



L'ENCLAVE

AVÈNEMENT

Chapitre III

Livre de règles

version 3.4.2

Table des matières

MOT DE L'ORGANISATION	5
PRÉSENTATION	6
FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL DU JEU	8
CRÉATION DU PERSONNAGE.....	11
Avant tout	11
1. La région d'origine	12
2. Les traits de personnalité.....	13
3. L'idéologie	13
4. La formation du personnage.....	14
Et les nouvelles joueuses ?.....	15
DÉROULEMENT D'UNE ANNÉE.....	16
En résumé... ..	18
En détail.....	19
LES PROJETS.....	20
Qu'est-ce qu'un projet?	20
Mise en branle d'un projet	20
Mener à terme un projet	21
S'opposer à un projet	22
Et en cas d'absence?.....	23
Conclusion	23
LA NÉGOCIATION.....	24
Les Bons de ressources	24
Les Biens ouvragés.....	24
Les Ducats	25
Les Faveurs et les Contacts	27
Le personnage	27
L'ÉVOLUTION DU PERSONNAGE	28
Les habiletés.....	28
Les villas	30
Les titres et l'influence	30

LA CONSTRUCTION	33
LES MAISONS	34
Rejoindre une maison.....	35
LES CAUSES	36
LA MORT ET LA RETRAITE.....	38
Ralentissement de l'évolution.....	38
Héritage	38
LA CRIMINALITÉ.....	40
Appel à un cartel.....	40
Implication directe	41
Paliers de criminalité.....	42
Les crimes religieux.....	43

LE JEU EN SALLE44

LES INITIATIVES EN SALLE.....	46
LES MISSION EN VILLE.....	47
LE COMPTOIR DU GEAI BLEU	49
LE CERCLE DES ROIS.....	50
LES GUILDES ET CONSEILS	52
Alchimiste: Le cercle des alchimistes.....	52
Aristocrate: L'assemblée d'Ébène.....	60
Artisan: La guilde des artisans.....	64
Érudit: Le cercle des archivistes.....	67
Militaire: La Table des stratèges	70
Négociant: Affaires en ville.....	77
Religieux: Le chapitre de la Foi	79
LES TITRES ROYAUX	82

ANNEXES84

LISTE DES RESSOURCES.....	86
LISTE DES HABILETÉS.....	88
LISTE DES ANNEXES DE VILLA	94
LISTE DES RABAIS SUR LES HABILETÉS	97
LISTE DES INGRÉDIENTS ALCHIMIQUES.....	98



Mot de l'organisation

Six années et deux chapitres se sont écoulés depuis la première tractation d'*Avènement*. Initialement ancré dans une tradition de jeu où géopolitique, théâtre immersif et gestion de statistiques se démarquaient, *Avènement* s'est peu à peu transformé afin de se démarquer des autres événements immersifs au Québec. Forte de cette expérience, l'Organisation d'*Avènement* fait le choix, dans le cadre de ce troisième chapitre, de plonger dans une aventure purement narrativiste où le jeu technique – après avoir subi une cure minceur – est d'abord et avant tout un appui à la création d'une histoire riche et enlevante. Pour cette raison, *Avènement* aspire à s'inscrire dans la lignée du Théâtre de l'incarnation.

Les tractations d'*Avènement* jumellent deux grands aspects des jeux de rôle classiques. Premièrement, elles soulignent à grands traits la capacité des spect-actrices* à se démarquer par leur talent à l'improvisation et leur esprit d'initiative. Rayonneront les participantes aptes à négocier efficacement, interpeller la communauté, utiliser les rouages de la cour et concrétiser leurs idées à l'intérieur de l'univers dramatique proposé. Ainsi, ce sont les actions et les décisions des spect-actrices qui déterminent leur réussite, non des habiletés techniques. Les tractations sont les occasions rêvées de développer et incarner un

personnage qui vivra au rythme des scandales de la cour royale et changera le visage du royaume par sa créativité. Lors de ces événements, chaque action est susceptible d'entraîner des réactions insoupçonnées.

Deuxièmement, les tractations en salle d'*Avènement* ne se déroulent qu'à l'intérieur du palais royal de la Cité d'Yr, haut-lieu des manigances du pays. Les personnages qui y sont incarnés peuvent y évoluer, autant sur les plans personnel que technique, d'activité en activité. Que ce soit lors des soirées où chaque personnage peut participer à une multitude de scènes et de rencontres ou, s'ils le désirent, dans le cadre d'actions géopolitiques appuyées par un Gestionnaire de personnage interactif, les personnages peuvent tisser leur réseau de contacts, acquérir des habiletés et propriétés et approfondir leur propre historique personnel.

Les tractations d'*Avènement* ne sont donc pas que des occasions où l'on peut incarner autant physiquement qu'émotionnellement et rationnellement un personnage ; ce sont un univers vivant, nuancé et co-créé par les initiatives des participantes.

L'Organisation d'*Avènement*

*Dans un souci d'écriture inclusive, le masculin et le féminin sont utilisés en alternance dans entre les chapitres.

Présentation

Le théâtre incarné d'*Avènement* est entièrement tourné vers une finalité narrativiste. La création d'une histoire stimulante créée ou altérée par les personnages y est une priorité. Tous les autres volets du jeu – géopolitique, technique, évolution, etc. – ne sont que des appuis à cette volonté de générer des scènes et récits mémorables.

Néanmoins, comme dans tout jeu, un minimum de mécanismes balisant l'événement est nécessaire. Avant de poursuivre la lecture du présent document, voici un résumé des concepts principaux structurant les événements d'*Avènement*.

PRIORITÉ : SERVIR VOTRE CRÉATIVITÉ

Ne vous laissez jamais rebuter par le présent livre de règles. Vous avez une idée ? Proposez-la à l'Organisation et nous déterminerons avec vous la meilleure route pour la concrétiser. Les règles appuient la créativité, jamais l'inverse.

UNE INSPIRATION DE LA RENAISSANCE

Les tractations d'*Avènement* ont lieu au sein du royaume d'Ébène, un pays fictif à saveur européenne médiévale/Renaissance. Les participants y incarnent des courtisans évoluant au sein d'une cour royale dirigée par un monarque absolu.

UNE ANNÉE SUR HUIT ACTIVITÉS

Une année est composée de huit tractations divisées en quatre saisons (printemps, été, automne et hiver) de deux tractations chacune. Lors de chaque saison, les personnages sont invités à imaginer, prendre connaissance

et initier des projets (ex : fomenter le renversement d'un baron du royaume) qui se dérouleront dans le royaume, puis à les compléter ou à s'y opposer. Il s'agit là du volet géopolitique du jeu.

LE JEU EN SALLE

Le jeu en salle est au cœur des tractations. C'est en salle que les personnages préparent et réalisent leurs projets, participent à des réunions, initient des scènes de leur crû et acquièrent des ressources et propriétés. La géopolitique entre les événements découle directement des choix effectués en personne en salle.

UNE ÉVOLUTION DIVERSIFIÉE

L'évolution des personnages peut prendre diverses formes (ex : habiletés personnelles, propriétés, possessions, titres, etc.), mais ne découle pas d'un style de jeu spécifique. Ainsi, un personnage organisant des scènes mobilisatrices en salle pourra évoluer de la même manière qu'un personnage axé sur la négociation de richesses et de marchandises. *Avènement* ne favorise pas un type de jeu spécifique et reconnaît que plusieurs routes peuvent mener à un même résultat.

UNE MORT POSSIBLE, MAIS RARE

À l'exception des personnages criminels, hérétiques ou extrêmement téméraires, la mort d'un personnage est toujours à la discrétion des participants. La confrontation doit donc s'articuler autour d'enjeux autres que le meurtre ou l'assassinat.

CRÉER UNE HISTOIRE STIMULANTE

La priorité de l'Organisation d'*Avènement* est

la création d'une histoire stimulante. Elle se réserve donc un large pouvoir d'interprétation par rapport aux initiatives des participants afin de la faire évoluer-ci. Le jeu ne doit pas être conçu en termes de gagnants et de perdants, mais de spect-acteurs collaborant et se défiant respectueusement pour créer un récit commun.

Lexique

Le portrait général de l'événement étant dressé, voici un bref lexique qui vous aidera à comprendre les termes que vous rencontrerez dans les pages à venir.

Tractation : Événement en salle auquel sont conviés les participants incarnant des personnages.

Personnage : Entité incarnée par un participant en salle.

Année : Période de huit tractations s'échelonnant de septembre à juin.

Saison : Bloc de deux tractations découlant une année dans l'univers d'*Avènement*.

Projet : Initiative suggérée par l'Organisation ou un participant interagissant avec un aspect de l'univers de jeu. Les projets peuvent être initiés, appuyés ou contrés.

Formation : Spécialité d'un personnage lui donnant accès à différentes activités uniques en salle

Habileté : Capacité propre à un personnage pouvant être acquise grâce à des points d'expérience et des entraînements. Les habiletés sont purement interprétatives et influencent le résultat des actions initiées dans le cadre des événements géopolitiques.

Point d'expérience : Valeur obtenue à chaque présence en tractation et permettant d'acquérir des habiletés ou autres variables.

Maison : Groupe de personnages aux intérêts ou origines communs (ex : famille, congrégation religieuse, guilde marchande, etc.).

En terminant, le présent livre de règles est séparé en trois grandes sections visant à faciliter sa lecture. Il est d'abord vivement conseillé de prendre connaissance des rouages fondamentaux du jeu dans la première section, « Fonctionnement général », p.8. Par la suite, en fonction de son style de jeu et de ses ambitions, chaque participant pourra consulter les chapitres qui l'intéressent dans les sections suivantes. ✱

*Fonctionnement
général*





Création du personnage

Avant tout

La première étape de la participation à une tractation d'*Avènement* est de créer son personnage sur le Gestionnaire de personnage. Cela permettra alors son inscription avant sa première présence en salle de même qu'une réflexion sur la personnalité et les orientations dudit personnage.

Tous les personnages sont initialement de simples courtisanes à la cour royale de la Cité d'Yr, capitale du royaume d'Ébène. Bien sûr, ceux-ci pourront changer ce statut éventuellement, mais toute participante doit d'abord faire ses preuves. Or, qu'est-ce qui définira cette vie courtisane ? Trois questions préalables permettent d'y voir plus clair :

- * Dans quel domaine oeuvrera le personnage ? Le militaire, la noblesse, le commerce, la foi, le crime, la recherche, l'artisanat ou encore un mélange de tout cela ?
- * Quelles seront les personnalité et statut social du personnage ? Sera-t-il jovial ou moribond ? Travailleur ou paresseux ? Pieux ou terre à terre ? Riche ou pauvre ?
- * Quelles ambitions motivent le personnage à agir ? La vengeance ? L'amour ? L'amitié ? La soif de pouvoir ? La foi ?

Au-delà de toute considération technique, ce sont ces trois questions fort générales et détachées du contexte de jeu qui constitueront la pierre d'assise du personnage. À leurs réponses s'arrimeront tous les choix subséquents car, lors des tractations d'*Avènement*, ce que **veut faire** votre personnage est beaucoup plus important que ce qu'il **peut faire**. Une fois cette réflexion préalable complétée, la participante pourra se pencher sur la création concrète de son personnage.

1. *La région d'origine*

Même s'il est un courtisan à la cour royale et qu'il réside probablement dans la capitale, le personnage est originaire d'une région du royaume. Historiquement, le pays était divisé en neuf provinces -les palatinats- auxquelles s'ajoutait l'île princière d'Yr. À cette liste s'ajoutent aujourd'hui les colonies nouvelles ébènoises.

Encore aujourd'hui, chacun de ces palatinats présente des caractéristiques culturelles et idéologiques qui lui sont propres, influençant directement la personnalité de celles qui y sont éduquées. Onze lieux d'origine sont donc à la disposition des participantes :

Avhor :

Lieu de fête et de culture où l'art se jumelle à la quête de plaisir.

Inspirations : Italie de la Renaissance.*

Cassolmer :

Région côtière pauvre, sans extravagance et rongée par la criminalité, son peuple modeste sait se montrer fier et farouche lorsque l'on insulte son intégrité.

Inspirations : Irlande et Angleterre médiévales rurales.

Corrèse :

Ultime frontière entre le royaume et les tréfonds hostiles de la forêt d'Ébène. Superstitions et traditions y sont toutes-puissantes.

Inspirations : Europe de l'Est, contes des frères Grimm.

Fel :

Vaste province gérée d'une main de fer par la famille ducale Aerann. Progrès technologique, patriotisme et féodalisme s'imposent d'eux-mêmes.

Inspirations : Prusse royale, russie tsariste.

Laure :

Province déchirée par les vieux conflits entre royalistes et patriciennes, mais située au cœur du royaume. Population fière et diplomate.

Inspirations : Suisse et Flandres de la Renaissance.

Pyrae :

Diaspora dispersée aux quatre coins du pays, le peuple pyréen a perdu ses terres aux mains d'une nation étrangère. Sa population vivant souvent dans des ghettos sait se montrer aussi diplomate que belliqueuse, suave que féroce.

Inspirations : Maroc médiéval, Perse, culture Maori.

Salvamer :

Région côtière où l'Histoire navale côtoie les formes de raffinements les plus délicates.

Inspirations : Portugal des grandes explorations.

Sarrenhor :

Chevaucheuses semi-nomades, les Sarrens, chevaliers ou pillardes, chérissent leur liberté et aspirent à élever l'humanité.

Inspirations : Peuples chevaucheurs d'Europe de l'Est et des Steppes d'Asie.

Val-de-Ciel : Marquisat juché dans les hautes montagnes du Sud, Val-de-Ciel est le lieu le plus saint du royaume. Son peuple est pieux et refermé sur lui-même.

Inspirations : Vatican, Népal.

Cité d'Yr :

Capitale du royaume d'Ébène, la Cité d'Yr est l'hôtesse des réceptions royales et de la cour du monarque. Son peuple est cosmopolite et ambitieux.

Inspirations : Paris et Versailles sous Louis XIV.

Terre des Roses :

Première colonie d'Ébène créée il y a cinquante ans et située au sud des Monts Namori, la Terre des Roses est constamment menacée par des barbares impitoyables. Son peuple affronte avec une profonde piété les innombrables dangers qui se présentent à lui.

Inspiration : Nouvelle-France, premières colonies européennes en Amérique.

* Il est important de noter que tous les personnages parlent l'Ébènois (le français) sans accent malgré les noms de lieux et d'individus parfois hérités d'autres langues. Sur le plan vestimentaire, il est vivement conseillé de ne pas rechercher ses inspirations au-delà de la mode de 1750.

2. Les traits de personnalité

Tout personnage a un passé bien défini devant nécessairement être précisé avant de poser le pied au palais royal. Le choix des traits de personnalité d'un personnage se fait par l'intermédiaire d'un questionnaire à choix multiples aux réponses mutuellement exclusives.

Ainsi, un personnage ne peut pas être à la fois issu d'une famille riche et pauvre, ni avoir été élevé en ville et en campagne. Pour chacune de ces dualités, les participantes doivent sélectionner un trait de personnalité correspondant le plus à leur personnage au moment de sa création :

- * Élevée dans la richesse / Élevée dans la pauvreté
- * Éducation religieuse / Éducation laïque
- * Vie de voyageur / Vie de sédentaire
- * Entraînement martial / Entraînement à la rhétorique
- * Connaissance de la cour / Connaissance des rues

* Élevée en ville / Élevée à la campagne

* Enfance sociale / Enfance solitaire

En plus d'aider à cerner l'historique de la courtisane, les choix effectués auront un impact sur le prix en points d'expérience des habiletés qu'elle acquerra dans le futur. Par exemple, un personnage ayant une connaissance des rues disposera d'un rabais sur l'habileté « Tromperie » tandis qu'un personnage ayant une connaissance de la cour aura ce rabais sur l'habileté « Étiquette ».

3. L'idéologie

Un personnage n'est pas qu'un passé révolu ; il est aussi un avenir potentiel. La joueuse doit donc décider des causes auxquelles son personnage adhère. Ces causes auront un impact important sur le développement du personnage lors des enjeux qui se présenteront à lui. Ces choix idéologiques sont divisés en cinq grands axes (voir la section « Les causes » p.36, pour davantage d'explications) et, pour chacun des quatre axes, une option doit être sélectionnée :

* Monarchie vs Patricisme

* Droits de la noblesse vs Droit du commun

* Culte centralisé vs Liberté de culte

* Monopole vs Libéralisme

* Patriostime vs Humanisme

4. La formation du personnage

Tout personnage – sauf en cas d'autorisation de l'Organisation – débute en tant que simple courtisan au palais d'Yr. Il ne détient ni titre, ni statut particulier. Il devra, par ses actions, progresser par lui-même à la cour afin d'améliorer son sort. Toutefois, il détient une formation de base qui lui accorde le droit de participer à des activités uniques en salle.

Voici ces formations :

Alchimiste :

Peut concevoir des potions, remèdes et engrais ainsi que s'acquitter de requêtes royales (Cercle des alchimistes). L'Alchimiste est le seul personnage pouvant prétendre pratiquer la médecine.

Artisan/Artisane :

Peut fabriquer l'entièreté des Annexes de villa et des Biens ouvragés. Peut appuyer ou condamner des projets de développement ébènois (Gilde des artisans).

Négociant/Négociante :

Peut effectuer des *Affaires en ville* lui permettant de troquer, acheter et vendre des ressources. Peut conserver jusqu'à 2 cartes-ressources entre les événements. Il dispose aussi d'un recensement des richesses des courtisanes du palais.

Religieux/Religieuse :

Peut participer à la gestion de la Foi -messes et confessions- et de la justice royale -enquêtes et procès- (Conseil de la Foi).

Érudit/Érudite :

Peut mener des recherches académiques et émuler les aptitudes des autres formations (Cercle des Archivistes).

Militaire :

Doit être présente pour sortir en ville (Missions en ville) et peut participer au déploiement de l'armée royale à l'étranger (Table des stratégies).

Aristocrate :

Peut imposer, amender ou retirer des lois (Assemblée d'Ébène) et faire mousser l'influence d'autres personnages.

Bien sûr, chaque personnage peut décliner ces formations générales à sa guise. Une Religieuse peut ainsi se dire inquisitrice, théologienne, prêcheuse, etc.

Il est possible d'obtenir une formation supplémentaire après la création du personnage. Toutefois, cela demandera à cet individu d'être officiellement l'apprenti d'un personnage déjà détenteur de la formation désirée pendant trois activités. Il devra enfin investir 3 points d'expérience et dépenser la somme de 30 Ducats pour couvrir les frais de sa formation. Un personnage ne peut pas être l'apprenti de plus d'un maître à la fois.

Et la nouvelle joueuse ?

La première tractation d'une participante peut s'avérer déroutante. Il est en effet tout à fait normal d'entretenir certaines questions devant la profondeur des scénarios et l'ampleur des toiles de contacts entre les personnages. Afin de faciliter leur intégration, *Avènement* met en place une série d'étapes qui guident le néophyte à son arrivée :

1. **Inscription :** Paiement de l'entrée et inscription à l'activité.
2. **Photographie :** Prise d'un portrait du personnage nouvellement incarné. Celui-ci sera utilisé plus tard sur le Gestionnaire de personnage afin de représenter le personnage, ainsi que pour la carte de personnage échangée en salle.
3. **Présentation du jeu :** Brève explication du système de jeu et de l'univers en compagnie des autres nouvelles.
4. **Mission en ville :** Si la demande en est faites, réalisation d'une mission en ville pour intégrer le personnage et lui donner certains objectifs de départ en salle. Celui-ci pourra aussi recevoir quelques bons de ressources ou Ducats.
5. **Visite guidée du palais :** Après le début de l'événement, une visite guidée en-jeu du palais est menée en compagnie des volontaires et permet d'explorer les différents locaux accessibles.

Finalement, autant pour les nouvelles que pour les joueuses de longue date, une fonctionnalité « Aide à l'intégration ? » est disponible sur le Gestionnaire de personnage. Grâce à celle-ci, les participantes peuvent répondre à un formulaire transmettant à

l'Organisation des informations quant à leurs aspirations, préférences de jeu et limites personnelles. ✱

Déroulement d'une année

Les tractations de l'Enclave s'articulent autour d'un schéma narratif similaire à celui observé en littérature ou au théâtre. Nous proposons un univers de jeu (situation initiale) que les participants cherchent à altérer (élément déclencheur), ce qui entraîne du support ou de la résistance (péripétie) et un nouvel état de fait dans l'univers de jeu (dénouement et situation finale).

En résumé ...

Une année de l'Enclave est composée de 8 tractations. Ces 8 tractations sont elles-mêmes découpées en 4 saisons de 2 tractations chacune :

- * Automne : Activités de septembre et octobre
- * Hiver : Activités de décembre et janvier
- * Printemps : Activités de février et mars
- * Été : Activités d'avril et juin

Le concept de « mois » est évacué de l'univers de jeu. Chaque saison comporte 120 jours, peu importe le temps s'écoulant dans le monde réel. Ainsi, nous parlerons du « 1^{er} jour de l'été 379 » lorsque l'été débutera, du « 120^e jour de l'été 379 » pour son dernier jour et du « 1^{er} jour de l'automne 379 » pour le jour suivant.

La première tractation d'une saison est toujours le 1^{er} jour de cette saison. Ainsi, plutôt que d'être une longue succession d'activités sans début ni fin, *Avènement* est une série de saisons (ou cycles) bien définies où des trames et enjeux se construisent, se résolvent et font progresser l'histoire globale.

Voici un résumé des étapes constituant chacune de ces saisons. Bien sûr, à chaque tractation, des activités récurrentes (ex : rencontres de formation) et spontanées (ex : mariage, bal, etc.) animent les soirées, mais nous y reviendrons dans des sections subséquentes.



CALENDRIER DU JEU GÉOPOLITIQUE

1. *Une semaine avant la tractation* : Si le personnage souhaite parrainer un projet personnel, il doit l'annoncer sur sa fiche de personnage et préciser sa nature. Si la chose est annoncée assez tôt, le projet sera ajouté sur la carte interactive.
2. *Lors de la tractation* : Mise en branle ou opposition aux projets par l'amasement d'appuis, la réalisation d'activités en salle et la création d'alliances.
3. *Une semaine après la tractation* : Pour ceux qui le désirent, ajout de précisions sur le Gestionnaire de personnage par rapport aux projets mis en branle. Entraînement du personnage.

En somme, hormis pour les joueurs menant des projets ou souhaitant volontairement rédiger des textes de rétroactions, l'essentiel du jeu est concentré en salle. Le volet virtuel n'exige des participants que quelques clics sur le Gestionnaire de personnage une ou deux fois par saison. Il est important de noter qu'un nouveau personnage peut être créé à n'importe quel moment d'une saison.

En détail...

Voici chaque étape expliquée en détail afin de mieux comprendre le déroulement d'une tractation dans l'univers d'*Avènement* :

1. Maximum le dimanche avant la 1^{re} tractation (une semaine avant)

Une carte interactive présentant tous les fiefs avec toutes les autorités en présence ainsi que des enjeux et historiques est disponible en tout temps pour les participants. On peut y consulter un résumé général de l'état du royaume lieu par lieu. Cette carte est toujours disponible et mise à jour à la fin de chaque activité ou saison.

S'il le souhaite, le personnage peut



énoncer un projet pour la saison à venir. Les projets ainsi reçus par l'Organisation sont alors traités afin de construire la prochaine tractation et d'en faire ressortir des marches à suivre (quêtes) permettant de les mettre en branle. L'énoncé d'intention doit être assez bref. La durée du projet, quant à elle, est variable (voir la section « Les projets », p.20).

Dans la mesure du possible, les énoncés sont ajoutés sur la carte interactive. Les participants peuvent les consulter et voir ce qui se prépare dans le royaume et quels personnages prennent en charge quels projets. Les projets sont de facto publics et connus. Si un personnage choisit de le faire clandestinement, il tombera rapidement dans la criminalité (voir la section « La criminalité » p.40). Il est possible de démarrer un projet en salle en avertissant le Commissaire royal, mais cela pourrait occasionner certains malus si celui-ci avait pu être prévu à l'avance (afin d'encourager les individus à annoncer leurs projets).

2. Pendant la tractation

Les participants concernés reçoivent la marche à suivre de réalisation de projet à leur inscription. La marche à suivre contient des suggestions d'initiatives à mettre en branle. Celles-ci s'articulent autour de plusieurs thèmes : acquisition d'appuis pour persuader les forces du royaume d'entrer dans son plan (ex : Persuader un duc de conquérir un fief voisin, persuader un inquisiteur d'un chapitre de Corrèze de mener une inquisition dans une région du royaume, etc.), rencontre d'obstacles à surmonter (ex : Faire face à un manque de ravitaillement ou une ville fortifiée, découvrir qu'une hérésie est généralisée, etc.), gestion des oppositions, etc. Les participants s'acquittent donc pendant la soirée des exigences de la mise en branle du projet ou en inventent de nouvelles. Ils peuvent décider de suspendre sans conséquence le projet.

Les autres personnages, quant à eux, peuvent s'investir dans les projets de leur choix, que ce soit en les appuyant ou en leur nuisant. La somme des investissements divers

créera l'histoire à venir.

3. Maximum le dimanche suivant la 1^{re} tractation

- * **Sur le Gestionnaire de personnage :** Les participants impliqués dans un projet font un bilan de ce qui fut rassemblé ou de la nature de leur implication si nécessaire. Aucun autre échange n'est autorisé, ceux-ci s'effectuant en salle.
- * **Entraînement des personnages :** Les participants spécifient sur le Gestionnaire de personnage s'ils souhaitent payer pour entraîner une habileté (15 Ducats) ou s'ils utilisent l'Annexe de la villa d'un personnage pour ce faire.

4. Deux semaines environ avant la prochaine tractation (Pour l'Organisation)

L'Organisation dévoile publiquement les rétroactions (résultats des projets) sur le Gestionnaire de personnage, Facebook et le site web. Les rétroactions importantes sont dévoilées progressivement une à une. Les informations de la carte interactive sont aussi mises à jour. ✽



Les projets

Qu'est-ce qu'un projet ? Mise en branle d'un projet

Un projet est une initiative menée par un personnage et survenant entre les tractations quelque part dans l'univers d'*Avènement*. Que ce soit un festival, une attaque militaire, un embargo commercial ou une réaction à une trame scénaristique, le projet vise soit à modifier une situation en vigueur dans une région du royaume, soit à résoudre une intrigue en cours. Bien sûr, un projet peut être stimulé par un désir égoïste, de vengeance ou le simple plaisir. Toutefois, il aura toujours un impact sur le royaume. Il ne faut donc pas voir les projets comme des attaques, des protections ou des affaires diverses, mais comme l'élément déclencheur d'une transformation – mineure ou non – de l'univers narratif.

Pour les actions plus intimes ou privées n'ayant pas d'impact sur l'univers de jeu (ex : envoyer un bouquet de fleurs, aller rendre une visite dans une villa, etc.), une section « Événements personnels » est disponible sur la fiche du personnage sur le Gestionnaire de personnage. Grâce à celles-ci, les participantes peuvent se transmettre des actions qui seront considérées comme réelles dans l'univers de jeu, pour autant que leurs résultats soient acceptés par les parties impliquées.

Hormis dans le cas de projets proposés par l'Organisation, ce sont les participantes qui doivent les initier. Les projets sont préférablement suggérés avant une tractation par le biais de la fiche du personnage sur le Gestionnaire de personnage. Toutefois, il est possible de le faire en salle auprès du Commissaire royal. En somme, les projets sont toujours chapeautés par un personnage spécifique. Bien sûr, les conséquences et récompenses associées pourront rejaillir sur d'autres personnages, mais au moins un individu sera la tête d'affiche de cette initiative.

