



L'ENCLAVE

AVÈNEMENT

Chapitre IV

Livre de règles

version 4.5

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	14
4. La formation du personnage.....	14
5. Et les nouvelles joueuses?.....	15
DÉROULEMENT D'UNE ANNÉE.....	16
En résumé... ..	16
En détail.....	18
LES RÉGIONS.....	20
Les puissances	20
LES PROJETS.....	21
Qu'est-ce qu'un projet?	21
Mise en branle d'un projet	23
Mener à terme un projet	23
Degré de la réussite	24
S'opposer à un projet	24
Et en cas d'absence?.....	25
Conclusion	25
LA NÉGOCIATION.....	26
Les Ducats	26
Les Bons de ressources.....	26
Les Biens ouvragés.....	27
Les Faveurs et les Contacts	27
Le personnage.....	28
L'ÉVOLUTION DU PERSONNAGE	30
Les habiletés.....	30
Les villas	32

Les titres et l'influence	32
Précisions Le PvP	34
LA CONSTRUCTION	35
LES MAISONS	36
Rejoindre une maison.....	37
LES CAUSES	38
LA MORT ET LA RETRAITE.....	40
Ralentissement de l'évolution.....	40
Héritage	40
LA CRIMINALITÉ.....	42
Le Solitaire.....	42
Le chef de cartel.....	42
La justice.....	43
Appel à un cartel	45
Blasphème, hérésie et occultisme.....	45
LE JEU EN SALLE.....	48
S'ENRICHIR EN SALLE.....	50
LES MISSIONS EN VILLE	51
LES FORMATIONS	52
L'Alchimiste	52
L'Aristocrate	60
L'Artisan/Artisane	64
L'Érudit/Érudite.....	67
Le/la Militaire.....	70
Le Négociant/ La Négociante.....	72
Le Religieux / La Religieuse	74
LES TITRES ROYAUX	78
ANNEXES.....	80
LISTE DES RESSOURCES.....	82
LISTE DES HABILETÉS.....	84
LISTE DES ANNEXES DE VILLA	90
LISTE DES RABAIS SUR LES HABILETÉS	93
LISTE DES INGRÉDIENTS ALCHEMIQUES.....	95



Mot de l'organisation

Dix années et trois 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* a fait le choix, depuis son troisième chapitre, de plonger dans une aventure purement narrative 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 et changera le visage du monde connu 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 des peuples célésiens. 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 personnages, les personnages peuvent tisser leur réseau de contacts, gagner en influence 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 entre les chapitres.*

Présentation

Le théâtre incarné d'*Avènement* est entièrement tourné vers une finalité narrativiste. La création d'une histoire stimulante créée et altérée par les personnages y est une priorité. Tous les autres volets du jeu – géopolitique, technique, évolutif, 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* se déroulent sur le continent d'Ébène, dont les diverses régions fictives ont un saveur européenne médiévale/Renaissance. Les participants y incarnent des courtisans, émissaires et dignitaires évoluant au sein d'une cour royale divisée dirigée par une souveraine spirituelle, la Divine Adrianna.

UNE ANNÉE SUR HUIT ACTIVITÉS

Une année est théoriquement 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 : construire un monument, explorer une ruine, renverser un seigneur, etc.) qui se dérouleront dans le monde, 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, déclament des annonces, 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 : titres et influence, habiletés, possessions, 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. 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 dans une année.

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 capacités uniques en salle.

Titre : Statut privilégié représentant l'influence d'un personnage dans un domaine dans une région spécifique. Acquis grâce aux "Points d'Influence".

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, titres ou autres variables.

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

*Fonctionnement
général*





Création du personnage

Avant tout

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

Plusieurs types de personnages fréquentent la Cité d'Yr, capitale spirituelle des peuples célésiens : courtisanes en quête d'influence, déléguées officielles des régions du continent, dignitaires en quête d'ascension, etc. Bien sûr, ceux-ci pourront évoluer et tracer leur destinée, mais il faut d'abord faire ses preuves. Or, qu'est-ce qui définira ses premiers pas à la cour? Trois questions préalables permettent d'y voir plus clair :

- * Dans quel domaine oeuvrera le personnage? Le militaire, la politique, 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 toutes considérations techniques, ce sont ces trois questions fort générales et détachées du contexte de jeu qui constituent 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*

Tous les personnages fréquentant la cour d'Yr sont originaires d'une région géographique fidèle à la Foi au Céleste. Après une brève période d'unité, le royaume d'Ébène s'est divisé en plusieurs régions autonomes auxquelles s'ajoutent les domaines de la Divine et les colonies nouvelles ébènoises.

Chacune de ces régions présente des caractéristiques culturelles, politiques et idéologiques qui lui sont propres, influençant directement la personnalité de celles qui y sont éduquées. Treize lieux d'origine sont donc à la disposition des participantes :

Palatinat d'Avhor :

Lieu de fête et de culture où l'art se jumelle à la quête de plaisir et où, dans la vie comme dans la mort, on célèbre la musique et les moments uniques.

Inspirations : Italie de la Renaissance.*

Duché de 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.

Duché de 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.

Duché des Crânes :

De pirates à corsaires, de corsaires à seigneurs, les capitaines du Duché des Crânes affirment leur hégémonie sur la Vaste-Mer et explorent les mystères de ce monde.

Inspirations : Ligue de corsaires, explorateurs de l'occulte.

Duché de 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.

Palatinat de Laure :

Peuple aux mille blasons nobles, les Lauroises se perçoivent comme le cœur de l'ancien royaume d'Ébène. Protectionnistes et fières, elles sont en quête de leur puissance d'antan.

Inspirations : Suisse et Flandres de la Renaissance.

Palatinat de Salvamer :

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

Inspirations : Portugal des grandes explorations.

Palatinat du 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.

Marquisat du 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.

Les îles orientales :

Dans les jungles de l'île de Kessa et ses archipels, la Ligue indépendante de Kessa préserve

les traditions uniques de l'ancien peuple pyréen. Celle-ci est jouxtée par le Palatinat de Pyrae, sur la modeste île d'Hara, fidèle à la Divine et ses politiques. Les deux gouvernements prétendent représenter la vraie culture pyrénienne, aussi diplomate que belliqueuse, suave que féroce.

Inspirations: Maroc médiéval, Perse, culture Maori.

République sereine de Havrebaie:

Née dans l'ombre de la Cité d'Yr, la République sereine de Havrebaie étend désormais ses ramifications commerciales et technologiques en Ébène et au-delà.

Inspirations: République marchande de Venise, hanse marchande et industrielle.

Cité d'Yr et domaines royaux:

Capitale des peuples célésiens, la Cité d'Yr est l'hôtesse des réceptions ébènoises et de la cour de la Divine. Son peuple est cosmopolite et ambitieux.

Inspirations: Paris et Versailles sous Louis XIV.

Colonie de la Terre des Roses:

Première colonie d'Ébène, 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 l'aideront à définir ses réactions et ambitions lorsque des enjeux dépassant ses intérêts personnels se présenteront à lui. Ces choix idéologiques sont divisés en cinq grands axes (voir la section « Les causes ») et, pour chacun des cinq axes, une option doit être sélectionnée :

- * Autoritarisme vs Republicanisme
- * Droits de la noblesse vs Droit du commun
- * Unité du culte vs Liberté de culte
- * Monopole vs Libéralisme
- * Patriostime vs Humanisme

4. La formation du personnage

Tout personnage – sauf avec autorisation de l'Organisation – débute en tant que simple courtisan, dignitaire ou délégué au palais d'Yr. Il ne détient ni titre, ni statut particulier. Il devra, par ses actions, progresser à la cour afin d'améliorer son sort. Toutefois, il détient une formation de base lui accordant des privilèges uniques lors des tractations en salle. Voici ces formations :

Alchimiste :

Peut concevoir des potions et élixirs ainsi que s'acquitter de requêtes royales. L'Alchimiste est le seul personnage pouvant prétendre pratiquer la médecine.

Aristocrate :

Assure le déroulement de l'Assemblée d'Ébène. De plus, peut diminuer le coût d'acquisition d'un point d'Influence, appuyer ou contester la candidature d'une enquêtrice laïque, agir à titre de diplomate dans une nation étrangère et augmenter la puissance d'une région célésienne lors d'un événement mondain en salle.

Artisan/Artisane :

Peut fabriquer l'entièreté des Annexes de villa et des Biens ouvragés. Peut appuyer ou condamner des projets géopolitiques et guider des projets d'amélioration.

Négociant/Négociante :

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

Religieux/Religieuse :

En fonction de sa position au sein du clergé de la Foi céleste, participe à l'interprétation des dogmes, à l'inquisition des criminels religieux et à l'administration de la religion. Peut être confesseuse d'autres personnages.

Érudit/Érudite :

Peut mener des recherches académiques et émuler les aptitudes des autres formations.

Militaire :

Peut créer une garde armée personnelle, participer aux Tournois de la Divine lors des tractions festives et agir à titre de mercenaires.

Bien sûr, chaque personnage peut décliner ces formations générales à sa guise (ex Une Artisane pourrait être une peintre, une Militaire une Stratège de guerre, etc.).

Il est possible d'obtenir une formation supplémentaire après la création du personnage. Toutefois, pour ce faire, il faudra être officiellement l'apprentie d'un personnage déjà détenteur de la formation désirée pendant trois tractation. Il faudra 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'une tutrice à la fois. Il est à noter que les rencontres des formations se déroulent simultanément en début de tractation et que le personnage devra établir ses priorités.

5. Et la nouvelle joueuse ?

La première tractation d'une participante peut être déroutante. Il est en effet tout à fait normal d'entretenir certaines questions devant la profondeur de l'univers de jeu 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 personnages 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. **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.
5. **La première réunion** : En début de tractation ont lieu les réunions de formation. Les nouveaux personnages y sont présentés et peuvent découvrir les enjeux en cours pour l'événement.

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 ...

À l'automne 2023, nous sommes à l'automne 383. 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 383 » lorsque l'été débutera, du « 120^e jour de l'été 383 » pour son dernier jour et du « 1^{er}

jour de l'automne 383 » pour le jour suivant. La première tractation d'une saison est toujours le 1^{er} jour de cette saison et la seconde le 60^e jour. 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, il doit l'annoncer sur sa fiche de personnage et préciser sa nature. Si la chose est annoncée assez tôt, le projet sera publiquement déclamé et un bonus de ducats pourrait être accordé.
2. *Lors de la tractation* : Mise en branle ou opposition aux projets par l'accumulation 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 personnages par rapport aux projets mis en branle. Entraînement des habiletés 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.

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)

Les informations concernant l'univers d'*Avènement* sont réparties en deux lieux. Les renseignements sur l'univers en général (ex : régions, nations étrangères, religion, etc.) sont consignés sur le site web de l'Enclave. Les informations portant sur les personnages (ex : fiches, titres, villas, etc.) sont recensées sur le Gestionnaire de personnages. Sur le celui-ci, des carte interactive présentant les propriétés, titres et villas avec tous les personnages associés sont disponibles en tout temps pour

les participants.

Idéalement, autant le site web que le Gestionnaire de personnages sont mis à jour environ une semaine avant une tractation. Ainsi, s'il le souhaite, à la lumière de ceux-ci, un personnage peut énoncer un projet pour la tractation à venir. Les projets 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 (voir la section « Les projets »).

