

LES SONGES D'OSSIAN

Ouverture : Le Jubilé Ecarlate

GUIDE DU JEU



NOS CONCEPTS DE JEU	3
Le GN est un jeu	3
Jouer au service / play to lift.....	3
Consentement.....	3
Individualisation des règles	4
Autonomie des joueurs	4
Liberté de jeu	4
Secrets de jeu.....	4
LEXIQUE GN.....	5
Général.....	5
Annonces	6
REGLES DU JEU	7
Règles : Carte de personnage	7
Règles : vie & mort.....	8
Blessure.....	8
Soin.....	8
Mort.....	9
Règles : actions violentes.....	10
Maniement des armes	10
Corps à corps	10
Armes à feu	11
Armures.....	11
Bagarre.....	12
Actions	12
Règles : actions de jeu	12
Règles : Magie.....	13
Règles : Économie	14
Règle : Connaissances et éruditions	15

NOS CONCEPTS DE JEU

Le GN est un jeu

Le GN est un jeu. Et plus précisément un jeu coopératif. C'est le fruit de notre coopération tout au long des temps de préparation et du weekend de jeu qui nous dira si nous avons "gagné" le jeu. Un ou une de nous ne peut pas être vainqueur sans les autres.

Nous sommes tous/toutes des joueurs et des joueuses. Les PJ évidemment, les PNJ qui se mettent au service du jeu, les orga qui en tirent les ficelles, mais aussi les photographes qui fixent l'instant et dans une certaine mesure l'équipe cuisine qui sublime nos papilles. À ce titre, chacun et chacune mérite notre fairplay.

Malgré les thématiques abordées, Duodecim souhaite vous proposer une source d'amusement. Nous sommes là pour construire ensemble une expérience de jeu et vous proposer d'interagir ensemble dans notre monde.

Jouer au service / play to lift

(définition par wiki.nonobstant.cafe)

Cette façon de jouer son personnage, inspirée du théâtre d'improvisation, consiste à mettre en priorité basse les intérêts de son personnage pour se concentrer sur le type d'interprétation qui mettrait plutôt en valeur les autres personnages. Plus largement, cela consiste à jouer au service de l'amusement collectif ou de la performance artistique collective.

Jouer au service requiert un ensemble de techniques, les plus courantes étant de "jouer l'impact" (i.e. appuyer par son interprétation l'impact que les actions des autres personnages ont sur le nôtre) ou de concéder (i.e. accepter de modifier des propriétés de notre personnage ou de lui faire subir des conséquences négatives, dans l'objectif de mettre en valeur les autres personnages et de fluidifier la fiction)

La notion de "play to lift" (jouer pour soulever) est synonyme.

À ne pas confondre avec le "play to lose" (on peut jouer au service en sauvegardant les intérêts de notre personnage, on peut jouer pour perdre dans un objectif d'amusement égoïste et alors au détriment de l'accomplissement collectif)

Consentement

Le jeu auquel vous allez participer risque de vous confronter à des thématiques plus ou moins lourdes ou difficiles pour certains joueurs. Il peut donc être opportun de vous calibrer avec vos partenaires de jeu, que cela soit en amont de la scène ou durant la scène, à l'aide du vraiment vraiment ou bien des signes de plongeur, explicités plus bas. Le souhait de votre partenaire de jeu de diminuer l'intensité de jeu ou d'arrêter une scène doit être respecté en tout temps. Le cas échéant, une scène doit être arrêtée si elle devient trop lourde à gérer par

les participants impliqués. Les orgas et la safe room restent à votre disposition à tout moment de jeu.

Individualisation des règles

Vous ne trouverez ici que les règles générales accessibles ou impactant l'ensemble des joueurs. Il existe certaines règles spécifiques à certains groupes de joueurs, qui recevront des informations spécifiques ou qui passeront par des annonces transparentes.

Autonomie des joueurs

Pour les joueurs disposant de règles spécifiques, nous nous efforçons de vous vous autonomiser et de limiter au maximum le temps de passage au QG orga afin de limiter l'impact sur votre temps et qualité de jeu RP.

Dans un certain nombre de cas, vous pourrez être confronté à des enveloppes de jeu. Elles s'adressent soit à n'importe quel joueur (dans ce cas, nous comptons sur vous pour en jouer les effets) ou à des joueurs spécifiques, identifiés par leur numéro de joueur (si vous n'êtes pas concerné, merci d'ignorer le contenu de cette enveloppe).

