sites sont plus particulièrement propices, on les appelle filons. Il existe 5 filons par métiers de récolte et un 6ème pour les récolteurs expérimentés.

A) Récolte initiale

Avant le jeu ou 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, pour recevoir des composants.

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

Les joueurs recevront en plus une feuille de récolte permettant de marquer les filons découverts. Cette feuille est personnelle, elle ne peut être ni volée ni transmise.

B) Horaires et lieux

La récolte n'est plus instanciée et sera disponible en permanence sur la totalité du terrain de jeu. Ce sera désormais un jeu de découverte et d'exploration.

Chaque jour, une nouvelle carte de récolte vous sera distribuée au concordat.

Cette carte ne sera valable que le jour même.

C) Participants

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

Il y a plusieurs compétences de récolte :

- Herboriste : peut repérer et exploiter seulement les filons de type "Herboriste".
- Catalyste : peut repérer et exploiter seulement les filons de type "Catalyste".
- Mineur : peut repérer et exploiter seulement les filons de type "Mineur".
- Mineur-diamantaire : peut repérer et exploiter seulement les filons de type "Mineur".

N'oubliez pas, comme tout le long du GN, d'avoir sur vous votre feuille de personnage validée.

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 associés à chaque type de compétence de récolte (herboriste, catalyste, mineur et mineur diamantaire). Une fois un filon découvert, vérifiez bien que celui-ci correspond à votre compétence.

2- Une fois le filon trouvé, le récolteur utilise le poinçon du filon correspondant pour poinçonner la "zone découverte de filon" de sa feuille de récolte, ceci afin de prouver qu'il a bien découvert celui-ci.

3- Ensuite, il peut décider ou non d'exploiter le filon.

S'il décide de l'exploiter, il poinçonne sa feuille de récolte avec le symbole associé dans "la zone exploitation des filons". Cette action ne peut pas être réalisée plus de 2 fois par filon/feuille de récolte/jour. Attention, cette action est une action de surexploitation (voir E3).

Exemple : un catalyste découvre un filon d'essence de rêve, il poinçonne la zone de découverte du filon puis décide d'exploiter 2 fois le filon en poinçonnant 2 fois la zone d'exploitation. Il lui restera encore 4 filons de catalyste à découvrir et 3 actions d'exploitations.

E) Récupérer ses ressources

~~1- A n'importe quel moment et même si vous n'avez pas trouvé les 5 filons, vous pouvez revenir au Concordat.~~

1- Vous pouvez revenir au Concordat une fois les 5 filons trouvés afin de récupérer vos ressources récoltées et la deuxième feuille de récolte. Si vous rendez votre feuille avant d'avoir trouver les 5 filons, vous abandonnez la récolte de la journée.

2- Au Concordat, il vous sera remis vos ressources par rapport aux filons que vous avez exploités.

3- Il est possible que certains des filons aient été surexploités, vous ne pourrez alors pas obtenir les ressources associées. Pensez donc à ne pas trop tarder à aller récolter.

4- Si vous avez découvert les 5 filons correspondant à votre métier, il sera possible d'obtenir une carte de NIVEAU 2 de récolte pour le même jour. Cette carte vous donne la possibilité d'exploiter à nouveau les 5 filons et/ou de trouver le 6eme filon permettant d'obtenir une ressource RARE.

Attention, le 6ème filon, n'est accessible qu'avec la seconde carte de récolte du jour.

6- Obtention des Composants Rares.

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

IV- Le Concordat

1- Introduction

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

2- La gouvernance du Concordat

A) Postes à responsabilités :

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'assistent 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 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 comptes 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 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 dirigeante 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, alors 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 ré-attribué.

*Un Concorde n’ayant pas été vu physiquement par les employés du Concordat pendant une journée d’un Kandorya (ne s’applique pas aux inters) 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 Contrebandier". L'identité de cet individu, qui peut changer, n'est révélée qu'aux roublards disposant de la compétence contrebande. Certains employés du Concordat disposent cependant de cette information qu'ils délivreront en toute discrétion.

Une offre de contrebande contiendra les 3 éléments suivants :

- Une demande : Crafts/Composants/Or/Autres
- Une récompense : Crafts/Composants/Or/Autres
- Un lieu de livraison : Edenorya/Autres.

Les premiers à fournir la demande se verront remettre la récompense. La demande est ensuite remplacée.