Dans la mesure du possible, les projets seront déclamés publiquement sur les réseaux sociaux avant l'événement. 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 »). Il est possible de démarrer un projet en salle en avertissant le Juge royal, mais sous certaines conditions et au prix d'un certain 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 des forces géopolitiques d'entrer dans son plan, rencontre d'obstacles à surmonter, gestion des oppositions, etc. Les participants s'acquittent 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 (par le Gestionnaire de personnages)

* **Précisions aux projets :** 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. Ils peuvent offrir leurs commentaires sur le dernier événement, ou encore mentionner des dépenses autres (ex : acquisition de titre) ou suggestions concernant leur personnage.

* **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. Les habiletés sont acquises après la résolution des projets.

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

L'Organisation dévoile publiquement les rétroactions (résultats des projets) sur le Gestionnaire de personnages et Facebook. Afin d'assurer une vision d'ensemble pour tous les participants, un résumé des rétroactions est réalisé dans la "Sentinelle d'Yr", un journal en-jeu. *

Les régions

L'essence du jeu politique du quatrième chapitre d'*Avènement* réside dans l'éclatement de l'ancien royaume d'Ébène. D'une nation unie sous une seule reine toute-puissante, les peuples célésiens se sont divisés en plusieurs régions autonomes. Si celles-ci demeurent soumises spirituellement à la Divine Adrianna siégeant dans la Cité d'Yr, elles servent avant tout leurs propres intérêts géopolitiques dans le monde. En ce sens, nous avons affaire à un jeu multipolaire fluctuant au gré des alliances, conflits et complots.

Tous les personnages fréquentant le palais d'Yr proviennent d'une région célésienne. Ceux-ci pourront être des représentantes officielles appartenant à une délégation diplomatique, des courtisanes en quête d'ascension ou des dignitaires reconnues. Du moment qu'elle gagnera en influence et en renom, son attachement à une ou plusieurs régions grandira.

Les puissances

Chaque région est définie par 6 "puissances" représentant ses capacités dans des domaines spécifiques et permettant à l'Organisation d'évaluer son rôle lors d'événements géopolitiques :

- ❖ **Politique** : La stabilité de la région et la capacité de ses autorités à exercer leur justice et leur lois et à être acceptées de la population.

- ❖ **Économique** : La prospérité générale de la région, la vitalité de son commerce et de son industrie et ses réserves monétaires.
- ❖ **Militaire** : La force des armées et des fortifications et l'ampleur des troupes et la qualité de leurs équipements.
- ❖ **Académique** : L'éducation de la population et le dynamisme des recherches, l'état de la technologie, la présence d'érudites et spécialistes de renom.
- ❖ **Religieuse** : La ferveur de la population, sa fidélité aux religions locales et sa volonté de participer à leurs rites.
- ❖ **Criminelle** : Le réseau interlope et ses ramifications et la présence et le professionnalisme d'organisations structurées oeuvrant en marge des lois.

Chaque puissance est quantifiée de 0 à 100 :

- ❖ 0-20 : En crise
- ❖ 21-40 : Faible
- ❖ 41-60 : Moyenne
- ❖ 61-80 : Forte
- ❖ 81-100 : Absolue

Chaque "point de puissance" a une valeur de 10 ducats. Les puissances sont donc à la fois des réservoirs de richesses et des cibles d'investissement. En dehors de cette variable, les puissances ne sont pas détaillées numériquement. Nous n'entrons pas dans le calcul des troupes, le nombre de ducats en banque, la quantité de savantes, etc. Les puissances sont des valeurs interprétées selon les situations. ✱

Les projets

Qu'est-ce qu'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 l'exploration d'une ruine mystérieuse, le projet vise soit à modifier une situation dans une région du royaume, soit à faire progresser une intrigue en cours. Cependant, puisqu'il y a autant de projets possibles qu'il y a de personnages, ceux-ci sont divisés en trois catégories visant spécifiquement à satisfaire certains types de jeu et à assurer un jeu collectif intéressant.

I. Projet d'amélioration

Un projet d'amélioration vise le renforcement de la puissance d'une région choisie grâce à la construction d'une propriété, la fabrication d'un objet unique, le renforcement d'une troupe, etc. (ex : Construire un vignoble à Avhor, construire des navires de guerre pour l'armada de Salvamer, etc.).

- ❖ D'une durée d'une tractation, les projets d'amélioration peuvent se succéder et s'accumuler. Chaque tractation représente une étape claire et délimitée dans la réalisation de l'ambition ultime.
- ❖ Sauf exception, on ne peut pas s'opposer officiellement au projet d'amélioration.
- ❖ Contrairement aux autres types de projets qui sont plus libres dans leur réalisation, les projets d'amélioration ont une liste

définie de ressources, ducats ou autres investissements à acquérir pour être réalisés. Cette recette est obligatoirement créée et ratifiée par un Artisan.

- ❖ Ils ont une rétroaction narrative minimale.
- ❖ Si réussi, le projet d'amélioration augmente la puissance associée selon sa valeur d'investissement en ducats.
- ❖ Les investissements attribués à un projet d'amélioration ne sont pas récupérés : c'est une dépense déposée dans l'une des puissances d'une région. Cependant, son promoteur recevra un rabais en ducats sur l'acquisition de son prochain point d'Influence avec la région concernée.
- ❖ Un maximum d'un projet d'amélioration par domaine de puissance d'une région par tractation est possible.
- ❖ Pour plus de détails, voir la section « L'Artisan / L'Artisane »).

II. Projet personnel

Un projet personnel est une initiative de faible envergure de développement narratif sans implication durable sur les régions du royaume. (ex : Une cohorte de personnages va fouiller un château antique dans la forêt d'Ébène.).

- ❖ D'une durée d'une tractation, les projets personnels peuvent se succéder. Chaque tractation représentera une étape dans le récit se développant. Ainsi, en cas de revers, une seule étape sera compromise.
- ❖ Sauf exception, on ne peut pas s'opposer officiellement à un projet personnel. Cependant, des personnages pourraient



- ❖ l'infiltrer et l'altérer à l'interne en s'y investissant.
- ❖ Ne peut pas être soutenu par une Faveur de titre et n'a jamais d'impact sur la puissance d'une région. Du moment qu'un projet est appuyé officiellement par une région, il devient un Projet géopolitique et rencontre une opposition.
- ❖ Le promoteur ET les participants récupèrent sous la forme de ducats les investissements réalisés dans les projets personnels. Ce retour est garanti et indépendant des résultats scénaristiques du projet. Si le promoteur ne donne pas d'indications sur la répartition, elle sera à la discrétion de l'Organisation.
- ❖ N'accorde aucun bonus autres en ducats.

III. Projet géopolitique

Un projet géopolitique est une initiative visant à transformer une région -à l'interne ou par l'offensive-, affectant le scénario du jeu et altérant l'historique d'une ou de plusieurs régions. Un projet géopolitique a toujours une opposition (ex : Une troupe du Sarrenhor pille des marchés de Corrèse.).

- ❖ D'une durée d'une tractation, les projets géopolitiques, même d'ampleur, doivent être découpés en étapes claires. Advenant une défaite ou une riposte, seule l'étape concernée sera affectée.
- ❖ Il doit être appuyé par au moins un titré -par sa Faveur de titre- de la région

bénéficiaire. Plusieurs régions peuvent participer si des titrés de ces régions y investissent leurs Faveurs de titre. Cette alliance répartira les effets du projet sur les régions impliquées.

- ❖ Rencontre nécessairement une opposition d'une force géopolitique, qu'elle soit représentée ou non en salle. L'avancée de l'un est le recul de l'autre.
- ❖ Ne peut pas être clandestin (anonyme), sauf s'il est parrainé ou appuyé par un titré criminel grâce à sa Faveur de titre.
- ❖ Le promoteur ET les participants récupèrent sous la forme de ducats les investissements réalisés dans les projets personnels. Ce retour est garanti et indépendant des résultats scénaristiques du projet. Si le promoteur ne donne pas d'indications sur la répartition, elle sera à la discrétion de l'Organisation.
- ❖ À chaque tractation, au moins une "zone chaude" est identifiée par l'Organisation. Celle-ci représente un endroit où des enjeux importants sont en cours de résolution. Les projets géopolitiques se déroulant dans cette zone chaude accordent à leurs promoteurs un gain en ducats supplémentaire.
- ❖ S'il est soumis avant la date indiquée par l'Organisation avant une tractation, il accorde à son promoteur un gain en ducats supplémentaire.
- ❖ Un projet géopolitique s'opposant à une région pourrait subtiliser une part de la puissance de sa cible au profit de sa propre région. Le projet géopolitique ne créera jamais de puissance ; il ne fait que la transférer d'une région à l'autre, ou d'un domaine de puissance à un autre.

En raison de la potentielle confrontation qu'il implique, tout projet géopolitique (sauf criminel et, donc clandestin), doit respecter les étapes ci-dessous en salle :

1. Être publiquement annoncé dans la grande salle ou en présence d'au moins 15 personnes dans le cadre d'une scène ou d'une initiative publique et mobilisatrice, et ce au maximum deux heures avant la fin de la tractation (ex : querelle, conférence, sommet, exhibition, concours, danse, duel, etc.).
2. Être personnellement annoncé aux personnages concernés par l'opposition lors d'une rencontre officielle avec ceux-ci (ou leurs représentants), et ce au maximum deux heures avant la fin de la tractation.
3. Si les étapes d'un projet géopolitique forment un conflit plus large (ex : une guerre), les partis impliqués doivent tenir des négociations en personne à chaque tractation après la première.

L'objectif de ces mesures est de forcer les personnages en compétition à interagir ensemble en salle et diminuer les chances de mésententes hors-jeu.

IV. Autres initiatives?

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 personnages. Grâce à celles-ci, les participants 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.

Mise en branle d'un projet

Sauf exception, les participants initient les projets. Dans une section du Gestionnaire de personnages, ceux-ci peuvent être soumis avant la tenue d'une tractation. Il est aussi possible de le faire en salle auprès du Juge

royal, au prix d'une perte d'avantages et de rayonnement. 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 soumettre clairement celui-ci en offrant des informations essentielles :

- * Quelle est la catégorie du projet?
- * Quelle est la région bénéficiaire (sauf projets personnels)?
- * Quelle région ou faction subira les contre-coups de ce projet (projets géopolitiques)?
- * Quel changement vise-t-il à apporter? Ou quelle action cherche-t-il à réaliser?
- * Fait-il partie d'une ambition plus grande?

Mener à terme un projet

Une fois soumise à l'Organisation, l'initiative doit être mise en branle. Cela se fait en salle par la mobilisation d'appuis, la tenue de scènes publiques et l'amasement de ressources. À son arrivée, le promoteur se verra confié un tiroir hors-jeu lui permettant de conserver ce qu'il aura récolté. Tout un chacun pourrait 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. 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.

Par la suite, c'est aux personnages d'amasser ce qu'ils désirent et estiment suffisant pour parvenir à leurs fins (sauf les Projets d'amélioration qui ont une liste définie). Plusieurs types de réalisations permettent d'augmenter ses chances de réussites (voir ci-dessous).

Un promoteur faisant valoir certaines actions après l'événement sur le Gestionnaire

de personnages 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 ou cartes-personnages investies par un autre personnage sans son autorisation.**

Degré de la réussite

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. Les valeurs exactes des variables est gardée confidentielle en raison de leur caractère changeant. Effectivement, celle-ci dépend du nombre de participantes présentes en salle, de la nature du projet et de potentiels événements en jeu.