Pour débiter un projet, il faut résumer celui-ci en une idée simple autour de quelques informations :

- * **Quel est le lieu ciblé ?** Chaque lieu du royaume indiqué sur la carte interactive détient un historique, une situation particulière et un contexte de jeu. Ce sont ces lieux que les projets ciblent, toute altération du royaume se déroulant à un endroit spécifique.
- * **Changement à apporter ou action à réaliser ?** Quelle est l'action précise à effectuer ? Qu'est-ce que le personnage veut changer (retirer, ajouter, altérer) dans la région identifiée ?
- * **Au profit de qui ?** Une courtisane ne peut pas s'emparer de quelque chose pour

elle-même. Elle doit plutôt le faire pour une autre instance du royaume qui, éventuellement, pourrait la remercier généreusement. Cela déterminera du même coup envers qui sera dirigée l'Influence acquise.

Voici deux exemples de projets bien résumés :

Exemple 1 : « *Étendre les intérêts de la Marine des Mérillons à Peyguevan au nord de Cassolmer.* »

[Ici, l'objectif est de faire de Peyguevan une nouvelle dépendance de la Marine marchande des Mérillons, augmentant son emprise dans l'est.]

Exemple 2 : « *Mobiliser les enquêteuses patri-ciennes à Gué-du-Roi afin d'innocenter un noble accusé de meurtre.* »

[Ici, l'objectif est de soutenir la faction patricienne de Gué-du-Roi dans une enquête controversée.]

En fonction des objectifs visés, le projet aura une durée pouvant varier d'une tractation (modification mineure d'un lieu, réaction à une trame d'histoire) à quatre tractations (altération majeure d'un lieu). Lorsqu'il est soumis, un projet est donc évalué par l'Organisation qui détermine sa durée idéale. Cette dernière correspond au temps requis pour la complétion advenant une réussite « normale » des défis. Si le projet dure plus d'une tractation, il sera bien sûr découpé en étapes diversifiées et progressives ; la responsable n'aura pas à reproduire à plusieurs reprises les mêmes accomplissements.

Mener à terme un projet

Une fois soumise à l'Organisation, l'initiative doit être mise en branle. Cela se fait en salle par l'amasement d'appuis et de ressources. À son arrivée, la marraine se verra confié un casier hors-jeu lui permettant de conserver ce qu'il ou elle aura récolté. Tout un chacun peut alors décider, pendant la tractation, de contribuer, d'altérer ou de s'opposer à un

projet initié. De plus, un personnage peut abandonner un projet qu'il a initié. Ce faisant, il perdra tout ce qu'il a investi pour l'initier. Enfin, un personnage chapeautant un projet peut décider de le céder à quelqu'un d'autre sans coût, pour autant que ce soit clairement établi et confirmé par un contrat.

Par la suite, c'est aux personnages d'amasser ce qu'ils désirent et estiment suffisant pour parvenir à leurs fins. Plusieurs types de réalisations permettent d'augmenter ses chances de réussites. Ceux-ci permettent de reconnaître les diverses initiatives RP réalisées en salle et créatrices de jeu. Par exemple :

- * Une initiative en salle en lien avec le projet (ex : Messe, Concours, Adoubement, Procès, etc.)
- * Annoncer un contre-projet en salle
- * Être pris par surprise par un contre-projet (contre-projet non-annoncé)
- * Une résolution de l'Assemblée d'Ébène
- * Une enquête du Conseil de la Foi
- * Le sceau de la Guilde royale des Artisans
- * Faveur
- * Bon de ressource
- * Prêter ou consommer un Bien ouvrages
- * Action spéciale d'une autorité
- * Potion ou Élixir

Cette liste n'est pas exhaustive. Une responsable faisant valoir certaines actions après l'événement sur le Gestionnaire de personnage pourrait les voir reconnues. **À toutes les étapes d'un projet, il est important de noter qu'on ne peut jamais revendre ou troquer des Faveurs, ressources ou cartes-personnages investies par un autre personnage sans son autorisation.**

La réussite ou l'échec d'un projet est l'objet d'un calcul par « points » par l'Organisation. Ces points ne sont pas des variables réelles en-jeu ; ce sont des balises permettant de juger et de comparer les initiatives. Celles-ci ne sont pas coercitives et l'Organisation pourra tenir compte de différents facteurs dans leur évaluation. Cinq éventualités sont possibles quant à l'issue d'un projet :

- * **Échec majeur.** Rien ne se produit. Plus encore, des conséquences négatives (ex : perte des Biens ouvrages investis, renforcement de l'idéologie opposée, etc.) surviennent. Avant d'initier un projet, il vaut donc mieux s'assurer d'avoir les appuis nécessaires afin de ne pas se nuire plus qu'autre chose!
- * **Échec mineur.** Rien ne se produit.
- * **Réussite mitigée.** Certains objectifs du projet sont atteints, mais avec contre-coups. Gains du projet minimes.
- * **Réussite suffisante.** Les objectifs du projet sont atteints, sans contrecoup majeur ni bonus. Gains du projet normaux.
- * **Réussite totale.** Les objectifs du projet sont non seulement atteints, mais des bonus sont applicables. Gains du projet importants.

La valeur exacte de chaque palier est gardée confidentielle en raison de son caractère variable. Effectivement, celle-ci dépend du nombre de participantes présentes en salle, de la nature du projet et de potentiels événements en jeu.

En plus des effets RP initialement recherchés, la réussite d'un projet entraîne habituellement un renforcement d'une cause ou idéologie, un gain d'Influence pour la responsable avec une faction du royaume associée et un butin en ressources et ducats.

S'opposer à un projet

L'opposition à un projet se manifeste normalement sous la forme d'un « contre-projet ». Le démarrage d'un contre-projet fonctionne de la même manière qu'un projet (avec un énoncé d'intention, l'obtention d'un casier, l'annonce en salle et l'amasement d'appuis). Cependant, les points obtenus par le contre-projet permettront de diminuer la valeur des points du projet auquel il s'oppose. Si jamais ce dernier venait à être sévèrement atteint, le personnage responsable du contre-projet pourrait s'accaparer les gains que le projet aurait dû amasser.

En somme, le contre-projet n'est pas un « tout ou rien », mais une initiative venant affaiblir et se nourrir du projet qu'il cible. Il est important de noter qu'on ne peut pas s'attaquer directement à un autre personnage, sauf si celui-ci détient un fief ou une villa (voir « Les titres et l'influence » p.30).

Et en cas d'absence ?

Malgré toute leur bonne volonté, il pourrait arriver que des participantes passionnées par les tractations d'*Avènement* ne puissent participer à un ou plusieurs événements. Afin de pallier ce problème et permettre aux intéressées de demeurer liées à l'univers de jeu, deux mesures sont disponibles :

- * Lors des deux tractations suivant une présence, un personnage absent peut confier sa « carte-personnage » à un autre personnage qui pourra l'utiliser dans le cadre d'un projet (sans gain de ducats). Cela permettra à un personnage absent de rester vivant dans l'histoire dans un pur souci narratif.
- * Lors des deux tractations suivant une présence, un personnage absent peut cumuler passivement une portion des gains automatiques normalement obtenus en début de tractation, soit 2 Faveurs par activité, pour un maximum accumulable de 4 Faveurs. Ceux-ci ne pourront jamais être transférés à un autre personnage ; pour les engranger, un personnage doit revenir en salle.

Au-delà de deux tractations, ces privilèges cessent de s'appliquer ou de s'accumuler afin d'éviter que les tractations d'*Avènement* ne deviennent davantage un jeu virtuel qu'un événement en salle.

Conclusion

Le système de projets est essentiellement fondé sur l'interprétation. Ce ne sont pas les chiffres qui décident de ce que peut ou ne peut pas faire un personnage. Un personnage peut proposer tout ce qu'il désire, mais le succès de son initiative dépend des appuis qu'il rassemble autour de lui en salle. Rappelons en terminant que rien n'oblige les participantes à prendre ces rôles de « leadership » ; offrir ses appuis aux projets d'autres personnages peut s'avérer être un investissement stratégique ! *



La négociation

Afin d'initier ou de mener à terme des projets, plusieurs ressources sont à la disposition des personnages. Celles-ci sont sujettes à interprétation et peuvent changer de valeur et d'efficacité en fonction des situations dans lesquelles elles sont utilisées.

Les Bons de ressources

Les ressources sont représentées par des bons de ressources. Ces bons ne sont pas attribués à un personnage spécifique et sont associés à un lot de ressources se trouvant au port d'Yr. Donner ou échanger un bon permet donc de transférer à un autre personnage la propriété de la cargaison. Cependant, tout comme n'importe quel objet qui serait laissé sans surveillance en-jeu, un bon de ressources peut être subtilisé en salle.

Les ressources sont de divers types se distinguant par leurs caractéristiques propres et par la capacité du personnage à justifier leur utilisation. Par exemple, envoyer des lots de tissus à la guerre n'aura qu'un faible impact, tout comme investir des armes communes dans une salle de bal. Les bons de ressources peuvent ainsi servir à construire les Annexes d'une villa, fabriquer des biens ouvragés et investir dans des projets.

Les ressources s'acquièrent en faisant des affaires en ville, à l'issue de projets ou par le travail de certains titrés. Les bons de ressources ne peuvent pas être conservés d'une

tractation à l'autre, sauf pour les personnages de formation «Négociant» qui peuvent en entreposer deux à la fois. Les bons reçus en début de tractation et demeurant utilisés à la fin de celle-ci sont automatiquement liquidés pour 3 Ducats chacun.

Pour connaître la liste des ressources existantes, voir la section «Liste des ressources», p.86.

Les Biens ouvragés

Les biens ouvragés sont des objets fabriqués par un constructeur lors d'une tractation. Ils sont habituellement conçus à l'aide de deux bons de ressources (voir section «La construction», p.33). D'une valeur supérieure aux simples bons de ressources et étant préservés entre le tractations, les biens ouvragés sont souvent des objets limités en nombre et d'une grande importance symbolique. Par exemple, il s'agira d'une armure d'acier finement travaillée, d'un bijou de luxe, de quelques fioles d'un remède miracle, d'un livre rare, etc.

Les biens ouvragés peuvent être consommés dans le cadre de projets afin d'augmenter ses chances de réussite et ses impacts, ou prêtés pour le seul effet narratif. En salle, ceux-ci peuvent être échangés ou donnés grâce à un contrat entre deux parties. Contrairement aux bons de ressources, un personnage ne peut donc pas se faire subtiliser à son insu ses biens ouvragés. Enfin, un Artisan de formation peut améliorer un bien ouvragé.

Pour ce faire, il lui suffit d'en fabriquer un nouvel exemplaire qu'il appliquera à un déjà existant. Par exemple, un "cheptel de chevaux de guerre" pourrait ainsi devenir un "cheptel de chevaux de guerre caparaçonnés". Il n'y a pas de limite au nombre d'améliorations applicables sur un bien ouvrage.

Les Ducats

Les Ducats sont des pièces d'argent jouant le rôle de monnaie des nobles. Ceux-ci permettent d'acheter les entraînements après la dépense de points d'expérience afin gagner d'améliorer les habiletés du personnage, d'acquérir des ressources en ville, d'acheter une villa ou une Annexe, de payer des taxes et de s'acquitter d'autres tâches ponctuelles.

Les Ducats s'acquièrent en salle, par des titres royaux et par la participation à des projets. Les Ducats peuvent s'accumuler et se conserver entre les tractations.

En salle, deux autres types de monnaies existent, mais sont moins fréquentes :

- * **Follet :** Le follet est la monnaie du peuple, représenté par des pièces de cuivre. Il s'agit tout simplement du nom donné au Dollars canadien (\$).
- * **Carats :** Les carats sont des gemmes de petite et grande taille. Les petits carats ont une valeur de 5 Ducats tandis que les grands valent 25 Ducats.



Les Faveurs et les Contacts

Tout personnage reçoit au début de chaque tractation trois petits papiers correspondant à ses Faveurs personnelles. Sur chacun de ceux-ci est indiqué un sceau correspond au domaine principal d'activité du personnage : militaire, religieux, commercial, politique, académique, artisan et alchimique. Ces Faveurs ont plusieurs utilités lors des événements en salle :

- * **Projet :** Investies dans des projets en démarrage ou en réalisation, elles augmentent leurs chances de se réaliser.
- * **Activités en salle :** Plusieurs activités tenues en salle requièrent des Faveurs afin d'être dynamisées (ex : Recherches des Érudits).
- * **Missives à une instance :** Un personnage peut envoyer une missive à un personnage géopolitique. Pour ce faire, il doit rédiger en salle et **à la main** (par lui-même ou par un scribe) la missive et y joindre une Faveur correspondant logiquement au domaine principal à l'instance contactée (ex : Politique pour un Duc, Religieuse pour un Haut Inquisiteur, etc.). Une réponse parviendra au personnage lors de la tractation suivante.

De base, les Faveurs du personnage ne sont pas définies (et peuvent le demeurer). Elles auront alors une valeur minimale, seront considérées comme génériques et seront toujours du type de la formation du personnage. Les Faveurs n'impliquent pas une action du personnage à proprement parler entre les tractations, mais le bon mot de ce dernier.

Autrement dit, le poids de son nom associé à une initiative.

Gratuitement, un participant peut définir ses Faveurs en leur attribuant un nom, comme s'il s'agissait d'un Contact de son entourage. Ces Contacts seront du type de la formation du personnage (ex : des subordonnés religieux). Cette étape est essentiellement narrative et permet de créer une histoire autour de l'entourage de son personnage.

Une fois définis, les Contacts peuvent être améliorés de la même manière et au même coût que le personnage (Points d'expérience + Entraînement). Un Contact est toutefois limité à une seule habileté représentant ses capacités et talents. Par exemple, un Contact religieux « Meneur » pourrait être vu comme un vigilant à la tête d'une dizaine de zélotes. Les Contacts avec habileté ont bien sûr une valeur supérieure à une Faveur indéfinie. Il est possible de renvoyer un Contact afin d'engager un nouveau au niveau d'habileté équivalent, mais cela exigera son utilisation pendant le tour d'action.

Les Faveurs inutilisées à la fin d'une tractation sont perdues.

Le personnage

Chaque personnage détient à chaque tractation une carte-personnage. Sur cette carte se trouve le nom du personnage en question et sa photo.

C'est grâce à cette carte que les participants peuvent souligner l'implication d'un personnage et de ses habiletés dans l'initiation ou la réalisation d'un projet. Bien sûr, ce genre de précisions doit être fait par le Gestionnaire de personnage auprès de l'Organisation après les tractations. Investir sa carte-personnage dans un projet officiel accorde directement au personnage la somme de 5 Ducats. *



L'évolution du personnage

En débutant en tant que simple courtisane, le personnage a tout un champ de possibilités devant lui. Sera-t-il une marchande aux investissements diversifiés ? Une religieuse crainte des criminelles ? Un chevalier rompu à l'art de la guerre ?

Dans l'univers d'*Avènement*, ce sont les ambitions scénaristiques qui distinguent avant tout les personnages. Les personnages n'accumulent pas avec le temps des pouvoirs exponentiels et statistiquement balisés ; tout n'est qu'interprétation. Une « Duelliste » ne gagnera pas automatiquement ses combats, mais elle sera avantagée lorsque viendra le temps de participer à des missions en ville, de provoquer en duel un chevalier à Gué-du-Roi ou d'enseigner à une fille de haut-seigneur le maniement de l'épée. De la même manière, la dame détenant une « Salle de bal » dans sa villa n'en tirera pas une rente mensuelle en Ducats, mais pourra donner du sérieux à un potentiel bal organisé en l'honneur d'un seigneur en visite dans la cité d'Yr. La seule limite de ce système est l'imagination des participantes.

Trois types d'outils peuvent aider le personnage à mieux atteindre ses ambitions : Les habiletés, les villas et l'influence (et les titres).

Les habiletés

Les habiletés correspondent aux capacités générales et personnelles que détient le personnage. Celles-ci sont acquises lorsque deux conditions sont satisfaites :

* Dépenser les points d'expérience :

À chaque présence lors d'une tractation, un personnage gagne 2 points d'expérience. Une habileté coûte habituellement 3 points d'expérience pour être entraînée, mais certains traits de personnalité sélectionnés à la création du personnage diminuent de 1 point d'expérience le coût des habiletés correspondantes. À partir de 20 points d'expérience dépensés (8 activités), les habiletés coûtent toutes 1 point d'expérience supplémentaire.

* S'entraîner : Une fois l'habileté acquise ou améliorée par points d'expérience, le personnage doit s'entraîner. On peut s'entraîner plus d'une fois par activité, mais jamais plus d'un niveau d'habileté à la fois. De plus, l'entraînement n'est confirmé qu'après la résolution des actions en cours. Deux méthodes sont disponibles pour ce faire.

☛ Payer 15 Ducats sur le Gestionnaire de personnage après une tractation afin de recevoir les enseignements d'un maître PNJ dans la Cité d'Yr.

☛ Accéder à la villa d'un personnage possédant les installations nécessaires à l'entraînement de l'habileté recherchée. Cette possibilité peut se confirmer sur le Gestionnaire de

personnage après une tractation. Une Annexe ne permet qu'un entraînement par tractation.

Chaque habileté comprend trois niveaux de maîtrise : Apprenti, Expérimenté et Maître. Chaque niveau est achetable pour 3 points d'expérience de base auxquels on applique les rabais ou malus concernés. À sa création, un personnage dispose de 6 points d'expérience qu'il peut immédiatement dépenser (sans entraînement) afin d'acquérir des habiletés ou niveau de maîtrise de son choix.

Un personnage, même s'il ne détient pas une habileté (n'a pas encore de niveau dans celle-ci) ou ne possède qu'une faible expertise dans celle-ci, peut entreprendre des actions y correspondant. Ce système n'est donc pas contraignant. Il se veut plutôt une base d'interprétation pour évaluer les situations se présentant au personnage. C'est pour cette raison que chaque habileté est décrite succinctement dans une perspective ouverte.

Un personnage suffisamment qualifié dans un domaine peut acquérir une habileté prestigieuse de son cru. Afin de créer celle-ci, un personnage devra détenir le niveau « Maître » dans deux habiletés distinctes. Ensuite, celui-ci pourra proposer une compétence unique combinant logiquement ses deux champs d'expertise. Par exemple, un Maître des « Métaux » et de la « Pierre » pourrait être « Forgeron d'obsidienne », lui permettant de fondre l'obsidienne, ou un Maître « Duelliste » et « Tactique » pourrait devenir « Maître de la rapière ». Acquérir une telle habileté coûte 3 Points d'expérience, mais exige 30 Ducats d'entraînement (impossible à entraîner dans une villa). Certaines conditions RP pourraient être exigées afin de justifier et expliquer cette progression particulière.

Afin de consulter la liste des habiletés, les traits de personnalité accordant des rabais et les Annexes requises à l'entraînement, voir la section « Liste des habiletés », p.88.



Les villas

Les courtisanes les plus en moyens peuvent éventuellement acquérir une villa dans la Cité d'Yr. De base, la villa n'est qu'une modeste demeure sans grands artifices. Toutefois, progressivement, les propriétaires peuvent les agrémenter de pièces et d'Annexes qui offriront à leur propriété des attraits divers.

L'achat d'une villa se fait en salle. Le Commissaire, titré royal, dispose d'une carte de la cité sur laquelle sont indiquées des offres de vente de villas. Le personnage doit tout d'abord déterminer dans quels quartiers se situera la propriété et quel prix il est prêt à payer. En fonction des quartiers (huppés ou non) et de la taille de la villa (nombre maximal d'Annexes), les prix varieront.

Une fois une villa acquise, des Annexes peuvent être ajoutées à celle-ci. Deux méthodes permettent de construire ces dernières.

- * Par un achat au prix de 30 Ducats, directement versés au Commissaire royal.
- * Par la construction par un personnage formé dans cette tâche (voir la section « La construction », p.33).

Dans les deux cas, les personnages doivent s'adresser au Commissaire du palais qui reçoit et approuve les demandes. On ne peut pas ajouter plus d'une Annexe par activité à une villa.

La détention d'une villa peut toutefois s'avérer coûteuse en certaines situations. Ponctuellement, afin de remplir les coffres royaux, des taxes foncières pourraient être exigées. Une propriétaire peut vendre sa villa à un autre personnage lorsqu'elle le désire, moyennant l'accord du Commissaire royal et le paiement possible d'une taxe. On ne peut détenir qu'une seule villa par personnage.

Une villa, même si elle ne détient pas une Annexe spécifique, peut quand même être utilisée dans la mise en branle ou la réalisation de projets. Ce système n'est donc pas contraignant. Il se veut plutôt une base d'interprétation pour évaluer les situations se présentant au personnage. C'est pour cette raison que chaque pièce est décrite succinctement dans une perspective ouverte.

Afin de consulter la liste des Annexes constructibles, voir la section « Liste des Annexes de villa », p.94.

Les titres et l'influence

Un personnage, lorsqu'il chapeaute des projets ou mène des actions éclatantes en salle, se fait nécessairement remarquer par les puissantes du royaume. Cela se traduit par les « Points d'Influence ». Ces points permettent, lorsqu'ils sont dépensés, d'acquérir des titres et privilèges auprès de factions publiques ou clandestines d'Ébène. Il existe trois moyens d'obtenir de l'Influence :

- * La réalisation d'un projet
- * L'option « Mousser l'Influence » d'un Aristocrate
- * Certains événements ponctuels en salle

L'Influence est toujours associée à une entité géopolitique spécifique. Rien n'empêche de faire fructifier celle-ci auprès de plusieurs entités à la fois, mais chaque jauge sera considérée indépendamment l'une de l'autre et affichée sur la fiche de personnage de le Gestionnaire de personnage.

Lorsqu'il atteint 3 Points d'Influence auprès d'une faction, le personnage peut faire parvenir à cette dernière une missive l'invitant à lui octroyer un privilège. La faction évaluera



alors la demande et s'y pliera immédiatement ou après quelques requêtes supplémentaires. Le premier privilège obtenu sera un titre définissant le champ d'action du personnage (ex : Chevalier du Tilleul, Centenier de la Cité d'Yr, Intendante de l'Ambassade de Fel, etc.). Ce titre peut toujours être révoqué si le personnage nuit ou s'oppose à sa faction. Par ailleurs, dès qu'il obtient ce statut, le personnage s'attirera les foudres d'une autre entité géopolitique, signe que l'élévation sociale rime nécessairement avec l'apparition d'ennemies.

À l'obtention de son premier titre, le personnage se verra aussi accordé un privilège de son choix. Pour 3 nouveaux Points d'Influence, la titrée pourra débloquent un privilège supplémentaire qui élargira le champ d'action de son titre. Ces privilèges sont de trois types pouvant être combinés ou multipliés :

* *Porte-parole* : La titrée est l'émissaire ou la représentante de la faction. Accorde 1 Faveur spéciale aux couleurs de la faction au personnage pouvant être investie dans un projet afin de représenter l'apport de cette dernière. En plus d'augmenter le nombre de Faveurs d'un personnage, elle a une valeur supérieure à une Faveur commune. Chaque nouvel achat de ce privilège accorde une Faveur supplémentaire.

* *Gestionnaire de villa* : Accorde la gestion d'une villa appartenant à la faction (ex : Ambassade) et contenant deux annexes déjà construites définies par le personnage. Chaque nouvel achat de ce privilège ajoute deux annexes à la villa.

* *Fief* : Accorde la suzeraineté sur un fief (ou une terre). Le fief est défini par ses « Propriétés ». À son obtention, un fief dispose d'une seule propriété. Celle-ci est un outil d'interprétation RP permettant à un personnage d'améliorer ses investissements dans un projet. Pour ce faire, il suffit d'envoyer un personnage (carte-personnage) sur le fief afin de mobiliser les effectifs de la propriété (ex : Jean se rend sur le fief de Nadia afin de faire des recherches dans sa bibliothèque seigneuriale dans le cadre d'un projet de succession dynastique). Chaque nouvel achat de ce privilège accorde une propriété supplémentaire ou permet d'améliorer une propriété existante (à discuter avec l'Organisation). Les propriétés sont de trois types, mais leur déclinaison est à la discrétion du personnage :

- ☛ **Civile :** À l'usage d'un corps de métier quelconque. Ex : Bibliothèque, Marché, Temple, Ferme, Mine, etc.
- ☛ **Défensive :** Protégeant le fief des agressions. Ex : Fortin, Donjon, Remparts, Tour de guet, etc.
- ☛ **Militaire :** Abritant des soldates (100) pouvant être déployés à l'extérieur. Ex : Caserne (infanterie), Écuries (cavalerie), Champ d'archerie (artillerie), Chantier de siège (ingénierie), etc.

Le titre initialement obtenu par le personnage peut être amélioré en fonction de l'acquisition de nouveaux privilèges et des événements (ex : Chevalier devenant Baron). Cependant, il est important de noter que jamais un personnage actif ne pourra être le chef absolu d'une faction en salle (sauf pour des apparitions sporadiques). Ainsi, une aristocrate ne pourra pas être plus que comtesse ou une marchande plus que seconde de sa guilde nationale. Les grandes du royaume n'ont guère le loisir de fréquenter le palais royal quotidiennement !

Attention toutefois ! L'obtention d'un titre et de privilèges fait entrer le personnage dans la violente arène politique ébènoise, l'exposant à des attaques ciblées. Effectivement, par un projet, il est possible d'attaquer le **fief** ou la **villa** d'un personnage. Cet assaut répond alors aux mêmes conditions que les projets, à quelques exceptions près :

- ☛ Une agression réussie contre un fief permet de démanteler et piller une Propriété. Celle-ci sera alors transformée en un Bien ouvrage. Exceptionnellement, s'il détient les moyens de le faire, le perdant pourra reconstruire sa Propriété au prix d'un Bien ouvrage par Propriété (aucun coût en Influence).
- ☛ Sauf exception, on ne peut pas envoyer une armée dans les rues d'Yr pour saccager une villa. Il faut faire preuve d'imagination dans son agression.

- ☛ Une agression réussie contre une villa permet de démanteler une annexe. Celle-ci sera alors transformée en un Bien ouvrage ou directement transférée sur une autre villa. Exceptionnellement, s'il détient les moyens de le faire, le perdant pourra reconstruire son annexe à un rythme accéléré (ne compte pas dans la limite d'annexes construisibles par tractation).
- ☛ En supplément du gain spécifique à la guerre mentionné ci-dessus, comme pour n'importe quel projet, l'agression occasionne des gains dépendant de sa réussite et des investissements qui y furent faits.

Finalement, en fonction du moment dans la soirée où l'agression est déclarée, la cible pourrait recevoir des bonus de défense (sauf pour les agressions clandestines). Ce choix systémique vise à encourager les gens à déclarer leurs intentions en salle le plus tôt possible afin de créer un maximum de scènes de jeu. ☛

La construction

A chaque tractation, un personnage peut décider de construire une Annexe de villa *ou* un Bien ouvragé. Un personnage non-artisan ne peut ainsi construire qu'un seul objet ou Annexe par tractation d'un type dépendant de leur formation de base sélectionnée à leur création.

Dans le cas des Annexes, chacune est associée à une Formation spécifique (voir pages 90-91). Dans celui des Biens ouvragés, l'interprétation et la logique sont les maîtres mots. Ainsi, un Militaire peut construire une Salle d'entraînement ou fabriquer un Recueil de stratégie militaire, ou un Alchimiste peut construire un Cabinet de recherche ou fabriquer des remèdes de première qualité. La seule exception est l'Artisan qui, pour sa part, peut fabriquer n'importe quel type d'objet ou d'Annexe.

