

# GN & Micro-GN Kla'Henera :

## Livret annexe Ecogame

Version : 2018



### Sommaire

1. Descriptif des métiers .....2
2. Généralités .....3
3. Spécificités de récolte .....5
4. Spécificités d'artisanat .....6

Ce document s'adresse à l'ensemble des joueurs, mais notamment aux joueurs dont les personnages possèdent une ou plusieurs des compétences dites "de récolte" ou "d'artisanat", c'est-à-dire Chasseur, Mineur, Herboriste, Tanneur, Forgeron, Alchimiste, Médecin. Ce document regroupe les informations vitales et publiquement accessibles. Sachez que même si tout joueur peut tout savoir sur le fonctionnement d'une compétence, il ne peut s'en servir que si son personnage possède ladite compétence.

*Bonne lecture !*

# 1. Descriptif des métiers

## a) Chasseur

Utilisable **uniquement en IB**. Le Chasseur peut pister et piéger des animaux et/ou des créatures sauvages. S'il les abat, il est capable d'en extraire des composants indispensables à diverses utilisations, ainsi que les utiliser dans des recettes. Les recettes seront à obtenir en jeu ou créer vous-mêmes en expérimentant dans l'Atelier de l'Ermite.

## b) Mineur

Utilisable **uniquement en IB**. Le Mineur peut reconnaître et récolter des minerais nécessaires à diverses utilisations, ainsi que les utiliser dans des recettes. Les recettes seront à obtenir en jeu ou créer vous-mêmes en expérimentant dans l'Atelier de l'Ermite.

## c) Herboriste

Utilisable **uniquement en IB**. L'Herboriste peut reconnaître et cueillir les herbes et plantes utiles pour diverses utilisations, ainsi que les utiliser dans des recettes. Les recettes seront à obtenir en jeu ou créer vous-mêmes en expérimentant dans l'Atelier de l'Ermite.

## d) Tanneur

Utilisable **uniquement en IB**. Le Tanneur peut se servir de recettes afin de créer ou améliorer des objets en cuir ou tissus (armures et autres), ainsi que les réparer. Les recettes seront à obtenir en jeu ou créer vous-mêmes en expérimentant dans l'Atelier de l'Ermite.

**Requiert du matériel de tannerie, et un atelier.**

## e) Forgeron

Utilisable **uniquement en IB**. Le Forgeron peut se servir de recettes afin de créer ou améliorer des objets en métal (armes, armures et autres), ainsi que les réparer. Les recettes seront à obtenir en jeu ou créer vous-mêmes en expérimentant dans l'Atelier de l'Ermite.

**Requiert du matériel de forge, et un atelier.**

## f) Alchimiste

Utilisable **uniquement en IB**. L'Alchimiste peut se servir de recettes afin de créer divers breuvages. Les recettes seront à obtenir en jeu ou créer vous-mêmes en expérimentant dans l'Atelier de l'Ermite.

**Requiert du matériel d'Alchimie et un laboratoire.**

## 2. Généralités

### a) Ressources et composants

Les **ressources** se récoltent en jeu via les compétences de Récolte. Les spécificités des ressources sont inconnues des personnages, comme ils découvrent leurs environs (chaque faction ayant des connaissances plus précises sur certains points). Les ressources sont les suivants :

- Une piste de chasse (voir section Chasseur) symbolise un animal traqué et tué par un Chasseur.
- Une plante en plastique symbolise une plante utile cueillie correctement par un Herboriste.
- Une pierre symbolise un morceau de minerai acquis par un Mineur.

Après la récolte, les ressources se transforment en **composants**. Cette étape se fait forcément dans l'Atelier de l'Ermite. **La transformation permet la conservation des composants. Ceci passe par le séchage des plantes, le salage de la viande...** Lors de leur utilisation, il faudra les amener (ou faire amener) à l'Ermite qu'ils puissent être retirés du jeu (les composants ne servant qu'une seule fois).

- Les composants animaliers comportent notamment les viandes et les peaux.
- Les composants végétaux sont sous forme de papiers dénotant le nom de la partie de la plante.
- Les composants minéraliers ressemblent généralement à des lingots, des pierres ou des bijoux.

### b) Expériences et recettes

Comme les personnages se trouvent en terres inconnues, ils ne connaissent pas non plus les procédés nécessaires pour l'Artisanat avec ces nouveaux ingrédients (de même, chaque faction possédant ses connaissances inédites), et du coup devront découvrir les nouveaux procédés en expérimentant.