Pour les livraisons sur Edenorya, l'échange se fera directement avec "le Contrebandier". Certaines offres indiqueront des lieux accessibles à travers l'Oculus. La cargaison devra alors être embarquée sur un véhicule (Voir Règles Oculus). Une fois la livraison effectuée (Papier validation Orga Oculus), la récompense pourra être retirée auprès "du Contrebandier".

La contrebande est un bon moyen de s'enrichir.

VI- Les Guildes

1- Introduction

Les Guildes du Concordat sont des regroupements d'artisans au service de la Guilde des Marchands. 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 5 Guildes :

- La guilde des Ingénieurs : Actuellement Niv 2.
- La guilde des Forgerons : Actuellement Niv 3.
- La guilde des Apothicaires : Actuellement Niv 3.
- La guilde des Alchimistes : Actuellement Niv 4.
- La guilde des Orfèvres : Actuellement Niv 2.

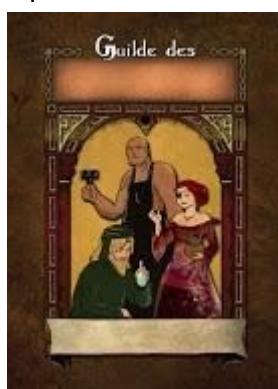
Les guildes peuvent créer des objets d'une puissance extraordinaire en mutualisant leurs savoir-faire personnels au service d'un grand œuvre collectif.

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.

La gouvernance du Concordat est assurée par le Concorde. Ce dernier est assisté par un secrétaire et un ou deux prévôt(s). Ces 3 postes peuvent être tenus par des joueurs. (Voir section gouvernance du Concordat plus bas.)

2- 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. Ces dernières représentent un savoir et ne sont pas volables.



3- Réalisation d'un Craft de Guilde

Les Guildes commencent avec un certain nombre de recettes de Niv 1.

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

Modus operandi détaillé de création de préparation 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 (ils doivent être cinq), 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**.
- Un paquet de cartes vous sera présenté et il vous sera demandé d'en choisir une (ou plusieurs). Une fois tirée(s), elle(s) sera(ont) placée(s) dans une enveloppe qui vous sera remise.
- 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 discréption 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'issu de la préparation de choisir (modalité à la discréption 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 de "Succès" (précisé sur le même papier dans l'enveloppe), venir chercher la carte du craft de guilde ainsi créée.

Remarque : il n'est pas nécessaire de compléter une Feuille de Craft pour les crafts de guilde, le roleplay est libre. Ce moment privilégié est une véritable opportunité de développer, en jeu et en détails, l'expertise des guildes dans leurs artisanats respectifs, mettant souvent des théories pointues en pratique.

4- 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.

Une fois le niveau de malus de la création déterminé par l'organisation, le paquet de pioche est constitué selon des règles définies.

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 son 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.

5- 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 Forgeron ou Erudit

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 Censeur 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 au 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...).

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 prêteur selon des modalités qui lui sont propres.

Chacune des catégories précédentes a un nombre de places limitées par le niveau de la guilde comme suit :

Niv de guilde	Nb max d'Aspirants	Nb max de Membres	Nb max d'Experts
1	Illimité	10	3
2	Illimité	20	5
3	Illimité	30	7
4	Illimité	40	10
5	Illimité	50	15

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 nommé 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 Prêteur : 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 est nommé par le Censeur au début de chaque foire.

Il remplace le Censeur quand celui-ci est indisponible.

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.

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.

6- 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 Préteur, l'Intendant et si nécessaire, le Maître des recherches.

C) Démission ou Mort du Censeur

Si le Censeur démissionne ou meurt, six membres peuvent se présenter au Concordat pour assurer la succession comme au premier jours de la foire.

7- 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, les guildes remplissant les pré-requis 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 guilde 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 guilde 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 Guilde 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.

8- Bâtiments de Guilde

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

Le premier Bâtiment Niv 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 peuvent être construits plusieurs fois.

Voir Annexe pour la liste exhaustive.

9- 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.

Modus Operandi 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 composants 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).
- 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.

- Un paquet de cartes vous sera présenté et il vous sera demandé d'en choisir une (ou plusieurs). Une fois tirée(s), elle(s) sera(ont) placée(s) dans une enveloppe qui vous sera remise.
- 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 discréption 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'issu de la préparation de choisir (modalité à la discréption 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" (précisé 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 guilde. Sinon, il faudra probablement faire de nouveaux essais.

