

# Signature Édition 2018 r4

## Accomplir une tâche

Lancer les dés et tenter d'atteindre un résultat égal ou supérieur à la difficulté de la tâche. Le MJ décide de la difficulté et la place sur une échelle de 1 à 10. En temps normal, un joueur lance **deux** dés et choisit le meilleur résultat. Lorsque le joueur a l'avantage, il lance **trois** dés!

**Normal** : lancer **deux** dés à 6 faces et choisir le meilleur dé comme résultat.

**Avantage** : lancer **trois** dés à 6 faces et choisir le meilleur dé comme résultat.

## Dés explosifs

Si le dé choisi est un 6, relancez-le. S'il tombe à nouveau sur un 6, le résultat augmente de 1! Continuez à relancer le dé tant qu'un 6 est obtenu, ou si le résultat arrive à 10 (le maximum possible).

## Échec critique

Si le dé choisi est un 1, relancez-le. S'il tombe à nouveau sur un 1, la tâche échoue automatiquement et le MJ y ajoute une intrusion sans donner de points d'expérience!

## Succès automatique

Lorsque la difficulté est de 0, aucun dé n'a à être lancé pour réussir. La majorité des actions sans risque ni opposition sont des succès automatiques (respirer, manger, dormir, marcher, parler...).

## Échec automatique

Lorsque la difficulté va au delà de 10, la tâche est impossible à réussir. Aucun dé n'est lancé.

## Action!

Les personnages font une action chacun leur tour. Une action peut inclure un déplacement sur une distance adjacente pour s'ajuster, mais sinon se résume à une tâche (et potentiellement un jet de dés).

## Réaction!

Chaque fois qu'une créature ou qu'un obstacle tente d'agir contre un personnage joueur ou le met en danger, ce joueur lance les dés contre la difficulté de cet ennemi ou de cet obstacle.

## Distance

La distance est le plus souvent calculée en trois unités: adjacente (1), courte (5) et longue (10).

La plupart du temps cela se traduit sur la table par ~3cm, 15cm et 30cm, mais l'important est que l'arbitrage soit constant pour les personnages joueurs et non-joueurs. Ces règles sont utilisables peu importe l'échelle, autant pour l'exploration que pour les poursuites ou les combats intergalactiques.

## Portée

La difficulté pour utiliser les armes à distance augmente avec la distance. Généralement, chaque courte distance entre le tireur et sa cible augmente de 1 la difficulté du tir (doubler cette difficulté pour les objets lancés). Une cible adjacente a aussi sa difficulté augmentée de 1.

## Déplacement

Une action peut être dédiée à parcourir une courte distance (difficulté 0) ou une longue distance (difficulté 4), augmentés respectivement à 4 et à 8 en terrain difficile.

La distance parcourue dépend du résultat du dé. Donc, obtenir 3 ou moins (7 ou moins en

terrain difficile) permet de parcourir une courte distance. Obtenir 3 ou moins en terrain difficile permet parcourir une distance adjacente.

### Actions multiples

Il est possible de tenter plusieurs tâches dans une même action, simplement en augmentant la difficulté de chaque tâche de 2 par tâche ajoutée. l'Énergie est dépensée par tâche et non pour toute l'action.

#### Exemples d'actions multiples

- charger : se déplacer (+2), attaquer (+2)
- déplacer un autre personnage : le maîtriser (+2), le déplacer (+2)
- recharger son arme et l'utiliser : recharger (+2), attaquer (+2)
- se relever, sortir une arme et attaquer : se relever (+4), sortir une arme (+4), attaquer (+4)
- manifester quatre pouvoirs : pouvoir (+6), pouvoir (+6), pouvoir (+6), pouvoir (+6)

### Énergie

Ces points, utilisés avant de lancer les dés, réduisent la difficulté de la tâche de 1 par point dépensé. Une tâche impossible (difficulté de plus de 10) ne peut pas être rendue 'possible' de cette façon. Par contre, une tâche 'possible' peut devenir un succès automatique avec assez d'Énergie.

### Blessures

Les créatures et les obstacles mineurs sont vaincus par **une tâche réussie**. Les joueurs, les créatures et les obstacles importants doivent être **blessés trois fois (trois tâches réussies)** pour être vaincus.

#### Vaincu

Un personnage vaincu est inconscient, incapable de tenter des tâches et à la merci des autres, qui peuvent en disposer comme bon leur semble. Il peut se reposer et se guérir normalement.