Cependant, il est important de trouver un équilibre entre les cartes-personnages et les autres investissements :

- ❖ Les habiletés détenues par les cartes-personnages et contacts déterminent le maximum possible de points d'un projet. Un projet ne peut avoir plus de points que ce que lui permet la somme des habiletés des personnages ou contacts en présence.
- ❖ Les autres investissements déterminent le nombre de points : Faveurs de titre, Faveurs, ressources, biens ouvragés, potions et élixirs, initiatives mobilisatrices en salle, pouvoir de formation, etc. **Les ducats n'accordent aucun point et n'ont pas d'utilité dans un projet.**

L'ampleur de la réussite d'un projet personnel ou géopolitique est déterminée par sa position par rapport aux autres projets en cours, et par la puissance de la région ou faction à laquelle il s'oppose. Toutefois, il est essentiel de garder à l'esprit que toutes ces balises servent

avant tout de supports à l'interprétation de l'histoire. La création d'un récit stimulant est toujours l'objectif final des projets.

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 tiroir, l'annonce en salle et l'amasement d'appuis.

Cependant, le contre-projet n'est pas un « tout ou rien », mais une initiative permettant de résister à une attaque ou créer une "troisième voie" issue de la rencontre des intérêts divergents.

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. Celles-ci ne pourront jamais être transférées à un autre personnage ; pour les engranger, un personnage doit revenir en salle **et les réclamer**.

Au-delà de deux tractations, ces privilèges cessent de s'accumuler.

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 dépendra des appuis qu'il rassemblera autour de lui en salle. Rarement -voire jamais- un projet sera un échec complet ; il provoquera toujours un effet sur l'univers de jeu.

Rappelons en terminant que rien n'oblige les participants à prendre ces rôles de « leadership » ; offrir ses appuis aux projets d'autres personnages peut s'avérer être un investissement stratégique ! *



La négociation

petite et grande taille. Les petits carats ont une valeur de 5 Ducats tandis que les grands valent 25 Ducats.

Afin d'assurer son ascension, 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 Ducats

Les Ducats sont des pièces d'argent jouant le rôle de monnaie des nobles. Ils constituent la base de l'économie lors des tractations ; tout peut être converti en ducats. Ceux-ci permettent d'acheter les entraînements après la dépense de points d'expérience afin gagner d'améliorer les habiletés du personnage, d'acheter des points d'Influence, 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 fréquents :

* **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

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. Les bons de ressources servent 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 spécifiques 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 inutilisés 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 ». Des ressources rares pourraient être découvertes en-jeu.

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 »). D'une valeur supérieure aux simples bons de ressources et étant préservés entre les 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 soit, prêtés, soit consommés dans le cadre de projets afin d'augmenter ses chances de réussite et ses impacts. 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 autre 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 ouvragé.

Faveurs et contacts

Tout personnage reçoit au début de chaque tractation quatre petits papiers correspondant à ses Faveurs personnelles. Sur trois de ceux-ci est indiqué un sceau correspond au domaine de formation du personnage : militaire, religieux, commercial, politique, académique,



artisan et alchimique. La quatrième est aux couleurs de la région à laquelle il appartient et est appelée "Faveur diplomatique". 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. La Faveur diplomatique du personnage ne peut être investie que dans des projets et uniquement lorsqu'ils n'impliquent pas directement la région en question.
- * **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 recevoir une habileté 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'en 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 personnages 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 blasphèmes ? Une stratège rompue 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 inégalables ; 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. Chaque niveau d'habileté coûte habituellement 3 points d'expérience pour être entraîné, 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, 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 personnages 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 l'Annexe nécessaire à l'entraînement de l'habileté recherchée. Cette possibilité peut se confirmer sur le Gestionnaire de

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

Chaque habileté comprend trois niveaux de maîtrise : Apprenti, Expérimenté et Maître. 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, 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.

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, il 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.

Dans le cadre des projets, les habiletés détenues par un personnage ou un contact déterminent le maximum possible de points du projet. Rien ne sert d'avoir six trébuchets s'il n'y a pas d'experts pour les manipuler !

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 ».



Les villas

Les courtisanes les plus en moyens peuvent éventuellement acquérir une villa dans la Cité d'Yr et Havrebaie. 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 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 »).

Dans les deux cas, les personnages doivent s'adresser au Commissaire 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. Chaque entraînement réalisé dans une villa aura un coût de 5 ducats d'entretien directement imposé à son propriétaire. 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.

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.

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

Titres et influence

L'Influence est au coeur de l'évolution du personnage dans les hautes sphères de la géopolitique en Ébène. Celle-ci se traduit par les « Points d'Influence ». Ces points permettent, lorsqu'ils sont dépensés, d'acquérir des titres dans une ou des régions célésiennes.

L'acquisition d'un point d'Influence se fait exclusivement par la dépense de la somme de 75 ducats sonnants ; les équivalences (ex : ressources) ne sont pas acceptées. Il est possible de diminuer le coût d'un point d'Influence de 25 ducats (coût final de 50 ducats) en obtenant l'appui signé d'un Aristocrate de la région concernée. S'il n'y a pas d'Aristocrate en salle, une missive peut être envoyée à un PNJ concerné en ce sens selon les règles d'envoi de missives habituelles.

Les points d'Influence sont toujours appliquée à une région, mais ne sont pas a priori associé à un domaine de puissance. Un personnage pourrait donc les amasser et décider plus tard comment les dépenser. Lorsqu'il le décidera, le personnage pourra les dépenser afin d'acquérir un titre de son choix. Les titres correspondent aux domaines de puissance des régions : Politique, Économique, Religieux, Militaire, Académique et Criminel.

Sauf pour le domaine criminel, **acquérir un titre coûte autant de points d'Influence ET de points d'expérience que le niveau du titre acquis (1=1, 2=2, 3=3, 4=4)**. Dans le domaine criminel, un titre coûte toujours 2 points d'Influence et 2 points d'expérience. Il est impossible d'acquérir plus d'un titre ou niveau de titre par tractation.



Lorsqu'il dépense ses points d'Influence, le personnage acquiert dans la région ciblée une propriété représentant le titre obtenu. Un propriété est un lieu physique incluant une ou plusieurs constructions, ses environs et ses occupants. Par la suite, plus le personnage acquerra de propriétés, plus son titre augmentera en portée. Ainsi :

POLITIQUE

- ❖ Niveau 1 : Manoir (Bourgmestre)
- ❖ Niveau 2 : Hameau (Seigneur/Seigneuresse)
- ❖ Niveau 3 : Bourg (Baron/Baronne)
- ❖ Niveau 4 : Cité (Comte/Comtesse)

ÉCONOMIQUE

- ❖ Niveau 1 : Exploitation (Selon la corporation)
- ❖ Niveau 2 : Atelier (Selon la corporation)
- ❖ Niveau 3 : Comptoir (Selon la corporation)
- ❖ Niveau 4 : Foire commerciale (Selon la corporation)

MILITAIRE

- ❖ Niveau 1 : Campement (Brigadier/Brigadière)
- ❖ Niveau 2 : Fortin (Capitaine)
- ❖ Niveau 3 : Bastion (Commandant/Commandante)
- ❖ Niveau 4 : Forteresse (Maréchal/Maréchale)

ACADÉMIQUE

- ❖ Niveau 1 : Archives/Laboratoire (Selon l'académie)
- ❖ Niveau 2 : École (Selon l'académie)

- ❖ Niveau 3 : Faculté (Selon l'académie)
- ❖ Niveau 4 : Campus (Selon l'académie)

RELIGIEUX

- ❖ Niveau 1 : Autel (Lecteur/Lectrice)
- ❖ Niveau 2 : Beffroi (Prêcher/Prêchère)
- ❖ Niveau 3 : Temple (Orateur/Oratrice)
- ❖ Niveau 4 : Chapitre (Prélat/Prélate)

CRIMINEL

- ❖ Niveau 1 : 1re cellule (Chef de cartel)
- ❖ Niveau 2 : 2e cellule (Chef de cartel)
- ❖ Niveau 3 : 3e cellule (Chef de cartel)
- ❖ Niveau 4 : 4e cellule (Chef de cartel)

Il est possible d'acquérir des titres de domaines différents dans une même région (ex : Politique et Militaire) et même d'acquérir des titres dans des régions différentes si le contexte géopolitique le permet. Toutefois, on ne peut acquérir plusieurs titres d'un même domaine dans une même région. De plus, aucun système n'encadre l'acquisition de titres supérieurs au quatrième niveau ; des actions et dépenses spéciales sont requises.

En salle, chaque titre accorde à sa détentrice une carte-faveur spéciale : la Faveur de titre. La Faveur de titre peut être investie dans un

projet géopolitique, ce qui permet de consacrer le caractère de "projet géopolitique" et de mobiliser dans ce projet une portion de la puissance correspondante d'une région (voir la section "Les régions"). Plus la région sera puissante et plus le titre sera élevé, plus la valeur accordée au projet géopolitique sera importante.

Une titrée ne peut pas disperser la puissance de son titre dans plusieurs projets simultanément. Elle peut mobiliser sa Faveur de titre à chaque événement, mais, en fonction de l'opposition rencontrée, cela pourrait affecter la puissance de sa région.

Sauf pour le domaine criminel, un personnage ne peut pas perdre l'Influence investie. Advenant que des développements scénaristiques mènent à la perte des propriétés au fondement de son titre, des propriétés équivalentes lui seront redonnées ailleurs.

Une titrée peut, en échange de l'utilisation de sa Faveur de titre pour une tractation, **liquider une partie de la puissance** correspondant à son titre pour son profit personnel. À chaque événement, elle pourra si elle le désire retirer des points de puissance à sa région pour en tirer des ducats (10 ducats par niveau de titre détenu maximum). Les titrées criminelles peuvent s'approprier n'importe quel type de puissance dans leur région. Bien sûr, cette méthode affaiblit la région, alors elle est à utiliser avec parcimonie.

Précision : Le PvP

En général, la géopolitique, lors des tractations d'*Avènement*, en est une de confrontation. Tous les personnages peuvent, s'ils remplissent les conditions, être personnellement ciblés par des attaques dans l'univers de jeu. Toutefois, cette généralité vient avec certaines précisions :

- ❖ Seuls les personnages détenant une villa, un titre (donc une propriété) ou criminels peuvent être ciblés directement par un projet géopolitique offensif. Ceux ne possédant rien ne peuvent être ciblés (sauf exception).

- ❖ Il est possible de s'exclure volontairement de cette confrontation directe. À tout moment (sauf pendant un conflit), dans sa fiche du Gestionnaire de personnages, la participante peut cocher une option confirmant qu'elle ne souhaite pas être ciblée directement par des offensives. Un personnage s'excluant de cette confrontation directe ne pourra ni posséder personnellement de villa, être criminel ou mener d'offensive directe sur un autre personnage.

Une offensive directe est définie comme un projet géopolitique ciblant explicitement la villa ou la propriété d'un autre personnage. Si le personnage ciblé perd l'affrontement, des conséquences seront applicables :

- ❖ Villa : Celle-ci sera volée par l'assaillant. Les villas étant en nombre limité, il y a une réelle compétition.
- ❖ Propriété à la base d'un titre : La perte personnelle sera uniquement RP, la puissance de la région subissant le coup sur le plan technique. Le personnage victime de l'offensive pourra créer une nouvelle propriété équivalente sans frais ailleurs dans la région.

Si l'affrontement devait perdurer dans un cycle d'attaques et ripostes, l'Organisation pourrait imposer une limite de temps au conflit. Les personnages criminels obéissent à des règles spécifiques (voir la section "La justice").

La construction

A chaque tractation, un personnage peut décider de construire une Annexe de villa *ou* un Bien ouvrage. 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 la section "Liste des annexes de villa"). Dans celui des Biens ouvrages, 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 de bien ouvrage ou d'Annexe.