Bien que le Commissaire royal puisse répondre aux questions des constructeurs en salle, la construction est réalisée en «libre-service» à l'aide d'enveloppes disponibles au bar. Sur celles-ci, on trouve les étapes requises pour mener une initiative à terme :

1. **Remplir le formulaire.** Dans chaque enveloppe est déposé un formulaire dont les réponses permettront à l'Organisation, après la tractation, de traiter la demande. Celui-ci guide les constructeurs dans chaque étape du processus.
2. **Paiement des Ducats/Faveurs et ressources.** On dépose dans l'enveloppe la somme de 10 ducats et les deux ressources correspondant aux matières premières utilisées dans le processus de construction.

Il n'y a pas de recette fixe en ressources pour la construction, la logique primant. Cela ne peut être fait qu'une seule fois par tractation, sauf pour les Artisans qui disposent du privilège de construire à plusieurs reprises. Pour chaque construction additionnelle de l'Artisan, en remplacement des Ducats, il faudra déboursier 2 Faveurs du type logiquement associé à l'Annexe ou au Bien ouvragé désiré.

3. **Remise du plan de construction.** Un plan de construction ou fabrication doit être inséré dans l'enveloppe. Ces plans peuvent prendre diverses formes : dessin, plan d'architecture, description détaillée de la construction, liste des besoins, etc. Dans tous ces cas, les plans doivent être faits à la main en salle et non avant la tractation (sauf avec approbation de l'Organisation).
4. **Dépôt de l'enveloppe.** Finalement, l'enveloppe est remise au bar. Après la tractation, les nouvelles constructions seront ajoutées au Gestionnaire de personnage. Toutefois, elles peuvent être négociées en salle et utilisées dans des projets dès que l'enveloppe est remise.

En somme, la construction permet de rendre permanentes et durables des ressources qui, autrement, seraient perdues ou liquidées à la fin d'une tractation. ✱

Les maisons

Comme bien des événements du genre, *Avènement* est avant tout un jeu social que la majorité des participantes cherchent à vivre en groupe. Loin de nier ce fait, les tractations le reconnaissent et misent sur lui dans le cadre du mécanisme de « Maisons ». Une maison est un regroupement oeuvrant sous un nom commun et dans l'intérêt d'au moins une idéologie spécifique. Cela peut être une famille, une congrégation religieuse, une compagnie marchande, un cercle académique, etc. La maison peut s'articuler autour d'une villa ou non, en fonction des désirs des personnages impliqués. Dans tous ces cas, une maison cherche à encourager et promouvoir des idéaux clairs et distincts.

Un personnage ne peut faire partie que d'une seule maison à la fois. Celle-ci sera d'ailleurs inscrite sur le Gestionnaire de personnage et indiquée au côté de son nom (ex : « Alexius Delorme de la Famille Delorme », ou encore « Anita Beaujardin de la Guilde des Orchidées »). Certes, rien n'empêche un personnage de collaborer avec d'autres maisons au gré de ses ambitions et projets, mais il ne sera officiellement membre que d'une seule d'entre elles. Il faut être au minimum deux personnages pour former une maison.

Hormis pour des questions narratives, l'appartenance à une maison n'accorde aucun privilège particulier. Cependant, afin d'encourager une diversité de regroupements, les maisons mineures (détenant trois membres ou moins) peuvent rapidement s'associer à une entité géopolitique. Concrètement, cela signifie que :

- * Dès la création de la maison, celle-ci peut se réclamer d'une faction. Ce faisant, l'un de ses membres obtient immédiatement 1 Point d'Influence avec elle.
- * Ses membres peuvent mettre en commun leurs Points d'Influence afin d'obtenir des privilèges plus rapidement pour l'un d'entre eux.

Rejoindre une maison

Hormis à la création du personnage où la maison peut être sélectionnée de facto, le seul moyen d'en rejoindre une est d'y être adoptée officiellement en salle.

Deux méthodes permettent d'y parvenir, en fonction des préférences des maisons elles-mêmes :

- ✱ **Le mariage :** Le mariage doit être célébré en salle, même si sa tenue est modeste et discrète. Un mariage implique toujours deux individus de sexes différents ou non (la polygamie est blasphématoire), une cérémonie chapeautée par une religieuse et un contrat précisant le nom de famille des enfants à naître ou à adopter. Le seul moyen de divorcer est d'obtenir une ordonnance des instances de la Foi et de la Couronne. Il est bien sûr possible de se marier sans rejoindre une maison.
- ✱ **L'initiation :** L'initiation peut prendre diverses formes en fonction de la maison : Prise en compagnonnage, baptême, mise en tutelle en tant qu'écuyère etc. Elle doit être accomplie en salle et pourrait même être reconnue comme une scène marquante d'un événement. Une initiation implique toujours un serment oral et écrit envers la maison et devant ses membres lors d'une cérémonie chapeautée par une religieuse. Bien sûr, davantage de procédures peuvent encadrer ces rituels en salle au gré des maisons.

Une fois un personnage intégré à une maison, ses informations publiques sur le Gestionnaire de personnage afin d'officialiser la procédure. ✱



Les causes

Le royaume d'Ébène est parcouru de vastes courants idéologiques auxquels adhèrent les seigneurs et courtisans. Nul ne peut les ignorer ou espérer demeurer neutre face à eux. Ceux-ci transcendent les quelles, imprègnent les institutions et altèrent le pays. Tout conflit, quel qu'il soit, fait progresser ou étouffe ces causes. Ces idéaux peuvent ainsi être résumés sous cinq grands axes :

Monarchisme vs Patricisme

- * **Monarchisme** : Partisans d'un pouvoir central fort et absolu représenté par le pouvoir royal occupant le trône d'Yr.
- * **Patricisme** : Partisans d'un pouvoir royal faible et contrebalancé par les patriciens du royaume.

Droit de la noblesse vs Droit du commun

- * **Droit de la noblesse** : Partisans du respect des traditions féodales, du pouvoir de la noblesse sur ses dépendants.
- * **Droit du commun** : Partisans de l'égalisation des droits et privilèges entre les seigneurs et le peuple, de la possibilité de chacun de choisir son existence.

Culte centralisé vs Liberté du culte

- * **Culte centralisé** : Partisans d'un culte célésien fort imposé et géré par le clergé officiel.
- * **Liberté de culte** : Partisans d'un culte célésien décentralisé où chaque individu est libre d'entretenir sa relation avec le Céleste (sans tomber dans l'hérésie).

Monopole vs Libéralisme

- * **Monopole** : Partisans d'un pouvoir économique et commercial occupé par quelques grandes institutions faisant foi de tout dans leurs domaines respectifs.
- * **Libéralisme** : Partisans d'une économie ouverte à tous, du plus petit au plus grand, et d'une libre-entreprise.

Patriotisme vs Humanisme

- * **Patriotisme :** Partisans de la suprématie du royaume d'Ébène sur les nations étrangères et de l'affirmation de cette supériorité nationale.
- * **Humanisme :** Partisans de relations égalitaires entre les nations et de la reconnaissance de l'égalité entre l'entièreté des êtres humains.

Un personnage peut combiner à sa guise ces courants idéologiques. Ainsi, nous pourrions rencontrer un aristocrate estimant que la tradition nobiliaire doit rester forte et la religion être gérée par une église centrale. Toutefois, dans tous ces cas, le personnage doit nécessairement prendre position face à ces enjeux dès sa création.

Ces grandes causes chapeautent l'ensemble des projets initiés dans le royaume. Tout projet fait progresser ou régresser, volontairement ou non, l'une de celles-ci dans une région précise, ou même dans le pays entier. C'est l'Organisation, lors de l'interprétation des projets, qui juge quelles causes progressent ou régressent en fonction des informations qu'elle a en main. Par exemple, des religieux organisant un vaste conclave de réforme de la foi sans subir d'opposition feront progresser la liberté de culte.

Plus une idéologie accapare le pouvoir, plus elle risque de provoquer un conflit. Ainsi ira-t-on d'une situation en équilibre à des bavures annonciatrices de tensions à venir, puis à des conflits d'ampleurs locales, régionales et même nationales. Chose sûre, il est *impossible* de faire disparaître un courant

idéologique, les déséquilibres ne faisant qu'augmenter les chances de crises majeures.

En cas de crise de ce type, un conflit saisonnier risque de survenir. Deux « Ambassadeurs » se rendront alors au palais royal afin de présenter leur cause (ou projet). Les Ambassadeurs auront pour tâche de recruter de un à trois personnages qui seront leurs porte-paroles après leur départ. Ils leur remettront alors un coffre de guerre contenant des ressources servant à contribuer au conflit (et non ailleurs).

Chaque conflit est articulé autour de trois points stratégiques dans un lieu circonscrit. Chacun de ces points est représenté à la fois par un lieu (ex : Célestaire) et un personnage de l'univers (ex : Intendant du célestaire). Le camp qui contrôlera la majorité de ces points en fin de projet l'emportera. Contrôler un point peut se faire de diverses manières : intervention militaire, découverte de secrets compromettants sur les personnages, capture, assassinat, etc. Tous les personnages peuvent être mobilisés dans l'initiative.

Au terme du conflit, le camp victorieux obtiendra des Biens ouvragés supérieurs (pour les Porte-Paroles) et une bourse de Faveurs aux couleurs de son camp à remettre en début de saison suivante. Enfin, les jauges des causes seront influencées par le dénouement. ✱



La mort et la retraite

À moins d'être reconnu criminel ou hérétique, un personnage ne sera pratiquement jamais poussé vers la mort ou la retraite. Les tractations d'*Avènement* veulent créer des situations où les personnages s'affrontent autour d'enjeux sans nécessairement chercher à s'entre-tuer définitivement.

Néanmoins, éventuellement, un personnage peut commencer à perdre de sa pertinence. Deux mécanismes visent donc à doucement les pousser à la retraite volontaire.

Ralentissement de l'évolution

À partir de 20 PX dépensés, les habiletés coûtent toutes 1 point d'expérience supplémentaire, symbolisant la difficulté pour le personnage de poursuivre son apprentissage. Il n'y a pas de limite d'accumulation de PX.

Héritage

Lors du retrait du personnage, une participante reçoit les compensations suivantes à investir sur son prochain personnage :

* **Points d'expérience :** Le nouveau personnage débute avec 6 points d'expérience de moins que l'ancien. Ainsi, si 16 points d'expérience avaient été accumulés, le nouveau personnage débutera avec 10 points d'expérience. Les points «entraînés» le seront toujours.

* **Richesses :** Le nouveau personnage débute avec le tiers de son patrimoine en Ducats, Annexes, Biens ouvragés ou Bons de ressources, au choix du joueur ou de la joueuse.

Finalement, sur le plan scénaristique, à partir de sa huitième activité, un personnage commencera à éprouver davantage de difficultés lors de projets. Des événements fâcheux pourraient l'affecter, augmentant la dangerosité de ses initiatives. Parmi ces potentielles tragédies, notons des blessures, des vols, des pertes de membres de leur entourage, de fausses-rumeurs à son endroit, etc. En somme, le personnage, par sa fréquentation assidue du palais d'Yr, devient une cible dans le royaume. L'Organisation ne sera alors plus timide dans les réactions potentiellement violentes de l'univers narratif face à ses activités. Celles-ci n'iront pas jusqu'à sa mort pure et simple (sauf avec accord préalable), mais pourraient s'avérer coûteuses.

Bien sûr, à tout moment l'Organisation est prête à discuter avec les participantes souhaitant retirer leur personnage afin d'en faire un enjeu intéressant lors des activités. Après tout, mieux vaut une sortie éclatante qu'une mort lente dans l'obscurité! ✱



La criminalité

Un personnage à la moralité douteuse peut, s'il le désire, se lancer dans des entreprises criminelles. Ces dernières s'avéreront potentiellement très profitables, mais aussi très risquées. **Tôt ou tard, un criminel finira presque toujours derrière les barreaux ou pendu au bout d'une corde.**

Tout d'abord, deux notions sont à distinguer dans ce domaine : la clandestinité et la criminalité. La clandestinité se définit à *Avènement* comme la capacité d'effectuer des projets ou de mener des missions incognito, sans que les autres personnages ne soient conscients de l'implication du personnage. La clandestinité sans conséquence négative est rare et n'est l'apanage que de quelques personnages agissant au nom de la Reine. C'est donc à visage découvert que les courtisans présents au palais d'Yr s'affrontent. Si, malgré tout, le personnage décide d'opter pour la clandestinité, il tombera rapidement dans la criminalité.

Un criminel est un personnage ayant mené une série d'actions clandestines, hors des lois et susceptibles de représailles de la part de la justice d'Ébène. C'est par ses actions

qu'un personnage s'enfonce dans les milieux interlopes. Lorsqu'il participe à des projets, le personnage peut librement décider de voiler son implication pour diverses raisons. Par exemple, un marchand peut détourner les fonds de ses adversaires grâce à de la fraude, un religieux peut détruire une relique pour faire perdre la face à un ennemi, etc. Lorsqu'il agit de la sorte, le nom du personnage n'est pas dévoilé, mais son implication est notée. Qu'il le veuille ou non, un personnage qui multiplie les opérations sounoises de ce genre deviendra plus tôt que tard une figure criminelle. À ce moment, si les preuves du statut criminel d'un individu sont apportées à la justice en salle, il recevra nécessairement un châtiment, peu importe son identité ou les excuses justifiant ses actions.

Deux avenues sont à la disposition des personnages dans leurs entreprises clandestines : l'appel à un cartel et l'implication directe.

Appel à un cartel

Comment jouer avec la criminalité sans trop se mouiller ? Lors d'un projet, un personnage peut déléguer à un cartel criminel des tâches clandestines à accomplir. Pour ce faire, il pourra se rendre au bar où il demandera aux tenanciers de jouer les intermédiaires entre lui et un cartel de son choix (la liste des cartels est disponible en salle). Il pourra alors troquer ses Faveurs personnelles pour des Faveurs «

criminelles » (1 pour 1) qu'il pourra investir secrètement ou non dans un projet. Les tenanciers noteront alors en hors-jeu le nom du personnage et celui-ci se verra attribué 1 point de criminalité.

Le personnage ne pourra jamais dépasser le premier palier (Larron ou Blasphémateur) de cette manière. Ainsi, s'il est pris la main dans le sac, il s'en sortira avec une peine mineure et non la mort. Persister dans cette voie après une première capture pourrait entraîner des conséquences plus importantes. Enfin, il est à noter que l'appel à un cartel peut provoquer l'apparition de personnages criminels dans l'univers narratif dont la tête sera mise à prix.

Implication Directe

Un personnage peut décider de se lancer pleinement dans la criminalité. L'entreprise sera alors risquée, mais profitable. Pour ce faire, il devra mener lui-même ses opérations en investissant sa carte-personnage et ses Faveurs dans des projets. Selon cette méthode, le personnage peut être associé à un cartel ou fonder son propre cartel. Agir de la sorte lui infligera des points de criminalité ou d'hérésie sans limite.

Chaque point de criminalité ou d'hérésie gagné accorde au personnage 1 point d'Influence avec un cartel. En supplément, le responsable d'un projet ayant un alibi public pourra recevoir un autre point d'Influence lié à la faction officiellement associée à l'initiative. Le personnage gagnera donc rapidement en influence et en pouvoir et pourra se construire un alibi crédible, mais verra en parallèle sa vie menacée. Par exemple, un baron corrézien

lance des assauts sur les hérétiques de la forêt d'Ébène au nom de son duché (alibi), mais profite de l'occasion pour approfondir les arts occultes (blasphème). Il gagne alors un point d'influence avec le duché et un autre avec son culte hérétique.

Afin de s'immiscer clandestinement dans un projet, le personnage doit consigner à l'intérieur de sa bourse les ressources amassées dans le cadre de son initiative. Dans cette bourse, le ou les personnages impliqués devront absolument déposer leur carte-personnage, confirmant qu'ils mènent eux-mêmes le processus et acceptent de s'enfoncer dans la criminalité. À la fin de l'activité, afin d'éviter de susciter des questions par l'utilisation publique des tiroirs à projets, la bourse pourra être remise avec les autres. Finalement, il est à noter qu'un personnage peut initier un projet entièrement clandestin.





Les paliers de criminalité

Il y a trois paliers de criminalité. Que le crime soit laïc ou religieux, il contribue à la déchéance de son auteur, ces technicalités juridiques n'ayant d'importance que pour les forces de l'ordre. À la discrétion de l'Organisation, le personnage sera marqué du statut qui conviendra le plus à son parcours personnel :

1. **Larron(ne) / Blasphémateur(-trice) :** Est obtenu après avoir accumulé deux points de criminalité. Le personnage se verra attribuer un surnom de criminel unique qui sera connu dans les milieux interlopes et par le public. De plus, s'il détient un cartel, il devra le nommer. Si déclaré coupable devant la justice, il sera sujet à une amende ou à un châtiment ponctuel (ex : flagellation, pèlerinage, etc.). En cas de récidive, la peine sera augmentée.
2. **Conspirateur(-trice) / Apostat(e) :** Est obtenu après avoir accumulé trois points de criminalité. Si déclaré coupable devant la justice, il sera sujet, en supplément aux peines précédente, à un emprisonnement temporaire (perte d'actions). En cas de récidive, la peine sera augmentée.
3. **Cabaliste / Hérétique :** Est obtenu après avoir accumulé quatre points de criminalité. À partir de ce statut, le personnage peut investir directement dans des projets clandestinement sans utiliser sa carte-personnage (voir avec l'Organisation). Si déclaré coupable devant la justice, il sera sujet à l'exil, à un emprisonnement à perpétuité ou à la mort.

Lorsqu'il obtient un statut de criminel, le personnage est automatiquement la cible d'un avis de recherche affiché en salle. Celui-ci contiendra plusieurs informations à son sujet : son nom de criminel, son symbole, ses méfaits connus et une prime sur sa tête. De plus, une description (psychologique ou physique) pourrait être ajoutée par les enquêteur(se)s s'ils en font la demande au juge royal. Cette description ne pourra pas être mensongère. Enfin, il est tout à fait possible que certains actes horribles ou majeurs projettent immédiatement le personnage au sommet de ces paliers ; assassiner des innocents pour fabriquer du pain avec leurs ossements ne saurait être perçu comme un crime mineur!

Les crimes religieux

Le blasphème et l'hérésie sont des types particuliers de criminalité. Qu'un Ébénais soit adepte d'une Foi centralisée ou non, tout écart aux fondements du culte célésien est fortement sanctionné. Dans le royaume d'Ébène, une seule religion est acceptée – la foi envers le Céleste et l'Enchaîné – et nul ne peut s'en détourner sous peine de châtements. En ce sens, ce type de crime peut varier en fonction du «puritanisme» en vogue.

Afin de laisser une marge de manoeuvre aux juristes dans leurs délibérations, les balises suivantes guident les réflexions à ce sujet.

- ❖ La distinction entre un crime laïc et un crime religieux est définie ainsi : «La loi terrestre protège les corps et la matière, la loi céleste protège l'âme et la pureté spirituelle.» Ainsi, voler un pain est clairement un crime laïc. Prier un dieu

païen est clairement un crime religieux. Cependant, voler un artefact religieux est sujet à interprétation de la part des Théologiens.

- ❖ La distinction entre blasphème et hérésie est définie ainsi : «Le blasphème offusque le Dieu et ses commandements sans nier sa toute-puissance, l'hérésie nie cette toute-puissance».

Conclusion : un pari risqué

La criminalité est à la fois profitable et risquée. Lorsqu'un personnage fait le choix conscient de s'aventurer dans cette entreprise, il ne peut prévoir avec certitude quel sera l'impact réel de ses actes et comment se conclura son parcours. L'exposé du présent chapitre ne saurait résumer l'entièreté de éventualités liées à la criminalité et ne doit être interprété que comme un guide général.

En somme, lancez-vous dans la criminalité que si vous êtes prêt à vivre dangereusement! ✽

A sepia-toned still life photograph featuring various objects. In the foreground, a small white candle sits on a dark circular base. To its left is a tall, slender glass. A fishing net is draped across the lower part of the image, with several white, egg-shaped objects resting on it. In the background, a clear glass bottle with a white cap is visible, along with a large, light-colored, curved object that resembles a piece of pottery or a large shell. The overall lighting is warm and dramatic, creating deep shadows and highlighting the textures of the objects.

Le jeu en salle



Les initiatives en salle

Le coeur d'*Avènement* est son jeu en salle. En dehors des discussions habituelles en lien avec les projets, plusieurs activités sont à l'ordre du jour lors des soirées. Nous nous faisons un devoir de souligner et de remercier les initiatives apportées par les participantes. En plus d'animer leurs soirées, celles-ci sont donc susceptibles de leur rapporter divers gains, qu'il s'agisse d'informations, d'une influence sur la cour, de Ducats ou de Bons de ressources.

Tout d'abord, les personnages peuvent gagner des Ducats autrement que par des projets dans le royaume ou les titres royaux. Pour les participantes davantage axées sur le jeu de rôle lui-même, il est possible d'organiser à leur guise des événements mobilisateurs en salle. En fonction de l'implication du personnage, cette initiative pourra rapporter de 0 (aucune implication) à 15 Ducats (prise en charge totale).

Plus encore, ces événements mobilisateurs peuvent être de divers types : messe, jeu, congrès, concours artistique, prestation, etc.

Trois facteurs déterminent si une initiative est récompensée par des Ducats :

- * **Prévue à l'avance** : L'Organisation a été avertie au maximum le dimanche précédent l'événement de celle-ci, évitant de ce fait la multiplication d'activités similaires et permettant de la souligner adéquatement dans l'horaire.
- * **Impliquant plusieurs organisatrices** : Le nombre de gens participant activement à la prestation. Mieux vaut une messe tenue par six religieuses que six messes isolées !
- * **Mobilisant plusieurs participantes** : Des participantes (spectatrices, fidèles, concurrentes, etc.) devront bien sûr y participer.

De plus, il est à noter que des concours lors des événements spéciaux d'*Avènement* (bals et tournoi) sont aussi organisés, ce qui permet aux participantes et gagnantes de remporter quelques Ducats.

En somme, même si une participante ne souhaite pas s'adonner à la gestion de la géopolitique virtuelle, des Ducats peuvent être acquis en salle afin d'assurer sa progression et son implication. ✱

Les missions en ville

Au cours des tractations, des événements peuvent survenir en dehors du palais, dans la Cité d'Yr. Certains personnages seront alors invités ou pourront se proposer pour mener de courtes missions pour approfondir ceux-ci.

Les missions en ville se déroulent à la manière de brèves séances de jeu de rôle sur table. Celles-ci ont une durée approximative de 15 minutes et vont souvent droit au but. Elles accordent des informations, aventures et, parfois, gains à ceux et celles qui les mènent. Dans tous les cas, les intéressés devront obtenir l'accord du Chambellan du palais royal.

Normalement, les groupes sortant en ville au cours de la tractation sont composés de trois personnages, dont au moins un Militaire afin d'assurer leur sécurité dans les rues. Il est possible de s'aventurer hors du palais sans Militaire, mais cela se fera aux risques et périls de la cohorte; il est parfois périlleux de se balader dans les rues d'Yr la nuit.

Trois règles simples de courtoisie encadrent ces courtes aventures :

- I. Le Narrateur (maître de jeu) a toujours raison. Le responsable des missions en ville œuvre au nom de l'Organisation. Il est donc maître de ce qui a lieu lors de ces aventures.
- II. Le personnage n'est pas un super-héros. Un personnage peut connaître des échecs. Il ne faut pas voir ceux-ci comme des défaites, mais comme des tremplins qui renouvellent le jeu.
- III. En cas de doute, les dés décident. Les défis à relever lors des missions sont souvent décidés à l'aide de jets de deux dés à six faces. De 1 à 5, il s'agit d'un échec retentissant. De 6 à 9, d'un succès, mais avec conséquence. De 10 à 12, d'un succès total. Les idées, habiletés et formations du personnage peuvent accorder des bonus ou malus sur ces jets.

En somme, les missions en ville visent à vivre des péripéties en personne, à dynamiser le jeu en salle et à initier des projets. ✱



Le comptoir du Geai bleu

Le comptoir du palais d'Yr – communément appelé « bar » – est tenu par des représentantes de l'auberge huppée du Geai bleu, située près du palais. Ses nobles tenancières accueillent en leur institution des diplomates, seigneurs, bourgeoises, religieuses et autres dignitaires depuis près de 150 ans, ce qui en fait un établissement de confiance et de renom dans la capitale.

Grâce à leur réputation impeccable et à leur tradition d'excellence et de discrétion, les propriétaires du Geai bleu ont reçu, à l'avènement du Monarque en 345, le privilège de procéder à la gestion du comptoir du palais et à l'approvisionnement en alcool de la dynastie royale. Cela dit, au-delà de ce rôle officiel, les représentantes du comptoir au palais d'Yr sont souvent en contact avec des individus aux ambitions moins respectables. Avec le temps, le Geai bleu a pu faire comprendre aux autorités qu'il était inutile de chercher à éradiquer les échanges d'informations ayant cours en ses murs et qu'il valait mieux veiller à ce qu'elles se fassent dans l'ordre. Depuis, subtilement, les tenancières du Geai bleu (et du palais) jouent le rôle d'entremetteuses entre des individus oeuvrant dans la clandestinité. Ainsi, lors des soirées au palais :

* Les tenancières offrent l'accès à des opportunités clandestines adaptées au personnage qui s'adresse à elles (ex : « Quelqu'un à Corrèse cherche un régiment pour un sale boulot. »).

* Les tenancières peuvent recevoir des opportunités clandestines offertes par des personnages étant à la recherche de volontaires. Toutefois, la récompense doit être mise en gage immédiatement (ex : « Quelqu'un veut que le château d'un ennemi brûle, peu importe les moyens. Récompense de 10 Ducats. »).

Jusqu'à 22h00 (sauf si la mission clandestine se réalise en salle), les tenancières proposent les missions et écoutent les offres des intéressées. À 22h00, elles déterminent quel personnage est le plus en mesure de s'acquitter de chaque mission et lui accorde le contrat. Finalement, si celle-ci est menée à bien, la récompense sera automatique remise. Proposer une mission au bar n'augmente pas la criminalité de quelqu'un. Toutefois, les accepter et réaliser le pourrait.

En lien avec ce rôle d'entremetteuses, les responsables du bar peuvent aider les intéressées à commanditer un cartel criminel afin d'intervenir dans des projets de leur choix. Il s'agit là de l'Appel à un cartel (voir pp.40-41).*

Le Cercle des Rois

I. HISTOIRE

Le Cercle des Rois existe depuis la mort du premier Prophète, au début de l'ère royale. À cette époque, le souverain ne laissant pas d'héritier derrière lui, le royaume se trouva sans monarque légitime pour occuper le trône d'Yr. Dans l'ombre, une organisation secrète aux ramifications tentaculaires fut donc créée par des monarchistes convaincus : le Cercle des Rois. L'objectif de ces obscurs puissants était de débusquer les esprits les plus affûtés dans les neuf palatinats afin de les organiser autour de la protection de l'héritage royal et du retour d'un prochain élu divin.

Lorsqu'en 345 le Monarque fut définitivement et officiellement couronné, les partisans du Cercle des Rois, estimant leur mission accomplie, se révélèrent à lui. Il décida alors de maintenir en place la société secrète et de la fusionner avec les services de renseignement de la Couronne. Depuis ce moment, le Cercle des Rois est sous l'égide du Maître du renseignement royal et veille à protéger, à partir de l'ombre, le royaume et la dynastie royale.