### Repos

Chaque joueur a quatre jets de repos, permettant de récupérer jusqu'à 1d6 Énergie ou de tenter une tâche de guérison pour guérir une blessure (difficulté 6). Le premier repos dure une action, le second dix minutes, le troisième une heure et le quatrième huit heures. Il faut faire les jets dans l'ordre et utiliser le dernier (huit heures) pour boucler la boucle et recommencer au premier (une action).

### Aide

Un personnage joueur peut aider quelqu'un d'autre à accomplir une tâche. L'aidant est occupé pour la durée de la tâche. L'aidé obtient l'avantage (+1 si non-joueur, ou s'il avait déjà l'avantage).

### Objets

Les objets rendent une tâche possible et/ou donnent un bonus de 1 ou 2 à leur utilisateur. Les objets plus puissants viennent souvent avec des inconvénients.

- **Arme Légère**: +1 pour blesser.
- **Arme Lourde**: +2 pour blesser. Requiert deux mains.
- **Armure Légère** : +1 pour résister aux blessures. -1 aux déplacements et en discrétion.
- **Armure Lourde**: +2 pour résister aux blessures. -2 aux déplacements et en discrétion.

### Le Maître de Jeu (MJ)

Le MJ met en scène et décide de la difficulté des tâches et des obstacles rencontrés par les joueurs (sur une échelle de 1 à 10) ou si elles sont un succès ou un échec automatique. Le MJ distribue l'expérience, les objets et les intrusions et sert d'arbitre donc a le dernier mot sur le déroulement du jeu.

## **Créatures**

Les créatures, comme les obstacles, sont représentés par une difficulté de 1 à 10. Leur équipement et leurs caractéristiques peuvent modifier leur difficulté. La difficulté d'une créature est définie par rapport aux joueurs vu que ce sont les joueurs qui lancent les dés (agissent et réagissent).

### **Exemple : créature de difficulté 3 avec une armure lourde (+2) et une arme légère (+1)**

- 5 pour la blesser (armure lourde : +2 pour résister aux blessures)
- 1 pour la rattrapper ou la percevoir (armure lourde : -2 aux déplacements et à la discrétion)
- 4 pour résister à ses attaques (arme légère : +1 pour blesser)
- 3 pour tout le reste (difficulté de base)

La difficulté change selon les circonstances, généralement d'un point. Par exemple, une créature empêtrée ou plaquée au sol peut voir sa difficulté réduite de 1. La difficulté à agir et à réagir contre une créature embusquée sera, au contraire, augmentée de 1.

## **Aide**

Une créature peut passer son tour pour augmenter de 1 la difficulté de l'action d'un allié.

## **Groupes**

Les foules, stampedes, nuées et autres groupes de trois créatures semblables ou plus font une seule action qui affecte tout dans leur zone d'effet avec une difficulté augmentée de 2.

## **Chefs**

Les chefs et les créatures solitaires sont souvent plus difficiles à vaincre que leurs pairs : leur difficulté de base est augmentée de 1 et il faut parfois les blesser trois fois pour les vaincre!

## Personnages joueurs

Chaque joueur commence avec trois Blessures et trois points d'Énergie. Il choisit aussi trois Progressions, qui seront immuables et appelées des Signatures, pour définir son personnage.

### Avantages

Les avantages permettent de lancer trois dés au lieu de deux, donc d'avoir de meilleures chances de réussite! Chaque avantage doit être limité à un type de tâche, mais sinon est laissé à l'imagination.

#### *Exemples d'avantages*

*Force, rapidité, endurance, réflexion, perception, volonté, charisme, discrétion, déplacement, recherche, marchandage, navigation, un pouvoir, un type de combat, d'artisanat ou un métier.*

### Points d'expérience

#### **Intrusion**

À tout moment, le MJ peut imposer une situation à un joueur pour faire avancer l'histoire en lui donnant de l'expérience pour compenser. Le joueur peut refuser l'intrusion en dépensant un de ses propres points d'expérience. S'il accepte l'intrusion, le MJ lui donne 2 points d'expérience, mais il doit donner un de ces points à un autre joueur de son choix!

#### **Événements**

Pour signifier les points marquants de l'histoire, les découvertes et la résolution de situations, le MJ donne de 1 à 3 points d'expérience à chaque joueur selon l'importance de l'événement.

