

# *Les larmes de Kurgan règles de jeu*

## *Chapitre IV : Les métiers et le système de récolte*



*Version joueurs*

## Les Métiers

Tous les métiers coûtent 2 points, il vous est loisible d'en apprendre jusqu'à 2 à la création si vous le désirez.

Il existe 2 types de métiers :

a) Ceux de productions

- Rebouteux
- Herboriste
- Apprenti Bourelier
- Apprenti forgeron
- Minéraliste

b) Ceux de récoltes

- Récolteur d'herbe
- Chasseur
- Pêcheur
- Mineur

### En ce qui concerne les métiers de production :

Si vous choisissez un ou deux métiers de production lors de la création de votre personnage, vous pourrez choisir une recette de base pour votre métier ou pour l'un de vos deux métiers.

Vous commencerez chaque événement avec 3 points d'apprentissage afin d'apprendre des recettes de production.

Il existe 3 types de recettes de production:

Les recettes dites de : « base » coûtant 1 point

Les recettes dites de : « Evoluées » coûtant 2 points

Les recettes dites de : « Maîtrises » coûtant 3 points

Les points non utilisés en fin d'événement sont reportés à l'événement suivant.

Toutes les recettes basiques pour les métiers de base sont disponibles plus bas.

Vous devrez posséder un livre de recette et un set d'outillage (non-fourni par l'organisation)

### Le Set d'outillage :

Forgeron : Tablier + marteau

Herboriste : Mortier + pilon

Minéraliste : Petit marteaux + loupe

Apprenti tanneur : alène + racloir

Rebouteux : tablier ou blouse blanche + mordoire

Ce set doit être acheté en jeu pour une valeur de 30 piécées

## Évolution au sein d'un métier de production :

Vous pourrez avec le temps et selon vos connaissances évoluer au sein d'un corps de métier de production :

Métier de base	Métier évolué	Métier spécifique
Herboriste	Potologue	Alchimiste
Rebouteux	Combat Médic	Médecin
Apprenti bourrelier	Bourrelier	Maître bourrelier
Minéraliste	joaillier	Orfèvre
Apprenti Forgeron	Forgeron	Maître forgeron

Pour passer de votre métier de base au métier suivant, il vous faudra connaître 4 recettes de base, 3 recettes évoluées et 1 recette de maîtrise. Soit un total de 13 points d'apprentissage soit 4 événements.

Vous devrez trouver un maître du métier dans lequel vous voulez progresser qui puisse vous enseigner et surtout, qui soit d'accord de vous prendre comme élève, car souvent il faut le mériter.

Vous devrez, pour cet apprentissage, dépenser deux points d'apprentissage et en plus de l'accès à votre nouveau métier, votre maître vous offrira la recette de son choix. Bien souvent ce sera celle sur laquelle il vous aura fait travailler durant votre apprentissage.

## L'apprentissage des recettes :

Vous avez 2 possibilités d'apprentissage :

Avec un maître :

Vous trouvez un maître connaissant la recette et capable de vous l'enseigner ainsi directement après votre apprentissage, vous pourrez commencer la production de ce que vous venez d'apprendre.

b) Sans maître :

Vous pourrez trouver auprès de marchands, peut être dans des coffres ou qui sait sur des monstres des recettes de votre métier. Dans ce cas, il vous est possible d'apprendre cette recette, pour ce faire vous allez devoir vous entraîner car sans maître pour guider vos pas, l'apprentissage sera plus ardu, aussi, cette recette que vous aurez acquis ne vous sera disponible en production qu'à l'événement suivant. Une recette trouvée ou achetée ne peut être apprise que par une personne. (Pas question donc de faire circuler ce nouvel apprentissage dans toute la communauté)

Pour apprendre une recette évoluée vous devrez connaître 2 recettes basiques.

Pour une recette de maîtrise 2 évoluées et 3 basiques, ainsi de suite, vous devrez toujours connaître une recette de plus dans la catégorie inférieure.

## Techniquement en jeu :

*Une recette n'est considérée comme apprise que si vous l'avez inscrite correctement dans votre livre de recette avec vos propres mots (évitons de recopier bêtement la recette d'origine) car comme pour la cuisine, chacun y va de sa petite touche personnelle. De plus ceci est important pour pouvoir un jour devenir maître vous-même.*

*Une fois cette recette inscrite dans votre livre, soit votre maître d'apprentissage, soit le référent que vous aurez été trouvé pour signaler votre auto-apprentissage, vous décomptera vos points et paraphera votre recette et indiquera le livre auquel vous pourrez produire. Dans le cas de l'auto-apprentissage, veillez à remettre le support qui aura servi lors de votre apprentissage. Si vous ne remettez pas le support vous ayant servi lors de votre auto-apprentissage, celui-ci ne sera pas validé par l'organisation.*

*L'auto apprentissage ne s'effectue pas non plus à partir du livre de quelqu'un d'autre sauf si ce quelqu'un est capable de vous enseigner.*

## Le livre de recettes :

### Généralités

*Le livre de recettes est indispensable à tout producteur. Il est cependant tout à fait possible qu'on vous le dérobe. Si vous n'êtes pas vigilant et qu'un malandrin vous en déleste : tant pis. Vous ne pourrez plus dès lors que produire des recettes de base. Quant au malandrin, il ne pourra bien sûr pas utiliser votre livre pour apprendre des recettes. De plus ce genre de livre n'est en aucun cas recopiable. Seuls les documents possédant une marque spécifique (qui vous sera montré en tant voulu) sont des supports à recopier dans votre livre de recettes.*

### Format et contenu

*Votre livre de recettes se doit d'avoir un format minimal A5. Les termes utilisés dans votre livre de recettes vous sont propres, car vous ne recopierai pas les recettes tel quel, vous en ferez des recettes propre à vous, car avec une pincée de ça ou bien en faisant bouillir quelques secondes en plus, vous obtiendrai un léger détail supplémentaire qui vous sera propre (on ne parle pas de bonus en jeu mais bien de rôle play).*

### Aspect

*Votre livre de recettes vous est propre. Dès lors, pensez-y lorsque vous le créez. Il est facile de trouver dans le commerce à petit prix de fausses feuilles, étoiles, des encres qui pourront donner à votre livre toute sa splendeur.*

## Les recettes :

### Temps de création

Pour créer un objet grâce à une recette, il vous faudra du temps.

Voici les temps de création selon le niveau de la recette :

- Recette de base : prends 10 minutes de création
- Recette évoluée : prends 20 minutes de création
- Recette de maîtrise : prends 30 minutes de création

### Création

Pour pouvoir créer le résultat d'une recette, plusieurs règles doivent être respectées. Comme dans le chapitre « magie », les règles entre guillemets sont des règles *Time in* et donc il serait bon de les connaître en jeu.

La première est appelée règle du temps :

« Cent fois il a chauffé, cent fois il a été travaillé, le voilà refroidi et prêt à être utilisé »

En termes de jeu, cela signifie la chose suivante : chaque création demande un temps de préparation qui est inscrit sur la fiche de recette, temps qui représente les temps de chauffe, d'imprégnation, de décantation, etc. pour arriver à au résultat escompté.