II. FONCTIONNEMENT

Le Cercle des Rois est la police secrète et le service de renseignement de la Reine. Si le Maître du renseignement est connu de tous, il est le seul membre du Cercle dont l'identité avec établie avec certitude. On ne peut rejoindre volontairement le Cercle des Rois. Les personnages ne peuvent remplir à cet effet ni formulaire, ni demande à une institution. C'est le Cercle qui cible les recrues potentielles et les soumet à un test afin d'évaluer leurs capacités. Si elles échouent, elles seront rejetées jusqu'au prochain test. Si elles réussissent, elles feront les serments et rejoindront l'organisation. Bien sûr, pour le bien du jeu, un participant peut manifester auprès de l'Organisation de l'Enclave son intérêt à ce que son personnage soit contacté par le Cercle des Rois.

Le Cercle des Rois ne se rassemble que rarement lors des tractations. Lors de ces occasions exceptionnelles, ses membres revêtent toge, capuchon et masque afin de se concerter dans un anonymat relatif. Effectivement, ces derniers ne peuvent ni parler du Cercle, ni révéler leur implication. S'ils devaient être surpris à le faire, leur vie serait menacée.

IV. RÔLES ET POUVOIRS

Le Cercle des Rois est le seul moyen de mener des projets légitimement clandestinement dans le royaume. Que ce soit pour initier ou contrer un projet, seul lui peut agir dans l'ombre sans sombrer dans la criminalité. Or, même s'ils peuvent effectuer des suggestions en ce sens, ses membres ne peuvent pas librement initier des projets ; l'initiative doit venir du Maître du renseignement afin qu'elle serve les prérogatives de l'organisation et non les intérêts individuels de ses membres.

Lorsqu'un projet est accepté, le Maître du renseignement contacte les membres du Cercle et leur confie des tâches variées qui permettront, une fois rassemblées, de mener à bien la mission. Isolément, il paraîtra peut-être étrange de devoir acheter un boeuf, une charrette, un costume de noble et des fioles de salpêtre. Qui pourrait dire sans investigation qu'un noble marchand ira bientôt stationner une charrette explosive devant l'ambassade ardarosienne?

Finalement, les membres du Cercle des Rois peuvent remettre leur « carte-personnage » à la société secrète afin de se mettre au service de la Couronne pendant les semaines à venir. Ils recevront par la suite une rétroaction leur expliquant ce qui leur est arrivé. Aléatoirement, ils recevront aussi des gains (Ducats, ressources, informations, etc.) ou malus (blessure, identité compromise, ultimatum à combler, etc.) en lien avec ces événements. Il s'agit, en somme, d'un petit pari pour les téméraires qui voudraient prouver leur loyauté et qui pourrait les aider à gravir les échellons de la puissante organisation. ✱



Les guildes et conseils

A chaque événement en salle, les personnages des différentes formations ont accès à des activités spécifiques. Si certaines auront lieu en continu et sont vécues individuellement, d'autres sont l'objet de rencontres de guilde ou de conseil. Ces activités privilégiées sont récurrentes, survenant à chaque événement en salle.

Alchimiste :

Le cercle des alchimistes

Dans son sens le plus strict, l'alchimie est le processus de création de potions et de transmutation d'objets physiques, celle-ci se situant à mi-chemin entre la science et l'art. Reposant sur le savant mélange d'ingrédients végétaux, minéraux et animaux, l'alchimie permet de fournir les dignitaires du royaume en potions et élixirs.

I. LES INGRÉDIENTS

Vingt ingrédients alchimiques communs sont utilisés dans le royaume d'Ébène. Grâce à eux, les spécialistes peuvent fabriquer l'ensemble des potions et élixirs désirés. Toute fabrication de potions ou d'élixirs consomme les ingrédients correspondants. Si, dans le cas des potions, il suffit de remettre les ingrédients en question à la Maître-alchimiste afin de les « dépenser », dans celui des élixirs il faut en supplément utiliser des fioles associées

spécifiquement à chaque type d'ingrédient lors de la procédure de fabrication.

L'obtention des ingrédients se fait de deux façons. Premièrement, au prix de 2 Ducats ou 1 Faveur alchimique par ingrédient auprès de la Maître-alchimiste ou au bar. Deuxièmement, les Alchimistes peuvent, s'ils le désirent, répondre à des requêtes royales leur permettant d'obtenir des ingrédients en guise de remerciement.

Vous trouverez en annexe de ce document (**Liste des ingrédients alchimiques, p.98**) la liste des vingt ingrédients communs ainsi que leurs caractéristiques propres. D'autres ingrédients rares existent, mais devront être découverts en jeu!

II. LES ÉCOLES DE PENSÉE

La communauté des alchimistes est divisée par une multitude d'écoles de pensée aspirant à expliquer les origines des mystérieux mécanismes sous-tendant la concoction de potions et d'élixirs. Concrètement, ces explications métaphysiques n'altèrent pas la capacité des alchimistes à concevoir leurs produits. Toutefois, elles ont des implications politiques, économiques, philosophiques et même religieuses.

À leur arrivée au palais d'Yr, les alchimistes doivent nécessairement adhérer à l'une de ces écoles de pensée. Par cette association, il bénéficiera de gains ponctuels et contribuera à faire avancer la recherche dans un champ d'expertise. Deux grandes écoles de pensée sont reconnues dans tout le royaume et considérées comme des valeurs sûres pour les néophytes :

❖ La Théorie des Humeurs, associée à au

Temple-Hôpital de Haut-Givre. Celle-ci est à tendance scientifique et inductive.

- ❖ La Théorie des Voiles, liée à l'Académie du Zanaïr. Elle explore des avenues métaphysiques, mystiques et parfois même «magiques».

D'autres écoles de pensée furent fondées au palais d'Yr et tendent aujourd'hui à gagner en popularité. Celles-ci devront toutefois être découvertes lors des tractations, leurs promoteurs n'attendant que de les présenter aux esprits curieux! De la même manière, il est possible de fonder une nouvelle école de pensée, pour autant qu'elle se distingue des autres théories existantes et soit ancrée dans une institution du royaume.

Afin d'adhérer à une école de pensée, il suffit à l'alchimiste de l'annoncer lors de la réunion en salle du Cercle des alchimistes. Cette adhésion est libre et peut être changée si désiré. La somme des adeptes d'une théorie, des projets initiés par ceux-ci et des concoctions conçues selon ses recommandations influencera les gains moyens obtenus par les alchimistes liés à ce courant de pensée

III. LA RÉUNION DES ALCHEMISTES

Le Cercle des Alchimistes est avant tout une rencontre entre les personnages de formation alchimiste où ces derniers peuvent annoncer leurs couleurs, échanger au sujet des grandes questions de leur domaine et recevoir les requêtes royales. Celle-ci se déroule en cinq étapes :

1. *Présentation* : Les Alchimistes sont invités à s'asseoir en compagnie de leurs confrères et consoeurs d'école de pensée. S'il y a lieu, les nouveaux participants se présentent. Si un nouvel alchimiste se présente et annonce son école de pensée, il reçoit en fin de rencontre un cadeau de bienvenue constitué de quatre ingrédients alchimique de son choix et se voit attribué un coffret personnel dans le laboratoire.

2. *Bilan de la dernière tractation* : La Maître-Alchimiste effectue un bilan des accomplissements liés à l'alchimie lors de la tractation précédente. Celle-ci dispose d'une certaine liberté, mais veille avant tout, entre autres, à présenter les élixirs nouvellement inventés et à transmettre à ses collègues des informations importantes.

3. *Parole aux Alchimistes* : Dans un temps limité et en respect du droit de parole accordé par la Maître-Alchimiste, les alchimistes apportent des points d'information et annoncent des projets importants à venir liés à l'alchimie.

4. *Distribution de l'influence des écoles de pensée* : Répartie à égale valeur entre les membres de chaque école de pensée, des Faveurs alchimiques spéciales (identifiées à l'école de pensée) sont remises aux alchimistes. Celles-ci peuvent être utilisées comme investissement dans un projet ou pour l'achat d'ingrédients. Chaque alchimiste reçoit un minimum de 1 Faveur alchimique spéciale par rencontre.

5. *Présentation de la Requête royale* : Les alchimistes le désirant quittent. Les intéressés demeurent pour la présentation par la Maître-Alchimiste de la Requête royale.



III. LA REQUÊTE ROYALE

La Requête royale est une demande de la Couronne en lien avec un enjeu à résoudre dans le royaume : sécheresse, épidémie, manque de fonds, etc. Les alchimistes, maîtres des jardins royaux, sont alors interpellés afin de suggérer une marche à suivre pour résoudre la crise en cours.

Concrètement, les alchimistes sont invités à résoudre une sorte de puzzle mettant en scène le jeu du jardin royal. Tout en respectant certaines contraintes, ceux-ci (individuellement ou en équipe) doivent répondre aux demandes de la Couronne en maximisant la production.

La participation à la Requête royale est facultative et s'étend sur la durée de la tractation. L'alchimiste ou l'équipe d'alchimistes parvenant à résoudre le puzzle avec un maximum de points (donc une efficacité maximale) remporte un prix en ingrédients à se répartir librement entre les membres de l'équipe et contribue à l'augmentation de l'influence de leur école de pensée.

Les informations liées à la gestion du jardin royal et à la résolution de la Requête royale sont disponibles en salle. Il est aussi à noter que, si la demande le justifie, une séance explicative des rouages de l'alchimie est offerte avant le début de la tractation.

IV. LES POTIONS

Les potions sont des concoctions dont les recettes sont connues de tous les alchimistes et pouvant être réalisées à l'aide d'instruments de base. Celles-ci sont utilisables lors d'événements en salle, à condition de trouver la bonne occasion pour les administrer, ou peuvent être investies dans des projets. Selon

les théories alchimiques, chaque ingrédient possède des attributs uniques pouvant être extraits lors de son raffinement. En combinant adéquatement l'essence d'ingrédients spécifiques, les potions peuvent être obtenues.

Afin de concevoir une potion, l'alchimiste doit tout d'abord s'adresser à la Maître-alchimiste du palais avec les ingrédients requis. Les potions nécessitent habituellement une dose de deux ingrédients spécifiques. Ces ingrédients seront alors consommés lors de la fabrication. Par la suite, l'alchimiste doit écouler au moins 5 minutes à simuler la fabrication du produit dans le laboratoire. Ce local disposant de multiples instruments (ex : fioles, chandelles, mortier et pilon, etc.) et de plusieurs matériaux à manipuler (ex : grains à moudre, liquides à mélanger, colorants, etc.), l'alchimiste est libre de simuler comme il le désire la fabrication. Il peut même créer ses propres procédures qu'il réutilisera à chaque expérience. Au terme de ces 5 minutes, il obtiendra de la part de la Maître-alchimiste une dose de la potion désirée. Les potions et élixirs se conservent entre les tractations, mais pas les ingrédients. Seuls les alchimistes peuvent préserver des ingrédients en les déposant dans leur coffret personnel dans le laboratoire.

Voici la liste des potions obtenues par cette méthode ainsi que les ingrédients requis pour chacune :

- * **Antidote (*Cendres volcaniques + Plante d'Hara*)** : Annule les effets d'une potion (sauf potion d'oubli) si elle est ingurgitée. Notez toutefois que rien ne permet de dire avec certitude lorsqu'un personnage est sous l'effet d'une potion. Seule l'observation des symptômes permet d'obtenir quelques renseignements.
- * **Potion d'aphonie (*Poussière de perle rose + Verdère*)** : Empêche la victime d'user

de ses cordes vocales (parler, murmurer, chanter, etc.) pendant 15 minutes.

* **Potion d'oubli** (*Poussière de roc du Val + Tonic d'argousier*) : Efface définitivement de la mémoire de la victime une information précise, ou les 15 minutes précédant l'ingurgitation (au choix de la personne qui administre la potion).

* **Potion de confusion** (*Sable des steppes + Algues indigo*) : Empêche la victime de parler et de penser de façon cohérente. Elle bégaiera, inversera des mots, se trompera dans les noms, etc. L'effet dure 15 minutes.

* **Potion de mensonge** (*Lys cuivré + Sable de jais*) : Oblige la cible à mentir systématiquement pendant 15 minutes. La cible n'est toutefois pas obligée de parler.

* **Potion de paranoïa** (*Noirose + Lichen de la Main Céleste*) : Rend la victime méfiante, voire paranoïaque, envers tous ceux et celle qu'elle croise pendant 15 minutes.

* **Potion de sympathie** (*Rose du trône + Sable de jais*) : Rend la victime cordiale et réceptive à la personne du choix de celui ou celle qui a administré la potion pour une période de 15 minutes. Cette potion ne rend pas la victime soumise ou dévouée à l'empoisonneur.

* **Potion de vérité** (*Miel de médérice + Eau des Namori*) : Oblige la cible à dire la vérité pendant 15 minutes. La cible n'est toutefois pas obligée de parler.

* **Potion liante** (*Algues d'or + Sève de Kire*) : Permet de combiner deux autres potions. Leurs effets sont à ce moment combinés en une seule concoction. Un personnage ne pouvant être soumis normalement aux

effets que d'une seule potion à la fois, cela permet donc de déclencher deux effets simultanément avec une seule potion.

* **Potion de concordance** (*Sève de pin noir + Sève de Cair*) : Permet d'administrer une potion au toucher. Pour y arriver, le personnage doit lui-même boire la potion et toucher la peau de la cible à l'intérieur de cinq minutes. S'il ne transmet pas la potion à l'intérieur des cinq minutes suivant l'ingurgitation, le personnage sera lui-même affecté par la potion.

* **Onguent salvateur** (*Corail cendré + Miel de médérice*) : Pommade appliquée sur une plaie ou une douleur circonscrite afin de limiter l'infection, aider à la cicatrisation et engourdir le membre. Utilisé sur un personnage en salle, permet de le soigner d'une blessure mineure ou d'une fièvre bénigne. L'onguent salvateur ne permet pas de soigner des blessures critiques, les maladies importantes ou les troubles chroniques (ex : gorge tranchée, lèpre, arthrose, etc.)

Si une potion est administrée à l'insu d'une victime, il est suggéré de faire appel à une tierce partie (ex : un narrateur) afin d'informer cette dernière des effets de la potion. Cela évitera tout soupçon hors-jeu susceptible d'altérer la suite des événements. Un personnage ne peut être affecté que par une seule potion à la fois.

IV. LES ÉLIXIRS

Les élixirs sont des produits rares et complexes nécessitant un temps de fabrication important et des installations à la fine pointe des techniques alchimiques. Ceux-ci peuvent être de divers types : remède pour une maladie, pommade pour une blessure grave, engrais pour enrichir les sols, poison

puissant, transmutation de la matière, etc. Les alchimistes ne peuvent les concevoir qu'avec les outils spécialisés du laboratoire royal et à la suite de la rédaction d'une procédure claire. Les élixirs peuvent être investis dans des projets et ont habituellement un fort impact.

Concrètement, un élixir est le résultat de l'initiative d'un alchimiste et visant à obtenir des produits aux effets différents de ceux accessibles par les potions. Ce sont les alchimistes qui, par leurs propres réalisations, définissent (comme s'ils faisaient de la recherche) la nature des recettes de nouveaux élixirs. Une fois celles-ci établies, leur existence devient publique. Cependant, le contenu de la recette elle-même est privé et immuable. Si un alchimiste autre que son inventeur souhaite l'obtenir, il devra initier un projet mineur en ce sens.

Voici les étapes permettant de concevoir un nouvel élixir. Dans le cas d'un élixir déjà existant, l'alchimiste peut passer immédiatement à la troisième étape.

1. **Identifier le besoin.** Tout d'abord, l'alchimiste doit déterminer la nature exacte de l'élixir qu'il cherche à concevoir. Trois grandes catégories englobant toutes les possibilités sont disponibles :

- * *Remède* : Soigner une maladie, éradiquer une épidémie, guérir des blessés, etc. Tout ce qui remet une entité vivante en « bonne santé ».
- * *Poison* : Tuer, affaiblir, diminuer, etc. Tout ce qui affaiblit ou détruit une entité vivante.
- * *Altération de la matière* : Transmuter une ressource en une autre, créer un engrais nourrissant pour les sols, concevoir un explosif, etc. Tout ce qui modifie une matière inanimée.

De plus, l'alchimiste doit s'assurer que son idée n'a pas déjà été réalisée. Dans un tel cas, il peut immédiatement passer

à la troisième étape. Une fois le besoin identifié, il peut discuter avec la Maître-alchimiste pour obtenir son approbation et aller de l'avant.

2. **Définir la procédure.** Lorsqu'il confirme son besoin avec la Maître-alchimiste, cette dernière remet à l'alchimiste un parchemin sur lequel il doit inscrire la procédure lui permettant d'en arriver à ses fins. En fonction de la catégorie d'élixir (remède, poison, altération), le parchemin offre des conditions générales à remplir. Par exemple : utilisation d'une flamme, pesée d'un ingrédient, consommation d'ingrédients, temps d'attente, etc. Afin de s'assurer de la cohérence de la procédure, la Maître-alchimiste doit l'approuver avant de passer à la prochaine étape.

3. **Mettre en marche le laboratoire.** La recette de l'élixir en main, l'alchimiste demande à la Maître-alchimiste de mettre en marche le laboratoire. Pour ce faire, la Maître-alchimiste exigera que les ingrédients requis soient préalablement remis. Le laboratoire est pourvu d'instruments permettant aux alchimistes de simuler la concoction. Il est possible de produire plusieurs exemplaires d'un même élixir simultanément (par une même procédure), pour autant que les ingrédients requis soient fournis. Il est vivement conseillé de réserver tôt en soirée auprès de la Maître-alchimiste une plage horaire liée à l'utilisation du laboratoire, celui-ci étant très sollicité. En cas de forte demande, la priorité sera donnée aux alchimistes n'ayant pas utilisé récemment les installations.

4. **Concevoir l'élixir.** Une fois le processus de fabrication entamé, l'alchimiste doit physiquement suivre les étapes de sa recette. Par exemple, une recette pourrait ressembler à ceci :





Étape 1 : Allumer la flamme du distillateur
[Approcher une flamme du distillateur]

Étape 2 : Après 5 minutes, faire sonner une clochette. Déposer l'ingrédient « Plante d'Hara » dans le mortier et broyer.

Étape 3 : Après 5 minutes, faire sonner une clochette. Déposer l'ingrédient « Eau des Monts Namori » dans un bécher et faire chauffer pendant 5 minutes.

Étape 4 : Après 5 minutes, éteindre toute lumière. Peser cinq gramme de l'ingrédient « Algues indigo » et réserver.

Étape 5 : Combiner la poudre de Plante d'Hara, l'Eau des Monts Namori et les Algues indigo dans une fiole. Bien mélanger.

Étape 6 : Réchauffer la mixture pendant 5 minutes.

IMPORTANT : Pour des raisons de sécurité, aucune flamme vive ne doit être utilisée dans le laboratoire. Il est suggéré de leur préférer des flammes électroniques.

Deux élixirs de base sont connus des alchimistes. Ces concoctions peuvent être conçues par n'importe qui, leur recette étant publique :

* **Panacée (remède) :** Potion quasi miraculeuse ayant pour propriétés de cicatriser rapidement les plaies et d'éviter toute infection. Celle-ci permet, si administrée rapidement, d'éviter que des blessures graves soient mortelles. Celle-ci fut conçue par Macrin Visconti. Cependant, on raconte que la Panacée d'aujourd'hui n'est une version moins puissante de celle de messire Visconti, ce dernier ayant emporté ses secrets dans la tombe.

* **Poison d'Hararim (poison) :** Puissant poison provenant de l'est du royaume. Lorsque administré à un personnage, le poison cause de violents maux d'estomac permanents et, en l'espace de 4 à 7 jours si non-traité, la mort. Il est aujourd'hui connu que l'Hararim fut créé par le Pyréen Karim Nazem.

Plusieurs autres élixirs ont été conçus depuis le début du présent chapitre ; il n'en tient qu'à vous de les découvrir, ou encore d'inventer les vôtres! ☼

Aristocrate : L'Assemblée d'Ébène

De l'Incendie d'Yr jusqu'au retour des réceptions royales de 379, des tensions importantes entre les courants monarchistes et patriciens ont secoué le royaume. Si presque plus personne n'ose suggérer une abolition pure et simple de la monarchie, la Reine et ses partisans ne peuvent nier la nécessité d'écouter les revendications des assemblées patriciennes du pays. Le véritable Symposium d'Ébène se trouve dans la cité de Gué-du-Roi. Toutefois, les dignitaires du royaume, en respect pour la Reine, tiennent tout de même régulièrement des assemblées au palais royal à Yr.

LES OBJECTIFS

L'Assemblée d'Ébène est un lieu d'investissement, de déclaration et de décision. Celle-ci est présidée par le Chancelier d'Yr, un titré de la Cité d'Yr veillant au bon déroulement des procédures. On y réalise ceci :

- * **Investissement :** Investir le financement de sa faction dans un ou plusieurs projets.
- * **Déclaration :** Chaque faction peut soulever une question, accuser ou faire un plaidoyer.
- * **Proposition :** Chaque faction peut soumettre à la Reine un projet de loi ou de réforme de loi.

LES FACTIONS

Historiquement, les dignitaires siégeant au Symposium d'Ébène se sont séparées en deux grandes factions afin de consolider leurs appuis : les **Absolutistes** (en faveur de la monarchie absolue) et les **Patriciennes** (prônant une remise des pouvoirs à la bourgeoisie et noblesse). Depuis plusieurs années, les puissantes du royaume s'associent à ces

factions, investissent leurs ressources dans leurs projets et sont représentées par des rhéteurs influents dans les assemblées.

Une faction dispose de financement récurrent à chaque tractation en fonction de ses appuis dans le royaume. Concrètement, ce financement dépend de deux facteurs : le nombre d'aristocrates se rangeant de son côté lors de l'Assemblée d'Ébène à la tractation précédente, et d'éventuels événements géopolitiques dans le royaume. Si ce financement n'est pas dépensé lors d'une tractation, il est perdu.

Une nouvelle faction peut être créée. Pour ce faire, il faut obtenir la participation d'au moins une aristocrate de trois maisons différentes. Par la suite, la faction doit être approuvée par le Chancelier d'Yr et obtenir la bénédiction d'une religieuse (uniquement à la création de la Faction). Évidemment, une nouvelle faction doit publiquement proposer des valeurs et ambitions différentes de celles des organisations déjà existantes ; les finalité et raisons d'être de la faction doivent être claires. Finalement, advenant qu'une faction (hormis les Absolutistes et Patriciennes) n'attire pas au moins trois aristocrates pendant deux Assemblées consécutives, elle sera dissoute.

DÉROULEMENT

À la suite des guerres civiles des dernières décennies, le Symposium d'Ébène a obtenu certains droits reconnus par la Roi et appliqués à l'Assemblée d'Ébène à Yr. Ceux-ci sont jugés comme inaliénables.

- * **Immunité :** Ce qui se dit lors de l'Assemblée d'Ébène ne peut en aucun cas être retenu en justice contre un individu. Bien sûr, les dires peuvent susciter des enquêtes ultérieures, mais les dignitaires présentes sont protégées dans leurs propos lors de la rencontre.
- * **Parjure :** Le parjure (ou mensonge) est fermement châtié s'il est prouvé. Induire

volontairement l'Assemblée d'Ébène en erreur est une faute grave et une offense au royaume et même au Céleste. C'est le chapitre de la Foi qui s'emparera alors de la question. Le châtiment peut être de trois types : amende, expulsion de l'Assemblée ou emprisonnement temporaire.

- * **Droits de parole :** Le Chancelier d'Yr est l'autorité absolue lors des Assemblées. C'est lui qui confie les droits de parole et détient le pouvoir de faire taire, voire d'expulser, une dignitaire.

L'Assemblée se déroule en quatre étapes (et une en début de tractation) totalisant environ 30 minutes. Le Chancelier d'Yr veille à ce que les procédures ne dépassent pas excessivement cette estimation. L'Assemblée est tenue vers les $\frac{2}{3}$ de la tractation afin de permettre des jeux de coulisses préalables.

EN DÉBUT D'ÉVÉNEMENT

Financement disponible : En début de tractation, les représentantes de factions sont informées du financement qu'elles peuvent investir lors de l'Assemblée. Ces représentantes sont choisies par l'Organisation (incarnant les forces du royaume) avant l'événement selon trois critères simples : son dévouement à la cause de la faction, son implication récente au sein de celle-ci et les potentielles diffamations à son endroit. Une représentante peut décider de remettre ce privilège à un autre personnage.

PENDANT L'ASSEMBLÉE

1. **Dévoilement des factions :** À leur arrivée, les aristocrates sont invitées à prendre place dans la section réservée à la faction à laquelle ils souhaitent adhérer. Un personnage peut changer de faction (changer de place) pendant l'Assemblée, mais devra définitivement choisir celle-ci avant la clôture de la rencontre. Le nombre d'aristocrates siégeant avec une faction déterminera le financement reçu au début

de la tractation suivante. Le Chancelier d'Yr (ou un scribe) notera les affiliations en fin d'Assemblée.

2. **Annnonce des investissements (5 min) :** Chaque représentante (ou autre individu désigné) des factions en présence à l'Assemblée déclare qui ou quoi seront les bénéficiaires de ses investissements. Cela n'est l'objet d'aucun débat et doit être décidé avant l'Assemblée.

- * *Appuyer un projet.* Les projets dans lesquels la faction investit doivent encourager, par leur déroulement ou leur finalité, les valeurs de la faction.

- * *Appuyer une candidate aux élections militaires.* Lors de la première tractation de la saison, une faction peut donner son appui officiel à une candidate au titre de Maréchale ou Amirale. Cela lui accordera alors l'équivalent de 3 votes.

- * *Nommer une championne.* Lors de la seconde tractation de la saison, la faction peut attribuer à une Capitaine de la Table des Stratèges le titre de « Championne » lors de la campagne en cours. La Championne d'une faction récoltera 1 Royal supplémentaire à la fin de la campagne militaire et profitera d'un équipement temporaire pour sa compagnie représentant l'étendard de sa cause afin de la faire rayonner. Cependant, pour profiter de ces avantages, elle devra être présente en personne au combat.

3. **Propositions à la Reine (5 min) :** Chaque représentante (ou autre individu désigné) des factions en présence annonce une (et une seule) proposition légale qu'il souhaite soumettre à la Reine. Celle-ci peut être de l'une des natures suivantes :

- * Ajout, modification ou retrait d'une loi existante.
- * Motions d'appui ou de condamnation d'un projet.

* Proposer une campagne militaire.

La Reine détient un veto sur la ratification des propositions. Entre les tractations, c'est elle qui détermine lesquelles seront acceptées, refusées ou amendées. Après l'Assemblée, les aristocrates peuvent toutefois rassembler et dépenser des Faveurs politiques augmentant de façon importante leurs chances de voir une proposition ratifiée (ou sabotée!).

4. **Déclarations et questions (15 min) :**

À la convenance du Chancelier d'Yr et en alternance entre les factions si possible, les aristocrates disposent d'un temps de parole afin de formuler une déclaration ou de poser une question à une autre faction ou à un individu présent. Une intervention (question ou réponse) dure un maximum de 30 secondes. Un individu questionné doit répondre à la question qui lui est posée. Si jamais on devait prouver qu'il y a eu mensonge ou parjure, des châtiments pourraient être imposés.

5. **Vote sur les propositions à la Reine (5 min) :**

Afin d'offrir à la Reine un portrait précis des appuis aux propositions qui lui sont faites, les aristocrates votent sur ces dernières. Les résultats de ces votes ne sont que des plébiscites qui ne contraignent en rien la souveraine.