Les joueurs peuvent dépenser leurs points d'expérience en tout temps.

#### **1 point d'expérience**

- Faire relancer n'importe quel dé. Le meilleur résultat (au choix du joueur qui relance le dé) est utilisé.
- Refuser une intrusion. Cette intrusion n'a aucun effet, mais ne donne pas d'expérience non plus.

#### **2 points d'expérience**

- Avantage temporaire (une journée en jeu).

#### **3 points d'expérience**

- Familiarité (avantage avec un objet, une créature, ou pour une tâche limitée à un endroit).
- Bénéfice à long terme : trésor, contact, monture, véhicule, laissez-passer, titre, propriété, etc.

#### **4 points d'expérience**

- Progression.

### **Progression**

En plus de leurs trois Signatures de départ, les personnages peuvent progresser en jeu jusqu'à sept fois. Ensuite, les progressions existantes peuvent être remplacées pour 4 points d'expérience chacune. Chaque progression augmente de 1 le maximum d'Énergie, jusqu'à un total de 10.

#### **Types de progression**

- Avantage permanent.
- Augmenter la récupération d'Énergie (+1 par jet de repos).
- Apprendre un Pouvoir.

# Pouvoirs

Utiliser un pouvoir requiert deux tâches qui font partie de la même action, sans pénalité.

1. La première tâche est de manifester le pouvoir. La difficulté est basée sur sa complexité, à laquelle s'ajoute les modifications ainsi que le nombre de pouvoirs maintenus actifs.
2. La seconde tâche est d'appliquer le pouvoir. La difficulté est donc la résistance de ses cibles.

## Garder un pouvoir actif

Certains pouvoirs n'ont de sens que lorsqu'ils sont gardés actifs. Chaque pouvoir actif augmente de 1 la difficulté pour utiliser d'autres pouvoirs. Un pouvoir actif peut être maintenu indéfiniment et désactivé à n'importe quel moment. La mort d'un personnage met fin à tous ses pouvoirs actifs.

## Pouvoir de base

Les pouvoirs ont une difficulté de base de 1 et n'affectent qu'une seule cible, qui doit être adjacente.

## Modifier un pouvoir

Un pouvoir modifié est plus difficile à manifester. Plusieurs modifications peuvent être cumulées.

- **Mineure (difficulté +2 par modification)**  
Modifications des paramètres d'un pouvoir. +2 par échelon (ex: portée longue = +4)
  - portée augmentée (courte, longue, x10, x100, etc.).
  - rayon d'effet (adjacent, court, long, x10, x100, etc.).
  - contrôler la forme de l'effet (doit être contigu et rester à l'intérieur du rayon d'effet).
- **Majeure (difficulté +4 par modification)**  
Changer l'effet tout en restant dans l'esprit du pouvoir de base. Par exemple :
  - Repousser des flammes avec de l'énergie magnétique.
  - Utiliser un pouvoir de contrôle d'esprit pour attirer les animaux locaux.
  - Utiliser la foudre pour se 'téléporter' via un arc électrique.

## Types de pouvoirs

Les pouvoirs peuvent être séparés en thèmes qui se comportent chacun à leur façon. Par exemple :

*Dans une campagne de medieval-fantasy*

- **Alchimie** : consommer divers ingrédients et/ou en enduire ses cibles.
- **Sorcellerie** : déclencher divers effets via des mots et des objets arcanes.
- **Prière** : manifester des pouvoirs innés ou octroyés sous condition par une entité.

*Dans une campagne de science-fiction*

- **Mutation** : métamorphoser ou manifester des pouvoirs directement par son corps.
- **Implant** : utiliser diverses technologies greffées à son organisme.

# Exemples de pouvoirs

Liste non-exhaustive. La difficulté est celle de la tâche pour manifester le pouvoir de base.