La seconde est appelée règle du mélange :

« Aux quatre mesures de patience s'ajoutent deux mesures de savoir et une certaine dose de chance, chacune devant être placée au bon moment et de la bonne manière par couche ou en poudre... mais toujours dans l'ordre et en respectant les quantités définies »

En clair, la recette contient un certain nombre de composantes et il faut vous y conformer de manière exacte.

Une fois ces deux règles appliquées sur le terrain, tout le reste n'est que pur *roleplay*. A vous de vous munir du matériel requis pour les fabrications de votre métier. Ce matériel n'est pas très encombrant mais il vous est nécessaire également d'avoir un lieu de travail approprié.

### Lieu de travail:

Apprenti forgeron : forge

Apprenti tanneur : atelier de travail du cuir

Herboriste : laboratoire d'herboristerie

Rebouteux : dispensaire

Minéraliste : une table dans un lieu calme

## **Rebouteux**

Le rebouteux est un petit peu le médecin de campagne, le sorcier du village. Pour utiliser ses recettes, il doit posséder son outillage et avoir à sa disposition un dispensaire en état de fonctionnement.

Set d'outillage : Tablier ou blouse blanche + mordoire

### **Recettes de base :**

#### Conservation des corps :

permet de conserver un corps pour une durée de 1 heure lorsqu'il est à « zéro » avant qu'il ne soit perdu.

#### Revigorant :

permet de rendre 3 points de vie 1 fois par jour à une personne.

#### Réparation de fracture :

permet de réduire une fracture et de récupérer l'usage du membre.

#### Suture de tendon simple :

permet d'annuler les effets d'un coupe-jarret mais en aucun cas d'un brise nerf.

#### Récupération simple :

par l'utilisation d'un bandage, la cible récupère 2 points de vie, ne fonctionne pas sur une personne dans le coma.

#### Purge assainissante :

stoppe les maladies non magiques et non virulentes sur une personne, mais n'élimine pas les effets acquis.

#### Saignée purificatrice :

permet d'éliminer un poison de faible puissance mais occasionne la perte de 2 PV non soignable durant 12h.

#### Fabrication de bandage :

à partir de n'importe quel morceau de tissus, le rebouteux connaît la manière de confectionner un bandage stérile et efficace. Un morceau de 20cm sur 1m50 est nécessaire par bandage. Le bandage est perdu après utilisation. Il peut fabriquer un nombre de bandages égal à niveau réel x 4 par live.

### **Recette s évoluée s:**

#### Bain stérilisant pour bandage :

Permet de stériliser un bandage déjà utilisé afin de le rendre à nouveau prêt à l'utilisation (max 5 bandages à la fois).

Purge revigorante :

Permet de soigner les effets d'une maladie non virulente et de bloquer la contagion d'une maladie virulente. N'a aucun effet contre les maladies magiques.

Suture d'artères :

Permet de recoudre la gorge d'une victime d'un égorgement. Cela ne ramène en aucun cas à la vie, cependant si la victime est ressuscité sans que la gorge ne soit soignée, elle retombe immédiatement dans le coma.

Conservation de corps amélioré :

Identique à la conservation des corps basiques mais conserve le corps pour une durée de deux heures.

Emplâtre régénérante :

Le rebouteux est capable au bout d'une nuit de traitement de rendre 3 points d'énergie interne. Une utilisation par jour et par personne. Une personne à la fois.

Diagnostic mortuaire :

Après examen du corps d'un défunt le rebouteux peut déterminer les causes réelles d'une mort

**Recettes de maîtrise :**

Antipoison naturel :

Permet d'éliminer un poison de puissance intermédiaire mais occasionne la perte de 2 PV non soignable durant 12h.

Récupération extraordinaire :

Le rebouteux est capable de plonger son patient dans une sorte de transe qui lui fera récupérer 2 PV et 2 points d'énergie. Utilisable une fois par jour par personne.

Récupération temporelle :

Permet au rebouteux de faire récupérer à une personne l'utilisation d'une compétence corporelle. Utilisable une fois par jour pour le rebouteux.

Création de bandage compressif :

Le rebouteux est capable de créer un bandage compressif utilisable par un combat médic uniquement. La méthode de fabrication est identique au bandage mais nécessite 1 baume de soin niv 3 par tranche de 3 bandages

## **Combat Medic**

Le combat Medic est un rebouteux qui a développé ses compétences pour pouvoir les mettre en application hors de son dispensaire. Il pourra donc mettre en application une partie de ses recettes sur le terrain en combat mais pour d'autre il devra toujours utiliser son dispensaire.

Set d'outillage : Tablier ou blouse blanche + mardoire

### **Recettes de base :**

#### Utilisation de bandages compressifs :

Ce bandage soigne en combat de manière instantanée. Il rend 6 points de vie. Chaque soin nécessite un bandage compressif  
Il est utilisable une fois par combat par personne

#### Négation de la douleur :

En plaçant une fine aiguille à la base du cou du patient, le combat medic lui permet d'oublier un os brisé ou une douleur, car il libère une surdose d'adrénaline. A la fin du combat, il subit tous les effets oubliés.

#### Surdité :

En plaçant deux aiguilles dans les oreilles du patient, il le rend sourd. Le patient sera donc immunisé a certains sorts vocaux. Le sort se termine lorsque les aiguilles sont enlevées.

#### Cécité :

Rend la cible aveugle en utilisant un point de compression. (2 touche avec son arme en combat) Cette compétence est utilisable une fois par jour et l'effet dure un combat.

#### Vomitif :

Permet de faire évacuer un poison léger du corps. La cible perd 1 pv non soignable pour deux heures

#### Création d'aiguille :

Pour ses soins le combat medic emploie beaucoup d'aiguille. A l'aide d'un forgeron il créera de fines aiguilles. Avec une pièce de métal, il pourra créer 3 aiguilles.

### **Recettes évoluées**

#### Bain assainissant d'aiguilles et de bandages compressifs :

Cette recette d'assainissement est identique que celle d'un bandage simple hormis le fait que les ingrédients sont doublés pour 5 bandages et 10 aiguilles.

#### Regain de vie :

Après avoir placé un bandage compressif, le combat medic peut placer une aiguille sur un point de compression et rendre 8 points de vie. Une fois par combat et par personne



### Prévention de l'égorgeement :

*Si le combat médic arrive dans la minute suivant l'égorgeement, il peut bloquer un égorgeement et amener le patient à l'inconscience.*

### Maîtrise des nerfs :

*Cette connaissance corporelle permet de replacer rapidement un nerf ou un jarret et transformer cette grave blessure physique en une blessure de 3 PVs.*

### **Recette de maîtrise :**

#### Tétanisation :

*Si le combat médic réussit trois touches de suite sur le même adversaire, qui blesse ou pas, à son choix, il réussit à bloquer ses muscles et donc son corps. Le corps est donc paralysé jusqu'au prochain coup reçu.*

#### Adrénaline

*Au delà de sa connaissance du corps, le combat médic sait comment utiliser le sien. Il est donc capable de concentrer naturellement son adrénaline pour frapper plus fort sur le premier coup d'un combat au choix. Pour utiliser cette compétence, il devra cependant avoir passé 10 minutes à s'y préparer (faites un peu de show). Le fait de puiser dans ses réserves est cependant fatiguant et ne peut être utilisé qu'une fois par jour.*

#### Médecin personnel

*Le combat médic se lie pour un combat à une personne, celle ci durant un combat subira un point de dégâts de moins à chaque frappe) tant que le combat médic sera à moins de deux mètres de; lui. Pour arriver à ce résultat le combat médic doit cependant pouvoir agir sur sa cible.. On considère qu'il s'occupe de lui en permanence.*

*Cette compétence compte comme un sort actif sur soie pour la cible et le médecin. Attention le médecin peut agir autrement durant le combat mais jamais à plus de deux mètres de sa cible première.*

*Cette recette est utilisable une fois par jour.*

## **Herboriste**

L'herboriste est celui qui a appris à tirer le meilleur parti des plantes, en les combinant, il arrive en en faire des baumes, des emplâtres ou encore des tisanes aux effets divers et souvent très utiles. Il a besoin d'un laboratoire d'herboristerie en état de fonctionnement.