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 ouvrage 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 personnages. 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 personnages et indiquée au côté de son nom. 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 région ou 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 Divine. 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 personnages afin d'officialiser la procédure. ✱



Les causes

Le continent ébènois 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 querelles et frontières, imprègnent les institutions et altèrent le paysage ébènois. Ces idéaux peuvent ainsi être résumés sous cinq grands axes :

Autoritarisme vs Républicanisme

- * **Autoritarisme :** Partisans d'un système politique mené par un dirigeant unique fort, que ce soit dans les régions ou sur le trône d'Yr.
- * **Républicanisme :** Partisans d'un pouvoir assuré par la concertation d'une multiplicité de voix ou des contre-pouvoirs efficaces.

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 et de castes inflexibles.
- * **Droit du commun :** Partisans de l'égalisation des droits et privilèges entre les seigneurs et le peuple, de la possibilité de chacun de choisir de sa destinée.

Unité du culte vs Liberté du culte

- * **Unité du culte :** Partisans d'une vision unique du culte célésien (quel qu'elle soit) cherchant à s'imposer aux visions divergentes.
- * **Liberté de culte :** Partisans d'un culte célésien où chaque individu ou regroupement est libre d'entretenir sa relation avec le Céleste (sans tomber dans l'hérésie).

Monopole vs Libéralisme

- * **Monopole :** Partisans d'un pouvoir économique, technologique ou militaire occupé par quelques grandes institutions faisant foi de tout dans leurs domaines respectifs.

- * **Libéralisme :** Partisans d'une économie, science ou défense ouverte à tous et d'une pluralité d'intervenants, à la manière de la libre-entreprise.

Patriotisme vs Humanisme

- * **Patriotisme :** Partisans de la suprématie des peuples célésiens 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'entière 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 un clergé intransigeant. Toutefois, dans tous ces cas, le personnage doit nécessairement prendre position face à ces enjeux dès sa création.*



La mort et la retraite

A moins d'être reconnu criminel ou hérétique, un personnage ne sera pratiquement jamais poussé vers la mort ou la retraite. Les tractions 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.

* **Richesses :** Le nouveau personnage débute avec le tiers de son patrimoine en Ducats, Annexes, Biens ouvrages, Bons de ressources, Influence, et Entraînements d'habiletés, au choix de la participante.

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 l'univers de jeu. 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 ou un hérétique finira derrière les barreaux, pendu au bout d'une corde ou en cavale.**

Tout d'abord, deux notions sont à distinguer dans ce domaine : la clandestinité et la criminalité. La clandestinité se définit à *Avènement* comme la réalisation de projets ou 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 autorisés par l'Organisation. 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. Deux avenues sont alors possibles.

Le solitaire

Le "solitaire" est un criminel dépourvu de cartel ou d'organisation structurée. Il ne jouit d'aucun privilège et peut être traqué et accusé dès qu'il est identifié. Un personnage

devient automatiquement un criminel solitaire en accomplissant des actions clandestines. Chaque action clandestine (ou autre acte horrible ou majeur) accorde 1 point de criminalité

Il existe 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 :

1. **Palier 1 (deux points de criminalité) :** 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. **Palier 2 (trois points de criminalité) :** Le personnage se verra attribuer un surnom de criminel unique qui sera connu dans les milieux interlopes et par le public. Si déclaré coupable devant la justice, il sera sujet, en supplément aux peines précédentes, à un emprisonnement temporaire (perte d'action de carte-personnage). En cas de récidive, la peine sera augmentée.
3. **Palier 3 (quatre points de criminalité) :** Si déclaré coupable devant la justice, il sera sujet à l'exil, à un emprisonnement à perpétuité ou à la mort.

Le chef de cartel

Le chef de cartel est un personnage ayant acquis par l'Influence un titre associé à la puissance "Criminelle" d'une région. Il est la tête d'un réseau constitué d'une ou de plusieurs cellules, chacune correspondant à une "propriétés" du système de titres issus de l'Influence. Ces cellules sont les intermédiaires

entre le chef et le public.

Chaque cellule porte un nom, se spécialise dans une sphère d'activité et a un lieutenant PNJ à sa tête.

Exemple : Un chef de cartel détient un titre criminel de niveau 2. Il détient au port d'Yr une cellule d'enfants pickpockets ("Les Mains dextres" dirigée par son lieutenant Godefroy Mainsvives) et une cellule de coupe-gorges ("Le Scalpe" dirigée par sa lieutenant Esmer Duflot).

Chaque cellule doit s'inscrire dans l'une des catégories suivantes lorsqu'elle se définit :

- ❖ **Hérésie** : Promotion d'une doctrine non-céléstienne.
- ❖ **Corruption** : Pots-de-vin et chantage auprès des autorités.
- ❖ **Infiltration** : Espionnage et positionnement de taupes à l'intérieur d'organisations.
- ❖ **Fraude** : Blanchiment d'argent, falsification de documents, création de contrefaçon.
- ❖ **Violence** : Coupe-gorges, fiers à bras, racket, intimidation.
- ❖ **Vol et recel** : Vol à la tire, cambriolage, revente d'objets volés.
- ❖ **Contrebande** : Transport et vente de produits illégaux.
- ❖ **Production** : Création ou transformation de biens illégaux (drogue, textes interdits, etc.).

Contrairement aux autres titrés qui ne peuvent liquider que la puissance de leur propre domaine d'activité dans une région, les titrés criminels peuvent liquider la puissance de n'importe quel domaine de leur région d'activité. Les chefs de cartel sont les seuls personnages pouvant lancer ou permettre (en l'appuyant) un projet géopolitique clandestin.

Être chef de cartel ne vient toutefois pas qu'avec des avantages. À la suite d'enquête judiciaires, une cellule pourrait être détruite ou absorbée. Le chef de cartel récupérera ses points d'expérience, mais perdra ses investissements en ducats. Par ailleurs, sur le plan judiciaire, un chef de cartel est

automatiquement considéré comme étant au palier 3 de criminalité.

Un chef de cartel peut lancer un projet géopolitique à l'aide de l'une de ses cellules contre une cellule ennemie : ce sera une guerre clandestine en marge des affaires publiques. La cellule démantelée accordera des ducats au chef de cartel gagnant. Cette guerre de gang doit respecter les règles des projets géopolitiques de confrontation, à l'exception de l'annonce publique générale en salle, bien sûr.

La justice

L'exercice de la justice est entre les mains de deux types de personnages : les Enquêteurs et les Inquisiteurs (Religieux) :





❖ **Enquêteur** : L'Enquêteur est une sorte de détective privé jouissant de la confiance de plusieurs individus hauts placés et pouvant mener des enquêtes partout sur les territoires célésiens. N'importe quel personnage, peu importe sa formation, peut être nommé Enquêteur. Cependant, cette position doit être acquise en amassant l'appui de 10 Aristocrates de 5 régions différentes (nombre sujet à variation selon les personnages en salle). Retirer ce privilège exige des appuis équivalents. L'Enquêteur est toutefois restreint aux crimes laïcs.

❖ **Inquisiteur** : L'Inquisiteur est un religieux de formation ayant adopté cette spécialité après son arrivée au palais d'Yr. Faisant partie du clergé de la Foi céleste, il est autorisé à mener des enquêtes portant sur des crimes religieux partout sur les terres célésiennes. L'Inquisiteur est restreint aux crimes religieux.

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.

Les Enquêteurs et Inquisiteurs peuvent lancer des enquêtes à propos d'un crime spécifique dans leurs juridictions respectives. Par l'investissement de Faveurs politiques ou de région (Enquêteur) ou religieuses (Inquisiteur) et/ou de Ducats, l'enquête bénéficiera d'indices et de pistes d'importances variables :

Pistes mineures (1 Faveur ou 5 ducats chacune)

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

Pistes avancées (2 Faveurs ou 10 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 15 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.

S'il détient les informations suffisantes, un personnage de formation "Aristocrate" (crime laïc) peut déclencher (ou appuyer) un projet géopolitique de démantèlement contre une cellule criminelle dans sa région. L'Aristocrate peut déclencher un tel projet dans une autre région s'il démontre que la cellule a attaqué sa propre région, mais cela pourra alors être perçu comme une agression par les autorités de la région hébergeant le criminel. L'Inquisiteur peut déclencher (ou appuyer) un tel projet contre un criminel religieux sans égard aux frontières. Dans tous les cas, on qualifiera ces personnages "d'Accusateur". L'Accusateur peut aussi porter des accusations officielles concernant un criminel solitaire. Cela ne nécessitera pas de projet, mais devra obtenir l'approbation de l'Organisation.

Pour démanteler une cellule, l'Accusateur doit détenir les informations suffisantes pour agir :

- ❖ Le nom de la cellule ciblée
- ❖ Le nom du lieutenant de la cellule
- ❖ Son lieu d'activité (sa propriété)
- ❖ La preuve d'une action criminelle

Ces informations peuvent être acquises par les enquêtes, mais aussi par contacts en-jeu. Ainsi, plus une cellule devient connue, plus il est facile de l'identifier et de l'attaquer. Un projet lancé sur la base de fausses informations échouera nécessairement, la perquisition n'atteignant pas la bonne cible.

Au terme d'un projet géopolitique de démantèlement réussi, la cellule démantelée accordera des ducats à l'Accusateur. À moins qu'il n'y ait accord hors-jeu ou que le chef de cartel ne se commette publiquement, il est impossible de le capturer avant que son réseau ne soit entièrement démantelé. Autrement dit, il faut abattre le réseau avant d'abattre le chef. L'élimination du chef ne devrait donc pas être l'objectif premier hors-jeu des Accusateurs.

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 dans un projet. Les tenanciers noteront hors-jeu le nom du personnage et celui-ci se verra attribué 1 point de criminalité. Le personnage ne pourra jamais dépasser le palier 1 de criminalité de cette manière. Persister dans cette voie après une première capture pourrait entraîner des conséquences plus importantes. ✱

Blasphème, hérésie et occultisme

Le blasphème et l'hérésie sont des cas très particuliers de criminalité. Fondamentalement, la distinction entre ces deux concepts est définie ainsi par les théologiens : "*Le blasphème offusque le Dieu et ses commandements sans nier sa primauté, l'hérésie la nie ouvertement.*"

Les blasphèmes sont des actes commis par des Célésiens, mais ne remettant pas en question intrinsèquement les dogmes de la foi. Le personnage, après avoir perpétré un blasphème, sera toujours perçu comme célésien et subira un châtement approprié. Bien sûr, une multiplication des blasphèmes pourrait soulever le doute sur la foi du personnage et mener à des accusations d'hérésie, mais ce sera chose rare. L'identification concrète de ce qui constitue un blasphème est sujette à débat et les théologiens, lors des Conciles théologiques, sont souvent appelés à en décider.

L'hérésie, pour sa part, n'est guère sujette à débat. Elle est définie comme l'exploration, l'étude ou la pratique de rites ou de thèses non-célésiens. L'hérétique agit hors du cadre de la foi célésienne et embrasse, volontairement ou non, les croyances d'un autre culte.

S'il existe une certaine tolérance quant aux discussions entourant les trois religions majeures étrangères (foi en Ardar, l'Arth et le polythéisme siludien), tout ce qui relève des cultes et sectes non-célésiens est fermement prohibé. Ces cultes sont par ailleurs listés et expliqués en détails à l'intérieur de "l'Index des Impies", recueil approuvé par la Divine Adrianna en 383. Même pour les autorités compétentes (ex : Inquisiteurs), il est interdit d'étudier ou d'approfondir sans autorisation de la Divine les sujets contenus dans l'Index,

qu'il s'agisse des préceptes de cultes ou des phénomènes mystiques qu'ils prétendent maîtriser.