## Difficulté 1

**Analyse** : Révèle les particularités de la cible. Un échec révèle sa difficulté.

**Assaut** : Blesse la cible par une force physique. La force peut être mentale (difficulté 3).

**Poussée** : Déplace la cible d'une distance adjacente à sa position dans la direction voulue.

**Prestidigitation** : Effets mineurs (lumière, son, feu, couleur, goût, adhésion, déguisement, etc.).

**Protection** : Réduit de 1 la difficulté pour résister aux blessures, peu importe la source.

## Difficulté 2

**Adaptation** : La cible n'est pas incommodée par l'environnement choisi (espace, eau, etc.).

**Explosion** : Blesse les cibles adjacentes au point d'impact. Peut être mental (difficulté 4).

**Lecture de Pensée** : Lit les pensées et les émotions de surface, mais pas les intentions.

**Lévitiation** : Fait flotter et déplace la cible sur une courte distance (action pour maintenir).

**Stase** : La cible est arrêtée dans le temps. Elle est inconsciente, invulnérable et immuable.

## Difficulté 3

**Barrière** : Champ de force de la forme voulue dans un court rayon (3 blessures, difficulté 3).

**Contre Mesures** : Met fin à l'effet ou au pouvoir ciblé (sauf les blessures).

**Visée** : Réduit de 1 la difficulté des cibles de ses attaques et de ses pouvoirs à distance.

**Protection Énergétique** : Immunise à un type d'énergie (action pour maintenir).

**Senseur** : Une sphère flottante sert de point d'origine aux sens (action pour maintenir).

## Difficulté 4

**Contrôle** : Contrôle la cible et décide de ses actions (action pour maintenir).

**Invisibilité** : La cible est invisible (action pour maintenir).

**Meurtre** : Deux blessures à une cible organique, tuant la plupart sur le coup.

**Régénération** : Tente de guérir une blessure tous les dix minutes (action pour maintenir).

**Transformation** : Changement permanent de la forme d'un matériau dans un rayon adjacent.

## Difficulté 5

**Connaître l'Inconnu** : Pose une question au MJ, qui y répond selon le résultat de la tâche.

**Désintégration** : Deux blessures à une cible matérielle, la détruire ne laisse rien derrière.

**Téléportation** : Envoie la cible à un endroit connu dans le même monde.

## Difficulté 6

**Contrôler le Temps** : Change la météo pour une autre (vaincre la difficulté de la plus forte).

**Déplacer les Montagnes** : Modèle le paysage jusqu'à un kilomètre, endommage les structures.

**Traverser les Mondes** : Envoie la cible à un endroit connu dans n'importe quel monde.

# Numenéra

Les personnages joueurs commencent avec 3 Blessures, 3 Énergie, un Descripteur, un Type, un Focus, une limite de 2 Cyphers, 10 Shins, un objet étrange et deux armes (ou une arme et une armure légère).

## Descripteur

- **Humain** - choisir un Avantage général parmi les suivants : *Charmant, Discret, Érudit\*, Endurant, Fort, Gracieux, Intelligent, Mystique/Mécanique\*\*, Perceptif, Rapide, Survivaliste, Tête dure, Vif d'esprit.*

*\*Érudit ne donne pas d'avantage mais équivaut à posséder un livre sur tous les sujets existants.*

*\*\*Avantage pour tout Numenéra. Mystique connaît Prestidigitation, Mécanique connaît Analyse.*

- **Artificiel** - invulnérable à : suffocation, faim, soif, fatigue, poison, maladie et vieillissement.

- **Lattimor (visitant symbiotique)** - Change de personnalité par une action mentale de difficulté 4 : Neem (Avantage mental/Désavantage physique), Bursk (l'inverse), Lattimor (aucun).

- **Varjellen (visitant métamorphe)** - Avantage flexible (repos pour le changer).

## Type

- **Glaive**: +1 aux jets de repos, l'Énergie sert à toutes les tâches d'une même action.

- **Nano\***: +1 à la limite de Cyphers, Ésoéries de tier 1 à 6 (en connaît deux de tier 1).

- **Jack**: +1 à la limite de Cyphers, Avantage flexible (repos pour le changer), Ésoéries de tier 1 à 3.

*\*Un Nano qui n'a pas le descripteur Érudit ou Mystique/Mécanique possède un livre sur les Numenéra. Un livre donne l'avantage pour son sujet lorsqu'au moins 30 minutes sont dédiées à effectuer la tâche.*

## Focus (pouvoir)

Pouvoir exclusif à chaque personnage. Le personnage commence avec un pouvoir de base inspiré du thème choisi. Comme pour tout pouvoir, il est possible de le modifier.