L'herboriste est capable de fabriquer de l'eau pure au rythme de une dose par 5 minutes de travail. Vous êtes limité dans le nombre de doses par jour à 5 doses par niveau réels de votre personnage. Il est nécessaire d'avoir de l'eau physiquement dans un récipient quelconque. Une fois l'eau créée elle doit être stockée dans une bouteille spéciale (fournie dans un labo d'herboriste normal) qui doit être stocké dans un laboratoire, pas question donc de la balader sur le site.

Attention, les baumes ne se conserve pas de live en live sauf sous certaines conditions et ne s'applique pas en combat.

Set d'outillage : Mortier + pilon

### **Recettes de base :**

#### Baume cicatrisant I:

restaure 3 PVs lorsque appliqué. Attention, le seuil maximum de point de vie du joueur ne peut être dépassé via ce soin

#### Baume exaltant I:

Régénère 3 points d'endurance lorsqu'il est appliqué.

#### Baume transcendant I:

Régénère 3 points de magie lorsqu'il est appliqué.

#### Baume d'habileté I:

Régénère 3 points d'énergie lorsqu'il est appliqué.

#### Tisane pour soulager les effets néfastes de l'ivresse :

Evite les effets des maux de crâne du lendemain de la veille

#### Raffinement de la graisse animale :

Permet de raffiner la graisse animale pour obtenir de la graisse animale raffinée. 1 raffinement donne 2 doses de graisse animale, on peut raffiner jusqu'à 5 doses de graisse en une seul fois.

#### Poudre réactive aux poisons I :

Permet de créer une poudre qui détecte les poisons de faible puissances.

#### Emplâtre de guérison I :

Guéri des maladies simples non magique. N'annule pas les effets déjà occasionné.

### ***Recettes évoluées :***

#### *Baume cicatrisant II:*

*Restaure 6 PVs lorsque appliqué. Attention, le seuil maximum de point de vie du joueur ne peut être dépassé via ce soin*

#### *Baume exaltant II:*

*Régénère 6 points d'endurance lorsqu'il est appliqué.*

#### *Baume transcendant II:*

*Régénère 6 points de magie lorsqu'il est appliqué.*

#### *Baume d'habileté II:*

*Régénère 6 points d'énergie lorsqu'il est appliqué.*

#### *Poudre réactive aux poisons II:*

*Permet de créer une poudre qui détecte les poisons de puissance moyennes.*

#### *Emplâtre de guérison II :*

*Guéri des maladies non-virulente et non magique. N'annule pas les effets déjà occasionné.*

### ***Recettes de maîtrise :***

#### *Baume cicatrisant III:*

*Restaure 9 PVs lorsque appliqué. Attention, le seuil maximum de point de vie du joueur ne peut être dépassé via ce soin*

#### *Baume exaltant III:*

*Régénère 9 points d'endurance lorsqu'il est appliqué.*

#### *Baume transcendant III:*

*Régénère 9 points de magie lorsqu'il est appliqué.*

#### *Baume d'habileté III:*

*Régénère 9 points d'énergie lorsqu'il est appliqué.*

## **⌘** Potiologue :

Le potiologue est celui qui a trouvé le moyen de tirer le meilleur parti des plantes et minéraux, il est grâce à ses connaissances et son laboratoire un herboriste qui a su poussé son art jusqu'à son apogée. Grâce à certaines techniques et un certain outillage, il a réussi à transformer l'eau pure en sérum potiologique. Élément essentiel à la conservation longue durée de ses fabrications.

Le potiologue est capable de transformer l'eau pure en sérum potiologique au rythme de une dose par 5 minutes de travail. Vous êtes limité dans le nombre de doses par jour à 5 doses par niveau réels de votre personnage. Il est nécessaire d'avoir de l'eau pure physiquement dans le récipient qui vous sert à la stocker et rester dans un laboratoire, pas question donc de la balader sur le site.

Les potions peuvent être ingérée en combat et se conserve de live en live.

### **Recettes de base :**

#### Potion de soins I:

Restaure 50% des Points de Vie maximum lorsqu'elle est bue. Attention, le seuil maximum de points de vie du joueur ne peut être dépassé via ce soin

#### Potion d'endurance I:

Régénère 50% des points d'endurance maximum lorsqu'elle est bue.

#### Potion de mana I :

Régénère 50% des points de mana maximum lorsqu'elle est bue.

#### Potion d'énergie I:

Régénère 50% des points d'énergie maximum lorsqu'elle est bue.

#### Potion contrepoison :

Permet de soigner d'un poison de faible puissance.

#### Potion de protection élémentaire :

Permet d'immuniser la personne qui l'absorbe contre un élément.

Attention selon l'élément final lors de la fabrication, la potion protégera contre un élément en particulier.

### **Recettes évoluées :**

#### Potion de soins II:

Restaure 75% des Points de Vie maximum lorsqu'elle est bue. Attention, le seuil maximum de points de vie du joueur ne peut être dépassé via ce soin

#### Potion d'endurance II:

Régénère 75% des points d'endurance maximum lorsqu'elle est bue.

#### Potion de mana II:

Régénère 75% des points de mana maximum lorsqu'elle est bue.

Potion d'énergie II:

Régénère 75% des points d'énergie maximum lorsqu'elle est bue.

Potion d'invisibilité au mort vivant :

Permet d'être invisible aux yeux de certains morts vivants (Squelettes, zombies, goules, momies,...) durée 1 heure maximum. L'effet se dissipe si une action offensive est faite.

Potion de protection arcanique:

Protège du 1<sup>er</sup> sort néfaste reçu

Potion de force :

Permet d'augmenter de 1 les dégâts.

Potion d'explosion arcanique :

Permet de doubler les effets du prochain sort lancé.

**Recettes de maîtrise :**

Potion de soins III:

Restaure 100% des Points de Vie maximum lorsqu'elle est bue. Attention, le seuil maximum de points de vie du joueur ne peut être dépassé via ce soin

Potion d'endurance III:

Régénère 100% des points d'endurance maximum lorsqu'elle est bue.

Potion de mana III :

Régénère 100% des points de mana maximum lorsqu'elle est bue.

Potion d'énergie III:

Régénère 100% des points d'énergie maximum lorsqu'elle est bue.

Potion d'invisibilité :

Rends invisible celui qui l'absorbe durant une maximum. Les effets se dissipe dès la moindre action offensive ou néfaste pour un tiers.

Potion de peau de pierre :

Applique une peau de pierre sur la personne qui l'ingère. Cette peau de pierre protège du premier coup et brise l'arme qui le donne. Fonctionne également pour toutes les attaques spéciales ou de roublardise.