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

10- Crédit de Guilde

Vous pouvez présenter un dossier pour une création de Guilde au Concordat. Le fondement des Guildes est l'artisanat, vous devrez donc avoir un type de produit associé.

En cas de validation en jeu, votre guilde verra le jour au Kandorya suivant.

Annexe A - Liste des Bâtiments de Guilde

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

Accessible au Niveau 1

Chaque Membre de guilde reçoit 2 PO au moment où il s'enregistre au Concordat. (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

L'entrepôt permet de conserver 12 composants/crafts (Tous types) d'un GN sur l'autre.

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

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

Accessible au Niveau 1 - Sauf Ingénieurs

Chaque Membre de guilde reçoit, tiré au sort, un composant simple au moment où il s'enregistre au Concordat.

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

Accessible au Niveau 1

Ajoute cinq cartes "bonus" dans le paquet de cartes Malus.

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.

Chaque Membre de guilde reçoit 4 PO au moment où il s'enregistre au Concordat. (Foire et Inter)

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

Accessible au Niveau 2 - Remplace entrepôt.

Le Hangar permet de conserver 24 composants/crafts (Tous types) d'un GN sur l'autre.

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

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

Accessible au Niveau 2 - Sauf Ingénieurs - Remplace Réserve

Chaque Membre de guilde reçoit, tirés au sort, 2 composants 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.

Une fois par jour, 5 composants de base/complexes (aléatoires) seront ajoutés 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.

Ajoute 10 cartes "bonus" dans le paquet de cartes Malus.

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

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 directement une carte de récolte de NIVEAU 2 (les autres règles de récolte s'appliquent normalement).

Lors de la récolte initiale, sur présentation de la carte de membre de guilde, le récolteur bénéficiera de 50% de dés en plus arrondi à l'inférieur.

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

Accessible au Niveau 2 - Guilde des Ingénieurs seulement

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

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 composants, 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 un secret alchimique (5 PE MAX) supplémentaire. 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.

Atelier mobile - 80 PO + 2 Cartes ouvrage “Bâtiment de guilde” :

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

Les ingénieurs membres de la Guilde appartenant à un équipage de véhicules (Bateau/Chariot) sur l'Oculus peuvent réparer ce véhicule peu importe son emplacement actuel (pas d'obligation d'être dans un port ou dans un comptoir).

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

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

Sur présentation de leur carte de membre, en début d'instance 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 malus au lieu d'un seront tirés. Le plus favorable sera placé dans l'enveloppe (i.e. de niveau le plus faible).

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 un composant de moins. Minimum un composant. Pour les crafts de guilde, minimum un composant complexe.

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

Annexe B - Composants 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					
Apothicaire					
Forgerons					
Manufacture					

Annexe C - Composants Rares.

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

Apothicaires



Les ressources suivantes sont considérées comme des crafts de guilde et peuvent être conservées d'un événement à l'autre (elles doivent tout de même être validées à nouveau au Concordat à chaque début de jeu).



Alchimistes



Les ressources suivantes sont considérées comme des crafts de guilde et peuvent être conservées d'un événement à l'autre (elles doivent tout de même être validées à nouveau au Concordat à chaque début de jeu).



Forgerons



Les ressources suivantes sont considérées comme des crafts de guilde et peuvent être conservées d'un événement à l'autre (elles doivent tout de même être validées à nouveau au Concordat à chaque début de jeu).



Ingénieurs

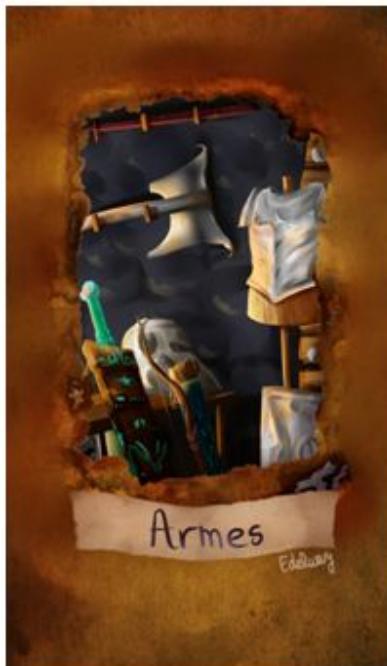


Les ressources suivantes sont considérées comme des crafts de guilde et peuvent être conservées d'un événement à l'autre (elles doivent tout de même être validées à nouveau au Concordat à chaque début de jeu).