Les pieux célésiens savent toutefois que l'Index catégorise les fois occultes dans six tomes différents. Après des années, voire des siècles, d'études du mysticisme, de l'occultisme et de l'hérésie sectaire, l'entièreté des pratiques condamnables purent être rangées dans ces tomes.

En somme, s'il est possible d'énoncer en salle des phénomènes étranges ou mystiques que l'on aurait pu observer quelque part en ce monde, en discuter trop longuement pourrait être dangereux. Pire encore, en débattre ouvertement, les étudier ou chercher à les reproduire mènera rapidement une condamnation pour hérésie.

Si un personnage souhaite emprunter la voie de l'hérésie et entreprendre l'étude de l'un des tomes, il devra entrer en contact avec un individu (personnage joueur ou non), une organisation, un document révélateur ou un lieu susceptible de l'initier aux secrets de cette forme d'occultisme. S'ils peuvent offrir des pistes pour orienter le personnage vers son objectif, aucun livre des archives royales accessible par les érudits ne saurait l'informer directement à propos des pratiques hérétiques des tomes. Ce sera donc par des discussions en salle, des projets personnels ou des perches d'histoire que l'initiation se fera.

Lorsqu'il aura pleinement embrassé l'hérésie et s'il satisfait les conditions, le personnage pourra concevoir et réaliser des rituels

susceptibles d'entraîner des effets surprenants. Ces rituels, sauf lorsqu'ils ont déjà été réalisés par d'autres personnages, ne sont pas définis a priori et doivent être discutés avec l'Organisation. Une ligne directrice s'impose : l'existence des phénomènes mystiques doit toujours pouvoir être remise en question. S'infiltrer dans les rêves d'une victime avec le Tome des Abysses sera envisageable (l'imagination fertile de la cible pouvant être mise en cause), mais pas l'invocation d'une créature monstrueuse dans les rues de la Cité d'Yr.

Dans tous les cas, l'occultisme ne peut être utilisé pour contraindre, influencer ou affecter sans autorisation hors-jeu des personnages en salle. Ce type de jeu doit demeurer subtil, secret et respectueux du jeu de tous. ✱

TOME DE L'INDEX DES IMPIES	RÉSUMÉ CONNU DU CHAMP D'OCCULTISME
Tome d'Ombre-Miroir	Anciens Macassars de la forêt d'Ébène. Élément de vie et de manipulation du vivant.
Tome de Saphir	Anciens Néréides des mers et océans. Élément d'eau et de liberté absolue.
Tome de Rubis	Anciens Gardes-Feu des grottes et des souterrains. Élément de feu et de domination.
Tome de Quartz	Anciens Hauts-Sorciers des montagnes et des cieux. Élément d'air, connaissance du temps, de l'espace et du destin.
Tome des Abysses	Anciens Daemons et adorateurs de Horathot. Élément de l'esprit, création et transformation de l'existence par la volonté.
Tome du Sang	Fondateurs inconnus, mais centré sur le recueil de "L'Origine du Mal". Élément de la chair, puissance par la haine, la souffrance, le désespoir et l'horreur.

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 shell. The overall lighting is warm and dramatic, creating deep shadows and highlights on the objects.

Le jeu en salle



S'enrichir 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 tractations. Pour autant que le personnage fasse preuve d'initiative, il est donc tout à fait possible d'engranger des Ducats autrement que par les projets virtuels.

Tout d'abord, nous nous faisons un devoir de souligner et de remercier les initiatives apportées par les participantes. En plus d'animer leurs événements, 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.

Les personnages peuvent gagner des Ducats autrement que par des projets. Pour les participantes davantage axées sur le jeu de rôle lui-même, il est possible d'organiser à des événements mobilisateurs en salle. En fonction de l'implication du personnage, cette initiative pourra rapporter de 0 (aucune implication) à 20 Ducats (prise en charge totale).

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 précédant 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.

Vous souhaitez en profiter ? Partagez-nous vos idées et nous vous aiderons dans leur réalisation !

Ensuite, à chaque tractation, l'Organisation calcule le nombre de Ducats extraits du jeu lors de l'événement précédent et les réinsère grâce à diverses bourses et activités. Des titrées royales pourraient avoir pour ordre de les redistribuer en-jeu, des religieuses pourraient encourager de bons comportements, des mystères en salle pourraient accorder récompenses lors de leur résolution, etc.

Enfin, des concours lors des événements spéciaux d'*Avènement* (bals et tournoi) sont 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. Mais attention : 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. ✱

Les formations

A chaque événement en salle, les personnages des différentes formations ont accès à des activités et privilèges spécifiques. Si certaines ont lieu en continu et sont vécues individuellement, d'autres sont l'objet de rencontres de guilde ou de conseil. **Toutes les formations tiennent une rencontre simultanément en début d'événement.** Celles-ci ont pour buts de présenter les nouveaux personnages, livrer des informations pertinentes liées à la formation et présenter les enjeux globaux de la tractation.

L'Alchimiste

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.

- ❖ Au prix de 2 Ducats ou 1 Faveur alchimique par ingrédient auprès de la Maître-alchimiste ou au bar.
- ❖ En satisfaisant des requêtes royales permettant d'obtenir des ingrédients en guise de remerciement.

Vous trouverez en annexe de ce document (Liste des ingrédients alchimiques) la liste des vingt ingrédients communs ainsi que leurs caractéristiques propres. D'autres ingrédients rares existent, mais doivent être découverts en jeu, ceux-ci ne pouvant être acquis par l'achat!

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 son arrivée au palais d'Yr, l'alchimiste doit 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. Trois 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 la théorie classique des médecins

traditionnels.

- ❖ La Théorie des Voiles, liée à l'Académie du Zanaïr. Elle explore des avenues métaphysiques, mystiques et parfois même "magiques".
- ❖ Le mouvement Biomécanique, lié aux Pharmacies de Sabran. Complètement voué aux sciences et technologies de pointe, il est tout entier tourné vers la rationalité.

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 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. LE CERCLE 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 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 alchimiques communs 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* : Répartis à égale valeur entre les membres de chaque école de pensée, des crédits d'ingrédients sont remis aux alchimistes. Ceux-ci peuvent être échangés contre des ingrédients communs. Chaque alchimiste reçoit un minimum de 1 crédit d'ingrédient 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.



IV. LA REQUÊTE ROYALE

La Requête royale est une demande de la Divine en lien avec un enjeu à résoudre en terres célésiennes : 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 Divine 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 peut être 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. Pour le commun des mortels, 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 chronique (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 : membre de l'Organisation) 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 (la première consommée, sauf en cas d'une Antidote).

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 l'instauration du présent système ; il n'en tient qu'à vous de les découvrir, ou encore d'inventer les vôtres! ✱

L'Aristocrate

Héritière d'une noble lignée ou porte-parole d'une collectivité, l'aristocrate se démarque par son dévouement aux affaires politiques. Au quotidien, elle se fait la porte-étendard d'une cause, tisse une toile de contacts et assure les intérêts de sa maison ou de sa région. Diplomate, médiatrice, parlementaire ou organisatrice de soirées mondaines, elle connaît les coulisses des pouvoirs.

I. LE RÉSEAU DE CONTACTS

En vouant son existence aux affaires politiques et légales, l'aristocrate jouit d'un vaste réseau de contacts. En usant de celui-ci, elle peut user de son nom pour appuyer d'autres courtisanes dans leurs ambitions. Voici les pouvoirs dont elle dispose :

- ❖ **Rabais sur l'Influence** : Au prix d'une Faveur politique ou Diplomatique de sa région, l'aristocrate peut signer une brève lettre de recommandation permettant à un autre personnage de diminuer de 25 ducats le coût d'acquisition d'un point d'Influence dans sa région. Il est possible d'accorder plusieurs rabais, mais au prix d'une Faveur chacun.
- ❖ **Appui d'une Enquêtrice** : Elle peut appuyer ou contester la candidature d'une Enquêtrice (voir la section "[La justice](#)").
- ❖ **Démantèlement d'une cellule** : L'aristocrate peut déclencher ou appuyer un projet géopolitique de démantèlement d'une cellule criminelle. (voir "[La justice](#)").
- ❖ **Diplomate à l'étranger** : Elle peut agir à titre de diplomate dans une nation étrangère. Bien que des expéditions à l'étranger soient possibles pour tous, seule une aristocrate peut initier des relations officielles avec les autorités étrangères.
- ❖ **Rayonnement d'une initiative en salle** : L'aristocrate peut augmenter la portée géopolitique d'une activité mondaine au palais d'Yr. Toute activité mondaine

organisée au palais peut obtenir une bourse en ducats si la demande en est faite. Si cette demande est accompagnée du mécénat actif d'une aristocrate d'une région (ex : prise de parole lors de l'événement), l'un des types de puissance de cette région augmentera légèrement.

II. L'ASSEMBLÉE D'ÉBÈNE

À chaque tractation du palais d'Yr, qu'elle soit festive ou régulière, une Assemblée d'Ébène est tenue. D'aucuns diront même que les tractations découlent de la nécessité de tenir l'Assemblée d'Ébène dans la capitale célésienne.

Présidée par la Chancelière d'Yr, l'Assemblée d'Ébène est une arène politique où les délégations des régions célésiennes débattent des questions chaudes du moment, accordent leur appui à des initiatives et, si un consensus suffisant est atteint, imposent des résolutions liant l'ensemble des peuples célésiens.

Les délégations diplomatiques proviennent de toutes les régions célésiennes. Afin d'assurer l'ordre, l'Assemblée est soumise à un protocole strict.

1. PRÉAMBULE

L'Assemblée d'Ébène à Yr jouit de privilèges inaliénables garantis par toutes les régions célésiennes et la Divine :

- * **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. Le châtiment peut être de trois types : amende, expulsion de l'Assemblée ou emprisonnement temporaire.

* **Droits de parole :** La Chancelière d'Yr est l'autorité absolue lors des Assemblées. Elle peut limiter dans le temps les droits de parole et détient le pouvoir de faire taire, voire d'expulser, une dignitaire. Celle-ci confiera toujours le droit de parole à la porte-parole d'un parti. Cette dernière sera ensuite libre de le céder à son tour à un membre de sa délégation. Une intervenante ne peut prendre la parole sans avoir été préalablement autorisée par sa porte-parole.

L'Assemblée a une durée variant entre 30 et 45 minutes. La Chancelière d'Yr veille à ce que les procédures ne dépassent pas cette estimation. L'Assemblée est tenue vers les $\frac{2}{3}$ de la tractation afin de permettre des jeux de coulisses préalables.

2. AVANT L'ASSEMBLÉE

En début de tractation, l'Organisation confirme par le biais d'une annonce sur le babillard de l'identité des représentantes officielles de chaque région. Ces représentantes sont choisies par l'Organisation (incarnant les forces du royaume) avant l'événement selon trois critères : leur dévouement à la cause de la région, leur implication récente au sein de celle-ci et les potentielles diffamations ou oppositions à leur endroit. Une représentante peut décider de remettre ce privilège à un autre personnage de sa région. **La priorité est donnée aux Aristocrates.**

L'Organisation fixe aussi deux débats qui seront au coeur des délibérations de l'Assemblée d'Ébène. La question au centre de chaque débat sera en lien avec des projets en cours et pourrait déboucher sur une résolution pan-ébénoise. Chaque débat est pris en charge par deux porte-paroles responsables de deux régions opposées sur le sujet elles aussi nommées par l'Organisation.