Vos expériences et professions peuvent vous amener à faire des actions de jeu qui ne sont pas forcément encadrées par des compétences. Cela ne doit pas vous restreindre dans vos envies de jeu et de RP. N'hésitez pas à vous rapprocher d'un orga le cas échéant.

Nous ne sommes pas là pour vous "gronder" en cas de non-respect des règles ou d'abus de celles-ci. Si vous êtes confrontés à cette situation, ignorer l'action et son effet...

Liberté de jeu

Vous êtes libres de jouer et d'interpréter comme vous le souhaitez vos personnages. N'hésitez pas à venir vers nous si vous avez la moindre question ou idée. Tenez aussi au courant vos orga référents de vos avancées, ou bien si vous ne souhaitez finalement pas suivre certaines propositions de jeu. L'idée est que nous puissions nous calibrer avec vos actions et vos désirs de jeu.

Secrets de jeu

Dans nos GN, un bon secret est un secret qui, révélé au bon moment du weekend, va créer du jeu. Faites des gaffes, laissez traîner des indices, confessez-vous à un inconnu au bar, jouez-la grand méchant de James Bond pour révéler vos plans machiavéliques ! Il ne sert à rien de conserver un secret à tout prix jusqu'au lundi pour le balancer à la machine à café...

LEXIQUE GN

Général

PJ

Dérivé de Personnage Jouable. Joueur ou joueuse, interprétant un personnage libre de ses actions.

PNJ

Dérivé de Personnage Non Jouable. Joueur ou joueuse rattachés aux organisateurs pour servir l'ambiance et les actions de jeu.

Orga

Organisateur. Référents pour toutes les questions en jeu (précision sur l'univers, proposition d'idées, arbitrage...) ou autour du jeu (sanitaires bouchés, décors abîmés, accidents, mauvais comportements...).

QG orga

Lieu par défaut de rencontre avec les organisateurs. Présenté avant le début du jeu.

RP/ingame (Role Play)

Qui se passe en jeu, au sein de l'histoire. Diégétique. Une action RP, effectuée par les personnages. Opposé à HRP.

HRP (Hors Role Play)

Qui se passe en dehors du jeu, qui n'est pas connu des personnages. Prononcé dans une discussion, il indique une parenthèse dans le jeu, pour préciser un contexte, une information d'ordre générale, de sécurité. Opposé à RP.

Hors-jeu

En dehors du jeu, invisible aux personnages. Extradiegétique.

Cela peut-être un lieu : QG orga, safe space, toilettes, zone dangereuse...

Ou une personne, reconnue à son bras tendu en l'air, poing fermé.

NB : Ne doit pas être utilisé sans raison légitime pour éviter de casser l'immersion.

Instance

Lieu de jeu accessible uniquement avec le concours des organisateurs, pour des raisons de jeu ou de logistique (besoin de PNJ, de matériel, de sortir d'une logique géographique ou temporelle...) et souvent lié à un événement particulier.

Safe space ou Espace sûr

Lieu calme dédié, isolé du jeu, qui permet à un joueur ou une joueuse de faire une pause en cas de besoin de sortir du jeu dans une zone sécuritaire.

Lore

De l'anglais "Tradition". Histoire de l'univers du jeu.

Objet de jeu

Élément de jeu ou de décorum identifié comme tel et donc pouvant être détruit ou important dans certaines intrigues. Attention toutefois, il est possible que des joueurs ramènent des éléments de décoration qui ressemblent à des objets de jeu. Si ces objets ne portent pas l'élément d'identification, ils ne doivent pas être déplacés ou utilisés sans le consentement du propriétaire. L'organisation ne peut alors être responsable du devenir de cet objet.

Annonces

Time freeze ou Freeze

De l'anglais "Arrêt du temps". Ordre de jeu, à l'usage des organisateurs. Impose une suspension du jeu. Les PJ doivent s'immobiliser, fermer les yeux et ignorer ce qu'ils entendent. L'ordre "Time in" ou "Reprise du jeu" permet la reprise du jeu là où il s'était interrompu.

