

Contes de la Brume

LIVRET DE JEU ANNEXE
ARTISANAT



Ce livret de jeu annexe vient en complément du Livret de jeu principal. Il est dédié à l'artisanat.

L'artisanat dans la chronique de GN des Contes de la Brume est basé sur un système de ressources et de recettes.

LES RESSOURCES

Il existe deux types de ressources : les *ressources communes* et les **ressources rares**.

Les deux se récoltent de manière RP et en adéquation avec les connaissances de votre personnage.

Par exemple, s'il ne connaît pas les plantes qui poussent dans tel ou tel secteur de l'Enclave, il ne pourra pas les distinguer et les cueillir. S'il est herboriste ou apothicaire, il pourra faire son RP de récolte de plantes sans problème.

RESSOURCES COMMUNES

Les *ressources communes* ne sont pas matérialisées par l'organisation : vous pouvez cueillir les orties, le plantain, etc directement sur le terrain, dans la mesure du raisonnable (ne pillez et ne saccagez pas la flore des terrains de jeu !) Vous pouvez aussi ramener de quoi matérialiser vos récoltes.

Identifier les *ressources communes* ne nécessite pas de connaissances approfondies et beaucoup peuvent le faire.

Si vous ne possédez que les connaissances de base, vous aurez besoin de plus de ressources et de temps pour arriver au résultat voulu, là où un expert consommera moins de ressources et mettra moins de temps pour arriver au même résultat.

Votre personnage pourra aussi progresser et apprendre en jeu au contact des autres.

RESSOURCES RARES

Les **ressources rares** sont matérialisées en jeu par l'organisation : il vous faudra trouver ces objets de jeu pour les récolter.

Comme leur nom l'indique, les **ressources rares** sont... rares, et donc relativement méconnues. Tous ne savent pas à quoi ressemble de l'**Hisui**, ni quelles sont ses propriétés, à quoi elle sert, où en trouver.

Par exemple, un facteur d'amulettes meikô (grue) saura qu'il a besoin d'**Hisui** pour fabriquer une **amulette de purification**, parce qu'il aura lu cette recette dans le carnet de son maître.

Un orfèvre saura que l'**Hisui** est une pierre verte que l'on trouve essentiellement dans les montagnes khürs (yaks) et qu'elle a des vertus purificatrices.

Un montagnard khür n'aura jamais entendu parler d'**Hisui**, mais saura que l'on trouve des pierres vertes parfois presque transparentes dans telle mine, mais il les nommera **Khash Chuluu**, puisque c'est le nom du **Hisui** dans son dialecte.

Chaque personnage aura des connaissances liées à son background : encore une fois, référez-vous à la cohérence de votre personnage.

LES RECETTES

De la même manière que pour les ressources, il y a les *recettes communes* et les **recettes rares**.

RECETTES COMMUNES

Les *recettes communes* listées ci-dessous sont accessibles à tous et leur apprentissage en jeu ne présente pas de complexité particulière si votre personnage décide de s'ouvrir à ces connaissances.

A vous de mettre en place le protocole que vous souhaitez suivre pour réaliser les *recettes communes*. Il y a par exemple peu de chance qu'un apothicaire Tiao Shé (Serpent) travaille de la même manière qu'un apothicaire Kirawaré (Sanglier) et, pourtant, leur remontant aura le même effet.

Cela permettra aux apothicaires des différents peuples de construire du RP entre eux sur ces différentes méthodes, différents protocoles, différentes recettes.

Vous pouvez réaliser autant de *recettes communes* que vous le souhaitez, tant que vous matérialisez toujours le résultat. Aucune validation de l'organisation n'est nécessaire. Néanmoins, adaptez vos recettes à votre background.

RECETTES RARES

Les **recettes rares** ne sont pas accessibles à tous : elles doivent être découvertes et apprises en jeu, ou bien spécifiquement et précisément fournies en amont par l'organisation à certains PJ ou PNJ uniquement.