**Les expériences devront se passer en présence de l'Ermite ou Naoukaha**, qui vous guideront et valideront (ou non) une éventuelle recette terminée, qui devra être retranscrite. Lorsque la recette est **écrite et validée, elle est en jeu**. Vous pourrez en faire ce que vous voudrez : vous en servir (dans l'Atelier de l'Ermite ou dans un atelier bien loti dans votre camp), en respectant les contraintes de la recette), en faire des copies, revendre ces copies...

**Vous ne pouvez rien créer sans recette et en dehors de la présence de l'Ermite et Naoukaha.**

### c) Ressources et composants

Les ressources ne se conservent pas. A la fin du Micro-GN, toute ressource doit s'amener à l'Ermite. Les composants sont de l'entière responsabilité des joueurs - à vous de les stocker. Cela va de même pour les recettes validées. **Tout composant ou recette perdu, que ce soit en jeu ou en interjeu, est perdu !** Les Orgas ne replaceront aucun composant ou recette.

### d) Nourriture

Dans la Saison 2 des Micro-GNs Kla'henera, l'approvisionnement en nourriture est un enjeu vital. Les rations de nourriture (notamment issues de la Chasse) sont matérialisées, et feront objet de recettes comme tout autre composant. **A la fin de chaque partie, votre faction devra amener à l'Ermite autant de rations de nourriture que de joueurs présents** (feuille d'appel faisant foi).

## e) Notes et cas particuliers

- L'immersion étant de mise, faites du beau jeu ! En chasse, restez embusqué, marchez à pas légers ; en atelier, utilisez des accessoires, servez-vous de votre décor ; en minant, utiliser une brosse, des pinces, une pioche...
- Lorsque vous donnerez ou vendrez une création à un autre personnage, vous êtes libres de mentir sur le contenu, mais il faudra indiquer en HRP au **joueur** ce que son **personnage** vient d'acquérir (bien évidemment).
- Tous les métiers de Récolte et Artisanat sont capables de créations plus ou moins complexes. Sachez que les Chasseurs, Mineurs, Herboristes, Tanneurs et Forgerons créent en se servant des propriétés *physiques* des composants, alors que les Alchimistes se servent des propriétés *paramystiques* de ces composants.
- Vous trouverez de nombreuses informations utiles dans l'Almanach Iloséen, qui est un document en jeu, et qui contient de nombreuses pistes quant à des découvertes déjà faites.

## f) Falaise, ville des Réfugiés

Depuis le début des guerres dans Domus et Nadhezda, Iloséa s'est retrouvée comme un refuge pour ceux qui les fuient. Ainsi, sur la côte est de l'île s'est créée une ville pour accueillir les migrants. Composée surtout de bois et de toiles en cabanes de fortune, la situation est actuellement stable mais volatile. Des gens honnêtes essayent de se refaire une vie et d'aider autrui, des personnes moins honnêtes cherchent à se refaire une vie au dépens d'autrui.

De toute manière, les réfugiés ont besoin d'aide. Que ce soit de la nourriture, des matériaux de construction ou des besoins plus spécifiques, leur envoyer cette aide aidera sûrement votre réputation au sein de la ville, et portera sûrement ses fruits. Vous pouvez à cet effet consulter une carte représentative de Falaise dans la cabane de l'Ermite, et lire les lettres envoyées par les habitants de la ville, et éventuellement y répondre.

## 3. Spécificités de récolte

### a) Chasseur

Les traces sont visibles sous forme de **tronçons en bois** (les premiers tronçons de chaque piste seront assez visibles, souvent aux abords de chemins et/ou passage) avec un symbole peint sur le recto et des indications sur leur verso, et il vous faudra suivre la piste grâce aux indications en ramassant les tronçons. Arrivé au bout de la piste, le dernier tronçon représente l'animal traqué et tué : **vous devrez donc ramener l'animal à l'Ermite** (ainsi que tous les tronçons de la traque, afin de valider votre chasse et récupérer vos composants).

#### Les indications de piste sont :

- Une lettre : indicateur supplémentaire pour identifier la piste.
- Numérotation P/L : P est la place du tronçon dans la traque ; L longueur de la traque. Certaines pistes sont à tronçon unique, et comportent un X au lieu de la numérotation.

Ex : 1/8 ; cela signifie que vous venez de trouver la première trace d'une traque de 8 étapes.