**Focus pertinents** : *A un halo de feu, A une carapace de glace, Chevauche les éclairs, Contrôle les bêtes, Contrôle la gravité, Contrôle la matière avec son esprit, Créé des illusions, Est partiellement hors-phase, Explore les endroits sombres, Fusionne la chair et le métal, Hurlé à la lune, Manipule le magnétisme, Manipule les esprits, Navigue les milieux interlopes, Parle aux machines, Vit dans la nature.*

## Ésoéries (pouvoir)

Les Ésoéries sont considérées comme des Numenéra. En plus des pouvoirs donnés en exemple dans les règles, deux s'y ajoutent et interagissent avec les Cyphers. Le Tier représente la difficulté mais aussi les pouvoirs que les personnages peuvent apprendre (Glaive : aucun, Nano : Tier 6, Jack : Tier 3).

**Tier 1** : Analyse, Assaut, Poussée, Prestidigitation, Protection

**Tier 2** : Adaptation, Explosion, Lecture de pensée, Lévitacion, Stase

**Tier 3** : Barrière, Contremesures, Visée, Protection énergétique, Senseur

**Tier 4** : Contrôle d'esprit, Invisibilité, Meurtre, Régénération, Transformation

**Tier 5** : **Absorbition**, Connaître l'inconnu, Désintégration, Téléportation

**Tier 6** : Contrôler le temps, Déplacer les montagnes, **Émuler un Cypher**, Traverser les mondes

**Absorbition (5)** : Détruit un Cypher pour récupérer sa difficulté en Énergie.

**Émuler un Cypher (6)** : Détruit un Cypher. Réutiliser l'ésoérie applique l'effet du Cypher détruit ou détruit un autre Cypher, qui remplace le précédent.

## Progression

En plus des options de base, (Avantage spécifique, +1 par jet de repos, nouveau Pouvoir), les personnages peuvent augmenter de 1 le maximum de Cyphers qu'ils peuvent porter et manipuler.

### Avantages liés aux Numenéra

*Numenéra (choisir : Cyphers, mécanique, chimique, électronique, transdimensionnel, etc.)*

## Cyphers

Les Cyphers sont des Numenéra utilisables une seule fois. Il est dangereux d'en porter trop à la fois. Advenant le cas, référer au chapitre *Table des dangers liés aux Cyphers*. Pour affecter une cible les Cyphers utilisent leur difficulté comme "résultat", qui peut être augmenté avec des points d'Énergie.

### Identifier la fonction d'un Cypher

Prend 15 minutes d'inspection et la réussite d'une tâche (Numenéra) de difficulté 2.

### Dangers liés aux Cyphers

Chaque fois qu'un personnage porte un nombre de Cyphers plus grand que sa limite, le MJ note le nombre de Cyphers excédentaires. Au début de la journée suivante le joueur lance 1d6 par cypher excédentaire noté lors de la journée, l'additionne au *danger* noté sur sa feuille de personnage et applique l'effet approprié de la table ci-dessous. Le *danger* est remis à zéro lorsque le personnage passe une journée complète sans porter trop de Cyphers.

**1-10** : Rien ne se passe.

**11-20** : Une odeur, un picotement ou une aura dérangeante émanent du personnage et ce jusqu'à ce que le résultat du jet soit remis à zéro. Si cet effet est déjà présent, appliquez **26-35**.

**21-25** : Un des Cyphers impliqués est détruit ou cesse de fonctionner.

**26-35** : Le personnage se sent mal. Ses jets sont à -1 jusqu'au début de la prochaine journée (après le jet de *danger* lié aux cyphers). Si cet effet est déjà présent, appliquez **41-45**.

**36-40** : Deux des Cyphers impliqués sont détruits ou cessent de fonctionner.

**41-45** : Le personnage tombe malade. Pour les prochains 1d6 jours, la difficulté de toutes ses actions est augmentée de 1. Si cet effet est déjà présent, appliquez **51-55**.

**46-50** : Tous les Cyphers impliqués sont détruits ou cessent de fonctionner.

**51-55** : Le personnage tombe terriblement malade. Pour les prochains 2d6 jours, la difficulté de toutes ses actions est augmentée de 2. Si cet effet est déjà présent, appliquez **71-75**.

**56-60** : Deux Cyphers fondent en une masse volatile qui cause une Blessure au personnage.

**61-70** : Deux Cyphers explosent, causant une Blessure au personnage (impossible à éviter) et à tous les personnages adjacents (difficulté 3 pour éviter).