6. **Changement de faction (5 min) :**

Avant la clôture de l'Assemblée, les aristocrates le désirant peuvent changer de faction entre allant s'asseoir dans les rangs de l'une d'entre elles. Cela lui permettra de signifier son accord ou son désaccord par rapport aux événements récents.

MOUSSER SON INFLUENCE

En plus de mener des projets au nom d'une faction géopolitique, un personnage peut augmenter son Influence grâce à une aristocrate qui soulignera, à l'aide d'un cadeau ou d'un événement mondain, son prestige. Que ce soit par une pièce de théâtre, une statue, une plaque commémorative, l'aménagement d'un parc ou un autre cadeau symbolique, les manières de faire connaître son nom ou de faire honneur à une faction sont multiples.

Afin d'utiliser cette option et acquérir un Point d'Influence, le personnage doit d'abord s'associer à une aristocrate qui chapeautera son initiative. Par la suite, au nom de la faction ciblée, l'aristocrate fera rayonner le nom du personnage en rassemblant l'équivalent d'une valeur de 50 Ducats et en dépensant 1 Faveur politique. Bien sûr, plusieurs variables permettent d'en arriver à cette valeur, permettant à divers types de personnages d'augmenter leur réputation. En voici une liste non-exhaustive présentant la valeur de chacune :

* 1 Ducat = 1 Ducat

* Bien ouvrage = 30 Ducats par niveau (en cas de Bien ouvrage amélioré)

* Initiative en salle = 1 à 15 Ducats chacune

* D'autres éléments non-répertoriés que l'aristocrate saurait faire valoir

Une fois l'objectif atteint, l'aristocrate devra définir précisément quelle est la nature de son intervention auprès de la faction. Les personnages disposent d'une certaine liberté en ce sens, tant que l'initiative demeure esthétique et n'altère pas dans les fondements du royaume. En salle, l'enveloppe de ressources pourra finalement être déposée dans le coffre à cet effet. Les détails, quant à eux, pourront être donnés par une action sur le Gestionnaire de personnage. On ne peut mousser l'Influence d'un personnage qu'une fois par tractation. Une aristocrate ne peut utiliser cette option qu'une fois par tractation. *





Artisan/Artisane : *La guilde des artisans*

I. LA CONSTRUCTION

Tous les personnages, en fonction de leurs formations, peuvent fabriquer des Annexes de villa ou des Biens ouvragés correspondant à leur champ de spécialité (en dehors de ses propres contraintes RP). Or, l'artisan dispose d'un avantage particulier : il n'est pas limité par un champ de spécialité. Il peut autant forger des épées fabuleuses que construire une salle de bal. Il est donc, en quelque sorte, un « joker » aux talents variables.

Plus encore, contrairement au commun des mortels qui ne peut construire qu'une seule Annexe ou Bien ouvragé par tractation, l'artisan peut en fabriquer plusieurs. Comme tous les personnages, il pourra tout d'abord

dépenser 10 Ducats afin de construire une première fois. Ensuite, chaque construction additionnelle lui coûtera plutôt 2 Faveurs du type logiquement associé à l'Annexe ou au Bien ouvragé désiré. Ce privilège peut être utilisé autant de fois que désiré lors d'une soirée, pour autant que les 2 Faveurs soient payées et que les conditions habituelles de fabrication soient comblées.

II. L'ARMÉE ROYALE

L'artisan peut, en guise de projet normal, améliorer les équipements d'un Régiment ou d'une Escadre de la Couronne. Ce projet devra satisfaire des conditions minimales et pourra se compléter sur une seule tractation si l'artisan parvient à les remplir. Ce coût minimum est le suivant :

- * 1 Carte-Personnage d'un artisan.
- * 1 Carte-Personnage d'un militaire.
- * 1 Royal (nécessaire pour débiter le processus).
- * Un plan (dessin, maquette, liste, etc.) de l'amélioration.
- * Une valeur de 15 produits entrant logiquement dans la création de l'amélioration. Les valeurs sont les suivantes : Bon de ressource (1), Bien ouvragé (3), Royal (2). N'importe quelle combinaison atteignant la valeur de 15 convient.

Contrairement aux autres projets, l'amélioration d'une armée royale n'accorde pas de Point d'influence.

III. LA GUILDE DES ARTISANS

Lors des tractations, l'artisan peut siéger à la Guilde des Artisans. Réputé syndicat de la Cité d'Yr, ce regroupement offre à ses membres des privilèges, mais exige une reddition de compte en retour. Il est possible de refuser cette reddition de comptes, au prix du membrariat à la Guilde.

PRIVILÈGES

- * Peut consulter le registre des constructions des membres de la Guilde des artisans.
- * Peut siéger aux rencontres de la Guilde des artisans.
- * Peut voter et se présenter aux postes de Maîtres de la Guilde.

RESPONSABILITÉS

- * Doit déclarer à la Guilde des artisans chacun de ses projets de construction et les sommes obtenues en retour. Cette déclaration se fait en salle en inscrivant ses informations sur une feuille à la disposition exclusive des membres de la Guilde.

Un artisan peut dénoncer un manquement à une responsabilité avant ou après une rencontre de la Guilde. L'artisan en faute se verra alors privé de son droit de vote lors de la prochaine réunion, de même que du droit d'obtenir un titre de Maître lors de la prochaine saison. Il est possible de payer une amende s'élevant à 10 ducats par construction non-déclarée pour annuler cette sanction.

IV. LES POUVOIRS DE LA GUILDE

La Guilde des artisans, en tant que syndicat aux innombrables ramifications, peut apposer à chaque tractation un sceau sur un projet (ou une campagne militaire), ou le condamner. Dans un cas comme dans l'autre, une telle intervention altérera fortement le projet en cause :

- ❖ *Apposer un sceau* : La Guilde approuve le projet associé et lui appose sa certification de qualité, invitant les Ébènois à y contribuer gracieusement. En fonction du domaine d'influence du Maître proposeur, accorde un avantage sur sa réalisation.
- ❖ *Imposer un embargo* : La Guilde condamne un projet et dissuade les Ébènois d'y contribuer, lui infligeant un malus et potentiellement des problèmes futurs dans le domaine d'influence du Maître proposeur. Cela pourrait même avoir pour effet de rediriger des investissements vers un autre projet bénéficiant du sceau de la Guilde.

Un même projet peut être la cible de plusieurs sceaux et/ou embargos simultanément, chacun ayant un effet spécifique dans le domaine d'influence du Maître proposeur (ex : grève d'ouvriers, recrutement d'un artiste renommé, etc.).



IV. LES MAÎTRE DE LA GUILDE

Au début de chaque saison, la Guilde des artisans se réunit afin d'élire ou confirmer ses Maîtres parmi ses membres. Au nombre de quatre, ceux-ci sont individuellement choisis parmi par les artisans en présence selon des modes électifs divers.

Les Maîtres et leurs domaines sont les suivants :

- ❖ *Le Commissaire royal* : Titré royal ayant pour rôle de trancher les égalités et tenir les réunions. Ce rôle est choisi par l'Organisation, mais ne dispose pas d'autre pouvoir de proposition.
- ❖ *Le Maître des Labeurs* : Coordonne la masse de travailleurs non-spécialisés des chantiers (ex : ouvriers, journaliers, forçats, etc.). Il est élu à la majorité par les artisan(e)s lors de la première réunion de la saison de de la Guilde.
- ❖ *Le Maître des Arts* : Coordonne le travail d'artiste sur les chantiers (ex : ornements, gravures, esthétique finale, etc.). Il est nommé par la Couronne parmi les artisans ayant le plus contribué aux initiatives artistiques en salle lors de la saison précédente.
- ❖ *Le Maître des Compagnons* : Coordonne le travail des spécialistes des chantiers (ex : maîtres-maçons, maîtres-menuisiers, etc.). Il est nommé parmi les deux artisans ayant construit et déclaré à la Guilde le plus d'Annexes et de Biens ouvragés à la dernière saison.
- ❖ *Le Maître des Approvisionnements* : Coordonne l'approvisionnement et la gestion des matériaux des chantiers. Il est nommé parmi les deux artisans ayant construit et déclaré à la Guilde le plus d'Annexes et de Biens ouvragés à la dernière saison.

Chaque Maître peut proposer un sceau et un

embargo. Toutefois, il revient à tous les artisans rassemblés lors de la réunion d'autoriser ou bloquer leurs propositions. Pour chaque sceau et embargo, on les invitera à annoncer leur opposition. Si une majorité d'artisans (incluant les Maîtres) s'opposent à une proposition, celle-ci sera refusée. Il est donc dans l'intérêt des Maîtres de promouvoir avant la réunion leurs idées auprès de leurs pairs. ✽

Érudité/Érudite : Le cercle des archivistes

Il y a quelques années, des sommes importantes furent investies afin de recenser l'entièreté des oeuvres littéraires présentes dans les archives du palais d'Yr. Recueils anciens, parchemins enluminés et autres documents parfois rares, parfois communs, furent ainsi énumérés à l'intérieur du « Compendium littéraire d'Ébène ». C'est autour de ce compendium que s'articule l'essentiel de la recherche pour les érudites de la Cité d'Yr.

I. RECHERCHES ET COMPENDIUM

Pendant une tractation, les érudites peuvent consulter le Compendium littéraire d'Ébène. Dans celui-ci se trouvent des dizaines, voire des centaines, de titres d'oeuvres de taille et de contenus inconnus. Seul le titre listé permet d'avoir un léger aperçu des informations qui y sont consignées. Les oeuvres vont des plus banals recueils de recettes corréziennes aux sujets anciens, voire même hérétiques.

Une érudite peut initier autant de recherches que souhaité, mais chacune aura un coût de base de 1 Faveur académique. Ensuite, l'emprunt de livres dans le cadre d'une recherche aura un coût en Faveurs académiques (1 Faveur = 1 livre) ou en Ducats en fonction de sa rareté : Commun (2 Ducats), Rare (5 Ducats) et Occulte (8 Ducats). Ainsi, emprunter un ancien parchemin hérétique exige beaucoup plus de ressources qu'un vulgaire livre de recettes, mais offre des réponses plus intéressantes.

Pour initier une recherche, il suffit, lors de la tractation, d'inscrire les noms des recueils désirés sur une liste d'emprunts à la disposition exclusive des érudites. Par la suite, lors de la réunion du Cercle des Archivistes, la somme requise pour emprunter les livres pourra être acquittée auprès du

Maître-Archiviste. Il est à noter que les livres de type « Communs » existent en de nombreux exemplaires et peuvent être empruntés par plusieurs érudites simultanément. Toutefois, si deux érudites désirent obtenir un même livre « Rare » ou « Occulte », la première à avoir inscrit sa réservation sur la liste l'emportera.

Finalement, afin de transmettre le sujet d'une recherche, l'érudite doit déposer dans le coffre à contrats une feuille expliquant son questionnement. Au début de la tractation suivante, l'érudite recevra à son inscription les résultats de ses études.

L'emprunt de livres est donc un processus public au sein du Cercle des Archivistes. Cependant, la nature et les résultats des recherches elles-mêmes sont privés. Il est néanmoins possible, en empruntant précisément les mêmes livres qu'une autre érudite, de remonter le fil de sa recherche. À cet instant, l'espionne recevra les mêmes résultats que sa cible, lui permettant de savoir ce sur quoi elle se portait son attention. Hormis si elle est faite en partenariat avec une enquête du Glaive de la Foi ou de l'Inquisition, cette manœuvre inflige un point de criminalité, l'espionnage académique étant très mal vu dans le milieu.

II. ENVOI DE MISSIVES

Tout personnage peut rédiger une missive en salle et l'envoyer à un personnage de l'univers de jeu à l'aide d'une Faveur du domaine de prédilection du destinataire. L'érudite peut toutefois s'immiscer dans le processus afin d'en tirer quelques Ducats, comme si elle prenait en charge l'envoi de la lettre.

Si une érudite signe une missive, y appose son sceau personnel (dessiné ou appliqué à la cire) et remplace la Faveur initiale par une Faveur académique, elle recevra après la tractation la somme de 2 Ducats par missive envoyée.

III. RATIFICATION DE CONTRATS

Les érudites peuvent ratifier un contrat entre plusieurs personnages, ce qui donnera force de loi à celui-ci. Dans cette entente devront être stipulées des conditions à respecter et des sanctions personnalisées par les individus impliqués. En cas de démonstration du bris des conditions d'un contrat, des sanctions seront automatiquement infligées par la Couronne.

Afin de profiter de ce privilège, l'érudite doit inclure certains éléments au contrat :

- ❖ Le nom des personnages impliqués et leur signature. On ne peut pas sanctionner quelqu'un n'ayant pas signé le document.
- ❖ Le nom et la signature de trois ou cinq autres personnages témoins qui serviront de jury advenant une accusation de bris du contrat.
- ❖ Les clauses à respecter.
- ❖ Les sanctions possibles.
- ❖ La signature de l'érudite.

Advenant que l'une des parties s'estime lésée, il reviendra aux jurys préalablement choisis d'établir la légitimité de ses revendications. Si ceux-ci confirment le bris du contrat, la Couronne appliquera immédiatement les sanctions stipulées.

IV. LE CERCLE DES ARCHIVISTES

À chaque tractation, les érudites se rassemblent lors de la rencontre du Cercle des Archivistes. Pendant celle-ci, elles peuvent utiliser leurs connaissances des lois humaines et naturelles pour intervenir dans les secteurs des autres formations. Ainsi, à chaque rencontre, les érudites peuvent voter pour émuler le pouvoir d'une instance du royaume :

- ❖ Soumettre une proposition de loi à la Reine (Aristocrate).
- ❖ Imposer un sceau ou un embargo à un projet (Artisan).

- ❖ Mener une enquête sur un individu, un regroupement ou un événement (Religieux).
- ❖ Renforcer un régiment ou une escouade lors de la campagne militaire royale. 1 Faveur académique = 1 Faveur militaire (Militaire).
- ❖ Appuyer une École de pensée. Augmente considérablement l'influence de l'école ciblée. (Alchimiste).
- ❖ Épauler les négociantes dans le commerce du port. 1 Faveur académique = 1 Faveur commerciale (Négociant).

L'intervention du Cercle des Archivistes représente la capacité des érudites à fouiller dans les textes de lois, les dogmes religieux et autres documentations pour imposer leur volonté dans un secteur. La décision doit être prise à la majorité simple entre les membres présents lors de la rencontre, après plusieurs tours de vote si nécessaire. Si aucune proposition n'obtient la majorité des voix, cette opportunité sera perdue pour la tractation en cours. ✱



Militaire :

La Table des stratégies

La Table des stratégies a été fondée par le Monarque en 352 dans son désir de centraliser les forces militaires et éviter les terribles guerres qui poussèrent le royaume dans de multiples conflits fratricides. Le souverain avait compris que le meilleur moyen de garder la paix chez ses sujets était de centraliser toutes les armées sous sa propre gouverne et d'enlever le droit aux palatinats et autres nobles de détenir une force substantielle.

I. DÉROULEMENT GÉNÉRAL

La Table des stratégies se déroule sur les deux tractations d'une saison. À chaque événement, le Connétable d'Yr veille à ce que les militaires de formation s'acquittent de certaines responsabilités. Le tout s'articule autour de quelques réunions plus ou moins brèves. Ces étapes sont détaillées dans les sections suivantes :

ÉTAPE 1 : ÉLECTION ET AVANT-GARDE

1^{re} réunion de la première tractation (en début d'événement) :

- * Présentation de la campagne saisonnière et des missions d'avant-garde qui y sont associées.
- * Mise en candidature du poste de Maréchal/Amiral de campagne pour la saison.

2^e réunion de la première tractation (en fin d'événement) :

- * Vote pour le Maréchal/Amiral de campagne pour la saison.

VOCABULAIRE

Campagne : Série d'affrontements circonscrits à une région où des soldats s'opposent à un ennemi.

Combat : Affrontement armé circonscrit à une zone de combat dans une région où un régiment s'oppose à un ennemi.

Région : Territoire relativement vaste où se déploie une campagne et ont lieu plusieurs combats. Les régions sont souvent en périphérie du royaume et occupées par des ennemis d'Ébène.

Zone de combat : Lieu à l'intérieur d'une région où se situe un terrain et/ou un lieu d'intérêt particulier. Des ennemis adoptant une stratégie unique peuvent aussi s'y trouver. Il y a plusieurs zones de combat dans une région.

Quadrant : Les quatre secteurs de la région où se déploient les compagnies. Ceux-ci correspondent aux points cardinaux : Nord, Sud, Est et Ouest. Chaque compagnie est en charge d'un quadrant.

Connétable d'Ébène : Titré royal de la cité d'Yr en charge de la logistique militaire du royaume.

Maréchal/Amiral : Personnage militaire en charge de la réussite d'une campagne.

Capitaine : Personnage militaire en charge d'une compagnie.

Lieutenant : Personnage militaire servant sous le Capitaine dans une compagnie.

Compagnie : Ensemble des soldats levés par le Capitaine et les Lieutenants afin de combattre dans un quadrant. Une compagnie est constituée de quelques centaines de soldats.

Régiment : Armée permanente de soldats aux particularités uniques et servant sous la bannière royale. Un régiment est constitué d'approximativement un millier de soldats.

Royal : Pièce d'or accordée comme gain honorifique aux militaires en campagne.

ÉTAPE 2 : PLAN DE BATAILLE ET ENVOI DES RÉGIMENTS

1^{re} réunion de la deuxième tractation (en début d'événement) :

- * Si le Maréchal/Amiral est absent, un remplaçant est nommé.
- * Révision des rapports de mission d'avant-garde. Chaque rapport d'avant-garde est divisé en deux sections : une publique exposée lors de la réunion, une privée réservée aux personnages ayant mené la mission. Le partage de la section privée de ces rapports est à la discrétion des militaires qui peuvent, s'ils le souhaitent, mentir, omettre des informations ou dire la vérité.
- * Dévoilement du champ de bataille par le Connétable d'Ébène.
- * Les militaires souhaitant se retirer de la campagne royale et user de leur compagnie dans un projet personnel l'annoncent.

Avant la fin de la deuxième tractation :

- * Après la 1^{re} réunion, les militaires forment des compagnies de 4 à 6 individus (quatre compagnies au total). Il revient ensuite au Maréchal/Amiral de confirmer dans quel quadrant leur compagnie sera déployée.
- * Une à une, les compagnies rencontrent le Connétable afin d'annoncer l'ampleur de la levée de soldats, l'identité de leur Capitaine, la position de leurs forces et les stratégies utilisées.
- * Les militaires s'étant retirés de la campagne royale et souhaitant mener un projet personnel le déclarent au Connétable et paient la taxe (1 Faveur militaire ou 10 Ducats).

Après la 2^e tractation, la bataille est résolue par l'Organisation. Chaque affrontement ayant ses propres conditions de victoire, il est du ressort des scénaristes d'évaluer les résultats des combats. Une victoire pourrait donc être complète ou partielle. En cas de défaite majeure, les armées royales pourraient même perdre totalement le contrôle d'une région, mettant en péril les secteurs environnants.

Il est de la prérogative de l'Assemblée d'Ébène ou de la Reine d'imposer la campagne militaire saisonnière.

II. LES TITRES

Le militaire peut confirmer auprès du Connétable d'Ébène, dès sa première présence en salle, son rôle en tant qu'Officier d'un régiment royal de son choix (sauf le Bataillon sacré et l'Escadre royale). Ce choix ne doit pas être fait à la légère, celui-ci ayant des implications narratives et techniques. Effectivement, chaque régiment royal dispose d'un historique particulier, de même que de forces et faiblesses qui lui sont propres. Les soldats que lèvera le militaire lors ses combats seront extraits de ce régiment royal.

Il est possible pour un militaire d'acquérir un titre d'officier au sein d'autres régiments afin d'avoir à sa disposition une plus grande variété de compagnies, mais jamais il ne pourra lever simultanément les soldats de deux régiments différents. Pour acquérir un titre d'officier supplémentaire, le militaire doit envoyer une missive au régiment ciblé dans laquelle il expliquera ses intentions, puis joindre à celle-ci les sommes de 2 Royals et 20 Ducats.

Trois différents titres saisonniers sont disponibles pour les militaires ; un titre de haute fonction militaire (Maréchal/Amiral) et deux titres de commandement (Capitaine et Lieutenant). Ceux-ci sont remis au vote et aux négociations à chaque saison.

MARÉCHAL/MARÉCHALE ET AMIRAL/AMIRALE

Haute fonction militaire qui dirige une campagne saisonnière. Si la campagne à venir est terrestre, celui-ci prendra le nom de Maréchal, tandis que si elle est navale il sera appelé Amiral. Celui-ci dispose des pouvoirs et responsabilités suivants :

- * S'approprier une mission d'avant-garde pour lui-même, et trancher sur l'attribution une mission si celle-ci est désirée par plus d'un militaire.
- * Attribuer à chaque compagnie un quadrant de la région où se déroule la campagne royale. Cette décision peut bien sûr se faire en accord avec lesdites compagnies.
- * Au début de la seconde tractation de la saison, reçoit une avance sur le butin de la campagne lui permettant de faciliter ses négociations.

Afin de se présenter à l'élection de Maréchal/Amiral, le militaire doit déboursier 1 Royal de frais. Ensuite, le Maréchal/Amiral sera élu au vote à majorité simple lors de la première tractation de la saison. Les votes sont achetés à l'aide des ressources suivantes :

- * 1 Faveur militaire = 1 vote
- * 1 Royal = 3 votes
- * Appui officiel d'une faction de l'Assemblée d'Ébène = 3 votes

Les ressources amassées dans le cadre de l'élection ne sont pas récupérées en cas de défaite d'un candidat. Toutefois, elles seront remises en partie au Maréchal/Amiral lors de la tractation suivante afin de l'aider à

faire valoir son plan de bataille auprès de ses collègues.

Si aucun militaire ne se présente ou n'est en mesure de payer les frais de candidature, c'est le Connétable d'Ébène qui décide arbitrairement du Maréchal/Amiral de la saison. En cas de victoire de la campagne, le Maréchal/Amiral en retire des gains, tout comme il est blâmé pour une défaite. S'il s'acquitte des responsabilités associées, le Maréchal/Amiral peut aussi être Capitaine ou Lieutenant.

LIEUTENANT/LIEUTENANTE

Le titre de Lieutenant s'obtient lorsqu'un militaire lève des soldats de son régiment. Avant la fin de la deuxième tractation, le Lieutenant peut confirmer auprès du Connétable son statut d'Officier au sein de son régiment. Dans un même élan, il peut augmenter l'ampleur de la levée de soldats appartenant à ce régiment.

De base, la compagnie levée dispose de 100 soldats. Toutefois, pour chaque Faveur militaire supplémentaire qu'il investira, 100 soldats s'ajouteront à sa troupe. Un régiment a toutefois un nombre maximum de soldats pouvant être levés et la priorité de levée revient au Lieutenant annonçant ses intentions le premiers. En cas d'annonce simultanée, l'officier ayant les meilleures relations avec le régiment concerné l'emporte.

Une fois sa compagnie levée et renforcée, le Lieutenant peut, avant la fin de la seconde tractation de la saison et en accord avec les autres militaires de son quadrant, veiller au déploiement des soldats dans une zone de combat, décider de la stratégie qu'il y adopte et obtenir des gains associés à la victoire dans sa zone (ou une absence de gains et perte de réputation en cas de défaite).

Finalement, le Lieutenant, s'il participe en personne (utilisation de sa carte-personnage) à la campagne militaire, améliorera sa relation avec son régiment. La prochaine fois qu'il lèvera une compagnie au sein de celui-ci,

il augmentera en grade. Ce grade lui accordera un bonus de 50 soldats levés par échelon atteint.

CAPITAINE

Le titre de Capitaine s'obtient lorsqu'un Lieutenant commande une compagnie. Après la 1re réunion de la seconde tractation, les Lieutenants sont invités à former quatre compagnies constituées de 3 à 6 Lieutenants chacune. Chacune de ces compagnies sera ensuite allouée à un quadrant de la région de conflit. Le porte-parole d'une compagnie obtiendra alors le statut de Capitaine et aura la responsabilité d'assurer la transmission des ordres, décisions et stratégies au Connétable.

En dehors de ces considérations, le Capitaine est soumis aux mêmes responsabilités et privilèges que le Lieutenant.

III. PRÉCISIONS

Le Capitaine peut, s'il le désire, préciser après l'événement sur le Gestionnaire de personnage les tactiques qui seront déployées par sa compagnie lors des combats. Celles-ci pourront prendre diverses formes (ex : sur la défensive, charge furieuse, marche prudente, etc.) et être mises en relation avec les autres compagnies présentes sur le champ de bataille. Cette étape, bien que facultative, est conseillée afin d'offrir aux scénaristes un aperçu des intentions des militaires sur place.

Note : Les campagnes personnelles

Un Lieutenant peut décider de servir ailleurs que dans la campagne militaire royale. Avec l'accord du responsable du projet ciblé, ce dernier pourra faire intervenir ses soldats levés dans ce projet. Évidemment, soustraire ainsi des troupes à la campagne de la Table des stratèges pour des intérêts personnels pourrait déplaire aux autres militaires. Pour cette

raison, une taxe de 1 Faveur militaire ou de 10 Ducats est exigée au Lieutenant afin de déployer ses forces dans un projet personnel.

IV. LES GAINS

Les richesses

Les Royals sont accordés au terme d'une campagne royale. Il s'agit de pièces frappées à la manière des Ducats, mais en or. Ils sont aussi spécifiquement destinés aux militaires se démarquant au combat. Une fois acquis, les Royals restent en possession des personnages tant qu'ils ne les dépensent pas.

L'utilité des Royals est essentiellement circonscrite aux affaires militaires :

- * Se présenter à l'élection du Maréchal/Amiral (1 Royal).
- * Être échangé pour un vote lors de l'élection du Maréchal/Amiral (1 Royal = 3 votes).
- * Créer un nouveau régiment (6 Royals).
- * Acquérir un titre d'officier supplémentaire (2 Royals et 20 Ducats).

Les richesses obtenues à la suite d'une victoire militaire dépendent directement du statut du militaire lors de la campagne et du résultat des combats.

Il est possible de céder volontairement du butin à la Couronne afin de remporter davantage de Royals. Chaque 10 Ducats ou 1 Bon de ressources ainsi abandonné octroiera alors un Royal.

MARÉCHAL/AMIRAL

- * Construction d'une Annexe gratuite sur une villa de son choix.
- * Butin de la campagne. Le butin est une quantité variable de Ducats et de ressources connue de tous que le Maréchal/Amiral a la responsabilité de répartir entre les militaires.
- * Bénédiction de la Reine. La bénédiction est en fait un service que la Reine accepte de rendre au héros. Celle-ci n'est pas définie et relève de l'imagination du personnage. Toutefois, la bénédiction ne peut changer les lois du royaume ou entraîner une transformation de celui-ci ; elle est ponctuelle et non-récurrente.
- * 3 Royals

**CAPITAINE ET LIEUTENANT
(À SE SÉPARER)**

- * Pillage de(s) zone(s) de combat. En fonction de(s) zone(s) où le Capitaine et le Lieutenant combattent, ils reçoivent directement une quantité variable de Ducats et de ressources.
- * Ducats en fonction de la campagne (butin et pillage)
- * 1 Royal chacun

Le Triomphe

Un «Triomphe» est une célébration publique d'un exploit militaire. Au début de la tractation suivant la fin d'une campagne royale, les personnages (militaires et autres) s'étant démarqués sont honorés publiquement. Si jamais un exploit remarquable fut accompli lors de la phase d'Avant-garde, il est aussi possible qu'il soit souligné.