Vraiment-vraiment

Prononcé au milieu d'une phrase, pour indiquer explicitement que c'est la personne et non le personnage qui s'exprime. Permet d'éviter de briser l'immersion (il faut vraiment-vraiment que je me m'assois / j'ai vraiment-vraiment peur des araignées / il ne faut pas aller là-bas, c'est vraiment-vraiment dangereux). Peut aussi permettre de ne pas laisser d'ambiguïté quand la frontière jeu et hors-jeu devient floue (ton comportement est vraiment-vraiment gênant / tu frappes vraiment vraiment trop fort / il est vraiment-vraiment blessé).

Calibration - Langage de plongeur

Afin de vous calibrer durant une scène, n'hésitez pas à communiquer discrètement avec vos partenaires de jeu à l'aide de signes "ok". Si l'intensité de jeu convient à votre partenaire, ce dernier peut vous répondre par le même signe, demander une diminution de l'intensité (pouce vers le bas) ou une augmentation de l'intensité (pouce vers le haut).



REGLES DU JEU

Règles : Carte de personnage

Vous trouverez dans votre enveloppe de joueur votre carte de personnage. Cette carte regroupe les principales informations et score nécessaire à votre personnage durant la partie à savoir :

1. Numéro de personnage

2. Scores

a. **Vigueur** (0 à 5, en moyenne à 2) → Bagarre, destruction

Ce score représente vos capacités physiques et vos compétences en termes de combat, force physique, résistance physique.

Ce score représente vos capacités intellectuelles et la force de votre esprit. Ainsi, elle représente vos capacités à manier les énergies magiques, la force de votre volonté, la résistance aux événements plus ou moins traumatisants auxquels vous devez faire face.

b. **Volonté** (0 à 5, en moyenne à 2) → Magie, Résistance à la torture...

Ces deux scores sont fortement impactées par votre passé et votre expérience.

Les scores de volonté ou de vigueur peuvent recevoir des bonus par l'équipement, les compétences ou la magie. Il n'y a alors pas de maximum au score.

c. **Mane Hématique** (en moyenne à 2)

Ce score représente vos capacités à fournir du sang à usage magique sur une journée. Vous pouvez, au prix d'une blessure grave, régénérer votre score une seule fois au cours du GN.

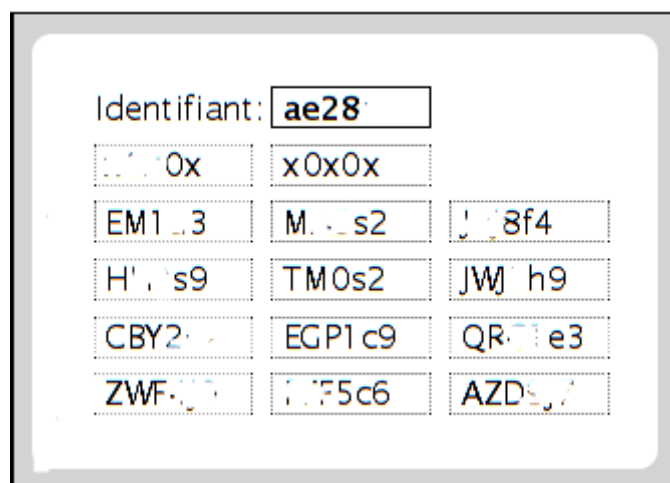
3. Compétence de combat

Ces compétences représentent vos capacités martiales, en fonction de votre expérience, de votre profession. Cela peut représenter un bonus au cours des duels ou des bagarres.

4. Caractéristique sanguine

Vous l'avez compris, le sang est un élément essentiel de notre jeu. Ainsi, bien que le commun des mortels en ignore les arcanes, le sang a été étudié depuis des décennies, et ces caractéristiques sont décelables par des experts afin de spécifier son utilisation dans les différents artisanats. Ainsi, cette carte représente un échantillon de votre sang qui pourra être "prélevé" et étudié par les experts selon des méthodes qui leur sont propres.





Règles : vie & mort

Il existe de multiples façons d'être blessé, que cela soit au combat, par des empoisonnements, de la torture, des pièges... La liste est trop longue pour être exhaustive ici. Vous ferez sans doute face à des situations spécifiques qui vous seront présentées au moment idoine à l'aide d'enveloppes de jeu.

Blessure

1. Légère

La blessure immobilise un membre, gêne les mouvements ou la respiration, fait couler du sang, contusionne, provoque des migraines ou des nausées...

Vous pouvez cumuler un nombre de blessures légères égale à votre score de vigueur avant d'être gravement blessé.