Annexe D - Ressource de fief

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



Annexe E - Créations de guilde

Liste non exhaustive.

Guilde	Nv	Nom	Effet	Durée
Forgeron	1	Poignard poison	<p>Le poignard peut être utilisé pour administrer un théopraste/potion de base. 2 "utilisations" et doit entrer en contact avec la peau, pas de perte de pv, pas utilisable en combat. Un poison seulement par utilisation. A chaque utilisation, dès que possible, on doit retirer une gommette "dose" de la carte craft.</p> <p>La charge permet de faire une annonce "tombe et surdité 5 min"</p> <p>A la troisième annonce, le lanceur tombe également et l'amulette est détruite.</p>	<p>1 résiste au sort "Silence" L'amulette conserve 1 charge de sort.</p> <p>3 charges</p>
Forgerons	1	Figart Madnicta	Produit 1 dose du composant apothicaire "Figart Madnicta".	Événement
Forgeron	1	Essence De Métal	Produit 1 dose du composant alchimique "Essence de Métal"	Événement
Forgerons	1	Vérin	Produit 1 dose du composant ingénieur "Verrin".	Illimité

Forgeron	1	Objet Solide (Arme ou bouclier)	Nécessite un ruban bleu sur l'arme/bouclier. L'arme/bouclier résiste à l'annonce "Brise", 3 utilisations. A chaque utilisation, dès que possible, bon doit retirer une gommette "dose" de la carte craft.	Épuisement
Forgeron	1	CryptoSerrure	Serrure très puissante, nécessite un aval orga pour tenter l'ouvrir.	Illimité
Forgeron	1	Bâton de mage	Le magicien en possession de ce bâton augmente de 1 sa limite de sorts lançables en Phase 1 et 2. Nécessite un ruban bleu sur le bâton.	Illimité
Forgeron	1	Gant de fer	Pugilat +2 On ne peut porter qu'un seul gant. Nécessite un ruban bleu sur un gant.	Illimité
Forgeron	1	Épée de feu	3 annonces « désarme ». Au moment le fer est croisé. Nécessite un ruban bleu sur l'arme. A chaque utilisation, dès que possible, bon doit retirer une gommette "dose" de la carte craft.	Épuisement
Forgeron	1	Armure Mithril	Une armure en cuir est considérée comme une armure de plaque, le niveau max reste 5.	Illimité
Forgeron	1	Alambic	3 fois, l'alambic permet de produire une potion de base instantanément (sans feuille craft, les ingrédients sont directement échangés aux concordat). A chaque utilisation, dès que possible, bon doit retirer une gommette "dose" de la carte craft.	Épuisement
Forgeron	1	Chaudron	3 fois, le chaudron permet de produire un théopraste de base instantanément (sans feuille craft, les ingrédients sont directement échangés aux concordat). A chaque utilisation, dès que possible, bon doit retirer une gommette "dose" de la carte craft.	Épuisement
Forgeron	2	Lame de Froid-Mordant	Confère « Lenteur » à chaque touche. La cible éprouve de grandes difficultés à se mouvoir et agit qu'au ralenti pendant 15 secondes. Nécessite un ruban bleu sur l'arme	Épuisement
Forgeron	3	Bouclier Miroir	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"	Épuisement
Forgeron	1	Objet de récolte	récolte 2 ressources en 2 min de récolte, non cumulable avec les effets d'un bâtiment de guilde	Événement
Forgeron		Tromblon	Annonce "recule 5 de masse"	Épuisement
Ingénieur	1	Système de dissimulation	Peut protéger un objet de la fouille	Illimité
Ingénieur	1	Bateau de guerre	Oculus	N/A
Ingénieur	1	Chariot de guerre	Oculus	N/A
Ingénieur	1	Bateau d'exploration	Oculus	N/A