V. PRÉCISIONS**Missions de l'avant-garde**

La première tractation est marquée par l'accomplissement de missions préalables aux affrontements.

Dès la première réunion de la Table des Stratèges, une liste de missions liées à la préparation de la bataille est à la disposition des militaires. Ces missions sont suffisamment précises pour en connaître les enjeux, mais assez larges pour être résolues de façon imaginative par les militaires. Par exemple :

- * Préparation des ravitaillements
- * Assassinat d'un commandant ennemi
- * Empoisonner l'eau des troupes ennemies
- * Dresser un plan des fortifications

Et ainsi de suite. En plus d'offrir un rapport de renseignements aux militaires à la tractation suivante, ces missions accordent un butin à ceux et celles qui les complètent. Plus encore, elles pourraient avoir un impact sur les affrontements principaux.

Régiments

Une vingtaine de régiments (ou « Escadre » sur mer) constituent l'armée royale. Ceux-ci sont souvent les héritiers des légions célèbres du royaume s'étant démarquées lors des cinquante dernières années. Ces régiments maintiennent leurs propres traditions, leurs propres spécificités et leurs différences malgré leur appartenance à l'armée du royaume.

De nouveaux régiments peuvent être créés à un prix de 6 Royals par un Militaire en débutant un projet normal. L'efficacité du projet déterminera le nombre de soldats avec

lequel débute le régiment. Ce projet n'accorde pas de Point d'influence. À sa création, celui-ci est peu équipé et modeste. Toutefois, si un Artisan le décide, des équipements pourront lui être attribués afin d'en augmenter l'unicité et l'efficacité. C'est le militaire qui décide de l'historique qu'adoptera la troupe.

Chaque régiment est défini par quelques caractéristiques :

Son nom : Nom historique auquel il répond.

Son type général :

* Terrestre (note : Les troupes terrestres peuvent embarquer automatiquement sur mer, mais elles seront fortement désavantagées si elles croisent une Escadre)

☛ **Infanterie :** Avantage contre la cavalerie

☛ **Cavalerie :** Avantage contre les tirailleurs

☛ **Tirailleurs :** Avantage contre l'infanterie

* Naval (note : Les équipages des navires peuvent être utilisés sur terre, mais ils seront désavantagés face à un Régiment).

☛ **Galère :** Barque lourde occupée par de nombreux rameurs et guerriers, avantage contre la Frégate.

☛ **Frégate :** Navire rapide idéal pour l'abordage, avantage contre le Galion

☛ **Galion :** Bâtiment de guerre doté de canons et armes à distance, avantage contre la Galère.

Un bref historique : Le passé et le tempérament général du régiment.

Sa spécialité : La force unique du régiment. Ce pour quoi il est réputé (ex : Forestier, Montagnard, Infiltration, Zélote, etc.).

Sa faiblesse : Chaque force vient avec une faiblesse. Un régiment maîtrisera nécessairement moins certaines techniques que d'autres.

Son équipement : Ses équipements spéciaux (ex : armes de siège, armes à feu, armures lourdes, etc.).

Le nombre de soldats dans un régiment peut changer en fonction des défaites, mais aussi augmenté jusqu'à un maximum de 1500. Afin de recruter des soldats, il faut déboursier l'équivalent de 1 Ducat pour 5 soldats (20 Ducats pour 100 soldats). Cela peut être fait sous la forme de Ducats sonnants, de Royals (1 = 20 Ducats) et de ressources (1 = 10 Ducats).

Vote de confiance

Les militaires présents à la Table des Stratèges peuvent proposer un vote de confiance envers l'un des leurs. Le vote de confiance doit être demandé publiquement lors de la première réunion de la saison pour être tenu à la seconde. Lors d'un vote à main levée, les militaires pourront manifester leur non-confiance envers l'individu ciblé.

Advenant que la motion soit acceptée à la majorité simple (les « neutres » sont exclus du décompte), pour le reste de la saison la cible ne pourra lever qu'une compagnie de base sans pouvoir en augmenter la taille. Plus encore, chacune de ses décisions militaires (à la Table des Stratèges ou comme mercenaire) devra être appuyée par un religieux en titre nommé par le Maréchal/Amiral en vigueur afin d'être mise en branle.

Issue des combats

Chaque zone de combat met en opposition une ou plusieurs compagnies. Chacune des batailles qui y a lieu, une fois compilée, détermine si la campagne dans son ensemble est remportée ou non.

Il n'y a pas de calculs mathématiques décidant des événements. C'est plutôt l'interprétation des forces en présence, stratégies adoptées, personnages sur place, environnements et lieux qui scelle le sort des zones de combat et, à plus grande échelle, de la campagne. Ainsi, par exemple, une campagne pourrait se solder par un échec global, mais avec des victoires circonscrites et payantes pour certains Capitaines et Lieutenants.

Inversement, une campagne pourrait être remportée (ex: grâce à l'occupation d'un lieu stratégique fondamental) pour la plus grande joie du Maréchal/Amiral, mais à très fort prix pour certains Capitaines et Lieutenants.

Au terme de cette interprétation, un récit de campagne est rédigé et intégré à la bibliothèque royale. ❁



Négociant/Négociante :

Affaires en ville

I. LE GRAND MARCHÉ ROYAL

Lors de la tractation, les Négociantes peuvent acquérir ou échanger des Bons de ressources pour d'autres ressources ou des Ducats au Grand Marché Royal, dans la Cité d'Yr. Une Négociante est donc une spécialiste du troc.

FAIRE AFFAIRE AVEC LE MARCHÉ

En salle, le Grand Marché Royal est représenté par une grille de prix listant l'entièreté des ressources disponibles. Chaque ressource a un prix de base servant d'étalon de mesure pour les autres transactions. La Négociante peut négocier des ressources en tant qu'indépendante ou au sein d'une Corporation reconnue par la Couronne.

En tant qu'indépendante non-affiliée, la Négociante achète toujours aux prix les plus élevés et vend aux prix les plus bas indiqués sur la grille du marché. Elle ne jouit donc pas des accès accordés par les grandes organisations commerciales.

En tant que membre d'une corporation reconnue, elle profite des prix de base accordés par sa Corporation. Une Négociante ne peut être membre que d'une seule Corporation à la fois et ne peut changer qu'avec de bonnes raisons en-jeu. Lorsqu'elle rejoint une Corporation pour la première fois, elle reçoit un cadeau de bienvenue remis par sa porte-parole officielle au palais.

Les transactions s'effectuent auprès des Préfets commerciaux. Il est possible d'acheter autant de ressources que l'on désire, pour autant que le prix soit payé. Cependant,

les possibilités de vente sont limitées par le nombre de transactions permises par la Compagnie de la Négociante (voir ci-dessous). Finalement, les Négociantes disposent d'entrepôts temporaires. Pour cette raison, elles peuvent, entre les événements, conserver jusqu'à 2 cartes-ressources. Ces ressources ne seront pas liquidées, mais redonnées au début de la tractation suivante.

COMPAGNIE ET NÉGOCIANTE

Les prix dont profite individuellement une Négociante au Grand Marché Royal sont toutefois influencés par une variable supplémentaire : la Compagnie de la Négociante.

Dès sa première tractation, une Négociante peut fonder sa Compagnie auprès du Préfet commercial. Une Compagnie représente l'ensemble des actifs du personnage : Associées, propriétés économiques, allégeance à une Corporation et titres. C'est par eux que la Négociante se spécialise et devient unique.

Les **Associées** sont des marchandes, productrices et transportrices PNJ gravitant autour d'une Compagnie temporairement. Chaque Associée accorde un rabais **personnel** à l'achat et à la vente de ressources spécifiques pour la tractation en cours et augmente le nombre de transactions de vente possible pour la Négociante. L'embauche d'une Associée pour la tractation en cours se fait au coût de 1 Faveur commerciale pour la première, 2 pour le deuxième, 3 pour le troisième, etc. De plus, la première Associée avec laquelle une Négociante se lie pendant une tractation augmente sa relation avec elle et la lie à ses intérêts.

* **2 embauches** : L'Associée intègre officiellement la Corporation reconnue de la Négociante. L'engager coûtera 1 Faveur commerciale de plus pour les non-membres de la Corporation.

* **4 embauches** : La Négociante a priorité sur l'acquisition de l'Associée en cas

d'enchères.

- * **6 embauches** : Il coûte 1 Faveur commerciale de moins à la Négociante pour engager l'Associé.

L'embauche d'une Associée se fait environ une heure après le début de la tractation. Il est toutefois possible d'embaucher tout au long de la soirée par la suite. S'il y a conflit entre plusieurs Négociantes pour l'obtention d'une Associée, une enchère de Faveurs commerciales débute.

Au coût de 3 Points d'Influence, il est possible de créer une nouvelle Associée ou d'améliorer une Associée existante.

Les **Propriétés économiques** sont des bâtiments de nature économique construits sur le fief d'un personnage. N'importe quel personnage (même les non-Négociantes) peut construire des bâtiments économiques sur son fief avec de l'Influence et l'associer à une Compagnie. Les Propriétés économiques accordent un rabais à la Corporation à laquelle la Compagnie porte allégeance, donc aussi à toutes les Négociantes affiliées à cette Corporation.

Les **Titres** d'un personnage en lien avec l'économie ou une Corporation (ex : Centenière de l'UCS, Prêteuse de la Banque libre d'Ébène, Intendante de Guethier, etc.). accordent des avantages à la Compagnie de la Négociante. De plus, pour chaque Corporation reconnue, un titre de "Représentante officielle" est aussi remis à un membre choisi par une méthode propre à la corporation.

Au début de chaque tractation, la Négociante

reçoit un bilan de sa Compagnie lui résumant sa situation pour l'événement en cours.

FONDER UNE CORPORATION

Une Négociante peut fonder une Corporation reconnue inscrite au Grand Marché Royal et disposant de prix spécifiques si les conditions suivantes sont remplies :

- * Au moins trois Négociantes doivent officiellement sceller une entente et devenir les membres fondateurs de cette corporation.
- * Une proposition officielle à la Reine de la part d'une faction de l'Assemblée d'Ébène.
- * Officialisation de la création en salle par un événement mondain.
- * Dépense de 3 points d'Influence (ou un projet accordant ces points).

III. LE RECENSEMENT D'YR

Lors d'une tractation, les Négociantes (et uniquement elles) peuvent consulter un recensement des richesses de la cour royale. Il s'agit là d'une liste des courtisanes en présence et de certaines de leurs richesses au moment du début de la réception. Celle-ci contient les renseignements suivants pour chaque individu en présence :

- * Villas et annexes
- * Ressources
- * Royals
- * Les 10 courtisanes détenant le plus de ducats

Grâce à ce recensement, les négociantes peuvent mieux orienter leurs recherches de bonnes affaires. Mais attention : les possessions réelles des courtisanes peuvent rapidement changer lors de la tractation! *

Religieux / Religieuse :

Le chapitre de la foi

Anciennement, la foi célésienne était divisée en congrégations aux valeurs, préceptes et structures distinctes. Après des siècles d'affrontements et de mécontentement, celles-ci finirent par s'unir en une seule et même organisation : La Foi Céleste. La Reine siégeant sur le trône d'Ébène étant investie d'un droit divin, il n'y a donc pas de ligne claire entre la justice laïque et la justice religieuse. Dès lors, c'est la Foi Céleste qui sert de bras judiciaire au trône royal.

I. LES BRANCHES DE LA FOI

À la différence des autres formations, les religieux sont clairement séparés en trois spécialités -les branches- aux méthodes et rôles bien distincts. L'adhésion à l'une des trois branches de la Foi est un choix personnel laissé à la discrétion de chaque religieux à sa création. Toutefois, cette décision doit être prise avant de se prévaloir des pouvoirs associés à chacune. Il est possible de changer de branche, pour autant qu'une démarche logique en salle ait été entreprise en ce sens.

LE GLAIVE DE LA FOI

Le Glaive de la Foi est composé de vigilants en armes oeuvrant de pair avec les forces de l'ordre des régions où ils résident afin de faire respecter les lois laïques (voir La criminalité, p.43) Les membres du Glaive sont, en quelque sorte, des enquêteurs et officiers supérieurs des autorités judiciaires. Cette branche est réputée pour :

- * Mener des enquêtes concernant des crimes laïcs.
- * Soumettre au juge royal des demandes de mandats de perquisition et d'arrestation pour des criminels laïcs.

L'INQUISITION CÉLESTE

Les zélotes de l'inquisition travaillent avec les forces de l'ordre des régions où ils sont installés afin de faire respecter les lois célestes. Leurs préoccupations touchent d'abord et avant tout les blasphèmes et l'hérésie. Les inquisiteurs peuvent :

- * Mener des enquêtes concernant des crimes célestes.
- * Soumettre au juge royal des demandes de mandats de perquisition et d'arrestation pour des criminels religieux.

LA VOIX

La Voix est composée de théologiens interprétant les dogmes et lois, tranchant les litiges théoriques et établissant des prophéties religieuses. Les théologiens de la Voix peuvent :

- * Assister à l'Assemblée d'Ébène et y suggérer, sur des bases religieuses ou légales, des amendements aux propositions de loi.
- * En cas de conflit de juridiction entre le Glaive et l'Inquisition, le Supérieur de la Voix peut trancher et remettre une enquête à l'une ou l'autre branche, voire proposer un travail commun.
- * En cas de verdict de culpabilité, proposer une peine parmi un éventail de sanctions suggérées par le juge royal.
- * Se recueillir afin de créer une prophétie religieuse. Au prix de sa carte-personnage pour la tractation, un théologien peut suggérer à l'Organisation une vision large et cryptique qui pourra être implantée dans l'histoire au gré des scénaristes.

LE JUGE ROYAL

Le lien entre la justice de la Reine et celle de la Foi est incarné dans la personne du Juge royal, nommé par la Reine en personne. Lorsque les preuves amassées par le Glaive de la Foi ou l'Inquisition céleste sont suffisantes, celles-ci peuvent être remises au Juge royal

qui déterminera si l'accusé est bel et bien un criminel ou un hérétique. Si oui, le Juge royal demandera à la branche concernée de procéder au châtement nécessaire.

II. LE CONSEIL DE LA FOI

Même si le seul et unique maître de la Foi Céleste est le souverain royal, héritier du premier Prophète, celui-ci laisse la majeure partie de la gestion de la religion et de la justice à des chapitres établis aux quatre coins du pays. Dans chaque région, les religieux oeuvrent afin de donner aux lois – religieuses et laïques – une couleur qui leur est propre. L'un des principaux chapitres du royaume est celui du Siège des Témoins, dans la cité d'Yr.

Le chapitre de la Foi d'Yr ne peut appliquer les lois que sur le territoire de la Cité d'Yr, d'autres chapitres gérant les autres régions du royaume. Bien sûr, par des projets, les personnages peuvent étendre leur influence ailleurs, mais c'est là une autre histoire!

C'est au Conseil de la Foi, tenu à chaque tractation, que sont annoncées les grandes décisions de chaque branche. Pour cette raison, les trois instances de la Foi se rassemblent fréquemment avant le Conseil officiel afin d'établir en leur sein une ligne directrice. Afin de veiller à cette coordination interne, les branches doivent nommer un Supérieur à leur tête au début de la saison. Seule la Couronne pourra renverser cette décision.

Sous l'égide de l'Intendant du Siège des Témoins d'Yr, le Conseil de la Foi vise à annoncer les décisions et enquêtes des branches, évaluer les litiges entre les juridictions et voter la tenue de liturgie en soirée. En cas de confusion par rapport aux champs d'action des branches, il revient à l'Intendant du Siège des Témoins ou au juge royal de trancher. Une fois qu'une branche a décidé

d'une action à mener dans sa juridiction, seule la Couronne peut l'empêcher de procéder.

III. LES ENQUÊTES

Individuellement ou en groupe, les membres du Glaive et de l'Inquisition peuvent lancer des enquêtes à propos d'un crime spécifique dans leurs juridictions respectives. Par l'investissement de Faveurs religieuses et/ou de Ducats, l'enquête bénéficiera d'indices et de pistes d'importances variables :

Pistes mineures (1 Faveur ou 2 ducats chacune)

- * Arme utilisée.
- * Description générale du lieu du crime.
- * Portrait général de la victime.

Pistes avancées (2 Faveurs ou 5 ducats chacune)

- * Cartel impliqué.
- * Modus operandi (comment le crime fut réalisé?).
- * Description détaillée du lieu du crime.
- * Portrait détaillé de la victime.

Pistes occultes (3 Faveurs ou 8 ducats chacune)

- * Identité du criminel (si personnage géopolitique).
- * Motif du crime.
- * Trait physique ou psychologique particulier du criminel (si personnage en salle).

Cette liste peut être étoffée en fonction des propositions des religieux. Dans tous les cas, les enquêtes doivent s'intéresser à un crime précis et circonscrit.

IV. LA RELIGION AU PALAIS

LES LITURGIES

Lors du Conseil de la Foi, les religieux peuvent proposer de rendre hommage à un personnage lors d'une célébration religieuse tenue lors de la tractation en cours. Chaque branche peut proposer à cet effet un personnage (donc 3 propositions au maximum), mais elle ne peut pas voter pour son propre choix. Une seule proposition est acceptée à la suite d'un vote à la majorité par les Supérieurs en présence. En cas d'égalité des voix, aucun personnage n'est mis à l'honneur.

Le personnage mis à l'honneur lors de la liturgie recevra après la tractation 1 point d'Influence avec une faction légale annoncée lors de la mise à l'honneur. Une célébration religieuse avec invités doit bien évidemment avoir lieu.

LES CONFESSIONS

Les religieux, peu importe leur branche, peuvent jouer le rôle de confesseur pour les personnages du palais royal. Il est du devoir de tous les courtisans fréquentant la cour royale d'être liés avant la fin de leur seconde présence au palais à un confesseur n'appartenant pas à sa propre Maison. Si jamais cette condition ne devait pas être remplie et que la Foi venait à le découvrir, des accusations de blasphème pourraient être déposées. Il est possible pour un personnage de demander une dérogation au Conseil de la Foi afin de s'associer à un

confesseur appartenant à sa Maison. La décision finale sera alors déterminée par un vote à la majorité des trois Supérieurs des branches.

Le confesseur d'un personnage peut exiger à n'importe quel moment lors d'un événement de le prendre en confession privée. Avant la fin de la soirée, le fidèle en question devra répondre avec véracité aux questions posées. Si jamais il devait être démontré que le fidèle a menti en confession devant le Céleste, il se verrait infligé des points de criminalité (voir la section La criminalité, p.43). Inversement, ce qui est avoué en confession ne peut pas être utilisé par un religieux à l'extérieur du confessionnal ; un secret absolu entoure la pratique. Si jamais le secret de la confession devait être rompu, les privilèges ecclésiastiques du confesseur pourraient être suspendus (perte de la formation « Religieux »).

Par ailleurs, un confesseur peut jouer le rôle d'avocat de la défense advenant que l'un de ses confessés soit reconnu coupable d'un crime. Il pourra alors plaider des circonstances atténuantes, par exemple en affirmant que le criminel avait confessé ses torts devant le Céleste antérieurement. Une peine potentiellement diminuée serait alors infligée, sans garantie et sans possibilité d'annulation totale de la peine. Cela dit, le confesseur se porterait ainsi garant du redressement du criminel. Advenant récidive, il pourrait lui-même être l'objet d'accusations. Afin d'éviter les conflits d'intérêts, les confesseurs de même famille ou Maison ne peuvent pas jouer ce rôle sans dérogation du Conseil de la Foi. -✱

Les titres royaux

La Cité d'Yr et la Couronne offrent leur lot de titres honorifiques. Chacun octroie des privilèges spécifiques et des responsabilités certaines. Au cours des soirées, les détentrices de titres royaux doivent s'acquitter de tâches qui impliquent une certaine impartialité. C'est pourquoi ces titres ne peuvent pas être remis à n'importe quel personnage. En plus de ne pas appartenir à une maison spécifique, les participantes aspirant à un titre doivent prouver qu'elles sont, hors-jeu, dignes de confiance, aptes à être présentes à la plupart des événements en salle et disposées à être un pilier créateur de jeu. Ces titrées travaillent de pair avec l'Organisation pour assurer la fluidité du jeu.

La participation d'une titrée royale dans un projet a une grande valeur. De plus, à chaque tractation leur est remise la somme de 10 Ducats afin de récompenser leur implication.

Voici les titres royaux :

Chambellan du palais royal

Description : Organisateur des repas, des fêtes et des invitations au palais d'Yr, le chambellan dispose de nombreux informateurs un peu partout dans la cité pouvant le renseigner sur les événements dignes d'intérêt y survenant.

Privilèges : Responsable des sorties pour les missions en ville. Assiste et supervise certains événements en salle organisés par les courtisans.

Chancelier/Chancelière d'Ébène

Description : Le chancelier d'Ébène est aussi important que son pouvoir réel est limité. Point de liaison entre le Symposium d'Ébène de Gué-du-Roi et l'Assemblée à Yr, il est constamment tiraillé par les factions aristocratiques du royaume. Tout en étant nommé par la Reine, il doit s'assurer d'être respecté des aristocrates. Néanmoins, son rôle est clair : veiller à ce que l'Assemblée d'Ébène demeure un organe efficace dans la politique du pays et de l'unité du royaume.

Privilèges : Responsable de la bonne tenue de l'Assemblée d'Ébène.

Commissaire royal(e)

Description : La Commissaire royal au développement et à la construction de la Cité d'Yr est nommée directement par la Reine afin de veiller à l'amélioration des infrastructures de la capitale royale et du royaume lui-même.

Privilèges : Responsable des achats de villa, des constructions dans la cité d'Yr et de la Guilde des artisans.

Connétable d'Ébène

Description : Cheffe suprême des armées royales (après la Reine), la Connétable est l'ultime stratège et organisatrice des forces ébénaises. Si elle ne mène que rarement des troupes elle-même, elle s'entoure de maréchaux et commandeurs aptes à lui dresser un portrait général de la situation militaire du pays.

Privilèges : Responsable de la Table des stratèges.

Grand(e) Archiviste royal(e)

Description : L'accès aux archives du palais d'Yr est extrêmement réglementé. Dans les voûtes souterraines de la résidence royale, des milliers de parchemins, documents et recueils anciens sont entassés. Ce trésor surpassant de loin l'or et les gemmes des riches seigneurs est sous la supervision serrée du Grand Archiviste royal pour qui sa préservation est sa première priorité.

Privilèges : Responsable du Cercle des archivistes.

Intendant/Intendante du Siège des Témoins

Description : Le Siège des Témoins est une Cité religieuse à l'intérieur même de la cité d'Yr. Sa gestion quotidienne est une lourde charge exigeant un individu dévoué envers la Foi.

Privilèges : Responsable de l'intégration des nouveaux Religieux, de la gestion du chapitre de la Foi et de trancher des égalités en cas de litiges religieux.

Juge royal(e) d'Yr

Description : Dans chaque chapitre de la Foi du royaume est nommé un juge royal spécialement sélectionné par la Reine. Point de liaison entre la Foi régionale et la justice centrale, c'est lui qui écoute les causes fournies par le Glaive de la Foi et scelle le sort des accusés en les remettant à l'Inquisition céleste.

Privilèges : Détermine la culpabilité des hérétiques et criminels. Pont entre la justice seigneuriale et les instances de la Foi.

Maître-Alchimiste

Description : Spécialiste des concoctions et théories appliquées, la maître-alchimiste est avant tout un individu de confiance à qui la Reine a bien accepté de confier la gestion de ses laboratoires personnels.

Privilèges : Responsable du Cercle des alchimistes.

Maître du renseignement

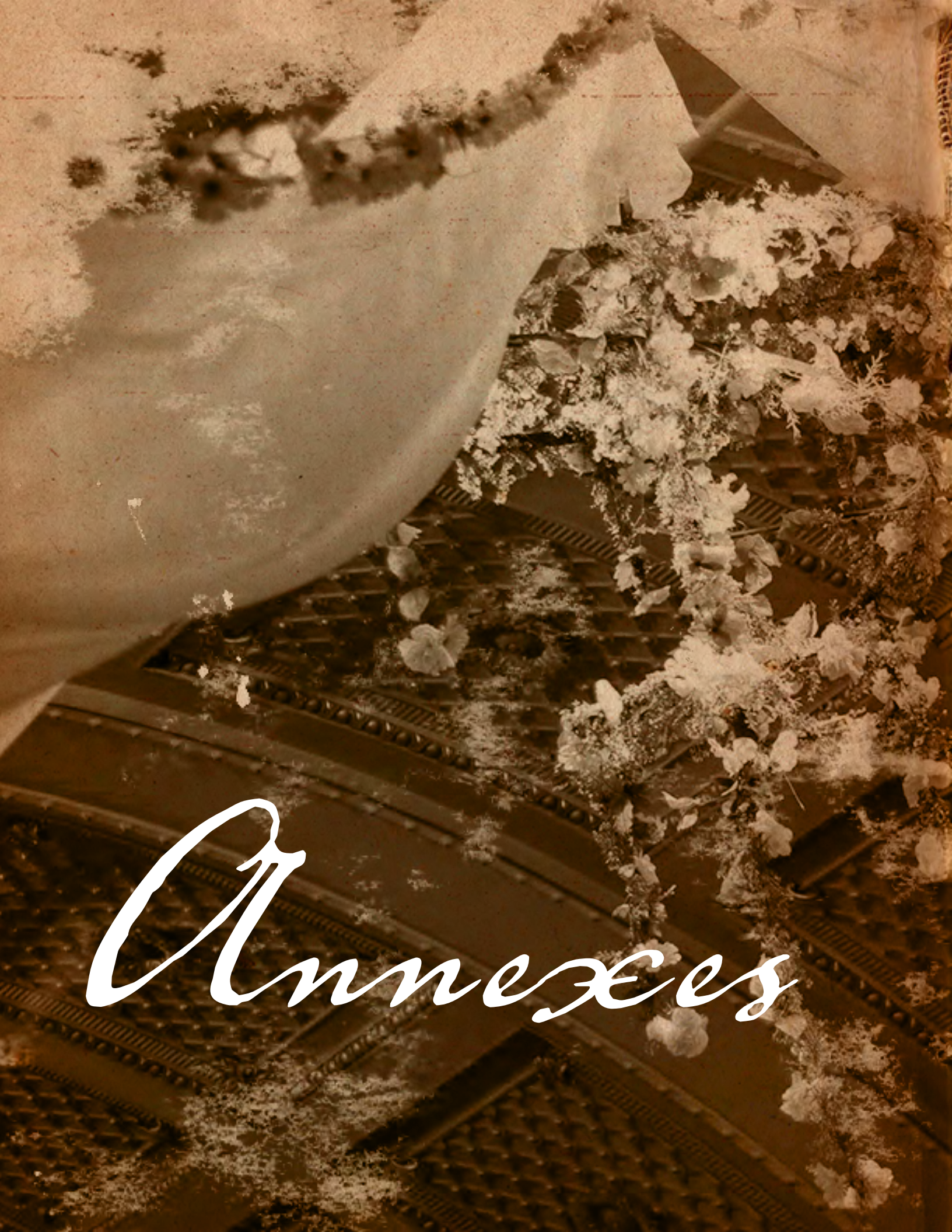
Description : La Maître du renseignement est au coeur des réseaux d'informations et d'espionnage de la cité d'Yr. Elle est au centre du « Cercle des rois », une guilde au service de la Reine axée sur l'acquisition et l'échange de renseignement dans la capitale.