- Il faudra prendre **dix secondes minimum** pour retourner, lire et continuer votre piste à chaque tronçon de la traque. Prenez bien votre temps.
- Pour valider la chasse, il faut amener **tous les tronçons de la traque** à l'Ermite.
- **Vous ne pouvez PAS prendre un bout de piste dont vous n'avez pas la première étape (ainsi les pistes entamées par des chasseurs ne seront pas "effacées" par d'autres chasseurs).**

Un Chasseur peut aussi poser des pièges, un par Micro-GN. Un piège nécessite **trois minutes de travail** et un **lingot d'acier** ou **morceau de cuir**. Les pièges doivent être sécuritaires : aucun véritable collet ou piège à ours. **Il faut que ce soit sans danger pour d'autres joueurs** (le plus classiquement, en mousse, par exemple). Il faudra que le piège soit validé par l'Orga Artisanat avant d'entrer en jeu.

- Les pièges se font avec **1 acier/cuir** et **trois minutes de travail**, se posent le matin, et s'amènent à l'Orga Artisanat l'après-midi. Ils doivent être sécuritaires et **validés par l'Orga Artisanat. Un piège validé comportera du ruban d'électricien bleu.**

Le piège est à poser en matinée, et à ramener à l'Ermite en après-midi. Lorsque vous amenez votre piège à l'Ermite, il vous indiquera le résultat de votre piège : vous aurez attrapé un animal ; vous n'aurez rien attrapé ; ou vous n'aurez rien attrapé et votre piège aura été cassé (le cas échéant, vous devrez fabriquer un nouveau). *Vous pouvez amener le piège d'un autre Chasseur, à condition de le trouver.*

### b) Mineur

Les minerais se trouvent généralement dans des mines. Ces mines sont reconnaissables sans équivoque (bacs à sables), et pourront changer de localisation si épuisées trop vite. Il vous faudra mimer le minage durant au moins **quinze secondes** pour récolter un morceau de minerai sans l'endommager (coup de pioches, tamisage, etc.). A la suite de ce roleplay, plongez vos mains dans le bac pour y retirer une **Pierre**. S'il n'y a plus de pierres, le gisement est épuisé. Votre ressource sera bien évidemment à amener à l'Ermite pour sa transformation en composant(s).

### c) Herboriste

Les plantes se trouvent partout dans la nature. Elles sont toujours sous forme de factices en matière plastique. Afin de récolter ces ressources, vous devrez faire très attention, et les cueillir délicatement en prenant au moins **quinze secondes** par plante. Vous devrez ensuite amener vos récoltes à l'Ermite pour leur transformation en composants.

## 4. Spécificités d'artisanat

### a) Tanneur

Le Tanneur peut réparer des objets en cuir ou tissus, et les créer ou améliorer à condition de posséder une recette.

Vos créations et améliorations devront avoir une représentation physique, bien évidemment. Si vous créez une armure plus résistante, par exemple, il vous faudra posséder HRP l'armure correspondante. Les Orgas ne fourniront pas d'armures ou autres objets pour ces créations-là.

Pour réparer les armures et casques en cuir et gambisons, la faction devra donner à l'Ermite **deux peaux** en début de Micro-GN. À partir de ce moment-là, il est considéré que la faction possède assez de cuir pour réparer toutes leurs armures pendant l'entièreté du Micro-GN. La réparation nécessitera **une minute par Point d'Armure à réparer** (donc, par exemple, trois minutes pour une armure en cuir dur avec son casque assorti).

### b) Forgeron

Le Forgeron peut réparer des objets en métal, et les créer ou améliorer à condition de posséder une recette.

Vos créations et améliorations devront avoir une représentation physique, bien évidemment. Si vous créez une armure plus résistante, par exemple, il vous faudra posséder HRP l'armure correspondante. Les Orgas ne fourniront pas d'armures ou autres objets pour ces créations-là.

Pour réparer les armures, armes et casques en métal, la faction devra donner à l'Ermite **deux lingots d'acier** en début de Micro-GN. À partir de ce moment-là, il est considéré que la faction possède assez d'acier pour réparer toutes leurs armures pendant l'entièreté du Micro-GN. La réparation nécessitera **une minute par Point d'Armure à réparer** (donc, par exemple, cinq minutes pour une armure de plate avec son casque assorti).

### c) Alchimiste

Vos créations devront être sous forme **liquide et buvables**. Utilisez de l'eau et du colorant alimentaire, et des contenants propres. Libre à celui qui l'utilise de boire, ou simuler l'ingestion. **Les orgas ne fourniront pas de contenants** ( fioles, etc), ce sera à vous d'en acquérir.

Les détails sont décrits dans l'Almanach Iloséen, ou sera à découvrir de par vos expériences.