Potion du quitte ou double :

Cette potion permet de tenter de ressusciter quelqu'un avec un pourcentage de réussite de 25 %. Toutefois si la potion échoue, cela veut dire que la potion ne marche pas sur la personne et qu'elle ne marchera jamais plus. Il faudra donc essayer autre chose.

## **Apprenti Bourrelier :**

L'apprenti bourrelier est la personne qui traite et travail le cuir, il le prépare afin d'en confectionner des armures. Il a besoin de son set d'outillage et de son atelier en état de fonctionnement pour pouvoir travailler.

Set d'outillage : alène + racloir

### **Recettes de base :**

Armure de cuir :

permet la fabrication d'une armure de cuir

Armure de cuir clouté :

permet la fabrication d'une armure en cuir clouté

Buckler :

permet la fabrication d'un buckler

Bain purificateur :

Permet d'enlever les résidus de magie des enchantements

Tannage :

Permet de tanner des peaux

Préparation du cuir :

Permet la préparation du cuir

Préparation de tendons :

permet la préparation de tendons

Gorgerin en cuir :

Permet la fabrication de gorgerin en cuir

Casque en cuir :

Permet la fabrication de casque en cuir

### **Recettes évoluées :**

Gorgerin renforcé ou clouté :

Permet la fabrication d'un gorgerin clouté ou renforcé

Casque en cuir renforcé :

Permet de fabriquer un casque cuir renforcé

Armure de cuir renforcée :

Permet la fabrication d'armure en cuir renforcée

Armure en cuir clouté renforcée :

Permet la fabrication d'une armure en cuir clouté renforcée

Buckler renforcé :

Permet la fabrication d'un buckler renforcé

Renfort de cuir :

Permet de créer une pièce d'armure qui se pose sur le torse et qui absorbera les 3 premiers points de dégâts (attention le renfort disparaît une fois les points de dégâts absorbés)

**Recettes de Maîtrise :**

Armure de cuir onirique :

Permet la fabrication d'une armure de cuir onirique

Armure de cuir clouté onirique :

Permet la fabrication d'une armure en cuir clouté onirique

Armure de cuir onirique renforcée :

Permet la fabrication d'une armure de cuir onirique renforcée

Armure de cuir clouté onirique renforcée :

Permet la création d'une armure de cuir clouté onirique renforcée

## **Bourrelier**

Le bourrelier est un apprenti bourrelier qui s'est révélé être doué pour le travail du cuir, son don lui permet maintenant de créer des objets plus complexe et mieux fini. Il a besoin de son set d'outillage et de son atelier en état de fonctionnement pour pouvoir travailler.

Set d'outillage : alène + racloir

### **Recette de Base :**

#### Renfort de cuir élémentaire de feu :

Permet de créer une pièce d'armure qui se pose sur le torse et qui absorbera les 3 premiers points de dégâts de feu reçu (attention le renfort disparaît une fois les points de dégâts absorbés)

#### Renfort de cuir élémentaire d'eau :

Permet de créer une pièce d'armure qui se pose sur le torse et qui absorbera les 3 premiers points de dégâts d'eau reçu (attention le renfort disparaît une fois les points de dégâts absorbés)

#### Renfort de cuir élémentaire d'air :

Permet de créer une pièce d'armure qui se pose sur le torse et qui absorbera les 3 premiers points de dégâts d'air reçu (attention le renfort disparaît une fois les points de dégâts absorbés)

#### Renfort de cuir élémentaire de terre :

Permet de créer une pièce d'armure qui se pose sur le torse et qui absorbera les 3 premiers points de dégâts de terre reçu (attention le renfort disparaît une fois les points de dégâts absorbés)

#### Renfort de cuir élémentaire d'ombre :

Permet de créer une pièce d'armure qui se pose sur le torse et qui absorbera les 3 premiers points de dégâts d'ombre reçu (attention le renfort disparaît une fois les points de dégâts absorbés)

#### Brassard de force :

Permet de fabriquer des brassards de force

### **Recettes Evoluées :**

#### Armure de cuir clouté d'encaissement :

Permet de fabriquer une armure de cuir clouté d'encaissement

#### Armure de cuir d'ombre :

Permet de fabriquer une armure de cuir d'ombre

#### Cape de combat :

Permet de fabriquer une cape de combat



Renfort de cuir clouté:

Permet de créer une pièce d'armure de cuir clouté qui se pose sur le torse et qui absorbera les 5 premiers points de dégâts (attention le renfort disparaît une fois les points de dégâts absorbés)

**Recettes de maîtrise :**

Armure de cuir clouté d'encaissement onirique:

Permet de fabriquer une armure de cuir clouté d'encaissement onirique

Armure de cuir d'ombre onirique:

Permet de fabriquer une armure de cuir d'ombre onirique

Imprégnation cristalline:

Permet d'incruster un cristal raciale durant la fabrication d'une armure afin qu'elle ne subisse plus l'altération de l'enchantement.

## Apprenti Forgeron

L'apprenti forgeron est celui qui a appris à modelé le métal, à en faire des armes et des armures mais aussi des accessoires utiles à d'autre réalisation. Il a besoin de son set d'outillage et de son atelier en état de fonctionnement pour pouvoir travailler.

Set d'outillage : Marteau et tablier

### Recettes de base :

Dague :

Permet de fabriquer 1 dague

Epée courte :

Permet de fabriquer 1 épée courte

Masse courte :

Permet de fabriquer 1 masse courte

Hache courte :

Permet de fabriquer 1 hache courte

Bain purificateur pour objet en métal :

Permet d'enlever les résidus de magie des enchantements (5 armes max par bain)

Façonnage du métal :

Permet de transformer le minerai en petite pièce métallique

Flèches :

Permet de fabriquer des flèches d'arc.

Carreaux :

Permet de fabriquer des carreaux d'arbalète

### Recettes évoluées :

Lance :

Permet de fabriquer une lance

Targe :

Permet la fabrication d'un bouclier de type 1 (targe), de 25 x 25 cm ou 30 de diamètre maximum

Hallebarde :

Permet de fabriquer une hallebarde

Epée longue :

Permet de fabriquer une épée longue

Masse longue :

Permet de fabriquer une masse longue

Hache longue :

Permet de fabriquer une hache longue

Épée à 1 ½ main :

Permet de fabriquer une épée à 1 ½ main

Masse à 1 ½ main :

Permet de fabriquer une masse à 1 ½ main

Hache à 1 ½ main :

Permet de fabriquer une masse à 1 ½ main

**Recettes de maîtrise :**

Arme lunaire :

Permet de rajouter du minerai lunaire lors de la fabrication de l'arme lui permettant ainsi de recevoir jusqu'à 10 enchantement avant de se briser.