Lors de la réunion d'introduction des Aristocrates en début de tractation, les sujets des débats seront présentés. Les porte-paroles, préalablement averties, auront alors la

chance d'exposer les grandes lignes de leurs positions et d'inviter leurs homologues à discuter avec elles avant la tenue de l'Assemblée d'Ébène.

3. PENDANT L'ASSEMBLÉE

1. Mise en place de l'Assemblée :

L'Assemblée d'Ébène est tenue dans la grande salle du palais d'Yr. Toutes peuvent y assister, mais seuls certains personnages peuvent intervenir. Interrompre ou nuire au déroulement de l'Assemblée est passible d'une amende en Ducats. Les spectatrices prennent place derrière les intervenantes de l'Assemblée qui, elles, prennent place dans la section réservée à leur délégation.

2. Déclarations des délégations (5 min) :

Chaque représentante (ou autre individu désigné) des délégations en présence à l'Assemblée déclare les décisions d'envergure à venir dans sa région. C'est l'occasion parfaite d'annoncer des projets géopolitiques. Par exemple :

- * Déclaration de guerre.
- * Création d'une alliance.
- * Changement important à une loi.
- * Accusation à l'endroit d'une autre délégation.
- * Etc.

Une délégation peut s'abstenir de réaliser une déclaration. Aucun débat n'a lieu au moment des déclarations.

3. Premier débat (15 à 20 min) :

Après avoir énoncé la question du premier débat, la Chancelière octroie d'abord à chaque porte-parole responsable un droit de parole afin de rappeler leur position respective. Ensuite, à la convenance de la Chancelière d'Yr et en alternance entre les supportrices de chaque position si possible, les Aristocrates (ou les intervenantes autorisées) disposent d'un temps

de parole afin de poser une question ou émettre un avis à propos du débat en cours. Une intervention (question ou réponse) dure un maximum de 30 secondes. Un individu questionné doit répondre à la question qui lui est posée. Deux minutes avant la fin du premier débat, un vote est lancé sur la question en cours. Toutes les Aristocrates peuvent voter pour l'une des deux positions énoncées :

- * *Le vote des représentantes* des régions détermine si une position et sa résolution deviennent une loi contraignante entre les régions. En cas de majorité suffisante, toutes les régions devront honorer la résolution sous peine de conséquences importantes sur leurs puissances.
 - * *Le vote populaire* (tous les votes des Aristocrates) représente les appuis accordés aux projets liés aux positions.
4. **Deuxième débat (15 à 20 min) :** Le même processus qu'au premier débat est reproduit pour la seconde question annoncée.
 5. **Levée de l'Assemblée :** Au terme du dernier vote, l'Assemblée d'Ébène est levée jusqu'à la prochaine tractation. ✱





L'Artisan / Artisane

Forgeron, artiste, ingénieur ou autre travailleur spécialiste, l'artisan transforme le monde de ses mains. S'il n'est pas toujours au cœur des grandes intrigues politiques, ceux qui ignoreront ses volontés le regretteront amèrement, celui-ci étant derrière l'édification de toutes les constructions du continent, de la modeste ferme aux majestueux monuments.

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 peuvent 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. LA GUILDE DES ARTISANS

Lors des tractations, l'artisan peut participer 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 comptes 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 se présenter aux postes de Maîtres de la Guilde.
- * Peut voter pour les projets favorisés ou sous embargo.

RESPONSABILITÉS

- * Doit déclarer à la Guilde des artisans chacun de ses projets de construction. 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 cette 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 20 ducats pour annuler cette sanction.

III. LES POUVOIRS DE LA GUILDE

La Guilde des artisans, en tant que syndicat aux innombrables ramifications, peut conseiller le transfert de ressources d'un projet géopolitique vers un autre. Ce processus est initié par les Maîtres de la Guilde.

Au début de chaque tractation, 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 pour la tractation en cours par les artisans lors de

la réunion 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 Divine parmi les artisans ayant le plus contribué aux initiatives artistiques en salle lors de la tractation 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.

Après la réunion de la Guilde des Artisans, chaque Maître reçoit une feuille sur laquelle il peut inscrire une proposition de transfert de ressources et effectifs d'un projet géopolitique en cours vers un autre. En-jeu, ce transfert peut être interprété comme une pression effectuée par la guilde envers les travailleurs



divers afin qu'ils préfèrent un chantier à un autre.

En seconde partie de tractation, les artisans sont convoqués dans la grande salle afin de tenir un vote public. Les Maîtres présentent et défendent alors leurs propositions et chaque artisan peut en appuyer une -et une seule- publiquement. Chaque proposition est aussi puissante que le nombre d'appuis qu'elle obtient. En somme, dès qu'une proposition est énoncée, elle entre minimalement en action. Toutefois, pour la rendre efficace, les Maîtres doivent persuader leurs pairs de sa légitimité. Les résultats sont finalement épinglés sur le babillard public.

IV. LES PROJETS D'AMÉLIORATION

Contrairement aux autres types de projets qui se veulent libres dans leur réalisation, les projets d'amélioration ont une "plan" défini. La première étape dans sa complétion est qu'un artisan élabore le plan. Le responsable de projet dispose d'une marche à suivre générale des valeurs devant être rassemblées. Toutefois, le privilège de décliner comment se déclinent ces exigences revient à l'Artisan. Une feuille guide est disponible au bar en ce sens.

Un projet d'amélioration peut avoir trois ampleurs différentes : Commun, Remarquable, Exceptionnel. Chaque ampleur nécessite une quantité spécifique d'investissement ; les projets incomplets et les investissements superflus sont inutiles. Voici un résumé des investissements requis et des effets de chaque degré de projet d'amélioration

[Commun / Remarquable / Exceptionnel] :

BIENS OUVRAGÉS CONSOMMÉS :

1 / 2 / 3

BONS DE RESSOURCES :

2 / 4 / 6

POTIONS :

1 / 2 / 3

FAVEURS COMMUNES :

5 / 10 / 15

FAVEURS DIPLOMATIQUES* :

2 / 4 / 6

*Les Faveurs diplomatiques doivent provenir d'une région autre que celle où est réalisé le projet.

CARTES-PERSONNAGE* :

2 Apprentis /

2 Apprentis, 1 Expérimenté /

2 Apprentis, 1 Expérimenté, 1 Maître

*Une seule habileté utilisée par personnage. Un niveau supérieur peut se substituer à un niveau inférieur.

EFFETS SUR LA PUISSANCE DE LA RÉGION :

+5 / +10 / +15

RABAIS SUR LE PROCHAIN POINT D'INFLUENCE DU PROMOTEUR (EN DUCATS):

-15 / -30 / -45

Il revient donc à l'artisan de définir la nature des biens ouvragés, ressources, potions, Faveurs et habiletés requis dans la réussite du projet. Bien sûr, une logique doit être visible dans le protocole. Envoyer des duellistes et des armes et armures pour construire un vignoble serait difficilement justifiable! ✱

L'Érudite/Érudite

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 (10 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, la somme requise pour emprunter les livres pourra être acquittée auprès du Maître-Archiviste ou directement dans le coffre de contrats à l'aide d'une enveloppe. Afin de transmettre le sujet d'une recherche, l'érudite doit déposer dans le coffre à contrats une feuille expliquant son questionnement.

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.

La recherche peut soit être investies dans un projet personnel ou géopolitique pour en augmenter l'efficacité, soit être réalisée dans le but d'obtenir des informations. Dans le second cas, au début de la tractation suivante, l'érudite recevra à son inscription les résultats de ses études sous la forme d'un texte.

L'emprunt de livres est un processus public au sein du Cercle des Archivistes. La liste des livres empruntés dans le passé peut être consultée en salle. 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 Enquêtrice ou une Inquisitrice, 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 5 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 les autorités régionales ou la Divine.

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, les sanctions stipulées seront automatiquement appliquées.

IV. LES MANUELS D'INSTRUCTIONS

Une érudite peut créer un manuel d'instruction par tractation lui permettant d'émuler la présence d'une carte-personnage avec une habileté dans un projet. Elle devra définir l'habileté concernée, puis déterminer le niveau de complexité du manuel. Chaque niveau de complexité a un coût spécifique :

- ❖ Apprenti : 1 Faveur académique OU 5 ducats.
- ❖ Expérimenté : 2 Faveurs académiques OU 10 ducats.
- ❖ Maître : 3 Faveurs académiques OU 15 ducats.

Une fois créé, le manuel peut être investi et consommé dans un projet de n'importe quel type.

V. 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 acquérir une feuille leur permettant de proposer à leurs homologues l'émulation du pouvoir d'une instance du royaume :

- ❖ Accorder 1 vote supplémentaire à une délégation pour une future Assemblée d'Ébène. Peut se cumuler, mais est consommé après utilisation (Aristocrate).
- ❖ Transférer des investissements d'un projet vers un autre (Artisane).
- ❖ Mener une enquête sur un individu, un regroupement ou un événement (Religieuse).
- ❖ Renforcer la garde personnelle d'une militaire à l'aide d'engins de siège. La garde ainsi renforcée bénéficiera d'un bonus exceptionnel lors de son prochain affrontement (Militaire).
- ❖ Rendre publique la recette d'un élixir spécifique. (Alchimiste).
- ❖ Épauler les négociantes dans le commerce du port. 1 Faveur académique = 1 Faveur commerciale (Négociante).

En seconde partie de tractation, les érudites sont convoquées dans la grande salle. Les propositions sont alors déclamées et défendues, et les érudites peuvent voter sur celles-ci. 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. ✱



Le/la Militaire

Autrefois rassemblés autour de la Table des stratèges du royaume d'Ébène, les militaires servent aujourd'hui des intérêts multiples. Chevaliers, capitaines, mercenaires ou stratèges, ils commandent des continents de soldats et scellent l'issue des guerres de ce monde.

I. LA GARDE PERSONNELLE

La principale force des militaires est leur capacité à rassembler autour d'eux une garde personnelle armée leur étant parfaitement loyale et indépendante de toute région. Celle-ci peut prendre la forme du souhait du personnage : coterie de chevaliers, troupe de pillards, contingent d'archers, etc.

Le militaire peut librement investir dans cette troupe des **ressources, biens ouvragés, potions et élixirs** (les Ducats sont inutiles) afin de la renforcer et lui accorder une "puissance militaire" similaire à celle accordée par la levée d'un titré militaire d'une région. Il s'agit, en quelque sorte, d'une petite faction militaire nomade. Aucun projet n'est requis pour améliorer sa garde : il suffit au militaire de déposer dans le coffre à contrats, dans une enveloppe à cette effet, ses investissements afin qu'ils soient attribués. Mais attention : une fois investis, ceux-ci ne peuvent pas être récupérés.

Le militaire recevra pour représenter sa garde personnelle une faveur spéciale -la Faveur de garde- pouvant être investie dans les projets personnels et géopolitiques sans impliquer sa région d'origine. En cas d'affrontement, la puissance militaire de la garde personnelle est sujette à fluctuation.

II. LE TOURNOI DE LA DIVINE

Le militaire peut participer au Tournoi de la

Divine. Effectivement, à chaque tractation spéciale (Bal des Masques, Bal des Floraisons et Fête des morts) est tenu le "Tournoi de la Divine", une mêlée à laquelle seuls les militaires peuvent participer. À cette occasion, les meilleurs combattants vouant leur vie aux affaires martiales s'affrontent dans une violente compétition accordant à ses vainqueurs des privilèges divers.