Ingénieur	1	Chariot d'exploration	Oculus	N/A
Ingénieur	1	Bâtiment de Guilde	Guilde	N/A
Ingénieur	1	Piège explosif	2 Dégâts dans 1 rayon de 5 mètres "ouvert"	N/A
Ingénieur	2	Navire semi submersible	Oculus	Illimité
Ingénieur	2	Main mécanique	Remplace une main coupée et est complètement fonctionnelle.	
Apothicaire	1	Neuropotion	Soigne les effets de la lobotomie.	N/A
Apothicaire	1	Vitalité Éphémère	Donne +1PV Dans la limite des 5 PV max. Ce PV supplémentaire disparaît après 30 minutes.	30 minutes
Apothicaire	1	Paix intérieure	Aucune action ou attitude agressive. La victime se défendra cependant.	30 minutes
Apothicaire	1	Élan Bravoure	Résiste au prochain sort de peur.	24 heures
Apothicaire	1	Adoration Ardante	Doit rester, par tous les moyens à sa disposition, dans une zone de 3m autour d'un individu désigné par le lanceur.	30 minutes
Apothicaire	1	Sommeil Tombe	Provoque un coma qui porte à croire que le sujet est mort durant vingt minutes.	20 minutes
Apothicaire	1	Infection Nosocomiale	S'applique sur une blessure, 30 min de nécros puis perte du membre (le plus proche, bras ou jambe), ne peut être administré que par un joueur disposant de l'archétype "médecin".	N/A
Apothicaire	1	Croix de bois, croix de fer...	La victime subit 3 fois l'effet vérité.	5 minutes
Apothicaire	1	Glace Kersiskal	Traverser un feu sans en subir les conséquences lors d'un rituel	5 minutes
Apothicaire	1	Mémoire Retrouvée	Recouvre temporairement la mémoire	2 heures
Apothicaire	2	Tendre détresse	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)	5 Heures
Apothicaire	2	Tendre Antidote	Antidote Tendre détresse	N/A
Apothicaire	2	Crève coeur	Devient de plus en plus fatigué jusqu'à tomber d'épuisement au bout de 100 pas, à l'agonie	N/A
Apothicaire	2	Noir dessein	Tente de tuer la personne la plus proche, l'attaque par tous les moyens à sa disposition.	10 minutes

Apothicaire	1	Filum Cordéïque	Guilde	N/A
Apothicaire	1	Survie Maritime	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'Oculus. Cette potion doit bien évidemment se trouver à bord du navire pour pouvoir être utilisée !	unique
Apothicaire	0	Déploiement Onirique I	Ouverture d'une capsule onirique inférieure	unique
Apothicaire	1	Déploiement Onirique II	Ouverture d'une capsule onirique supérieure	unique
Apothicaire	3	Tendre Soupir	Contacter un orga avant d'administrer le poison pour validation de l'action. Une fois consommé, le poison agira sur le corps en une heure précises, à la fin desquelles le cœur du sujet cessera de battre et ne pourra plus repartir.	1h
Apothicaire	0	Stimulant Organique	Une fois appliquée sur le plan d'une plante au choix (il doit rester au moins 1 feuille sur le plan en question), hors récolte	unique
Alchimiste	1	Transe de vision trans-buisson	Permet de voir les gens nus, à travers leurs vêtements et armures, pendant 10 minutes après ingestion.	10 minutes
Alchimiste	1	Transe de mimimes molles	Rend les doigts mous et flasques, ne permettant plus de tenir quoi que ce soit avec ses mains pendant 5 minutes après ingestion.	5 minutes
Alchimiste	1	Pierre de mana inférieure	Réduit immédiatement de 2 le nombre de sorts que vous avez lancé durant cette période. L'ingestion provoque une blessure, occasionnant la perte de 1 PV.	N/A
Alchimiste	1	Transe tristesse	Après l'ingestion, la personne est soudainement prise d'une telle mélancolie qu'elle ne cherche plus qu'à se plaindre aux autres et pleurer sur son sort. Elle abandonne tout ce qu'elle faisait ou devait faire durant ce temps.	20 minutes
Alchimiste	1	Pierre de vie inférieure	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" (seuls les joueurs ayant acheté cet archétype ont le droit de faire manger ce théopraste à leur patient).	N/A
Alchimiste	1	Transe onirique	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)	30 minutes