Privilèges : Coordonne le « Cercle des rois ». Tout individu peut rejoindre cette organisation semi-secrète, pour autant que la Maître du renseignement l'accepte. Autour de cette table, tout se paie en informations et personne n'y siège sans s'y mouiller.

Préfet/Préfète commercial(e)

Description : L'île d'Yr est stratégiquement positionnée à l'embouchure de la baie d'Ambroise. Par cet emplacement de choix, elle est une plaque tournante du commerce entre le nord et le sud du royaume. C'est le Préfet commercial qui conserve un oeil vigilant sur tout ce qui entre et sort de la capitale en termes de marchandises.

Privilèges : Responsable des négociants et affaires en ville. ✱

A vintage, sepia-toned photograph. In the upper left, a piece of translucent, aged paper is partially visible. To its right, a bouquet of dried, pressed flowers and foliage is arranged. The bouquet is resting on a dark, textured surface that appears to be a metal grate or a similar patterned material. The overall image has a warm, aged, and slightly grainy quality.

Annexes



Liste des ressources

Les ressources communes sont divisées en 14 grandes catégories pouvant être déclinées de multiples façons. À moins d'indications contraires de l'Organisation, les participantes sont libres de définir comme ils l'entendent les Bons de ressources détenus.

RESSOURCES	EXEMPLES
Alcool	Bières, spiritueux, vins, etc.
Armes et armures	Arcs, cottes de mailles, épées, etc.
Bétail	Chèvres, moutons, vaches, etc.
Bois	Billots, planches, poutres, etc.
Céréales	Blé, orge, riz, etc.
Chevaux	Chevaux de trait, destriers de guerre, Sorhinars, etc.
Épices	Anis, cannelle, poivre, etc.
Étoffes	Cuir, laine, soie, etc.
Fruits et légumes	Choux, oranges, raisins, etc.
Métaux communs	Cuivre, fer, plomb, etc.
Métaux précieux	Acier, argent, or, etc. (inclut les alliages rares)
Pierre	Marbre, pierre, granit, etc.
Pierres précieuses	Diamants, émeraudes, rubis, etc.
Produits de luxe	Encens, parfum, tabac, etc.



Liste des habiletés

Physiques

Acrobatie

Description : L'acrobate fait preuve d'une dextérité certaine et est en total contrôle de son corps. Sauts, contorsions ou pirouettes lui permettent autant de s'échapper des situations difficiles et que de surprendre les foules.

Trait lié : Vie de voyageur

Annexe d'entraînement : Gymnase

Athlétisme

Description : L'athlète a su développer et entretenir sa force et son endurance physique. Course, nage ou levée de poids lourds sont pour lui ou elle des activités quotidiennes.

Trait lié : Vie de sédentaire

Annexe d'entraînement : Gymnase

Combat sournois

Description : La sounoiserie en combat, bien qu'efficace, ne fait pas l'unanimité parmi les guerriers. Une dague dissimulée, une attaque par derrière, un coup vicieux ou une poignée de sable dans les yeux ne sont que quelques façons de neutraliser un adversaire.

Trait lié : Connaissance des rues

Annexe d'entraînement : Souterrains

Détection

Description : D'un seul coup d'oeil, l'expert de la détection peut identifier une lueur au loin dans une plaine, un livre déplacé dans une bibliothèque ou même un goût suspect dans un breuvage. La détection n'est pas analytique : elle ne fait que noter la présence de quelque chose.

Trait lié : Élevé dans la pauvreté

Annexe d'entraînement : Salle de jeu

Duelliste

Description : Spécialiste des combats un contre un, le duelliste maîtrise le maniement d'armes diverses et préfère affronter des ennemis isolés. Celui-ci rayonne dans les duels ou les joutes.

Trait lié : Enfance solitaire

Annexe d'entraînement : Salle d'entraînement

Équitation

Description : Étalons, mules, juments ou autres montures exotiques, l'adepte de l'équitation sait monter un destrier et combattre simultanément si nécessaire.

Trait lié : Vie de voyageur

Annexe d'entraînement : Écuries

Guerrier/Guerrière

Description : Entraîné au sein d'un régiment ou d'une cohorte, le guerrier ou la guerrière connaît la discipline des batailles d'envergure et sait combattre côte à côte avec ses semblables. Il oeuvre rarement dans la finesse, les champs de bataille n'offrant pas le luxe de choisir son ennemi.

Trait lié : Entraînement martial

Annexe d'entraînement : Caserne de la garde

Roublardise

Description : Le roublard préfère agir dans l'ombre et en toute discrétion, que ce soit par la dissimulation, le vol à la tire, la prestidigitation ou même le déguisement.

Trait lié : Élevé dans la pauvreté

Annexe d'entraînement : Jardin public

Survie

Description : En ville ou en pleine nature, le monde peut être hostile pour celui ou celle qui n'est pas préparé à en affronter les défis. L'expert en survie sait assurer la satisfaction de ses besoins de base si la situation doit se montrer hostile ; allumer un feu, chasser un lièvre, quémander l'aumône, trouver un refuge, etc.

Trait lié : Élevé dans la pauvreté

Annexe d'entraînement : Potager

Tir

Description : À l'arc, à l'arbalète, au pistolet ou à l'arquebuse, le tireur a un oeil aiguisé lui permettant d'atteindre une cible à distance.

Trait lié : Entraînement martial

Annexe d'entraînement : Salle d'entraînement

Sociales

Élevage

Description : Le comportement animal n'a plus de secret pour l'éleveuse. Qu'il s'agisse de dresser un cheval, rassembler un troupeau de moutons, éduquer des pigeons ou entretenir une ménagerie, la bête se pliera à sa volonté.

Trait lié : Élevé à la campagne

Annexe d'entraînement : Écuries

Empathie

Description : L'individu empathique est passé maître dans l'art de deviner quel est l'état d'esprit d'une interlocutrice. Est-elle déprimée ? Anxieuse ? Amoureuse ? Lui ment-elle effrontément ? Que ce soit par instinct ou à la suite de longues études, l'empathique lit l'Autre.

Trait lié : Enfance sociale

Annexe d'entraînement : Crèche

Étiquette

Description : La vie mondaine comporte des centaines de menues traditions : danses, salutations, politesses, chants, parties de chasse, connaissance des héraldiques, etc. L'étiquette est la maîtrise de ces conventions aussi essentielles que complexes.

Trait lié : Connaissance de la cour

Annexe d'entraînement : Salle de bal

Magnétisme

Description : Charme, séduction, charisme, entegent. Le magnétisme porte bien des noms, mais il se résume toujours à une idée simple : la force d'attraction que suscite un individu chez celles qu'elle croise.

Trait lié : Enfance sociale

Annexe d'entraînement : Salle de bal

Meneur/Meneuse

Description : Inspirer une équipe n'est pas donné à tous. Commandante d'une armée, maîtresse d'une guilde marchande ou tête d'une congrégation religieuse, la meneuse sait rassembler ses subalternes et les guider vers ses objectifs.

Trait lié : Connaissance de la cour

Annexe d'entraînement : Salle du conseil

Pédagogie

Description : La transmission des savoirs requière patience, tact et expérience pour être efficace. La pédagogue est une passionnée de ce partage de connaissances, que ce soit à l'oral ou à l'écrit.

Trait lié : Entraînement à la rhétorique

Annexe d'entraînement : Crèche

Persuasion

Description : Diplomatie, argumentation et rhétorique. La persuasion englobe tout ce qui peut permettre à un individu de rallier par les mots quelqu'un à sa cause.

Trait lié : Entraînement à la rhétorique

Annexe d'entraînement : Boudoir

Réseautage

Description : Se construire un réseau de contacts n'est pas mince affaire. Or, lorsque celui-ci voit le jour, il permet de trouver la bonne personne pour la bonne affaire, qu'il s'agisse de conscrire une soldate d'expérience, obtenir une information dans les ruelles ou débusquer la marchande idéale pour une transaction.

Trait lié : Enfance sociale

Annexe d'entraînement : Boudoir

Souci du peuple

Description : Fréquenter la cour royale peut créer un fossé entre une courtisane et le peuple ébénais. Entretenir ses connaissances populaires permet à la dignitaire de rester connectée avec les priorités du commun : problèmes, rumeurs, traditions locales, etc.

Trait lié : Connaissance des rues

Annexe d'entraînement : Jardin public

Tromperie

Description : Lorsque la persuasion et la bonne volonté échouent, il ne reste que la tromperie. Mensonge, manipulation ou dissimulation de la vérité ne sont que quelques outils permettant d'en arriver à ses fins afin de pousser un individu ou une foule à adhérer à nos idées.

Trait lié : Connaissance des rues

Annexe d'entraînement : Salle de jeu

Intellectuelles

Évaluation

Description : Le calcul n'est pas que mathématique. Un mathématicien d'expérience sait estimer adéquatement l'ampleur d'une armée, appréhender avec logique un événement ou évaluer la valeur d'un objet.

Trait lié : Élevé en ville

Annexe d'entraînement : Coffre-fort

Cryptologie

Description : Le cryptologue refuse que certains secrets soient destinés à demeurer voilés. Expert des codes secrets, du décryptage et des signes mystérieux, il se plaît à révéler ce que d'autres ont mis tant d'efforts à dissimuler.

Trait lié : Connaissance de la cour

Annexe d'entraînement : Cabinet de recherche

Gouvernance

Description : Que ce soit celle d'une guilde marchande, d'une armée ou d'une famille, la gestion est toujours une affaire de minutie et de précision : dresser les livres de comptes, assurer l'approvisionnement, planifier la logistique des événements, etc.

Trait lié : Élevé dans la richesse, Éducation religieuse

Annexe d'entraînement : Salle du conseil

Linguiste

Description : L'Ébènois est l'unique langue parlée dans le royaume éponyme. Toutefois, en plus de s'intéresser aux racines de celles-ci, le linguiste approfondit aussi les dialectes étrangers.

Trait lié : Éducation laïque

Annexe d'entraînement : Salle des cartes

Sciences naturelles

Description : Sciences naturelles et appliquées, physique, développement des technologies et ingénierie ; l'expert de ces sciences se soucie avant tout des lois physiques de ce monde et s'est spécialisé dans leur approfondissement.

Trait lié : Éducation laïque

Annexe d'entraînement : Bibliothèque

Sciences humaines

Description : Sciences sociales, lois et histoire du royaume et de son peuple ; la connaissance de l'humanité et de son histoire est la pierre d'assise d'un futur prospère.

Trait lié : Éducation laïque

Annexe d'entraînement : Bibliothèque

Mysticisme

Description : Mystères anciens, divination, folklore et identification des reliques et artefacts ; par la connaissance des secrets oubliés, le mystique s'assure que jamais le passé ne reviendra nous hanter.

Trait lié : Éducation religieuse

Annexe d'entraînement : Souterrains

Inspection

Description : Seuls les esprits les plus affûtés peuvent s'y retrouver dans les collections d'un étranger. Le spécialiste de l'inspection sait étudier des livres de comptes pour y trouver des irrégularités, fouiller une bibliothèque pour trouver le livre désiré ou découvrir l'objet manquant dans une série.

Trait lié : Élevé en ville

Annexe d'entraînement : Archives

Navigation

Description : Sur la mer ou sur terre, le navigateur connaît autant les routes principales que les chemins détournés. Guider une caravane ou prendre la barre d'un navire sont des tâches quotidiennes pour cet amant du voyage.

Trait lié : Vie de voyageur

Annexe d'entraînement : Salle des cartes

Tactique

Description : Militaire, commerciale ou politique, la tactique est l'art de combiner tous les moyens à sa disposition pour en arriver à ses fins. Le chef d'armée en usera pour cerner une cohorte ennemie, le marchand pour voler une bonne affaire à un compétiteur et l'aristocrate pour humilier son adversaire lors d'un événement mondain.

Trait lié : Entraînement martial

Annexe d'entraînement : Caserne de la garde

Creatives

Arts de la scène

Description : Actrice, danseur ou mime, l'artiste de la scène fait de son corps un instrument lui permettant d'ébahir les foules.

Trait lié : Entraînement à la rhétorique

Annexe d'entraînement : Théâtre

Connaissance de la pierre

Description : Extraction de la pierre, construction de monuments et sculpture. La spécialiste de la pierre saura concevoir des merveilles qui résisteront au passage du temps.

Trait lié : Vie de sédentaire

Annexe d'entraînement : Forge

Connaissance des métaux

Description : Identification des filons de métaux, minage de ceux-ci, fonderie et forge. La spécialiste des métaux pourra autant fabriquer des armes mortelles que des outils toujours plus efficaces.

Trait lié : Vie de sédentaire

Annexe d'entraînement : Forge

Connaissance des produits de luxe

Description : Joaillerie, brassage de la bière, distillation d'alcools forts ou autres fabrications de produits rares et coûteux. Les produits de luxe assurent à nombre d'artisans une fortune que même leurs clientèle ne pourrait imaginer.

Trait lié : Élevé dans la richesse, Élevé en ville

Annexe d'entraînement : Coffre-fort

Connaissance des textiles

Description : Fabrication de la laine ou de la soie, création de vêtements et d'uniformes ou conception d'étendards et de bannières. La spécialiste du textile habille autant les individus que les armées.

Trait lié : Élevé dans la richesse

Annexe d'entraînement : Atelier

Connaissance du bois

Description : Bûcheronne, menuisière ou

sculpteuse sur bois. L'experte du bois est au fondement de la plupart des chantiers de construction – terrestres et navaux – du royaume.

Trait lié : Élevé à la campagne

Annexe d'entraînement : Atelier

Arts de la plume

Description : Calligraphe, dessinatrice (technique ou artistique) ou même peintre, l'artiste de la plume (ou du pinceau) peut créer par sa main des délices pour les yeux.

Trait lié : Enfance solitaire

Annexe d'entraînement : Archives

Inventivité

Description : Il n'existe guère de défi insurmontable ; il n'y a que des solutions qui n'ont pas encore vu le jour. L'individu inventif trouvera toujours une façon de repousser les limites de la technique et de la connaissance...pour le meilleur et pour le pire.

Trait lié : Enfance solitaire

Annexe d'entraînement : Cabinet de recherche

Musique

Description : Chanteuse, instrumentaliste ou poète, la musicienne est une passionnée des harmonies, rimes et sonorités.

Trait lié : Éducation religieuse

Annexe d'entraînement : Théâtre

Pourvoyance

Description : Chasse, pêche, agriculture ou cueillette, la pourvoyeuse est le fondement de l'économie du royaume. Pris pour acquis par les hauts seigneurs, cet individu est pourtant ce qui empêche le pays de sombrer dans la famine.

Trait lié : Élevé à la campagne

Annexe d'entraînement : Potager



Liste des Annexes de villa

Archives

Description : Qu'il s'agisse de recensements militaires, de livres de comptes ou de listes de ravitaillement, les archives contiennent les documents des gestionnaires de tout type.

Habilités entraînées : Arts de la plume, Inspection

Constructible par : Érudit/Érudite

Atelier

Description : Refuge des artisans, l'atelier rassemble des outils permettant de transformer des matériaux communs comme le bois ou le tissu.

Habilités entraînées : Connaissance du bois, Connaissance des textiles

Constructible par : Artisan/Artisane

Bibliothèque

Description : Dans les étagères de la bibliothèque, des centaines de parchemins et recueils s'entassent pour le plus grand bonheur des lectrices.

Habilités entraînées : Sciences humaines, Sciences naturelles

Constructible par : Érudit/Érudite

Boudoir

Description : Sous un éclairage tamisé, les invités prenant place dans le boudoir partagent rumeurs et potins. Plus intimiste que la salle de bal, le boudoir est souvent le lieu de rencontre des cercles fermés.

Habilités entraînées : Persuasion, Réseautage

Constructible par : Aristocrate

Cabinet de recherche

Description : Laboratoire d'alchimie, chaire d'ingénierie ou salle d'étude de documents anciens, le cabinet de recherche accueille quotidiennement les amantes du progrès.

Habilités entraînées : Inventivité, Cryptologie

Constructible par : Alchimiste

Caserne de la garde

Description : Bien que l'armée royale patrouille jour et nuit les rues de la cité d'Yr, plusieurs citoyens de la capitale apprécient avoir un sentiment de sécurité supplémentaire. Stationnée en permanence dans une caserne de leur villa, cette garde personnelle est pour eux une garantie de paix.

Habilités entraînées : Tactique, Guerrier

Constructible par : Militaire

Crèche

Description : Éduquer et protéger les enfants est le devoir sacré de toute Célésienne. Pour les plus dévouées à ce commandement sacré, une crèche permet d'héberger de nombreux bambins souvent laissés pour compte par la société ébénosie.

Habilités entraînées : Pédagogie, Empathie

Constructible par : Religieux/Religieuse

Coffre-fort

Description : Héritages familiaux, gemmes, tuniques richement parées, parchemins précieux...les produits rares sont légions dans le royaume. Pour leurs propriétaires, la construction d'un coffre-fort peut s'avérer nécessaire.

Habilités entraînées : Connaissance des produits de luxe, Évaluation

Constructible par : Négociant/Négociante

Écuries

Description : Dans la Cité d'Yr, il ne fait pas bon de laisser ses destriers ou animaux paître dans les jardins publics. Les écuries abritent donc les bêtes des citadines.

Habilités entraînées : Équitation, Élevage

Constructible par : Négociant/Négociante

Forge

Description : Au milieu des bruits des marteaux et des soufflets, les forgerons et sculpteurs se réunissent dans la forge pour travailler la pierre et le fer.

Habilités entraînées : Connaissance des métaux, Connaissance de la pierre

Constructible par : Artisan/Artisane

Gymnase

Description : Grâce aux poids et parcours à obstacles du gymnase, l'athlète peut espérer développer sa force, son endurance et sa dextérité.

Habilités entraînées : Athlétisme, Acrobatie

Constructible par : Militaire

Jardin public

Description : Au cœur de cet espace vert ouvert à la populace de la cité, les passants peuvent rester en contact avec les ragots citadins.

Habilités entraînées : Roublardise, Souci du peuple

Constructible par : Alchimiste

Mur d'enceinte

Description : Porte renforcée, guérite surveillée par une sentinelle et muraille isolant la villa du monde extérieur, le mur d'enceinte tient à l'écart les malfrats.

Habilités entraînées : Aucune. Augmente la sécurité d'une villa.

Constructible par : Artisan/Artisane

Potager

Description : De la culture d'herbes fines à celle des fruits et légumes, le potager permet de nourrir la villa des jardinières émérites.

Habilités entraînées : Survie, Pourvoyance

Constructible par : Alchimiste

Salle du conseil

Description : Pour les guildes, communautés religieuses ou ordres militaires, la salle du conseil est le haut-lieu du pouvoir.

Habilités entraînées : Gouvernance, Meneur

Constructible par : Religieux/Religieuse

Salle d'entraînement

Description : Pantins, armes émoussées et cibles de tir offrent à l'apprenti soldat les outils suffisants pour s'exercer aux arts de la guerre.

Habilités entraînées : Duelliste, Tir

Constructible par : Militaire

Salle de bal

Description : Un banquet, une valse et quelques masques : voilà la recette d'un bal réussi. Dans cette salle somptueuse pourront être tenus des événements mondains mémorables.

Habiletés entraînées : Étiquette, Magnétisme

Constructible par : Aristocrate

Salle de jeu

Description : Qui n'aime pas les jeux de hasard ? Cartes, roue chanceuse ou paris à propos de tout et de rien, la salle de jeu satisfait les besoins des plus téméraires.

Habiletés entraînées : Tromperie, Détection

Constructible par : Négociant/Négociante

Salle des cartes

Description : Carte du royaume d'Ébène, des palatinats, des routes terrestres et maritimes ou des nations étrangères, cette salle est le point de départ de tout voyage bien organisé.

Habiletés entraînées : Navigation, Linguiste

Constructible par : Érudit/Érudite

Souterrains

Description : Parfois, certaines activités doivent demeurer à l'abri des regards indiscrets. Que ce soit pour se recueillir ou exercer des talents « particuliers », les souterrains sont tout indiqués pour cela.

Habiletés entraînées : Mysticisme, Combat sournois

Constructible par : Religieux/Religieuse

Théâtre

Description : Une scène et quelques chaises, voilà tout ce qu'il faut pour accueillir un spectacle digne de ce nom. Au théâtre, musiciennes et actrices produiront des pièces qui toucheront les foules.

Habiletés entraînées : Arts de la scène, Musique

Constructible par : Artistocrate

Liste des rabais sur habiletés

TRAITS	HABILETÉS EN RABAIS		
Élevé dans la pauvreté	Roublardise	Survie	Détection
Élevé dans la richesse	Connaissance des textiles	Connaissance des produits de luxe	Gouvernance
Vie de voyageur	Équitation	Acrobatie	Navigation
Vie de sédentaire	Connaissance de la pierre	Athlétisme	Connaissance des métaux
Entraînement martial	Tactique	Guerrier	Tir
Entraînement à la rhétorique	Arts de la scène	Persuasion	Pédagogie
Connaissance de la cour	Étiquette	Meneur	Cryptologie
Connaissance des rues	Souci du peuple	Combat sournois	Tromperie
Élevé en ville	Évaluation	Connaissance des produits de luxe	Inspection
Élevé à la campagne	Pourvoyance	Élevage	Connaissance du bois
Enfance sociale	Réseautage	Empathie	Magnétisme
Enfance solitaire	Inventivité	Arts de la plume	Duelliste
Éducation religieuse	Mysticisme	Gouvernance	Musique
Éducation laïque	Sciences naturelles	Sciences humaines	Linguiste

Liste des ingrédients alchimiques

Algues d'or



Chaque ingrédient est caractérisé par plusieurs traits que voici :

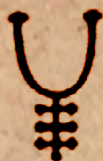
- * **Nom :** Le nom de l'ingrédient tel qu'utilisé dans les cercles alchimistes.
- * **Propriétés :** Trois traits décrivant les effets généraux que sa consommation peut avoir sur un organisme ou un objet inanimé. Ces propriétés permettent d'orienter la réflexion des Alchimistes lors de la conception de nouveaux élixirs.
- * **Symbole alchimique :** Un dessin permettant de reconnaître d'un seul coup d'œil un ingrédient, ou encore d'effectuer des formules complexes rapides.
- * **Restrictions de culture :** Les contraintes liées à la culture d'un ingrédient sous sa forme de base dans les jardins royaux. Si une restriction n'est pas respectée lors de l'aménagement des jardins, l'ingrédient ne pourra pas être obtenu.
- * **Description :** Les origines de l'ingrédient.

Propriétés : Faiblesse / Neutralisation / Maléficienne

Restriction de culture : Fragile

Description : La cueillette de l'algue d'or - un végétal aquatique long et filiforme - est un exercice complexe et fastidieux. Ne poussant qu'en eaux profondes, la meilleure des chances de trouver un bouquet de cette intéressante plante demeure le pur hasard des filets de pêches. Celui-ci étant très prisé par de nombreuses espèces aquatiques, repérer de grands bancs de poissons en haute mer permet parfois de dénicher un bosquet bien fourni de cette algue aux reflets dorés lorsque le soleil atteint son zénith. À l'instant où ces lignes sont écrites, il a été surtout possible de cueillir de grandes quantités de ce végétal aux large de Corrèze et de Felbourg. Une fois sortie de l'eau, l'algue d'or a la particularité de se recroqueviller sur elle-même, formant une sorte de rouleau compact qui garde l'eau pendant de nombreux jours. Placé dans un bassin d'eau saline, le végétal reprendra sa forme originelle tout en prenant racine sur l'accumulation calcaire la plus proche. Ainsi, les algues d'or cultivées aux jardins royaux sont avant tout des spécimens rapportés de la mer blanche et préservées dans de l'eau saline. Le secret de l'utilisation de cette algue repose dans le jus doré suintant de sa surface lorsqu'elle est bouillie (voire infusée). Dès le moment où le liquide atteint une couleur dorée rappelant l'or brut, le végétal doit être rapidement retiré du récipient avant qu'il ne se désagrège dans l'eau et laisse de nombreuses imperfections dans la mixture. Une fois retirée de l'eau, l'algue d'or peut être séchée et utilisée dans des concoctions aidant à soigner les infections des yeux. L'infusion, quant à elle peut être mélangée à d'autres produits communs afin de confectionner une mixture permettant de stabiliser de nombreux mélanges risqués ou explosifs.

Algues indigos

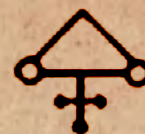


Propriétés : Aliénation / Neutralisation / Sensibilité

Restriction de culture : Nuisible

Description : Récoltées depuis les berges de la cité d'Yr et sur l'ensemble de la côte ouest du royaume, les algues indigo prolifèrent. Longtemps reconnues comme de la mauvaise herbe, ses utilités alchimiques furent découvertes au début du quatrième siècle. Poussant sur les roches et même sur certaines épaves, l'algue peut former de grands herbiers envahissants et destructeurs. Possédant des racines en forme de scie, ces dernières peuvent, avec le temps, aisément percer la coque d'un navire et accélérer sa désagrégation. Il faut donc retirer avec précaution l'amas d'algues avant que celui-ci ne prenne racines. On peut aisément reproduire l'environnement de l'algue dans un jardin aquatique, mais la plante envahissante aura tendance à corrompre l'eau et les sols qui la contiennent. Une fois cueilli, le végétal aquatique aux allures de mousse touffue peut être séché puis moulu en poudre afin d'être utilisé comme paralysant. À l'état pur, un frottement de longue durée sur de la peau rendra cette dernière insensible au toucher. Si un individu ingère une grande quantité d'algues moulues, il tombera rapidement dans un état de catatonie consciente. Il demeurera éveillé de son état, mais ne pourra pas agir durant plusieurs minutes, voire même une heure complète. Si l'algue est brûlée, les émanations du végétal peuvent rendre un sujet confus, voire donner une sensation de perte de mémoire à court terme. Si l'algue est cuite convenablement, elle peut être utilisée dans des recettes (dont le fameux « Pâté indigo » des gueux de la Nouvelle-Kessa) et dans des onguents artisanaux lors de grossesses compliquées.

Cendres volcaniques



Propriétés : Faiblesse / Aliénation / Régénération

Restriction de culture : Fragile

Description : Fines particules de roches et de minéraux, ces petits grains noirs de quelques millimètres dégagent une forte odeur de soufre. Même s'il était déjà possible de retrouver ce produit aux alentours des grands monts au nord du Royaume, il est maintenant plus aisé d'en récupérer sur les berges de Cassolmer et de Salvamer depuis l'éruption de l'Iniraya à Pyrae. Ne se dissolvant pas dans l'eau, le grain semble avoir des propriétés réparatrices au contact de la peau. La cendre volcanique peut être aisément ramassée à l'aide d'un tissu rugueux ; il suffit simplement de sabler la surface sur laquelle la poudre s'est accumulée. Il est cependant plus difficile de rendre le produit pur puisque de nombreuses impuretés peuvent se mélanger à la récolte. Afin d'en optimiser les propriétés, il est recommandé de laisser reposer la cendre volcanique dans un environnement vierge de produits rocheux et à l'abri des contaminants potentiels. Une fois isolées, les cendres gagneront en capacités. Fréquemment utilisées dans les antidotes, les cendres volcaniques sont réputées pour leur aptitude à diminuer les effets d'autres ingrédients alchimiques et d'aider à la régénération des protections naturelles du corps.