2. Grave

La blessure est très importante et empêche les déplacements ou toute action complexe ou de combat tant qu'un soin important n'est pas entrepris. Plaie profonde, fracture ouverte, empoisonnement grave...

Ce genre de blessure est le plus souvent le fait d'événements magiques, d'armes spécifiques, de pièges particulièrement sournois..

Soin

1. Léger

Action RP pour soigner une blessure légère. L'action effectuée et le temps nécessaire pour celle-ci doivent être compatibles avec le background et les possessions de votre personnage.

Exemples de jeu autour du soin : suture, point de pression, calmant, médicament, cataplasme, ré-emboîtement, préparation du champ d'opération, nettoyage des outils, analyse des symptômes pour trouver le bon traitement...

2. Important

Action RP pour soigner une blessure grave. L'action effectuée et le temps nécessaire pour celle-ci doivent être compatibles avec le background de votre personnage. Soigner une blessure grave demande des connaissances spécifiques.

Exemples de jeu autour du soin important : opération chirurgicale, traitement médical complexe, application d'un anti-poison, pose d'un garrot, immobilisation d'un membre, extraction d'une balle, trépanation, préparation du champ d'opération, nettoyage des outils...

Mort

1. Assassinat & meurtre

Les assassinats et les meurtres sont des actions roleplay, qui consistent à blesser mortellement un personnage (action violente, magie, poison...)

Si votre personnage souhaite organiser l'assassinat d'un autre personnage, il vous sera demandé de prévenir les organisateurs en amont.

Dans le cas où l'action ne peut pas être préméditée (opportunité, accident, coup de folie...), effectuez la scène puis prévenez les organisateurs dès que possible.

Quelle qu'ait été l'action entreprise, la victime entre en Agonie.

NB : L'objectif de la tenue au courant des organisateurs n'est pas de brider le jeu, mais d'anticiper au mieux les conséquences et de pouvoir proposer au plus vite, au joueur dont le personnage est décédé, de revenir en jeu.

2. Agonie

Un personnage en agonie est condamné, il n'existe aucun moyen de le sauver. Ses blessures sont trop importantes, son empoisonnement trop avancé, son esprit est atteint. Mais pourtant la vie s'accroche encore pour ses derniers instants, ou peut-être ses dernières heures ?

Le joueur ou la joueuse victime continue avec son personnage, jouant l'agonie, jusqu'à ce qu'il ou elle décide que son moment est venu (quelques minutes ou plusieurs heures). Il sera impossible pour lui ou elle d'effectuer une action complexe ou de se déplacer seul à moins de ramper. Sa voix pourra être faible et entrecoupée de quintes de toux, son esprit délirant...

L'idée derrière cette règle est de permettre à chacun et chacune de pouvoir vivre une "dernière scène" avec son personnage : glisser dans l'oreille d'un passant un nom énigmatique, ramper jusqu'à son camp pour transmettre une information capitale dans son dernier souffle, remonter une dernière fois sur son trône pour feindre que tout va bien, participer à sa propre veillée funèbre, tout avouer à ses enfants...

Règles : actions violentes

Maniement des armes

Le maniement des armes n'est pas une compétence de jeu. Chaque personnage peut manier une arme, mais ne sait pas forcément le faire. L'habileté avec celle-ci se jouera au roleplay (connaissance, adresse, entretien...).

Nous vous invitons donc, comme pour toute scène du GN, à grossir le trait de votre connaissance ou méconnaissance.

Corps à corps

1. Combat

Les combats au corps à corps s'effectuent exclusivement avec des armes en mousses de type GN et vérifiées par un orga. Seuls les coups de taille (avec la tranche de l'arme) sont autorisés. Les coups d'estoc (avec la pointe de l'arme) sont strictement interdits. Les coups doivent viser exclusivement les bras, les jambes et le torse (à l'exclusion de la poitrine). Il est strictement interdit de viser la tête, les parties génitales et la poitrine.

Toucher 1 fois un adversaire, quel que soit l'endroit touché, provoque une blessure légère. L'endroit de la blessure est décidé au roleplay. Par exemple, si vous êtes touché au bras puis à la cuisse, vous recevez une blessure légère qui peut être jouée par une difficulté à marcher. Être blessé un nombre fois égal à votre VIGUEUR vous inflige une blessure grave, vous empêchant éventuellement de poursuivre le combat.