Alchimiste	1	Transe puissance indomptable	de	Les trois attaques suivant l'ingestion du théopraste sont porteuses d'une force incroyable (5mn max) Le joueur doit annoncer «Brise» à chaque fois.	5 minutes
Alchimiste	1	Transe polyglotte		Après ingestion, le joueur peut parler, lire, comprendre et être compris dans une langue de son choix pendant vingt minutes. Il est incapable cependant de l'écrire.	20 minutes
Alchimiste	1	Transe Ethérée		Après ingestion, le joueur et tout son équipement deviennent éthérés pendant cinq (5) minutes. Il doit porter un ruban violet de manière visible. Certains êtres ou objets puissants pourront tout de même interagir avec vous.	5 minutes
Alchimiste	1	Transe d'alarme muette		Après ingestion, l'utilisateur ne déclenche pas les alarmes magiques durant 5 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).	5 minutes
Alchimiste	2	Pierre de mana supérieure		Dès l'ingestion, uniquement 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.	5 minutes
Alchimiste	2	Transe de Déplacement subdimensionnel		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 êtres puissants pourront tout de même vous voir.	N/A
Alchimiste	2	Transe Langue plomb	de	Après ingestion, l'utilisateur gagne 3 utilisations de la compétence "Immunité Vérité" (résiste effet "Vérité" par l'annonce "Résiste !"). A chaque utilisation, dès que possible, bon doit retirer une gommette "dose" de la carte craft.	Epuisement
Alchimiste	2	Transe de crâne épais		Après ingestion, l'utilisateur gagne 3 utilisations de la compétence "Crâne épais" (résiste à une annonce "Assommé" par l'annonce "Résiste !"). A chaque utilisation, dès que possible, bon doit retirer une gommette "dose" de la carte craft.	Epuisement
Alchimiste	2	Pierre de vie supérieure		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 l'archétype "Médecin" (seuls les joueurs ayant acheté cet archétype ont le droit de faire manger ce théopraste à leur patient).	N/A
Alchimiste	2	Transe communion avec la terre	de	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.	15 minutes

Alchimiste	3	Pierre de Savoir	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 pré-requis des compétences pour celles qui en ont - Hors compétence grand maître, noble, familier de sort, assassinat, grimoire d'apothicaire et livre de magie) qui sera inscrite sur sa feuille de personnage en échange de la carte théopaste. ATTENTION : Un même personnage ne peut bénéficier que d'une seule augmentation de ce type.	GN
Alchimiste	1	Pulsarion	Guilde	N/A
Alchimiste	1	Mithril Raffiné	Guilde	N/A
Alchimiste	1	Alchémille	Guilde	N/A
Alchimiste	1	Transmutation alchimique	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	1	Transe d'alarme muette	Après ingestion, l'utilisateur ne déclenche pas les alarmes magiques durant 5 minutes. Ce théopaste n'affecte que la personne l'ayant ingéré. Si d'autres personnes l'accompagnent, elles déclencheront normalement l'alarme (cf livre de règles Kandorya).	
Alchimiste	0	Matérialisation Onirique I	Ouverture d'une capsule onirique inférieure	
Alchimiste	1	Matérialisation Onirique II	Ouverture d'une capsule onirique supérieure	
Alchimiste	3	Pierre d'Esprit Libre	Après ingestion, l'utilisateur résiste aux 5 prochaines annonces ou effets de la liste suivante (et uniquement de cette liste) : - 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) Il annonce alors "Résiste" et retire une gommette "dose" de la carte dès que possible.	

Alchimiste	4	Pierre Protection Physique	de Après ingestion, l'utilisateur se voit instantanément libéré de toutes les malédictions et corruptions qui l'affectaient, tant qu'elles n'étaient pas souhaitées au moment de leur apparition. En cas de doute, merci de venir contacter votre orga et/ou le Concordat pour vous en assurer.	
Orfèvres	1	Bague D'éloquence	Produit 1 bague d'éloquence. Peux utiliser la compétence éloquence une fois.	Epuisement
Orfèvres	1	Collier larme d'argent	Le porteur du collier ne sera plus considéré comme de la nourriture pour les Antiks	Epuisement
Orfèvres	1	Bague du familier	un sort de 4 PE max est charger dans la bague par un magicien pendant le craft. Ne peut être utilisé que par 1 Magicien. le sort ne compte pas dans le total des sorts lancés Voir la compétence "Familier de sort"	Epuisement
Orfèvres	1	Amulette des compagnons	La personne ciblée est prise d'une grande amitié enfantine, ingénue. Elle aura un comportement timide, guillerette, gêné. ATTENTION MISE EN GARDE : Le sort/le jeu sera annulé si le lanceur a un comportement obscène, déplacé... et sera tout de suite dirigé vers le PC orga.	Epuisement
Orfèvres	2	Silver Banshee	1 résiste au sort "Silence" L'amulette conserve 1 charge de sort.	Epuisement

		<p>La charge permet de faire une annonce "tombe et surdité 5 min"</p> <p>A la troisième annonce, le lanceur tombe également et l'amulette est détruite.</p>	
--	--	---	--