Pendant la tractation d'un Tournoi de la Divine, les militaires peuvent s'équiper en prévision de l'affrontement. Ces équipements devront être approuvés avant le début de la mêlée afin de leur attribuer des effets spécifiques :

❖ **Biens ouvragés** : Le combattant peut porter au maximum 1 arme, 1 armure et 1 accessoire. S'il n'a pas de bien ouvragé, le combattant dispose de facto d'une arme et armure de conception ordinaire.

❖ **Potions et élixirs** : 1 onguent salvateur OU 1 élixir au choix.

Chaque combattant inscrit a une fiche personnelle sur laquelle sont inscrits ses habiletés martiales, ses équipements et leurs effets.

Le Tournoi est résolu deux heures avant la fin de la tractation à l'aide d'une bataille à la manière d'un jeu de rôle sur table. Les militaires inscrits agissent alors à tour de rôle, mais ne disposent que de très peu de temps pour signifier leurs intentions. La mêlée est rapide, brutale et ne laisse pas place à l'hésitation. Si le talent et les équipements augmentent les chances de l'emporter, la mêlée laisse place à des alliances secrètes permettant de subtilement éliminer en équipe des compétiteurs.

III. LES COMPAGNIES MERCENAIRES

Avec la disparition de la Table des Stratèges et l'éclatement du royaume d'Ébène, nombre d'officiers ont dû réorienter leur carrière. Installée à Gué-du-Roi, la compagnie des Mille Bannières a saisi l'opportunité pour

coordonner les mouvements de nombreuses compagnies mercenaires sur le continent.

À chaque tractation, trois compagnies mercenaires d'envergure sont actives sur le continent (sur une possibilité de dix). Chacune est brièvement définie par ses méthodes et idéologies et présentée en début d'événement. Avant 19h00, un Militaire peut librement donner son appui à l'une de ces trois compagnies afin d'encourager les mercenaires d'Ébène à s'y affilier et augmenter sa force les semaines à venir. Cet appui est gratuit, public et peut changer d'une tractation à l'autre. Il doit donc être inscrit sur la feuille affichée à cet effet.

À 19h00, les enchères silencieuses pour ces trois compagnies sont affichées publiquement. Tous les dignitaires du palais peuvent inscrire sur la feuille de la compagnie désirée une offre en ducats pour son embauche, de même que le projet où elle serait mobilisée.

En fin de soirée, les Militaires représentant chaque compagnie seront invités à se rassembler et à sélectionner une offre pour la compagnie à laquelle ils sont associés. S'il y a unanimité entre eux, ils ne seront pas obligés de prendre l'offre la plus élevée. Toutefois, s'il n'y a pas unanimité, l'offre la plus élevée en ducats l'emportera. Les Militaires liés à une compagnie se répartiront entre eux 50% de la somme en ducats acceptée. ✱

Le Négociant / La Négociante

Malgré l'éclatement du royaume d'Ébène, le port de la Cité d'Yr demeure l'une des principales plates-formes commerciales des terres célésiennes. Dans ses rues bondées, les négociantes y circulent avec aisance, à l'affut des opportunités d'affaires. Par le jeu des négociations, ce sont elles qui approvisionnent les courtisanes du palais d'Yr en ressources variées.

I. LE GRAND MARCHÉ ROYAL

Lors de la tractation, les négociantes peuvent acquérir ou vendre des Bons de ressources pour 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 l'Assemblée d'Ébène.

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 celle-ci. 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. Les ressources achetées sont identifiées de la corporation de l'Associée. Cependant, chaque corporation détient une quantité définie de ressources de chaque type. Si celles-ci sont épuisées, il est possible d'en acheter à d'autres corporations, mais sans bonus (sauf celui de son Associée). Il est possible de vendre des ressources au Grand Marché, mais le nombre de ressources pouvant être vendues est limité par le nombre de transactions permises par la Compagnie de la négociante (voir ci-dessous). De plus, on ne peut vendre à une Associée une ressource de sa Corporation. Il est à noter que toutes les ressources ont des prix minimum (achat) et maximum (vente) qui ne peuvent être dépassés, peu importe les bonus.

Finalement, les négociantes disposent d'entrepôts temporaires et peuvent, entre les événements, conserver jusqu'à 2 cartes-ressources. Ces ressources seront 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 : sa Compagnie.

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

Les **Associées** sont des marchandes, productrices et transportrices PNJ gravitant temporairement autour d'une Compagnie.

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 lors de la rencontre du 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.

En plus des leurs avantages ordinaires, les propriétés liées aux **Titres commerciaux** peuvent être associées à une Compagnie (ex : un Comptoir en Salvamer). Selon leur nature, elles accorderont un rabais à la Corporation à laquelle la Compagnie porte allégeance, donc aussi à toutes les négociantes affiliées à cette Corporation.

Par ailleurs, chaque **Position spéciale** d'un personnage au sein d'une Corporation (ex : Centenière de l'UCS, Prêteuse de la Banque libre d'Ébène, Intendante de Havrebaie, etc.) accordent des avantages à la Compagnie de la

Négociante. Ces positions spéciales ne sont pas automatiquement acquises par l'Influence, mais doivent être confirmées par l'Organisation à la suite de l'implication du personnage au sein de sa Corporation.

Enfin, pour chaque Corporation reconnue, un titre de "Représentante officielle" est aussi remis à une membre choisie 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 inscrite au Grand Marché Royal et disposant de prix si les conditions sont remplies :

- * Au moins trois négociantes de trois régions différentes doivent sceller une entente et devenir les membres fondateurs de cette corporation.
- * Réalisation d'au moins un projet géopolitique expliquant la création de la corporation.
- * Officialisation de la création en salle par un événement mondain.
- * Dépense de 3 points d'Influence dans la région servant de "maison-mère" de la Corporation à naître afin de créer un titre commercial niveau 2 (minimalement) lié à celle-ci.

II. LE RECENSEMENT D'YR

Lors d'une tractation, les négociantes peuvent consulter un recensement des richesses de la cour. 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
- * Les 10 courtisanes détenant le plus de ducats *

Le Religieux / La Religieuse

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, elle est la voix d'un clergé centralisé assurant l'unité du Célésianisme. Les religieux veillent à la propagation, au respect et à l'approfondissement de la Foi.

I. LE CLERGÉ DE LA FOI CÉLESTE

Chaque religieux peut se définir sur le plan ecclésiastique sur deux aspects :

- ❖ **Sa communauté de fidèles** : Un religieux peut détenir un titre religieux dans une région représentant des fidèles suivant sa propre vision de la spiritualité. Congrégation ou secte, cette communauté vit sa foi à sa façon, toujours en respect des lois du clergé de la Foi céleste. Un personnage non-religieux peut détenir un titre religieux, mais la chose sera vue avec suspicion.
- ❖ **Sa position au sein du clergé de la Foi céleste** : La foi célésienne est régulée par un clergé centralisé et hiérarchisé à partir de la Cité d'Yr. Tous les religieux peuvent y occuper un poste et doivent en accepter les directives.

Ces deux aspects sont indépendants l'un de l'autre : un religieux pourrait être novice au sein du clergé central, mais détenir une vaste

influence sur une communauté de fidèles (et vice-versa).

Il existe trois grands types de spécialités à l'intérieur du clergé :

❖ **Théologien** : Responsable de l'approfondissement et de l'interprétation des dogmes de la Foi. Le théologien peut :

1. Soumettre à l'Organisation, entre les tractations, une vision ou une prophétie cryptique qui pourrait se réaliser.
2. Organiser un Concile théologique. Cette rencontre en-jeu visera à interpréter sous un angle nouveau une pratique religieuse célésienne. Annoncé avant une tractation, il pourrait mener à la clarification, au retrait, à l'ajout ou à la modification d'une pratique célésienne. Tous peuvent théoriquement participer à un concile, mais seuls les théologiens y ont un pouvoir décisionnel.

❖ **Inquisiteur** : Responsable de l'application des lois religieuses, des enquêtes et de la traque aux blasphémateurs et hérétiques. L'inquisiteur peut :

1. Mener des enquêtes sur des crimes de nature religieuse partout sur les terres célésiennes et accuser officiellement des blasphémateurs ou hérétiques confirmés selon les règles de la criminalité (voir la section "La justice").
2. Organiser un Tribunal inquisitorial. Certains individus jouent sur la ligne du blasphème ou de l'hérésie. Bien qu'il soit impossible de les mettre à mort ou de les exiler pour cela, ils peuvent être convoqués en tribunal inquisitorial afin de répondre de leurs actes. Une peine pourrait être infligée

avec l'approbation de la Divine. Tous peuvent théoriquement participer à un tribunal inquisitorial, mais seuls les inquisiteurs y ont un pouvoir décisionnel. Un Inquisiteur étant lui-même accusé ne peut agir comme juge ou voter lors de son propre procès. Les personnages hérétiques selon les règles de la criminalité peuvent être condamnés sans tribunal avec approbation de l'Organisation.

❖ **Cellérier** : Administrateur du clergé de la Foi céleste. Veille à la gestion des fonds, à leur distribution et au maintien des infrastructures religieuses. Le cellérier peut :

1. Accorder une bourse de la Divine. Le cellérier peut demander une bourse de ducats à la Divine afin de financer une initiative à connotation religieuse en salle. La demande doit être faite avant la tractation.
2. Récolter la dîme. Le cellérier cible une région célésienne et en soutire des ducats à même sa puissance religieuse (une seule fois par tractation et par région). Si la dîme est annoncée publiquement au moins deux heures avant la fin de la tractation, les ducats seront remis immédiatement au cellérier concerné.

À son arrivée au palais, un religieux est un "Novice", ce qui signifie qu'il n'a adopté aucune des trois spécialités ci-dessus. Il pourra, lorsqu'il sera prêt à le faire, officialiser son statut auprès de l'Intendant du Siège des Témoins, du Secrétaire de la Foi ou du Juge royal.

Des circonstances spéciales peuvent permettre à un religieux d'acquérir des privilèges supplémentaires, résultant parfois en un titre

spécial. Par exemple :

- ❖ **Intendant du Siège des Témoins** : Coordinateur de la Foi. Celui-ci s'assure que les religieux s'acquittent de leurs tâches et mènent à terme certains projets.
- ❖ **Secrétaire de la Foi** : Convoque, préside et archive la réunion de la Foi.
- ❖ **Doyen de la Foi** : Intègre les novices à leur arrivée au palais d'Yr et informe les fidèles de règles encadrant les confessions et confesseurs.

II. CONFESSEUR ET CONFESSÉ

Les religieux, peu importe leur spécialité, peuvent jouer le rôle de confesseur pour les personnages du palais royal. Il est du devoir de tous les courtisans fréquentant la cour d'Yr 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 le clergé Foi venait à le découvrir, des accusations de blasphème pourraient être déposées.

Il est possible pour un personnage de demander une dérogation au clergé afin de s'associer à un confesseur appartenant à sa maison. La question sera apportée devant la réunion religieuse tenue en début de tractation. La décision finale sera déterminée par un vote à la majorité des religieux en présence.

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. De plus, s'il le désire, le confesseur peut dépenser 1 Faveur religieuse par confession pour obtenir 5 ducats en retour (il n'a qu'à laisser la Faveur dans sa bourse en fin d'événement et le spécifier dans ses actions sur la base de données).

S'il devait être démontré que le fidèle a menti en confession devant le Céleste,

il pourrait être amené devant un tribunal inquisitorial. 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").

En respect des règles ci-dessus, le confesseur peut gérer sa relation avec son confessé à sa guise à l'intérieur des dogmes célestiens reconnus. Il peut donc exiger des confessions, des actes de repentance, un changement de comportement, etc. Il pourrait même, en dernier recours, recommander que son propre confessé soit amené en Tribunal inquisitorial. Si une exigence d'un confesseur semble abusive, il revient aux théologiens, lors d'un Concile théologique, de clarifier sa légitimité. Il convient donc de choisir judicieusement son confesseur.