Corail cendré



Propriétés : Purgation / Mort / Euphorie

Restriction de culture : Nuisible

Description : Ce corail à l'aspect sinistre est présent dans toutes les grandes étendues d'eau saline d'Ébène. Ressemblant à un large branchage recouvert d'un voile grisonnant, le corail cendré est parsemé de fines excroissances calcaires qui ressemblent à un mince tissu ballotant au vent. Facilement reconnaissable, les pêcheurs habitués savent qu'il n'est pas rusé de pêcher

dans les environs de cette étrange forme de vie. Il est commun de remarquer que les poissons et autres animaux évoluant autour du corail cendré sont victimes de nombreuses déformations, ainsi leur consommation n'est pas conseillée. Tout de même, le corail cendré demeure une forme de vie intéressante et appréciée par les alchimistes tournés vers des pratiques plus obscures. Une fois retiré de son récif, le corail cendré doit être déposé dans un large bocal rempli d'eau et doit reposer sur un fond calcaire salin. L'eau doit être changée fréquemment, sinon elle deviendra opaque et contaminée. Plus encore, en milieu contrôlé comme un jardin, ce végétal aura tendance à corrompre par des émanations inconnues les plantes plus fragiles poussant à proximité. Le corail cendré est reconnu pour sa production d'une poussière contaminante et dangereuse. Pour l'alchimiste expérimenté, il est possible d'en sectionner certaines branches afin de créer quelques concoctions favorisant l'élimination de maladies. Le corail cendré agit chez l'homme comme une nécrose qui élimine les corps étrangers, lui permettant de servir dans la fabrication de puissants remèdes. Mais attention! S'il est mal dosé, le souffrant pourrait y perdre quelques organes au change. Le corail agit rapidement et avec violence, mais ses effets se dissipent rapidement.

foies, l'eau des Namori garde ses propriétés pendant plusieurs mois, voire des années. Il est extrêmement complexe de reproduire en milieu contrôlé le contexte naturel qui permet de créer l'eau des Namori, mais il est tout de même possible d'en calquer les propriétés en transportant de la terre et des Colimori provenant des montagnes. L'endroit de la plantation, la température et la salinité de la terre seront alors des variables à surveiller étroitement pour quiconque voulant tenter une telle opération, car ils doivent rappeler les hautes altitudes de la province du sud. Seulement à ce moment est-il possible d'espérer pour l'alchimiste de recréer l'environnement parfait pour la condensation de l'eau des Namori. Malheureusement, ces procédures empiètent souvent sur les zones cultivables à proximité, au grand dam des horticulteurs. L'eau peut être utilisée dans de nombreuses concoctions servant à la détente et à la relaxation. Bien dosée, il est même possible de créer un sentiment d'euphorie et de confiance chez le consommateur, propriété essentielle dans la fabrication d'une potion de vérité. Certains soldats apprécient même la consommation d'une dose avant de partir au combat. Chez les plus intoxiqués, même le fait de voir leurs propres tripes à l'air à la suite d'une blessure ne susciterait guère l'émotion.

Eau des Namori



Propriétés : Euphorie / Sensibilité / Régénération

Restriction de culture : Nuisible

Description : Se trouvant exclusivement dans les montagnes du Val-de-Ciel, plus précisément dans les monts Namori, cette eau aux propriétés miraculeuses peut être collectée grâce à l'accumulation de rosée sur des fleurs blanches -la Colimori- se trouvant en haute altitude. Cette eau au visuel banal, mais à l'odeur vaguement florale, est très difficile d'accès. De nombreuses expéditions sont formées dans l'unique but de la récolter en grande quantité. Recherchée par certaines espèces de boucs et de chèvres des montagnes, il est commun pour les connaisseurs de tout simplement suivre les troupeaux sauvages qui se dirigeront à un moment ou à un autre en direction des plantes gorgées d'eau des Namori. Il faut à ce moment faire vite et cueillir ledit breuvage avant que les animaux ne dévorent l'ensemble des végétaux disponibles. Collectée dans des petites

Lichen de la Main Céleste



Propriétés : Aliénation / Purgation / Exubérance

Restriction de culture : Robuste

Description : Petit champignon blanc poussant dans le haut plateau qu'est la Main Céleste au Val-de-Ciel, ce rare lichen demeure exclusif à cette portion du monde. Pouvant proliférer dans une température glaciale, le spécimen peut perdre de ses propriétés s'il est transporté dans un environnement trop chaud. Pouvant créer une véritable dépendance chez son consommateur, il est commun pour les habitants des environs de découvrir certains animaux intoxiqués par sa trop grande consommation. Dans le sud, on raconte même que l'ancien peuple de la République du Firmor en tirait l'une de ses fameuses drogues, les «sels firmoris». Bien que le lichen de la Main céleste soit inoffensif en petite dose, il peut devenir dangereux s'il est consommé en quantité par des individus à la santé fragile ou par des vieillards. Ses effets sont si

divers qu'ils sont parfois impossibles à reproduire. Il est reconnu que ce lichen peut provoquer de graves hallucinations chez celui ou celle qui désire le consommer en pipe. Ses émanations peuvent être de différents niveaux selon l'âge du spécimen. Il est même dit qu'il faut impérativement étudier l'âge de la pousse avec attention avant de la consommer, des décès ayant été répertoriés chez des consommateurs qui auraient humé du lichen beaucoup trop âgé. On dit que ce dernier peut faire éclater certaines veines dans la tête, provoquant ainsi des pertes de sang importantes, puis la mort.

Lys cuivré

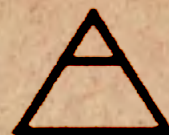


Propriétés : Purgation / Bienfaisance / Maléficiencie

Restriction de culture : Robuste

Description : Plutôt rare dans le nord du pays, le lys cuivré est surtout répandu dans le sud du Sarrenhor, sur les bords du Grand lac des îles vierges. Proliférant en gros bouquets bien garnis, il est aisé d'en cueillir à la serpe un peu partout en ces terres. En s'éloignant des fertiles plaines à proximité du lac, les bosquets diminuent de taille pour finalement devenir des tiges uniques et fragiles éparpillées un peu partout dans les steppes. Toutefois, il est plutôt facile d'en faire pousser dans les jardins personnels, puisque la plante semble s'adapter à n'importe quelle condition climatique (pour autant qu'il s'enracine dans une terre riche et profite d'un arrosage quotidien). Comme son nom l'indique, ce lys possède une couleur et des reflets cuivrés. Les pousses les plus jeunes sont inodores alors que les spécimens plus âgés dégagent une forte odeur rappelant le musc. Au toucher, la plante demeure lisse et grasse. Séchée, elle peut être utilisée dans de nombreuses concoctions servant à purger l'organisme d'humeurs malsaines. Le goût demeure en revanche amer et désagréable. Il faut faire attention car, si la plante n'est pas bien séchée, sa consommation peut entraîner de nombreux problèmes de digestion, voire de dangereux saignements intestinaux.

Miel de médérice



Propriétés : Régénération / Exubérance / Faiblesse

Restriction de culture : Fragile

Description : Le miel de Médérice est produit par une espèce d'abeilles spécifique à Cassolmer. Ces abeilles uniques ne butinent que la fleur que l'on nomme « Médérice ». Belle fleur aux pétales noirs, elle est unique et indigène aux collines de Peyguevan. Pour une raison que l'on ignore, la Médérice, utilisée par les apothicaires et les alchimistes de tous les temps, est aussi le seul moyen de subsistance de cet insecte qui en tire son miel. Poussant sous le couvert de la forêt, la Médérice est unique en son genre comme en témoigne sa couleur aussi sombre que l'ébène. Une fois récolté, le miel au goût exceptionnellement sucré peut être raffiné afin d'en tirer plusieurs produits. Il s'agira, dans sa forme commune, d'une pâte noirâtre aux effets apaisants se rapprochant des drogues douces. Toutefois, les alchimistes pousseront un peu plus le raffinage de cette pâte afin d'en extraire une poudre concentrée. En raison de la sensibilité des abeilles et de la fragilité de la fleur de Médérice, la reproduction des conditions de récolte de ce miel en dehors de Peyguevan est fort coûteuse et complexe.

Noirose



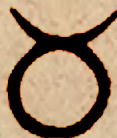
Propriétés : Neutralisation / Maléficiencie / Calme

Restriction de culture : Nuisible

Description : La Noirose se trouve exclusivement dans la forêt d'Ébène. C'est une mousse rougeâtre et humide qui peut être confondue, par celui qui la découvre, avec une tache de sang encore fraîche. Pouvant recouvrir une surface de plus de trois mètres, la Noirose prolifère très rapidement. Grimpant dans les arbres, poussant sur les cadavres et même sur les campements abandonnés, elle donne l'impression d'agir tel un parasite

à la recherche d'une proie à assimiler. Des rumeurs et des contes racontent même qu'un voyageur perdu dans la forêt aurait vu ses bottes se faire consumer par ladite mousse alors qu'il tentait de retrouver son chemin. Si ce n'avait pas été de ses réflexes aguerris, il en aurait pu y perdre ses pieds, voire sa vie. Il s'agit bien sûr d'une simple histoire corrézienne. Toujours est-il que la Noirose pousse rapidement, et qu'une fois cueillie, cette dernière doit être maintenue dans un bocal bien fermé afin de limiter son expansion. Plusieurs alchimistes ont perdu de nombreux ouvrages et produits lorsqu'ils prirent conscience trop tard que la Noirose se propageait partout dans leur atelier. Pour sa destruction, le feu demeure une option rapide et efficace. La Noirose peut être utilisée dans la préparation de nombreuses concoctions servant à affecter le cerveau de son consommateur. Certains mélanges peuvent ainsi diminuer les douleurs provoquées par des blessures sérieuses, sans pour autant soigner ladite blessure. La Noirose est également utilisée dans des potions hallucinatoires puissantes. La victime d'un tel poison pourrait tomber dans une paranoïa horrible qui pourrait éventuellement évoluer en envie meurtrière soudaine et irrépensible.

Plante d'Hara



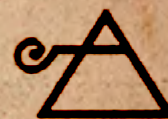
Propriétés : Aliénation / Purgation / Mort

Restriction de culture : Nuisible

Description : Autrefois répandue un peu partout en Pyrac, la plante d'Hara est aujourd'hui beaucoup plus difficile d'accès. Il a été rapporté que de nombreuses pousses ont pu être observées aux alentours de la lagune d'Émeraude à Salvamer ainsi qu'à l'extrême sud de Cassolmer. Possédant un feuillage sombre, plat et disparate, il est plutôt aisé de reconnaître un spécimen de cette plante dans une flore colorée. Il est intéressant de constater que la plante d'Hara ne possède aucun consommateur dans le monde animal, puisqu'une simple feuille digérée peut apporter avec elle son lot de complications. Lors de sa cueillette, il est important pour les alchimistes invétérés de procéder à une extraction en douceur, celle-ci supervisée par de nombreux assistants. Une fois retirées du sol, les racines gorgées de sève projettent souvent leur contenu de gauche à droite et cela peut entraîner de nombreux dangers. Une goutte dans un œil peut entraîner une brûlure et une contamination irréparable, alors qu'au simple contact

sur la peau, le liquide gluant peut apporter des lésions cutanées permanentes. Une fois sécurisée, la plante d'Hara peut être replantée en terre sans problème. Les feuilles de la plante d'Hara peuvent être utilisées dans un processus complexe servant à la production d'une concoction qui a comme caractéristique de libérer les femmes d'une grossesse « indésirable ». Mais attention, ce mélange doit être préparé par un véritable alchimiste professionnel, car un mauvais dosage peut apporter la mort de la mère et de l'enfant. Les organes de la pauvre victime se mettront à pourrir : la consommatrice dudit breuvage, tout comme l'enfant qu'elle porte, se verront alors littéralement consumés de l'intérieur. La plante d'Hara demeure également utilisée dans de nombreux poisons qui se mettront à agir au contact du sang ou de la chair fraîche. La plupart du temps, la peau de la victime noircira alors que des picotements laisseront rapidement la place à une douleur vive et insoutenable. La mort suivra peu après.

Poussière de perle rose



Propriétés : Faiblesse / Régénération / Euphorie

Restriction de culture : Robuste

Description : Les perles roses n'ont de perle que le nom. Celles-ci ont plutôt l'allure d'une fragile bille de minéraux rosés. Les perles roses se retrouvent presque exclusivement sur les berges des petites îles de Salvamer, près de Rozella et de Venezia. Elles sont le résultat d'une concrétion calcaire rare et unique se déroulant spécifiquement dans les eaux chaudes de Salvamer. Comme la perle rose est plutôt fragile, il est conseillé de la conserver dans un endroit protégé des vents et de l'air sec. Une fois retiré de son huître, l'objet doit être transporté dans un environnement humide sous peine de se désagréger rapidement. La perle peut garder ses nombreux attributs alchimiques seulement si elle repose dans un espace d'eau salé. Le bocal doit être nettoyé souvent afin d'éviter la prolifération d'éléments calcaires indésirables. Reposant ainsi dans son eau, la perle se mettra après quelques temps à produire une poussière rosée aux nombreux bienfaits. Le résidu peut être utilisé dans la concoction de nombreux baumes et drogues hallucinatoires. Un thé chaud fermenté de cette poussière causera cependant une somnolence douce et agréable, en plus de causer

un indescriptible besoin de silence. Malgré certaines rumeurs, aucun décès n'a été rapporté à la suite d'une ingestion en grande quantité de poussière de perle rose. Une dépendance peut toutefois se développer si le sujet est sujet à des douleurs chroniques ou à de maux constants. Après quelques années, la perle de rose perd de son éclat et de ses propriétés.

Poussière de roc du Val

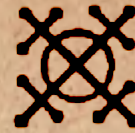


Propriétés : Purgation / Exubérance / Bienfaisance

Restriction de culture : Robuste

Description : Le roc du Val peut être récolté entre Laure et Cassolmer, près du lac du Val et du Val-Follet. Produire de la poussière réactive à partir de la pierre sédimentée qui le compose est un procédé complexe qui ne peut être réalisé que par des individus expérimentés et versés dans la géologie. Gigantesque filon rocheux d'une couleur bleuté se faulant dans les montagnes, ce minéral unique en Ébène est d'une dureté impressionnante et difficilement malléable. Qui plus est, le filon se retrouve dans des plateaux escarpés habituellement difficiles d'accès. Ainsi, organiser une expédition pour récolter ledit produit est souvent fort coûteux. À partir du moment où un morceau du roc est retiré du filon, il faut le maintenir à la température dans laquelle il se trouvait. S'il est gardé dans un environnement trop chaud, le bloc perdra sa couleur bleutée et s'effritera. Cette réaction chimique annonce la perte des nombreux attributs du roc. Si, au contraire, la température devient trop froide, le morceau du roc deviendra aussitôt plus dur que le plus résistant des métaux. Il sera alors pratiquement impossible de le broyer pour en extraire ses diverses propriétés. Dans des conditions parfaites, de la poussière du roc peut retirer la rouille la plus tenace. Elle nettoie sans brûlure les matériaux les plus difficiles. Elle est sans danger pour la peau humaine, ne réagissant pas aux substances organiques. Mais sur toute autre surface, elle peut redonner la gloire d'antan à une œuvre plusieurs fois centenaires. Étrangement, si elle est adéquatement administrée, elle créera un état de torpeur paralysant la réflexion d'un individu.

Rose du trône



Propriétés : Euphorie / Bienfaisance / Faiblesse

Restriction de culture : Fragile

Description : Petite fleur poussant dans les campagnes entourant la cité d'Yr, la Rose du trône peut être reconnue par ses pétales rougeâtres et sa forme rappelant un trône aux accoudoirs arrondis. Symbole populaire et romantique, il s'agit d'une plante popularisée pour son visuel accrocheur et sa douce odeur frivole. Elle peut être aisément cueillie trois saisons sur quatre, mais demeure fragile lorsqu'elle est mise en terre dans un endroit sec. Le sol dans lequel elle pousse doit être riche en minéraux et gorgé d'eau. Il est dit qu'il existe un spécimen hivernal de cette plante qui demeurerait à l'état floral, même caché sous une couche de neige. Les propriétés de ce spécimen hivernal sont encore inconnues à ce jour, puisqu'aucun n'a été réellement trouvé dans la nature. Néanmoins, les usages de la Rose du trône commune demeurent diverses, les recettes alchimiques qui y sont associées étant des premiers pas faciles pour les alchimistes néophytes. Sans grand danger, cette fleur peut même être utilisée en cuisine pour son goût subtil ou en peinture pour son pigment. Utilisée comme digestif alchimique, la fleur est fréquemment mélangée à des concoctions existantes qui sont réputées pour être plus difficiles à consommer. La Rose du trône aide donc à l'assimilation de produits souvent ardu à digérer. Certains prétendent même qu'il est possible de créer, avec l'aide de nombreux produits (dont la fleur), une vapeur rosée aux propriétés aphrodisiaques.

Sable de jais

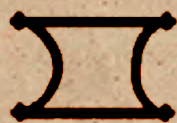


Propriétés : Calme / Bienfaisance / Aliénation

Restriction de culture : Robuste

Description : Récolté un peu partout sur les diverses plages d'Ébène, le Sable de jais est un condensé de résidus marins noirs qui demeure solide malgré la pression de l'eau et l'effet des vagues. Se présentant comme un amas de grains noirs agglutinés les uns aux autres, il est souvent facile à détecter lors des marées basses. Facile à transporter, il est important cependant de maintenir l'amas de grains ensemble car le simple fait de détacher certains morceaux entraînera la décomposition complète du produit. Une fois collecté, le Sable de jais possède de nombreuses propriétés intéressantes pour l'alchimiste convaincu. Tel que l'a enseigné Alix Franciel au début du siècle, il est possible de broyer le bloc entier et d'en mélanger la poudre dans une concoction huileuse afin de produire une crème utilisée lors des voyages dans des territoires glacials. En effet, la crème créée à partir du sable de jais peut être déposée sur la peau afin de maintenir la chaleur corporelle et limiter le risque d'engelures. Mélangé avec un produit collant, le Sable de jais peut également être utilisé comme isolant dans certaines demeures. Cette formation calcaire possède encore aujourd'hui de nombreux secrets à dévoiler aux alchimistes. Seul point négatif de sa récolte, il est normalement nécessaire, après l'avoir extrait de sa plage, de le laisser reposer au Soleil pendant quelques semaines afin d'en activer les propriétés.

Sable des steppes



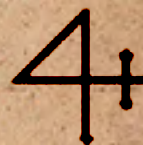
Propriétés : Faiblesse / Calme / Purgation

Restriction de culture : Robuste

Description : Unique au Sarrenhor, le sable des steppes est un produit fascinant. Mélange de nombreux matériaux granulaires provenant de la désagrégation de la terre des steppes, ce sable est le résultat du hasard

le plus improbable qu'il soit. En pleines steppes du Sarrenhor, il est possible de trouver entre deux collines une marque distincte, ressemblant à une accumulation rocheuse rougeâtre et jaunâtre. Ce dernier doit être collecté de manière extrêmement précise car une erreur dans la cueillette peut rendre le « sable » instable et ainsi éliminer ses nombreuses particularités. Même dans la nature, la composition du sable des steppes demeure précaire et éphémère. Une fois recueilli, le sable des steppes doit être déplacé dans un environnement vierge de tout minéraux complexes. Il est important de le laisser le plus souvent possible dans un endroit coupé du vent et des courants d'air. Dans un récipient de verre, les grains peuvent être chauffés durant de nombreuses heures, faisant ainsi calciner la texture externe du sable. Une fois brûlé, les grains peuvent être broyés complètement afin d'en extraire une poudre grise teintée de rouge sang. Humectée d'un liquide adapté, cette poudre produira une pâte qui pourra être utilisée pour de nombreux baumes pour des blessures externes graves. La pâte peut être utilisée comme un excellent coagulant, stoppant aisément les pertes de sang importantes.

Sève de Caïr



Propriétés : Sensibilité / Faiblesse / Mort

Restriction de culture : Fragile

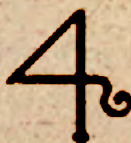
Description : Poussant de manière naturelle dans les collines du sud de Fel et de Laure, le Caïr est une cucurbitacée discrète. Sa tige formant une plante bouffante et tombante, il est facile de confondre ce type de courge avec n'importe quel autre buisson. Pourtant, l'observateur qui saura reconnaître les petites marques jaunâtres sur la tige verte pourra découvrir avec satisfaction la présence sous les feuilles un légume à la couleur rouge et aux excroissances sombres. A priori, le Caïr ne représente aucun danger s'il est cuit de manière appropriée. Toutefois, lorsqu'il est cru, il est possible de trouver dans sa chair de nombreuses veines végétales dans lesquelles circule une sève fortement toxique et létale. Le liquide étant dangereux au contact, il doit donc être manipulé avec précaution. Une fois transporté dans une fiole ou tout autre récipient en verre, la sève du Caïr peut être utilisée dans la fabrication de nombreux poisons efficaces et dangereux. Il faut cependant être conscient de son temps d'activation dans l'organisme. L'absorption de la sève se fait lentement



par la digestion et son goût demeure fort et prononcé. Ainsi, un individu pourrait prendre conscience rapidement qu'il a été empoisonné et réagir en conséquence. Il est donc important de bien diluer la sève dans un plat ou un alcool fort afin de cacher le goût du produit. Le poison peut souvent être utilisé afin d'éliminer de la vermine ou des prédateurs naturels. La mort est sans douleur et longue alors que le condamné sentira ses forces le quitter tranquillement. Tout de même, si le Caïr est cuit convenablement, la sève se diluera dans le légume et deviendra absolument inefficace. Parmi les recettes connues, le potage de Caïr salé et poivré est un met fort apprécié par les habitants de Jéranbourg.

puissants. Bien dosé, la sève du Kire peut entraîner un individu dans un comportement intense et chaotique avant de finalement l'emporter dans la mort. Dans cette situation, la victime s'est le plus souvent étouffée avec sa propre langue. Ironiquement, ces dangereuses caractéristiques ont pour effet secondaire de faire de cette sève un agent liant phénoménal en alchimie.

Sève de Kire



Propriétés : Calme / Exubérance / Mort

Restriction de culture : Fragile

Description : Le Kire est un grand arbre fruitier autrefois commun sur l'île de Kessa, à Pyrae. Malheureusement, depuis la disparition de cet endroit exotique, l'implantation du Kire s'est avérée complexe et fastidieuse sur le continent. C'est seulement dans les endroits les plus humides d'Ébène -dont le nord des Saulnières à Salvamer et Norforte à Avhor- qu'il est possible de retrouver quelques spécimens importés, chétifs et malades. Dépasant les quinze pieds, cet arbre a une forme de poire et est aisément reconnaissable par son feuillage lustré et réfléchissant. De nombreux ouvrages portant sur les diverses utilisations de l'arbre étaient disponibles auparavant en Pyrae mais, depuis la destruction de l'île, la majorité de ces connaissances et écrits ont disparu. Par le bouche à oreille, de nombreux éléments refont surface ici et là, mais il en reste encore beaucoup à faire avant de comprendre à nouveau la complexité du Kire. Néanmoins, il est pertinent de rappeler les diverses caractéristiques de la sève de l'arbre. Effectivement, lors des périodes plus chaudes de l'année, Kire sécrète une sève gluante et florale. Celle-ci émet des émanations douces et agréables, attirant de nombreux volatiles et insectes. Mais attention, la consommation de cette sève, aussi minime soit-elle, entraîne une augmentation du rythme cardiaque effarante. Brûlée dans une pipe conçue pour l'occasion, ladite sève peut apporter une euphorie déconcertante et incontrôlable. L'utilisation plus vicieuse de la sève du Kire se retrouve dans la concoction de son mélange avec d'autres psychotropes

Sève de pin noir



Propriétés : Sensibilité / Maléficiencie / Mort

Restriction de culture : Nuisible

Description : La sève prisée du pin noir se retrouve exclusivement à la lisière de Val-de-ciel et de Corrèse. Ce pin a l'allure austère pousse dans tout le royaume, mais seulement le spécimen de la lisière des deux nations précédemment nommées possède cette fameuse sève a l'allure de goudron. Lors des chaudes journées d'été, le liquide peut suinter des arbres plus âgés et ainsi empoisonner les bêtes habituées à vivre perchées dans les branches des conifères. L'odeur émanant de la sève est hautement toxique et peut intoxiquer une personne adulte en moins de cinq minutes. Si ingérée, la sève vient à envahir les poumons par ses émanations et un individu en santé peut décéder dans les 48 heures suivant la consommation. Si ce dernier survit à l'expérience, il aura certainement de nombreux handicaps respiratoires permanents. Afin de cultiver cette sève aux dangereuses propriétés, le pin noir doit être défriché à l'adolescence puis replanté dans un endroit espacé. Le danger ne provient pas de la perte du spécimen, mais bien plutôt de la destruction de ses voisins de plantations. Effectivement, si la température devient trop chaude et sèche, l'arbre se fendra et la sève s'écoulera. Des plantations entières de fruits et de légumes peuvent être perdues de la sorte en raison de la toxicité physique du produit. Le spécimen doit être alors arrosé le plus souvent possible afin de maintenir une écorce bombée d'eau et malléable. Bien prendre note que le spécimen transporté ailleurs ne donnera jamais de cocotte permettant sa prolifération.

Tonic d'argousier



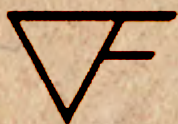
Propriétés: Régénération / Purgation / Maléficienne

Restriction de culture: Robuste

Description: L'argousier est une baie orangée commune cultivée dans les steppes du Sarrenhor et dans l'ouest de Cassolmer. Poussant en grappes dans des arbres fruitiers, il est facile d'en trouver et d'en cultiver. À la base, la baie peut être utilisée pour de nombreux usages. Allant à la prise de poids à la pousse de cheveux, les utilisations de la baie d'argousier sont multiples et diverses. Sous forme de tonic, les baies peuvent soigner toutes sortes d'affections de la peau et des muqueuses. En association avec d'autres plantes, l'argousier est également utilisé pour traiter certains troubles respiratoires et d'inflammations des poumons. Il est un excellent destructeur de microbes et de parasites, mais il faut être conscient que ses propriétés ne sont pas magiques pour autant. Le tonic peut être consommé par tous, mais il est déconseillé de l'utiliser lors de la grossesse et chez les vieillards. Certains cas de complications ont déjà été relevés. Pour l'application externe, la crème de l'argousier peut être utilisée pour soigner des brûlures profondes. Il est important lors de la mise en terre de la pousse de laisser beaucoup de place à l'arbre, celui-ci croissant dans les aires dégagées.

la Verdère demeure une plante fortement convoitée par de nombreux insectes et autres invertébrés. Une fois retirée de son plan d'eau, elle peut survivre à l'air sec durant une bonne semaine. Elle doit tout de même être replantée dans un étang d'eau douce sinon elle se flétrira rapidement, perdant ainsi de ses attributs alchimiques. Lorsque la fleur atteint sa maturité, elle peut être utilisée comme calmant, voire comme somnifère lorsqu'une forte dose est administrée. Brûlées, les émanations du végétal apportent des effets psychotropes, voire euphorisants. Elle peut ainsi diminuer les sensations de douleurs aiguës et les malaises causés par l'arthrite. ✱

Verdère



Propriétés: Calme / Euphorie / Neutralisation

Restriction de culture: Robuste

Description: Plante aquatique des eaux douces, la Verdère est aisément reconnaissable en tant que fleur verte et dominante. Trouvable en grande quantité dans les plaines inondables des Salimes à Fel et dans le nord de Corrèze, ce végétal est trouvable plus difficilement au Sarrenhor et en Val-de-Ciel. Dégageant une odeur envahissante semblable à celle du bois humide,

