

GUIDE DE LA PREMIÈRE TRACTATION

Janvier 2019



AVANT L'ACTIVITÉ



Sur le site web

- 1) [Se familiariser avec les fondements du jeu.](#)
- 2) [Feuilleter le livre de règles.](#)



Sur la base de données

- 3) [Créer son personnage sur la base de données.](#)
- 4) Choisir une occupation pour son personnage pour l'activité :
 - a) Travailler
 - b) Construire
 - c) Débuter un projet (déconseillé à la 1re activité)
- 5) Dépenser ses points d'expérience de départ.
- 6) Lancer un avis de recherche de liens avec d'autres personnages.



Sur Facebook

- 6) Inscrire sa participation sur l'événement [Facebook](#) ou par [courriel](#).
- 7) Si nécessaire, réserver un costume dans le [Costumier](#).

PENDANT L'ACTIVITÉ



Avant le jeu

- 1) Inscription :
 - a) Paiement de l'entrée (contribution volontaire : 25\$ minimum, 40\$ suggéré)
 - b) Inscription aux ordinateurs
 - c) Réception de la bourse et des ressources
- 2) Si applicable, passer au Costumier.
- 3) Photographie (pour la carte-personnage).
- 4) Présentation privée du jeu.
- 5) Mission d'initiation (avant ou au début du jeu).



Pendant le jeu

- 6) Assister au discours d'ouverture.
- 7) Visite guidée du palais.
- 8) S'investir en jeu! Découvrir les projets des gens, participer aux danses, messes et présentations, négocier sa participation à des projets! *N'oubliez pas que les Faveurs, Bons de ressources et Carte-Personnage ne se conservent pas entre les tractations.*
- 9) Participer à son activité de formation.
- 10) Facultatif : Avec un tuteur ou une tutrice, assister à d'autres activités de formation pour se familiariser avec le jeu.



Après le jeu

- 11) Redonner sa bourse et son contenu à l'inscription.
- 12) Si cela s'applique, redonner son costume au Costumier.

APRÈS L'ACTIVITÉ



Sur la base de données

- 1) Préciser la nature de sa participation à des projets.
- 2) Spécifier si le personnage entraîne une habileté.
- 3) Envoyer des missives à d'autres personnages!



Sur Facebook

- 3) Se tenir informé(e) sur le [groupe de l'Enclave](#).
- 4) Aimer la [page de l'Enclave](#).

LES FORMATIONS

Les fiches de formations (les « métiers » de personnage) ci-dessous résument dans leurs grandes lignes les options exclusives offertes en salle.

Alchimiste



- * Siège sur le Cercle des alchimistes.
- * Cultive les jardins royaux.
- * Fabrique des potions communes.
- * Invente et fabrique des élixirs puissants.

Aristocrate



- * Siège à l'Assemblée d'Ébène.
- * Accorde du financement à sa faction politique.
- * Finance des projets avec sa faction.
- * Propose avec sa faction des lois ébénoises.

Artisan(e)



- * Siège à la Guilde des Artisans.
- * Construit tous les Biens précieux et Annexes.
- * Peut construire plusieurs fois par activité.
- * Consulte les plans soumis au Commissaire royal.

Érudit(e)



- * Siège au Cercle des archivistes.
- * Effectue des recherches entre les activités.
- * Scelle des missives en échange de 2 ducats.

Militaire



- * Siège à la Table des Stratèges.
- * Propose et mène des campagnes militaires.
- * Agit à titre de mercenaire et/ou de capitaine.
- * Aide à la protection lors de missions en ville.

Négociant(e)



- * Négocie avec les marchands PNJ du port d'Yr.
- * Acquière et vend des ressources à bons prix.
- * Se spécialise dans le négoce de certaines ressources.

Religieux(se)





- * Siège sur le Conseil de la Foi.
- * En fonction de la branche choisie, dispose de pouvoirs uniques en lien avec les lois et la justice.
- * Agit à titre de confesseur auprès des personnages.

Cercle des Rois (spécial)

- * Agit à titre de services secrets de la Couronne.
- * Influence des projets clandestinement pour la Couronne.
- * Ne peut être rejoint qu'en salle.

LES RICHESSES

Dans le cadre des négociations en salle, les personnages sont mis en contact avec plusieurs variables ayant chacune leurs utilités (toutes peuvent être investies dans des projets). Voici un résumé des caractéristiques de chacune. Les richesses annotées du symbole  peuvent être volées en salle. Celles accompagnées du symbole  se conservent entre les tractations, contrairement aux autres qui sont perdues si inutilisées.

Bon de ressource

- * Cargaison de ressources d'un type donné entreposée au port d'Yr.
- * Obtenu par divers moyens : participation à un projet, négociants, mission en ville, etc.
- * Matériau de base des constructions et biens.



Bien ouvrages

- * Marchandise travaillée et rare gardée en sécurité chez le personnage.
- * Fabriqué en salle par un constructeur.

Carte-personnage

- * Représente l'implication personnelle d'un personnage dans un projet entre les tractations.
- * Obtenue au début de chaque tractation.
- * Nécessaire afin de mener des initiatives clandestines.



Ducat et Carat

- * Pièce de monnaie argentée (ducat) ou gemme (carat).
- * Obtenu par divers moyens : travailler entre les événements, tenir une activité en salle, etc.
- * Achète des entraînements d'habileté.

Faveur

- * Représente les ficelles tirées par le personnage entre les tractations.
- * Obtenue au début de chaque tractation (3 du type de la formation du personnage).

Ingrédient alchimique

- * Représente des doses d'ingrédients d'origines diverses usités en alchimie.
- * Obtenu par un alchimiste aux jardins royaux ou à l'achat auprès du Maître-alchimiste.
- * Uniquement conservé entre les tractations si entre les mains d'un alchimiste.



Objet mystère

- * Représente un objet ou document unique et impossible (ou difficile) à représenter en salle.
- * Obtenu lors des missions en ville.



Royal

- * Pièce de monnaie dorée.
- * Obtenu à la Table des stratèges après une campagne militaire.
- * Permet de se présenter comme Maréchal ou d'entraîner de nouveaux régiments royaux.