Ecu :

Permet la fabrication d'un bouclier de type 2 (écu), de 45 x 45 cm ou 50 de diamètre maximum

Griffes :

Permet de fabriquer des griffes de combats

Couteau de lancé :

Permet de fabriquer des couteaux de lancé

## **Forgeron :**

*Le forgeron est un apprenti forgeron qui s'est révélé être doué pour le travail du métal, son don lui permet maintenant de créer des objets plus complexes et mieux finis. Il a besoin de son set d'outillage et de son atelier en état de fonctionnement pour pouvoir travailler.*

Set d'outillage : Marteau et tablier

### **Recettes de bases :**

#### Pavois :

*Permet la fabrication d'un bouclier de type 3 (Pavois), de 60 x 90 cm ou 70 de diamètre maximum*

#### Épée à 2 mains :

*Permet de fabriquer une épée à 2 mains*

#### Hache à 2 mains :

*Permet de fabriquer une hache à 2 mains*

#### Masse à 2 mains :

*Permet de fabriquer une masse à 2 mains*

#### Fabrication de cadenas :

*Permet de fabriquer un cadenas*

#### Gorgerin en maille :

*Permet la fabrication de gorgerin en maille*

### **Recettes évoluées :**

#### Arc :

*Permet la fabrication d'un arc à flèche*

#### Arbalète :

*Permet la fabrication d'une arbalète*

#### Armure en maille :

*Permet de fabriquer une armure de maille*

#### Gorgerin en plaque :

*Permet la fabrication de gorgerin en plaque*

*Recettes de maîtrise :*

Armure de plaque :

*Permet la fabrication d'une armure en plaque*

Incrustation cristalline :

*Permet d'incruster un cristal racial durant la fabrication d'une arme*

Armure de maille absorbante :

*Permet de fabriquer une armure en maille absorbante.*

## **Minéraliste**

*Le minéraliste est un tailleur de pierre, un raffineur mais il a appris avec le temps à utiliser toutes les capacités ainsi que le pouvoir des pierres.*

*Pour travailler les minerais et pierres, il doit être assis à une table au calme et posséder son set d'outillage.*

*Technique qui permet au minéraliste de transformer une matière solide en poudre. Cette technique est utilisable les matériaux minéral, végétal et animal pourvu qu'il soit solide et de petite taille. Cette technique requiert 5 minutes par élément à pulvériser.*

Set d'outillage : Petit marteau + loupe

### **Recette de base :**

#### Raffinage :

*permet au minéraliste de raffiner les minerais de base pour les rendre propre à un travail ultérieur.*

#### Poudre de renforcement :

*en raffinant et en mélangeant un minerai basique et une ambre, le minéraliste crée une poudre qui rendra une arme incassable pour le prochain coup brisant.*

#### Taille d'Ambre :

*permet de tailler une Ambre brut (jaune) pour en doubler la valeur de base.*

#### Poudre révélatrice :

*en mélangeant un sel de Belth avec un minerai (raffiné ou non) le minéraliste est capable en soufflant celle-ci sur une serrure de déceler les pièges et autres protections.*

#### Pendule de radiesthésiste :

*permet au minéraliste de créer un pendule de divination à l'aide de deux gemmes inférieures, une gemme moyenne et deux Sel de Belth.*

#### Poudre divinatoire :

*en mélangeant un Sel de Belth et un minerai basique, le minéraliste crée une poudre divinatoire. En se concentrant et en utilisant et en utilisant son pendule, il obtiendra une réponse par « oui ou non » à une question simple.*

#### Poudre de purification alimentaire :

*en préparant un Sel de Belth avec un peu d'eau, le minéraliste crée une poudre capable de purifier un repas ou une boisson.*

#### Gemme attractrice :

*En faisant prendre un bain à une ambre dans de l'eau pure et un Sel de Belth, le minéraliste prépare une gemme attractrice, cette gemme qui doit être portée de manière visible attirera vers elle, le premier projectile physique.*

### ***Recettes évoluées :***

#### *Taille de rubis :*

*Permet de tailler un Rubis brut (Rouge) pour en doubler la valeur de base.*

#### *Raffinage de minéral lunaire :*

*Permet de raffiner le minéral lunaire avant qu'il ne soit utilisable pour une autre utilisation.*

#### *Poudre suffocatrice :*

*Le minéraliste crée à l'aide d'une poudre de Xatit et d'un minéral de base une poudre qui empêchera l'incantation de la cible pour une durée de 30 secondes. Cette poudre doit être utilisée au contact par le minéraliste.*

#### *Reformulation alcaline :*

*Permet de transformer 3 Sels de Bhelt en une Poudre de Xatit.*

#### *Gemme cicatrisante :*

*En faisant prendre un bain à un rubis dans de l'eau pure et une Poudre de Xatit, le minéraliste la rend capable de recevoir un soin mineur. Cette gemme pourra être broyée à n'importe quel moment pour faire bénéficier le porteur de la gemme du soin.*

#### *Gemme d'absorption :*

*En faisant prendre un bain à un rubis dans de l'eau pure et deux Sel de Belth, le minéraliste prépare une gemme d'absorption, cette gemme qui doit être portée de manière visible absorbera un poison de dégâts physique.*

### ***Recettes de maîtrise :***

#### *Taille de Diamant :*

*Permet de tailler un Diamant brut (Bleu) pour en doubler sa valeur de base.*

#### *Poudre élémentaire :*

*Permet de créer une poudre qui sert à recouvrir une arme. Cette poudre octroie un bonus élémentaire à la frappe (annoncer +1 et le type d'élément)*

#### *Gemme quantique :*

*En faisant prendre un bain à un rubis dans de l'eau pure, une poudre de Xatit et un sel de Bhelt, le minéraliste crée une gemme qui pourra contenir 5 points de mana. Cette gemme à cause de la magie intégré ne se conserve que 24h00.*

#### *Pierre de résistance magique :*

*À l'aide d'un diamant (qui ne sera pas détruit après utilisation), le minéraliste peut créer une gemme qui lui permettra de résister au premier sort néfaste qu'il recevra. Ce diamant devra être taillé bien sur mais aussi endurci à l'aide d'un trempage dans un bain fait d'eau pure, de deux minéraux de base raffiné et d'une ambre pulvérisée.*

## Joaillier

Le joaillier est un minéraliste qui a su développer son art du raffinage et du taillage de pierre pour un faire des objets esthétiques et souvent très utiles.

Set d'outillage : Petit marteau + loupe

### **Recette de base :**

#### Bracelet travaillé :

Le joaillier rassemble des composantes diverses pour une somme libre. Au bout de 10 minutes de travail, il en sort un bracelet dont la valeur est doublée par rapport à sa valeur de bases. Nécessite une monture métallique

#### Monture métallique simple :

Le joaillier est capable de fabriquer une monture métallique simple à l'aide de deux minerais basiques raffinés et d'une ambre pulvérisée. Celle ci est la base de certains des travaux de joaillerie

#### Poudre élémentaire :

Le joaillier peut en mélangeant un minerai lunaire raffiné, un minerai basique raffiné et une dose de l'élément créer une poudre élémentaire correspondant à cet élément.

#### Taille de gemmes parfaite :

Permet au joaillier de se concentrer lorsqu'il taille une gemme et d'en faire une gemme parfaitement taillé augmentant ainsi sa valeur de 25%. Prends 5 minutes en plus de la taille normale.

#### Bain pour pierre cicatrisante :

Bain de préparation pour les pierres parfaites qui serviront à la confection d'un bijou avec des effets de soins. Le joaillier prépare un bain différent selon la pierre. Ce bain doit durer 24h et doit être fait dans une pièce tempérée.