**71-75** : Le personnage est blessé. Ses Cyphers sont détruits et il prend deux Blessures.

**76** : Une conscience s'éveille des Cyphers. Ils fusionnent en une entité avec des pouvoirs rappelant les Cyphers détruits et qui possède sa propre personnalité, probablement hostile.

**77+** : Une singularité apparaît pour une picoseconde et consume le personnage et ses effets.

## Artéfacts

Les artéfacts, Numenéra réutilisables, sont rares et mystérieux. Cependant, 3 XP peuvent être dépensés pour garantir d'en trouver un (bénéfice à long terme). Deux options possibles :

1- Un artéfact, choisi par le MJ, est découvert immédiatement.

2- Découverte de l'information pour obtenir un artéfact désiré par le joueur\*. Reste à l'obtenir...



\*le MJ a le dernier mot sur les spécificités de l'artéfact mais respecte l'esprit de la demande.

### **Identifier les fonctions d'un Artéfact**

Prend 1 heure d'inspection et la réussite d'une tâche (Numenéra) de sa difficulté.

Les artéfacts s'usent, se vident et se brisent. Après chaque utilisation le joueur lance 1d6, 2d6 ou 3d6 selon l'artéfact. Si tous les dés tombent sur un 1, l'artéfact est vidé, brisé ou désintégré.

### **Conversion (à partir des règles de Numenéra)**

3 sur 3d6 : équivalent à aucun bris.

2 sur 2d6 : équivalent à 1 sur 1d20, 1d100, ou autre.

1 sur 1d6 : équivalent à 1 sur 1d6.

## Artisanat

L'artisanat, la conception, la fabrication d'objets et leur réparation requièrent du temps et le succès d'une tâche d'artisanat appropriée. La table ci-dessous sert de référence et donne quelques exemples.

**Difficulté 0 (1-2 minutes)** : quelque chose d'extrêmement simple comme faire un noeud dans une corde, trouver un caillou de la bonne taille ou bricoler un Cypher à partir de débris de Numenéra.

**Difficulté 1 (5 minutes)** : torche, poser un piège, allumer un feu (conditions idéales).

**Difficulté 2 (1 heure)** : lance, abri simple, petit meuble, piège, radeau.

**Difficulté 3 (1 journée)** : arc, outil, porte, gros meuble, chariot.

**Difficulté 4 (2-3 jours)** : épée, armure, petite maison.

**Difficulté 5 (1 semaine)** : Numenéra commun (globe lumineux mineur).

**Difficulté 6 (1 mois)** : Numenéra rare (globe lumineux majeur).

**Difficulté 7 (1 an)** : Numenéra très rare (voile de brillance).

**Difficulté 8 (5 ans)** : Artéfact (niveau 1-2).

**Difficulté 9 (10 ans)** : Artéfact (niveau 3-4).

**Difficulté 10 (plusieurs décénies)** : Artéfact (niveau 5-6).

La tâche requiert de la matière première ayant au moins le même niveau de difficulté que la tâche, soit pour l'objet lui-même ou comme consommable (outils, solvants, catalyseurs, etc.).

Il est possible de fabriquer des objets de meilleure qualité en augmentant la difficulté (ET le temps) pour mieux planifier leur conception, peaufiner leur aspect et travailler avec de meilleurs matériaux.

De même, les tâches d'artisanat peuvent être faites à la hâte. Le temps est réduit d'un échelon mais la difficulté reste la même. Chaque fois qu'il est utilisé, un objet d'artisanat fabriqué à la hâte cause une intrusion (sans donner d'expérience) sur un résultat de 1 ou 2 sur le dé.

Pour les Numenéra, il faut posséder un Avantage (Numenéra) correspondant à l'aspect principal de l'objet pour le fabriquer correctement (si flexible, doit rester le même pendant toute la durée de fabrication) : *mécanique, chimique, électronique, transdimensionnel, etc.*

Fabriquer un numenéra sans remplir cette condition donne un Cypher, peu importe le temps investi. *Les Cyphers sont des débris de Numenéra trouvés ou assemblés à la McGyuver, juste assez stables pour en tirer un usage unique, ont peu ou pas de valeur marchande et ne sont pas vraiment de l'artisanat.*

**Valeur en shins**: difficulté de fabrication au carré (1x1, 2x2, etc.).

D'autres professionnels peuvent utiliser la même référence pour leurs tarifs. Un joueur doit avoir un Avantage dans la tâche pour toute sa durée pour recevoir le plein tarif, sinon il recevra la moitié.