Les **recettes rares** impliquent l'utilisation des **ressources rares**, ne peuvent pas être improvisées et doivent être validées par l'organisation, car le

résultat obtenu doit également être un objet de jeu validé par l'organisation.

LISTE DES RECETTES COMMUNES

De manière générale, un apothicaire pourra réaliser un petit remontant pour le moral, un forgeron pourra réparer vos armes et armures, un tisserand pourra confectionner un costume pour une cérémonie particulière... Tout doit juste être matérialisé à l'issue du RP.

En dehors des éléments purement RP, il existe une liste restreinte de *recettes communes* avec des effets particuliers.

Pour toute suggestion d'ajout, n'hésitez pas à contacter l'organisation.

Pour réaliser vos *recettes communes*, n'hésitez pas à réfléchir avec des recettes à tiroir : pour réaliser un *remontant*, vous pouvez avoir besoin d'*essences* et *arômes* qui doivent donc eux-mêmes être préparés en amont, par exemple.

Vous pouvez à tout moment vous rapprocher de l'organisation pour vous assurer que vos *recettes communes* sont cohérentes avec l'univers des Contes de la Brume.

APOTHICAIRE

Remontant ou *tonique* : permet de remettre plus vite sur pied quelqu'un qui a été blessé au combat ou ailleurs, ou qui est malade.

Emplâtre ou *cataplasme* : favorise la récupération et permet aux os de se ressouder plus rapidement

Anti-poison : permet de lutter contre les poisons communs

Poison commun : permet d'empoisonner sa cible (effets mineurs : crampes d'estomac, toux ...)

Baume d'insensibilité : permet d'atténuer plus ou moins la sensation de douleur.

Drogues diverses : permet les diverses pratiques liées à la spiritualité, etc. (Attention : se référer à la partie Spiritualité, certaines pratiques requièrent des recettes rares).

TISSERAND

Shimenawa : corde sacrée pour les rituels. Nécessite seulement une corde : c'est tout le processus de prière lorsque l'on noue les nœuds qui confère à la corde son aspect sacré, chacun ayant ses propres nœuds et ses propres prières

Bourse isolante : permet de déplacer les objets maudites de petite taille sans être affecté par leur malédiction, ou des amulettes sans que leur effet ne se déclenche.

Corde anti-évasion : de teinte rouge, cette corde est conçue pour empêcher les Humains ou les yôkais de se défaire de son étreinte. Attention, les plus talentueux ou les plus forts peuvent tout de même se défaire de ces entraves.

Fil à coudre : pour les chirurgiens ou les tisserands.

FORGERON

Clou sanctifié : permet de planter une prière dans l'un des poteaux de temple. Les prières plantées avec des clous sanctifiés sont réputées être davantage entendues par les Kamis.

Balle en fonte : munition d'arquebuse.

FACTEUR D'AMULETTES

C'est le porteur de l'amulette qui décide de déclencher son effet, à l'exception des Amulettes de protection contre la Brume, dont l'effet se déclenche dès qu'elles sont en contact avec la Brume.

L'effet dure quelques minutes seulement, quelle que soit l'amulette.

Une fois qu'une amulette a servi, elle est « déchargée » et sans utilité. Un Facteur d'amulettes doit la recharger.

Amulette de protection contre la Brume : permet de résister quelques minutes à l'influence de la Brume, quel que soit son niveau.

Amulette de premiers soins : permet de ralentir une hémorragie.

Amulette de Force : Vous rend un peu plus fort en puisant d'un seul coup dans vos propres réserves. Vous êtes épuisés plus vite et plus fort. Rien de surhumain.

Amulette de Protection : Vous rend un peu plus résistant aux coups grâce à un effet analgésique. Rien de surhumain et... la disparition de l'effet est douloureuse.

Amulette de Furie : le porteur passe en état de furie. Vous ne sentez quasiment plus la douleur ni les coups ni la fatigue et vous ne pouvez pas vous arrêter de combattre tant que vous voyez quelqu'un encore debout, ami ou ennemi. A la fin vous tombez d'épuisement et avez de très fortes chances de mourir.