	<b>Ambre parfaite</b>	<b>Rubis parfait</b>	<b>Diamant parfait</b>
+	1 dose d'eau pure		
+	Minerai d'alc	Alcalin remarquable	Sel de Kurgan
+	Potion de soin I	Potion de soin II	Potion de soin III
=	<b>Ambre cicatrisante</b>	<b>Rubis cicatrisant</b>	<b>Diamant cicatrisant</b>

#### Chevalière d'ambre cicatrisante :

Le joaillier peut créer une bague en combinant une monture métallique, un minerai lunaire raffiné et une ambre cicatrisante. Cette bague permet de soigner 3 points de vie 1 x par jour : nombre de charges aléatoires



### Recettes évoluées :

#### Monture métallique précieuse :

Le joaillier est capable de fabriquer une monture métallique précieuse à l'aide de deux minerais lunaires raffinés et d'un rubis pulvérisé. Celle-ci est la base de certains travaux de joaillerie.

#### Bracelet de rubis cicatrisant :

Le joaillier peut créer une cheville en combinant une monture métallique précieuse, trois minerais lunaires raffinés et un rubis cicatrisant. Cette bague permet de soigner 6 points de vie 1 x par jour : nombre de charges aléatoires.

#### Bain pour pierre de stockage :

Bain de préparation pour les pierres parfaites qui serviront à la confection d'un bijou avec des effets de stockage. Le joaillier prépare un bain différent selon la pierre. Ce bain doit durer 24h et doit être fait dans une pièce tempérée.

	<b>Ambre parfaite</b>	<b>Rubis parfait</b>	<b>Diamant parfait</b>
+	1 dose d'eau pure		
+	Minéral d'alc	Alcalin remarquable	Sel de Kurgan
+	Potion de niv I*	Potion de niv II*	Potion de niv III*
=	<b>Ambre de stockage</b>	<b>Rubis de stockage</b>	<b>Diamant de stockage</b>

\*La potion doit être du type énergie que l'on veut stocker dans la pierre.

#### Bracelet d'ambre de stockage :

Le joaillier peut créer une cheville en combinant une monture métallique précieuse, trois minerais lunaires raffinés et une ambre de stockage. Cette bague permet de stocker 5 points de l'énergie pour laquelle elle a été créée 1 x par jour. Attention, le potentiel de stockage de la bague est toujours de 1 point inférieur à votre maximum. Ex : un guerrier qui a 4 points de rage, ne pourra stocker dans le bracelet que 3 points de rage. Ce potentiel est déterminé lorsque le bracelet est porté pour la première fois et ne changera plus ensuite. Nombre de charges aléatoires.

### Recettes de maîtrise :

#### Pendentif en diamant cicatrisant :

Le joaillier peut créer un pendentif en combinant deux montures métalliques précieuses, trois minerais lunaires raffinés, un fer météorique raffiné et un diamant cicatrisant. Ce pendentif permet de soigner 9 points de vie 1 x par jour. Nombre de charges aléatoires.

#### Pendentif orné d'un rubis de stockage :

Le joaillier peut créer un pendentif en combinant deux montures métalliques précieuses, trois minerais lunaires raffinés, un fer météorique raffiné et un rubis de stockage. Ce pendentif permet de stocker 10 points de l'énergie pour laquelle elle a été créée 1 x par jour. Attention, le potentiel de stockage du pendentif est toujours de 1 point inférieur à votre maximum. Ex : un guerrier qui a 9 points de rage, ne

*pourra stocker dans le pendentif que 8 points de rage. Ce potentiel est déterminé lorsque le pendentif est porté pour la première fois et ne changera plus ensuite.*  
*Nombre de charges aléatoires*

*Pendentif orné d'un diamant de stockage :*

*Le joaillier peut créer un pendentif en combinant deux montures métalliques précieuses, trois minerais lunaires raffinés, deux fers météoriques raffinés et un diamant de stockage. Ce pendentif permet de stocker 15 points de puissance interne pour laquelle elle a été créée 1 x par jour. Attention, le potentiel de stockage du pendentif est toujours de 1 point inférieur à votre maximum. Ex : un guerrier qui a 14 points de rage, ne pourra stocker dans le pendentif que 13 points de rage. Ce potentiel est déterminé lorsque le pendentif est porté pour la première fois et ne changera plus ensuite. Nombre de charges aléatoires*

*Attention, le cumul des objets magiques est limité à 4 maximums et un seul maximum du même type.*

*Exemple : vous ne pouvez pas porter une chevalière d'ambre cicatrisante et un bracelet de rubis cicatrisant car ils sont tous deux de même type.*

*Sinon, vous pouvez porter 2 bagues, 2 bracelets et 1 pendentif, tant que vous respectez les règles précédentes.*

*Le nombre de charges des objets est déterminé à la création par l'organisation. Les bijoux ne sont pas fournis par l'orga donc veillez à en prévoir un si vous voulez en créer un*

## En ce qui concerne les métiers de Récolte :

*Vous pourrez apprendre 1 technique de récolte par événement, il n'y a pas de report d'apprentissage, si vous n'apprenez pas de technique lors d'un événement. Si vous avez deux métiers de récolte, il faudra choisir l'un des deux métiers car vous ne pourrez apprendre qu'une seule technique dans l'un ou l'autre.*

*Il existe :*

*Les techniques de récolte spécifique, 1 par niveau et par métier.*

*Les techniques « fond'poch » à raison de 1 par niveau sauf pour les grosses pièces de chasse et pêche.*

*La technique de ramassage du bois de chauffage (voir système de récolte)*

*Les techniques de récolte du bois réservée à l'herboriste*

## L'apprentissage des techniques

*Si vous trouvez un maître connaissant la technique et capable de vous l'enseigner, directement après votre apprentissage, vous pourrez commencer la récolte spécifique de ce que vous venez d'apprendre.*

### **Techniquement en jeu :**

*Après que le maître ait fini votre apprentissage et qu'il ait inscrit votre connaissance de la technique sur votre feuille de personnage, vous pourrez alors utiliser la technique de récolte de votre prochaine recherche.*

*Pour apprendre une technique, vous devez toujours connaître la technique pour le niveau inférieur et pour apprendre le fond de poche, vous devez connaître la technique de ce niveau.*

*Exemple :*

*« Léondin, mineur des profondeurs, connaît la technique de récolte spécifique du niveau 1, qu'il a apprise à l'événement précédent. Il est maintenant confronté à un choix difficile car il peut apprendre de son maître soit le « fond'poch » niv1 ou la technique de récolte spécifique de niveau 2... »*

## Les techniques

Niveau	Chasse	Pêche	Minage	Récolteur d'herbes
Niveau 1	Maitrise de la chasse à la belette	Appât à Gardon	Koud'pioch	Olive chardon betterave
<b>« Fond'Poch »</b>				
Niveau 2	Collet de Kang Ourou	Amorce à la bouillette	Sens du filon	Bouquet garni
<b>« Fond'Poch »</b>				
<b>Clef de reconnaissance du bois de construction</b>				
Niveau 3	Méthode de traque du père Gaspard	Fine mouche	Œil du mineur	Main verte
<b>« Fond'Poch »</b>				
<b>Clef de reconnaissance du bois d'archerie</b>				
Niveau 4	Pas science du trappeur	Patte d'ours	Détection de veine	Empathie verdoyante
<b>« Fond'Poch »</b>				
<b>Clef de reconnaissance du bois de rose</b>				
Niveau 5	Sens du prédateur	Sens de Paul	Découverte de Gisement	Fusion végétale
<b>« Fond'Poch »</b>				
<b>Clef de reconnaissance du bois de santal</b>				

## Récolteur

Le récolteur a appris à trouver dans les étendues naturelles les plantes qui seront utiles à l'herboriste pour créer des baumes. Le récolteur est un homme de patience car il sait qu'il faut parfois attendre les bons moments pour récolter une plante tel que la tombée de la nuit, l'automne ou encore la pleine lune...