Les combats sont souvent des moments de confusion où les mauvais coups peuvent être portés de manière non-intentionnelle. Dans ce cas, il est nécessaire de s'excuser auprès de la victime et de s'assurer de son état de santé dès que possible. Quitte à interrompre le jeu.

2. Duel

Lors du déclenchement du duel, les deux adversaires échangent leurs scores respectifs (incluant les modificateurs). Cet échange peut se faire discrètement dans l'oreille, ou interprété en jeu. À ce moment-là, l'issue du duel se décide déjà : le plus petit score perdra l'affrontement et recevra une blessure légère. Il ne reste donc plus qu'à jouer la scène qui mènera à cette issue, en y ajoutant les éléments discutés éventuellement en amont. L'idée est de proposer de belles scènes de combat, pour vous et pour les autres personnes présentes.

Exemple : Alice (VIG 2, COM 1) équipée d'une épée enchantée (+1), provoque en duel Bob (VIG 3) équipé d'un couteau, en lui criant "Je vais t'arracher tes QUATRE membres". Bob répond "Avec TROIS trous dans le bide, tu feras moins la maline !". Le combat s'engage et au bout de quelques minutes, Alice transperce le bras de Bob. Le sang coule, le combat est arrêté, Alice a gagné.

Exemple : Bob veut se venger de son humiliation et s'est équipé d'une arme de sang (+3). Il s'approche d'Alice pour lui glisser à l'oreille son score : "6". Alice lui répond : "5". Bob

propose alors discrètement à Alice de dominer le combat, mais qu'au dernier moment il sortira une lame de sa botte pour la frapper à la cuisse. Alice accepte. Le combat s'engage et au bout de quelques minutes, Bob tombe au sol. Alice s'approche et Bob en profite pour la frapper comme convenu à la cuisse. Le sang coule, le combat est arrêté, Bob a gagné.

3. Duel officiel

Un duel officiel fonctionne sur le même principe qu'un duel classique, mais a une influence plus grande sur le cours du jeu (duel judiciaire, à mort, entre héros...). Un temps de prière et de confession est alors nécessaire dans la chapelle (ce temps servira à préparer entre vous la scène et à présenter à un/une orga la situation).

Exemple : Alice convoite un titre très important possédé par Bob qui ne souhaite en aucun cas le céder. Alice décide alors de provoquer Bob en duel avec le titre pour enjeu. La finalité du duel pouvant avoir un impact sur le déroulé de l'Histoire du monde, une longue prière à Ossian est alors nécessaire. Alice et Bob se retirent dans la chapelle où ils sont rejoints par un/une orga. Ils présentent alors leurs forces, avantages magiques, coups fourrés respectifs et l'orga note qui en sortira vainqueur. Alice et Bob prennent alors quelques minutes pour décider du déroulé du combat, des retournements de situation ou éventuellement d'une chorégraphie. Pour que leur affrontement soit mémorable ! Pour cela, n'hésitez pas à demander aux orgas des idées, du matériel ou même des PNJ !

Armes à feu

1. Combat

Rares, les armes à feu sont aussi puissance à courte portée, qu'imprécises à distance. Leurs effets est donc fonction de la distance estimée entre le tireur et la cible :

- Cible à distance proche (<3m) : blessure grave automatique
- Cible à distance moyenne (<10m) : blessure légère automatique
- Cible à grande distance (>10m) ou sur un groupe : raté/éraflure

En cas de doute possible sur la cible, le tireur doit la désigner spécifiquement ("toi avec le chapeau rouge !")

Le tir d'une arme à feu est simulée par l'explosion d'un pétard type claque doigt ficelle. En l'absence de projectile, les armes à feu fonctionnent uniquement sur le fair-play. À vous de jouer le jeu et de créer le jeu. Vous êtes devant le canon mais ne savez pas si vous êtes la cible ? Vous entendez un claquement de pétard dans votre dos ? Jouez une blessure légère ou une égratignure due à un éclat. Vous êtes juste en face du canon à bout portant ? Effondrez-vous au sol avec force râles pour amener la populace et préparez déjà la scène d'extraction de la balle en priant Ossian de vous pardonner pour tout ce sang perdu...

Armures

Permettent d'ignorer la première blessure de chaque combat.

Les réparations sont des actions roleplay à la discrétion de chacun.