Une fois que la relation entre un confesseur et son confessé est établie, elle ne peut être rompue que de trois façons :

- ❖ Un vote majoritaire des religieux lors de la réunion du clergé.
- ❖ Un accord mutuel du confesseur et du confessé.
- ❖ L'absence pendant 3 tractations consécutives, la perte du statut de religieux, la mort, l'emprisonnement ou l'exil du confesseur. La relation sera alors automatiquement rompue.

Finalement, notons qu'il n'existe pas dans la foi célestienne de notion de "pardon". Seul le Céleste peut juger des actes et de l'âme des fidèles. Une confession ne peut donc pas être utilisée pour obtenir un pardon religieux ou atténuer une future peine judiciaire. La

confession permet uniquement de faire amende spirituelle auprès du Céleste afin d'améliorer sa relation avec le Dieu. C'est aussi, avouons-le, un outil très efficace pour maintenir le pouvoir du clergé sur ses fidèles!%



Les titres royaux

La Cité d'Yr offre son 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 -en jeu et hors jeu- qui impliquent une certaine impartialité. C'est pourquoi ces titres ne peuvent pas être remis à n'importe quel personnage. 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.

À chaque tractation leur est remise la somme de 15 Ducats afin de récompenser leur implication.

Chambellan/Chambellane du palais royal

Description : Organisatrice des repas, des fêtes et des invitations au palais d'Yr, la chambellane dispose de nombreuses informatrices un peu partout dans la cité pouvant la 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 courtisanes.

Chancelier/Chancelière d'Ébène

Description : La chancelière d'Ébène est aussi importante que son pouvoir réel est limité. Point de liaison entre la Divine, l'Assemblée à Yr et les délégations des régions célésiennes, elle est constamment tiraillée par les factions aristocratiques du royaume. Tout en étant nommée par la Divine, elle doit s'assurer d'être respectée 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 royale au développement et à la construction de la Cité d'Yr est nommée directement par la Divine afin de veiller à l'amélioration des infrastructures de la capitale royale et du royaume lui-même.

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

Connétable des Mille Bannières

Description : Représentante de la compagnie mercenaire des Mille Bannières, la Connétable est à la fois le point de référence des militaires au palais et l'intermédiaire entre les mercenaires et leurs clientes.

Privilèges : Responsable du mercenariat des Mille Bannières et de la rencontre des militaires.

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 de l'Archiviste royale pour qui sa préservation est sa première priorité.

Privilèges : Point de référence des érudites, responsable de la réunion et des décisions des érudites.

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 nouvelles religieuses et de la coordination des activités du clergé.

Juge royal.e d'Yr

Description : Vestige de l'ancien système judiciaire, la juge royale d'Yr est désormais la gardienne du Pacte du vin. Disposant d'accès privilégié auprès de la Divine, elle peut se faire la voix de celle-ci lorsque les besoins l'exigent.

Privilèges : La juge royale d'Yr est nécessairement un PNJ aux soins de l'Organisation. Elle sert de garde-fou et de point de référence pour toute situation ambiguë ou crise lors d'une réception.

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

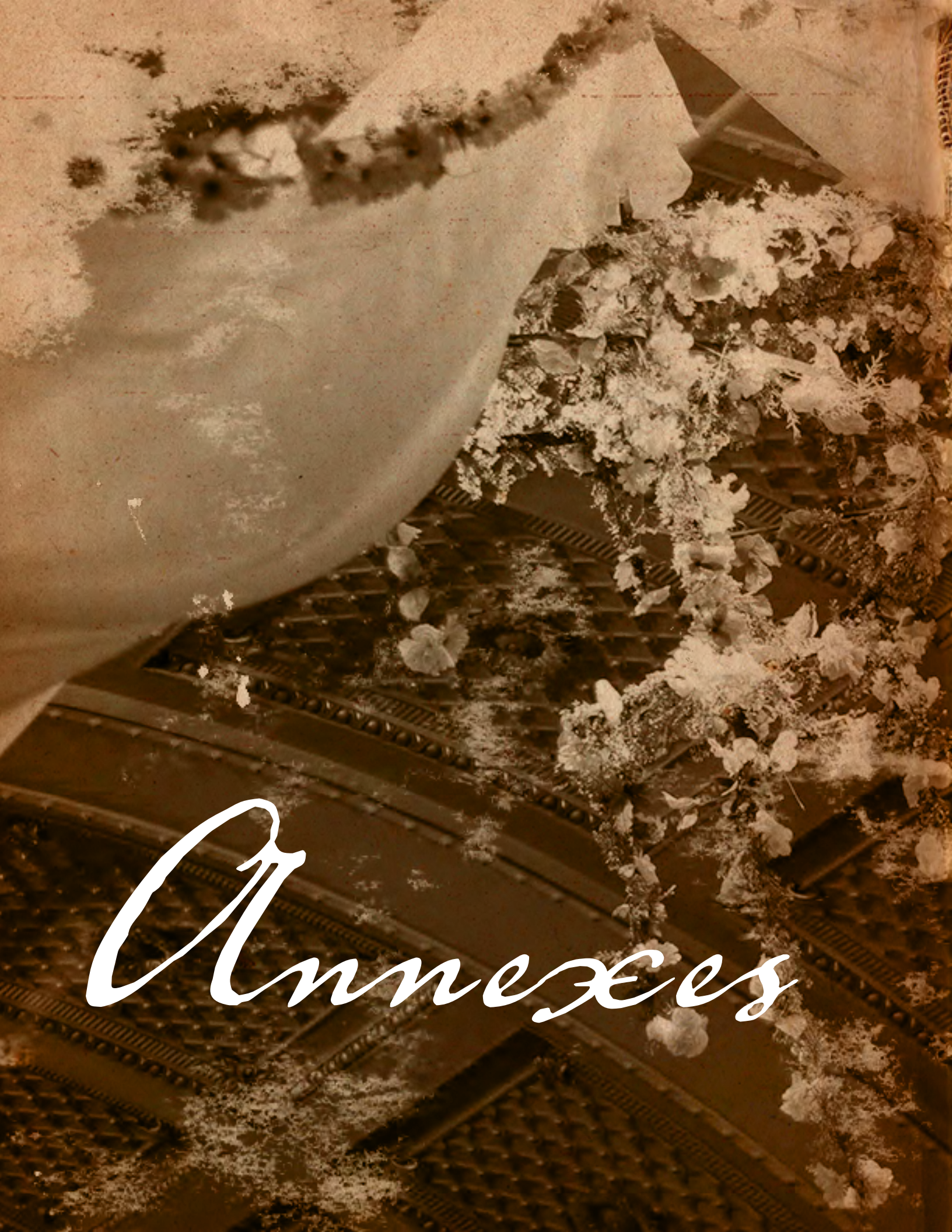
Description : La Maître du renseignement est au coeur des réseaux d'informations et d'espionnage de la cité d'Yr. Elle est à la tête des services secrets de la Divine, une organisation aux vastes tentacules au service de la Divine elle-même et axée sur l'acquisition et l'échange de renseignement dans la capitale.

Privilèges : Disposant d'un budget à cet effet, elle achète et vend des renseignements, conclut des échanges de services et offre des opportunités en ville à qui veut bien faire affaire avec elle.

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 la Préfète commerciale qui conserve un oeil vigilant sur tout ce qui entre et sort de la capitale en termes de marchandises.

Privilèges : Responsable des négociantes et affaires en ville. ✱



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.

Des ressources et ingrédients spéciaux peuvent s'ajouter au jeu en fonction des initiatives. Celles-ci ne sont pas accessibles sur le Grand marché royal ou au laboratoire d'alchimie. Pour accéder à une ressource ou un ingrédient rare, il faut d'abord les débusquer ou les inventer. Par la suite, deux méthodes permettent d'acquérir l'objet désiré :

1. **Créer une exploitation.** Par l'acquisition d'un titre commercial ou académique (selon la ressource ou l'ingrédient), justifier l'accès à la ressource en Ébène. Le personnage aura alors accès à 2 exemplaires de la ressource ou ingrédient par événement (non-cumulables) qu'il pourra acquérir en salle au prix de 5 (ingrédient) ou 10 ducats (ressource) chacun. Pour chaque niveau de titre supplémentaire, 1 exemplaire de plus sera accessible.
2. **Acheter à l'étranger.** Lors d'un projet le justifiant, le personnage pourra en acquérir au prix de 10 (ingrédient) ou 20 ducats (ressource) chacun.

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'œil, 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 ébénos. 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 ébénisée.

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.

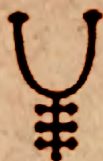
Notez que les ingrédients "exotiques" ne peuvent être acquis en salle. Ceux-ci sont issus de projets ou initiatives.

Propriétés : Faiblesse / Neutralisation / Maléficiencie

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

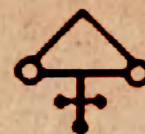


Propriétés : Aliénation / Neutralisation / Sensibilité

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.

fiolles, 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

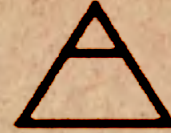


Propriétés : Purgation / Bienfaisance / Maléficiencie

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



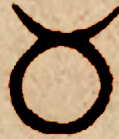
Propriétés : Neutralisation / Maléficiencie / Calme

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

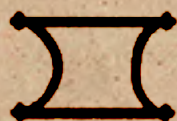


Propriétés : Calme / Bienfaisance / Aliénation

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



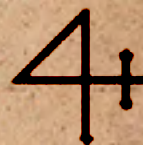
Propriétés : Faiblesse / Calme / Purgation

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

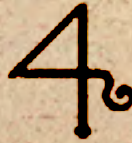
Description : Poussant de manière naturelle dans les collines du sud de Fel et de Laure, le Caïr est une cucurbitacée discrète. Sa tige formant une plante bouffante et tombante, il est facile de confondre ce type de courge avec n'importe quel autre buisson. Pourtant, l'observateur qui saura reconnaître 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 / Maléficiences / 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 à 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.

Verdère



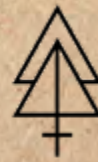
Propriétés: Calme / Euphorie / Neutralisation

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 Corrèse, ce végétal est trouvable plus difficilement au Sarrenhor et en Val-de-Ciel. Dégageant une odeur envahissante semblable à celle du bois humide,

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. ✱

Incandescia (Exotique)



Propriétés: Mort / Purgation / Euphorie

Restriction de culture: Nuisible

Description: Poussant à même la mystérieuse jungle d'Ascandia, l'Incandescia est une plante dégageant naturellement une chaleur étonnante. Pour transporter celle-ci, il est au minimum nécessaire de placer la plante dans des vases de céramiques épais pouvant résister et isoler sa chaleur. L'une des particularités de l'Incandescia est son odeur unique et puissante qui prend place sur toutes les autres odeurs et comparable à celle d'un citron fumé. L'Incandescia a besoin d'un environnement tropical chaud et très humide, celle-ci s'asséchant rapidement en raison de ses propriétés calorifiques naturelles. Le meilleur moment pour cueillir cette plante est une heure après le lever du Soleil. Effectivement, pendant la nuit, la fleur se ferme, s'endort et ses propriétés se dissipent. Le Soleil semble un catalyseur nécessaire à la stimulation des propriétés calorifiques de la fleur. Le matin, la plante est donc gorgée de son dangereux nectar sans encore dégager la pleine puissance de sa chaleur.