Olive chardon betterave (technique de récolte spécifique niveau 1)

Permet d'aller récolter de la sauge officinale ou de la mélisse argentée.

Bouquet garni (technique de récolte spécifique niveau 2)

Permet d'aller récolter de l'Alicanthera ou de la verge du berger

Main verte (technique de récolte spécifique niveau 3)

Permet d'aller récolter de la Crinière pourpre ou du Brouet tinctoriel

Empathie verdoyante (technique de récolte spécifique niveau 4)

Permet d'aller récolter de la Racine de Rêve ou de la Digitaline

Fusion végétale (technique de récolte spécifique niveau 5)

Permet d'aller récolter de la Vivantia ou de la Gueule de Loup

## Chasseur

Le chasseur est souvent un homme solitaire qui passe de longues heures caché au plus profond des bois, à attendre sa proie, ou encore à la traquer avant de lui porter le coup de grâce. Il fournit à la communauté non seulement de quoi se nourrir, mais aussi du cuir et des peaux pour les fabricants d'armures, ainsi que d'autres parties du corps de l'animal qui seront utiles à d'autres artisans tels que les herboristes ou les alchimistes.

Maitrise de la chasse à la bellette (technique de récolte spécifique niveau 1)

Permet d'aller chercher du cuir ou de la graisse animale

Collet de Kang Ourou (technique de récolte spécifique niveau 2)

Permet d'aller chercher des peaux ou des tendons

Méthode de la traque du père Gaspard (technique de récolte spécifique niveau 3)

Permet d'aller chercher des cœurs ou du cuir onirique

Pas science du trappeur (technique de récolte spécifique niveau 4)

Permet d'aller chercher des cornes, des bois ou des crânes

Sens du prédateur (technique de récolte spécifique niveau 5)

Permet d'aller chercher des grosses pièces

## **♣** Pêcheur

Le pêcheur est un homme patient qui sait que le plus petit des cours d'eau peut receler le plus grand des trésors. En effet, même si il fournit de manière journalière l'alimentation à son clan, il peut lui arriver de trouver des matières plus nobles et plus utiles tels que l'ambre gris ou certaines huiles nécessaires à la rénovation des armures, par exemple.

### Appât du gardon (technique de récolte spécifique niveau 1)

Permet d'aller chercher des coquillages ou du poisson

### Amorce à la bouillette (technique de récolte spécifique niveau 2)

Permet d'aller chercher de l'ambre gris ou des perles

### Fine mouche (technique de récolte spécifique niveau 3)

Permet d'aller chercher de l'huile de poisson ou des coquillages nacrés.

### Patte d'ours (technique de récolte spécifique niveau 4)

Permet d'aller chercher des sacs d'œufs et des mâchoires

### Sens de Paul (technique de récolte spécifique niveau 5)

Permet d'aller chercher des grosses pièces

## **♠** Mineur

Le mineur est un métier excessivement important. En effet, c'est lui qui est le principal fournisseur des minerais qui servent aux différents lanceurs de sorts pour canaliser l'énergie magique. Il extrait aussi le minerai nécessaire à la création de celles qui sont les gardiennes de nos vies, nos fidèles lames. Enfin, lorsqu'il a un peu de chance, des bijoux peuvent alors apparaître à sa vue, après un énième coup de pioche.

### Koud'pioch (technique de récolte spécifique niveau 1)

Permet d'aller chercher du minerai basique ou du selt de belth

### Sens du filon (technique de récolte spécifique niveau 2)

Permet d'aller chercher de l'ambre ou poudre de xatit

### Œil du mineur (technique de récolte spécifique niveau 3)

Permet d'aller chercher un minerai lunaire ou un minerai d'Alc

### Détection de veine (technique de récolte spécifique niveau 4)

Permet d'aller chercher des diamants et de l'alcalin remarquable

### Découverte de Gisement (technique de récolte spécifique niveau 5)

Permet d'aller chercher du fer météorique ou du sel de kurgan

## Système de récolte.

### Récoltes principales :

#### La recherche globale

A 15 minutes de la salle monstre seront disposés des boîtes, une par type de récolte. Ces boîtes ne seront pas regroupées mais bien dispersées sur le site. Lorsqu'un récolteur part, il le signale en salle monstre et puis seulement se rend sur le lieu de récolte. Sur place, il doit accomplir deux actions :

Apposer un cachet sur son visa de récolte, prouvant qu'il a bien été sur place.  
Tirer un des cartons numérotés se trouvant la boîte de récolte.

Ensuite, il faut revenir à la salle monstre, remettre le carton numéroté et montrer son visa de récolte correctement estampillé afin de recevoir le résultat de sa récolte.

Chaque récolteur peut effectuer une recherche par jour.

#### La recherche spécifique

Le système est différent dans la mesure où la recherche spécifique est une complémentarité de la recherche globale. Pour effectuer une recherche spécifique, vous devez connaître des techniques de récolte, elles sont au nombre de 1 par niveau de composante (donc 5 au total par métier de récolte). Ces techniques symbolisent votre connaissance des mœurs animalières, du rythme de croissances des plantes, ... Ce n'est que lorsque vous maîtrisez la technique que vous pouvez effectuer la recherche spécifique. Celle-ci vous octroiera une composante supplémentaire lorsque vous reviendrez de votre recherche globale.

Veillez toutefois à prévenir la personne en salle monstre de la composante que vous allez chercher en recherche spécifique.

#### Les grosses pièces :

L'obtention d'une « grosse pièce » ne sera plus possible autrement que par l'utilisation d'une technique de chasse ou de pêche. Ces techniques requièrent généralement que plusieurs chasseurs se regroupent mais vous le découvrirez en jeu lorsque vous l'étudierez...