Bagarre

Comparaison du score de VIGUEUR + modificateurs des participants.

Le score le plus faible est assommé 2 minutes à l'issue du combat.

Si plus de deux adversaires s'affrontent, ajouter au score du premier la somme des scores de ses renforts.

Si une arme est sortie durant une bagarre, remplacer la finalité "assommé" par "blessé légèrement".

Pour les détails et les exemples, voir les règles de duel, qui sont similaires.

Actions

1. Assommer

Toucher l'épaule de la victime, en jouant un coup sur la tête (aucun coup réel n'est autorisé à la tête). Elle s'évanouit pendant 2 minutes.

2. Menacer

Prendre par surprise la victime avec une arme. La victime doit faire ce qu'on lui dit pendant 5 minutes. Si elle refuse, elle reçoit une blessure grave.

3. Maîtriser

2 personnes saisissent la victime par les bras. La victime doit les suivre pendant 5 minutes. Si elle refuse, elle reçoit une blessure légère.

4. Attacher

La victime est immobilisée et ne peut pas bouger par elle-même.

La victime défait ses liens après 15 minutes.

5. Interroger ? Torturer ?

N'importe qui est capable de questionner quelqu'un. Certains le font avec plus de talent que d'autres et sont donc plus à même d'obtenir un résultat... exploitable. Les modalités seront précisées aux joueurs concernés.

Règles : actions de jeu

1. Fouille

Après une simulation RP de fouille, la victime doit vider ses poches.

Attention : Aucune palpation réelle n'est autorisée.

2. Lecture/Ecriture

Compte tenu du niveau de chacun en cette réunion de prestige, tout le monde (ou presque) sait lire et écrire la langue commune. Les érudits peuvent connaître des langues anciennes ou spécifiques. La lecture des textes concernés est limitée à ces érudits, selon les modalités précisées dans leur fiches.

3. Faux et usage de faux

Bien que nous soyons dans une réunion diplomatique entre gens de la bonne société, le mal s'immisce partout et il pourrait y avoir des faussaires parmi vous, ainsi que des experts à même d'identifier la véracité des documents. Chaque document RP est donc identifié par un code spécifique. En cas de création de nouveau document, un passage au QG orga s'impose afin de faire authentifier la véracité (ou non) du document.

4. Vol

Les tires-laine sont équipés de pinces à linges symbolisant leurs larcins. Celles-ci doivent être accrochées à une veste, manteau, sac, bourse. Ces pinces à linge, identifiées par l'organisation, seront fournies dans votre enveloppe de personnage.

5. Crochetage

Il y aura deux types de cadenas en jeu. Des cadenas à code 3 chiffres, qui seront crochetables par un personnage ayant des compétences en la matière, et des cadenas à clés, impossible à crocheter.

6. Destruction

Tout objet de jeu est destructible sauf mention contraire. Certains nécessitent un score cumulée ou non de vigueur strictement supérieur ou égal à ce chiffre, spécifié sur l'objet.

Merci de ne pas détruire réellement les dits objets mais de les ramener au QG orga afin de les faire disparaître.

Règles : Magie

Menvett est un monde de magie. Ainsi, chacun est capable de petites actions magiques, comme faire briller un petit objet ou faire une petite étincelle, et les plus grands experts sont capables de prouesses magiques hors du commun.

Toutefois, l'utilisation de ces capacités ou d'artisanat de sang peut nécessiter l'utilisation de sang, le sien ou celui d'un généreux donateur, volontaire ou non.

Chaque action magique nécessite un certain nombre de points de mane hématique, qui sont consommés dans l'action magique et donc inutilisable par la suite.

Les différents effets magiques seront symbolisés par des annonces (magie direct ou arme de sang) ou des enveloppes de jeu simples à comprendre pour tous.

Concernant les annonces de magie directe, le lanceur de sort doit utiliser les mots clés "Par mon sang" suivi de l'effet attendu (peur, sommeil, paralysie...) ainsi que de la puissance de

l'effet idéalement intégré de façon roleplay dans l'annonce. ("Par la puissance du sang, que deux traumatismes se réveillent, peur" puissance de l'effet de 2. "Par la puissance du sang, que trois muscles cessent toutes activités, Paralysie" puissance de l'effet de 3).

Par défaut, l'effet magique dure durant 2 min. Une autre durée sera indiquée lors de l'annonce le cas échéant.