## Les autres types de récoltes

### La récolte automatique :

*Celle-ci est directement ajoutée au résultat de votre recherche globale. Attention, chaque région possède toujours une capacité de production. Il se peut donc qu'après un certain nombre de récoltes, vous ne puissiez plus rien trouver...*

### La récolte fond'poch

*Il existe une autre possibilité pour les recherches spécifiques appelée « Fond'Poch », répartie en 4 techniques s'échelonnant entre le niveau 1 et 4. Ces techniques permettent lorsqu'un type de récolte est apparemment épuisé, de récolter malgré tout le produit d'une recherche spécifique pour le niveau voulu et le type voulu.*

*Exemple :*

*« Kraan, célèbre mineur, décide de manière matinale d'aller chercher quelques minerais. Malheureusement, un certain Vargas encore plus matinale a raflé le dernier filon. Jamais à cours de ressource, notre bon Kraan, décide d'utiliser son « Fond'Poch » niveau 1 et 2, pour ramener malgré tout un sel de Belth et une poudre de Xatithh »*

### La récolte du bois :

*Cette ressource est importante pour toute organisation communautaire et est présente à tous les niveaux de travail.*

*Il existe 5 types de bois :*

*Le bois de chauffage  
Le bois de construction  
Le bois d'Archerie  
Le bois de rose  
Le bois de santal*

### Comment récolter le bois ?

*Le bois de chauffage :*

*Toutes personnes possédant un métier de récolte obtiendra une unité de bois chauffage en plus de sa récolte et ce automatiquement lors de sa récolte journalière.*

*Les autres bois :*

*Il existe des technique de reconnaissance appelée « clef ». Ces clefs sont accessibles uniquement aux récolteurs d'herbe et il devra les apprendre auprès d'un maître.*



*Le récolteur pourra alors utiliser sa capacité à reconnaître les diverses essences de bois une fois par jour pour obtenir un nombre variable d'unité de bois. Cette recherche est l'équivalent d'une recherche spécifique.*

*Vous devez signaler votre recherche de bois avant de partir (dans un souci organisationnel) sinon vous n'obtiendrez pas le bois que vous recherchez.*

*Il existe également une technique vous permettant de récolter 2 unités de bois de chauffage lors de votre récolte journalière.*

## **Le total des récoltes d'une région**

*Chaque région possède un potentiel de ressources. Celui-ci varie en fonction du sol, du climat, des activités commerciales ou encore des guerres. Selon tous ces facteurs, il sera possible de récolter plus ou moins de composantes. Les composantes (au niveau du type) sont, elles aussi, présentent de manière variable d'un endroit à un autre.*

*En termes de jeu, cela fonctionne comme suit :*

*Il existe 4 types de récolte :*

*Les herbes  
Les minerais  
Les gibiers  
Les poissons*

*Chacun d'eux se verra attribuer une capacité de récolte dans une table :*

*Très pauvre  
Pauvre  
Normale  
Riche  
Luxuriant*

*Pour chaque capacité, il existe un total de points récoltables sur le week-end, divisé entre les récoltes globales, spécifiques et fond'poch. Un exemple devrait vous aider à mieux comprendre :*

« Un terrain est classé riche en plante. Nous lui attribuons 40 points de ressources total :

6 points de fond'poch

8 points de spécifique

26 points de récolte classique

Sur les 26 points de récolte, une composante niveau 1 coûte 1, niveau 2 coûte 2 et ainsi de suite »

Remarque :

Le chiffre donné ici est un exemple, les véritables côtes restent confidentielles  
Sur certain terrain très pauvre ou pauvre, il vous sera impossible de récolter une composante au-delà d'un certain niveau.

## Cumul Ses professions :

Vous pouvez choisir de prendre 1 métier de récolte et un métier de production lors de la création de votre personnage.

Si vous choisissez cette option, vous pourrez apprendre lors des événements, une technique de récolte ou utiliser les 3 points d'apprentissage de votre métier de production.

# Table des matières

<b>LES MÉTIERS</b> .....	<b>2</b>
<b>EN CE QUI CONCERNE LES MÉTIERS DE PRODUCTION :</b> .....	<b>2</b>
LE SET D'OUTILLAGE : .....	2
EVOLUTION AU SEIN D'UN MÉTIER DE PRODUCTION : .....	3
L'APPRENTISSAGE DES RECETTES : .....	3
TECHNIQUEMENT EN JEU : .....	4
<b>LE LIVRE DE RECETTES :</b> .....	<b>4</b>
<b>GÉNÉRALITÉS</b> .....	<b>4</b>
<b>FORMAT ET CONTENU</b> .....	<b>4</b>
<b>ASPECT</b> .....	<b>4</b>
<b>LES RECETTES :</b> .....	<b>5</b>
TEMPS DE CRÉATION .....	5
CRÉATION .....	5
LIEU DE TRAVAIL: .....	5
REBOUTEUX .....	6
RECETTES DE BASE : .....	6
RECETTE S ÉVOLUÉE S: .....	6
RECETTE S DE MAÎTRISE : .....	7
<b>COMBAT MEDIC</b> .....	<b>8</b>
RECETTES DE BASE : .....	8
RECETTES ÉVOLUÉES .....	8
RECETTE DE MAÎTRISE : .....	9
<b>HERBORISTE</b> .....	<b>10</b>
RECETTES DE BASE : .....	10
RECETTES ÉVOLUÉES : .....	11
RECETTES DE MAÎTRISE : .....	11
<b>POTIOLOGUE :</b> .....	<b>12</b>
RECETTES DE BASE : .....	12
RECETTES ÉVOLUÉES : .....	12
RECETTES DE MAÎTRISE : .....	13
<b>APPRENTI BOURRELIER :</b> .....	<b>14</b>
RECETTES DE BASE : .....	14
RECETTES ÉVOLUÉES : .....	14
RECETTES DE MAÎTRISE : .....	15
<b>BOURRELIER</b> .....	<b>16</b>
RECETTE DE BASE : .....	16

RECETTES ÉVOLUÉES :.....	16
RECETTES DE MAÎTRISE :.....	17
<b>APPRENTI FORGERON</b> .....	<b>18</b>
RECETTES DE BASE :.....	18
RECETTES ÉVOLUÉES :.....	18
RECETTES DE MAÎTRISE :.....	19
<b>FORGERON</b> :.....	<b>20</b>
RECETTES DE BASES :.....	20
RECETTES ÉVOLUÉES :.....	20
RECETTES DE MAÎTRISE :.....	21
<b>MINERALISTE</b> .....	<b>22</b>
RECETTE DE BASE :.....	22
RECETTES ÉVOLUÉES :.....	23
RECETTES DE MAÎTRISE :.....	23
<b>JOAILLIER</b> .....	<b>24</b>
RECETTE DE BASE :.....	24
RECETTES ÉVOLUÉES :.....	25
RECETTES DE MAÎTRISE :.....	25
 <i>EN CE QUI CONCERNE LES MÉTIERS DE RÉCOLTE</i> :.....	 <i>27</i>
 <i>L'APPRENTISSAGE DES TECHNIQUES</i> .....	 <i>27</i>
 TECHNIQUEMENT EN JEU :.....	 27
 <i>LES TECHNIQUES</i> .....	 <i>28</i>
 RÉCOLTEUR.....	 29
CHASSEUR.....	29
PÊCHEUR .....	30
MINEUR .....	30
 <i>SYSTÈME DE RÉCOLTE</i> .....	 <i>31</i>
 <i>RÉCOLTES PRINCIPALES</i> :.....	 <i>31</i>
 LA RECHERCHE GLOBALE .....	 31
LA RECHERCHE SPÉCIFIQUE .....	31
LES GROSSES PIÈCES : .....	31
 <i>LES AUTRES TYPES DE RÉCOLTES</i> .....	 <i>32</i>
 LA RÉCOLTE AUTOMATIQUE :.....	 32
LA RÉCOLTE FOND'POCH .....	32
LA RÉCOLTE DU BOIS : .....	32
COMMENT RÉCOLTER LE BOIS ?.....	32

<i>LE TOTAL DES RÉCOLTES D'UNE RÉGION.....</i>	<i>33</i>
<i>CUMUL DES PROFESSIONS : .....</i>	<i>34</i>
<i>TABLE DES MATIÈRES.....</i>	<i>35</i>