La cible doit être désignée par le lanceur de sort soit en le pointant du doigt ou en la nommant si nécessaire. Les rares sorts à effet de masse touchent l'ensemble des personnes à portée de voix.

Vous pouvez résister au sort dont la puissance est strictement inférieure à votre volonté.

Règles : Économie

Il y a en jeu une micro économie (achats de matériaux de craft, échange de menu service, corruption à petite échelle...) à l'aide de monnaie de jeu qui vous sera fournie dans votre enveloppe de personnage, mais également une macroéconomie à l'aide de lettre de change avec des objectifs spécifiques pour certains membres de délégation. Chacun disposera dans son enveloppe de ces fonds mobilisables.

Les deux systèmes sont totalement hermétiques et ne peuvent pas influencer l'un sur l'autre.

Le système économique de Menvett repose sur une monnaie, la crimsonas, la plus petite valeur possible et la plus courante en circulation. Il faut 5 crimsonas pour faire une sangres, qui est la valeur utilisée par la plupart des notables. Il faut 5 sangres pour faire une veinaires, la monnaie utilisée pour les biens les plus précieux.

Enfin, il faut 50 veinaires pour un vitalis. Il s'agit de la monnaie utilisée pour le commerce et les traités entre provinces, inutilisées dans la vie de tous les jours.

(Vous noterez que la valeur des monnaies est par ordre alphabétique, la crimsonas, notée C, la Sangres, notée S, la Veinaires, notée Ve et le Vitalis, noté Vi)

Vous trouverez dans vos enveloppes joueurs des sangrés (pièce de 5 francs) et des veinaires (pièce de 20+5 francs).

Afin de vous donner la valeur des choses, voici quelques exemples des prix pratiqués en Menvett :

- Un ouvrier a une solde de 5 crimsonas par jour
- un soldat a une solde de 2 sangres par jour
- un artisan classique a un salaire de 4 sangres par jour
- un artisan de renommée impériale peut générer jusqu'à 4 veinaires par jour
- La plupart des repas et boisson coute entre 1 et 5 crimsonas
- La plupart des biens de consommation courante coutent entre 2 et 5 sangres
- une arme basique coute entre 1 et 5 veinaires

- une potion alchimique courante coute au minimum 2 veinaires et peut attendre des sommes folles pour les plus rares au sang précieux.
- une arme de sang ou un tatouage coute au minimum 10 veinaires et peuvent attendre des sommes astronomiques en fonction de ce qui entre dans sa fabrication.
- Un esclave sans formation et au sang sans spécificité coutera autour d'un Vitalis.
- Un esclave au sang spécifique pourra atteindre au minimum 5 Vitalis et jusqu'à plusieurs dizaines de vitalis en cas de sang exceptionnel.

Certains biens sont inestimables car leur rareté les rend inchiffrable. C'est le cas pour nombre de création du Prieuré de Vermeil.

Vous recevrez dans votre enveloppe joueur des lettres de change, une synthèse de votre situation économique ainsi que de celle de votre faction le cas échéant, ainsi que des besoins spécifiques de cette dernière si vous êtes concernée. Cela comportera :

- Votre fortune personnelle, avec une indication du montant mobilisable et avec quelles conséquences
- Les biens que vous pourriez céder et leur valeur
- Le cas échéant, les forces militaires que vous pourriez mobiliser sans affecter outre mesure la sécurité habituelle de vos domaines.

Si besoin, des lettres de change supplémentaires seront disponibles au QG orga.

Règle : Connaissances et éruditions

Chaque objet possède une étiquette indiquant les connaissances nécessaires à son étude.

- Pour tous les joueurs lors de la prise en main d'un objet il est demandé d'ouvrir l'étiquette et de jouer l'effet indiqué (il peut ne pas y avoir d'effet) **SAUF pour les consommable (sur lesquels le mot "Consommable" sera noté) excepté si vous le consommez**
- Les érudits ont des niveaux de compétences allant de 1 à 3 pouvant être combinés entre eux pour l'étude de l'objet. Pour l'étude il sera demandé de résoudre un casse-tête auprès des orgas, représentant le temps d'étude, et à la suite de celui-ci la description vous sera donnée. Pour un degré de difficulté 3 d'un même domaine, au moins un érudit de niveau 2 dans celui-ci est requis.