



Mythwind
JOURNAL DE L'ARTISANE



Jour 2

Il va falloir que je réorganise l'atelier. Tout le monde travaille tellement que je n'arrive pas à répondre à toutes les demandes. J'aime bien apporter une touche artistique à tout ce que je fais, mais j'ai à peine le temps d'y penser.

Wilbur, mon ancien apprenti, serait impressionné par les multiples talents des lutins. Certains travaillent la pierre, d'autres le bois. J'ai même vu un lutin à tête de champignon construire une hutte avec de la boue en à peine quelques heures. Ils ont tant de choses à m'apprendre. J'ai hâte !



Introduction

Le but de l'Artisane est de fabriquer des objets, en mettant toutes ses compétences et son savoir-faire au service du développement du village. L'Artisane renforce sa réputation en créant et en améliorant des objets qu'elle fabrique pour les vendre aux habitants du village. La qualité de son travail et sa vitesse d'exécution croissent en même temps que le village.

COMPLEXITÉ ★★☆☆☆

RÉSUMÉ DU PERSONNAGE

🌿 Matériaux et Objets

L'Artisane récupère des matériaux et les raffine dans son atelier. Elle peut vendre ces matériaux raffinés pour gagner de l'argent et des actions supplémentaires, ou les utiliser pour confectionner des objets.

🌿 Commandes des Clients

Les habitants du village passent commande de différents objets à l'Artisane. En répondant à ces commandes, l'Artisane gagne des récompenses et des actions supplémentaires.

🌿 Réputation

À mesure que l'Artisane répond à des commandes spécifiques, le type d'objet concerné gagne en qualité et en réputation auprès des habitants du village. Plus la réputation d'un objet est élevée, plus l'Artisane va pouvoir le vendre cher lorsqu'elle honore une commande.



Matériel

Plateaux Artisane (3)



Insert Artisane



Bandeau Artisane



Compteurs Réputation (5)



Compétences (10)



Sac en tissu



Figurine Artisane



Matériaux (30)

Tissu (6)

Cuir (6)

Cèdre (6)

Bouleau (6)

Papier (6)



Cartes Commande (25)



Mise en Place

Lors de la mise en place de la première partie de l'Artisane, appliquez les étapes suivantes. Lors des parties suivantes, référez-vous à « Reprendre la Partie » en page 27.

1. **Insert Artisane :** Placez les trois plateaux et le bandeau de l'Artisane dans son insert, comme indiqué ci-dessous.



2. **Compteurs Réputation :** Placez les cinq compteurs Réputation sous la piste Réputation de sorte à faire apparaître l'icône « 5 pièces » (indiquée par la flèche jaune) de chaque compteur à travers les ouvertures sur la droite du plateau Réputation.



3. **Figurine, pièces et compétences** : Prenez la figurine de l'Artisane, ses 10 compétences et 10 pièces. Placez-les à côté de l'insert Artisane. Placez les compétences face cachée, de sorte à laisser leurs niveaux visibles.



4. **Atelier** : Prenez deux matériaux au hasard et placez-les sur l'emplacement Raffinage n° 1 de l'Atelier.



5. **Matériaux** : Placez un jeton Matériau de chacun des cinq types dans le sac en tissu. Formez une réserve personnelle avec les jetons Matériau restants.



6. **Cartes Commande :** Triez les cartes Commande en cinq paquets séparés selon le numéro inscrit à leur dos.

Il y a 4 paquets portant un symbole Lutin avec un chiffre et un paquet sans symbole Lutin.

7. **Pioche**
Commandes :
Créez la pioche Commandes en mélangeant les cartes Commande sans symbole Lutin. Laissez les quatre autres paquets de côté pour le moment, ils ne serviront qu'à la fin de la première Saison.



8. **Première Commande :**
Piochez la première carte Commande et placez-la face visible à côté de l'Artisan.



Concepts De Base

Cette section décrit les concepts de base pour le joueur incarnant l'Artisane.

MATÉRIAUX

l'Artisane utilise des **MATÉRIAUX** pour confectionner des objets (sacs, bottes, outils, etc.). Il y a cinq types de matériau représentés par des jetons : tissu, cuir, cèdre, bouleau et papier.



Tissu



Cuir



Cèdre



Bouleau



Papier

Au cours de la partie, l'Artisane récupère des matériaux et les raffine dans son atelier afin de les revendre ou de les utiliser pour confectionner les objets commandés par ses clients.

ATELIER

L'Artisane raffine ses matériaux dans son atelier. Celui-ci présente cinq emplacements de raffinage numérotés qui constituent les différentes étapes du raffinage. L'atelier présente également un emplacement d'inventaire où l'Artisane place tous ses matériaux en attente de raffinage. Il n'y a pas de limite au nombre de matériaux dans l'inventaire, mais **chaque emplacement de raffinage ne peut contenir que quatre matériaux au maximum.**

Au cours de la partie, l'Artisane peut utiliser des matériaux raffinés pour confectionner des objets. Le niveau de raffinage d'un matériau correspond au numéro de l'emplacement de raffinage où il se trouve.

Numéro de l'Emplacement



NIVEAU DE RÉPUTATION

L'Artisane peut se spécialiser dans la confection de cinq types d'objet : sac à dos, bottes, parchemins, marteau et objet décoratif.



Sac à dos

Bottes

Parchemins

Marteau

Objet Décoratif

La piste Réputation de l'Artisane indique son niveau de réputation pour chacun de ces objets. Plus l'Artisane répond aux commandes pour un type d'objet, plus sa réputation pour ce type d'objet augmente, lui permettant de gagner plus d'argent lorsqu'elle répondra aux prochaines commandes pour ce type d'objet. Répondre à une commande est détaillé page 18.

Piste Réputation



Niveau de Réputation

Bonus de Réputation

Résumé des Phases D'un Jour

Chaque manche de jeu de *Mythwind* est un Jour constitué de trois phases : l'AUBE, la JOURNÉE et le CRÉPUSCULE. Lors de chaque phase, chaque personnage suit différentes étapes. Les premières étapes de chaque phase sont résolues collectivement par tous les personnages, en groupe. Ces phases sont détaillées dans la Charte du Village.

En plus de ces étapes collectives, chaque personnage suit des étapes qui lui sont propres. Ces étapes spécifiques sont réparties sur les trois phases du Jour et sont différentes pour chaque personnage. Les étapes spécifiques à l'Artisane sont détaillées dans les pages suivantes.


JEU EN SIMULTANÉ

Chaque phase d'un Jour peut être résolue simultanément par tous les personnages.




À certains moments, vous devrez peut-être consulter vos partenaires et coopérer, alors que d'autres tâches sont plus solitaires.

Si chaque phase peut être résolue en simultané, assurez-vous que chaque personnage ait terminé la phase en cours avant de passer à la suivante.





Vous trouverez ci-dessous un résumé des étapes pour les trois phases d'un Jour de l'Artisane. Chaque étape qui obéit aux règles de la Charte du Village est suivie de l'icône Charte du Village . Toutes les autres étapes sont spécifiques à l'Artisane et sont détaillées dans ce Journal du Personnage.



PHASE 1 : AUBE

1. Météo 
2. Effets de Saison 
3. Effets Météo 

PHASE 2 : JOURNÉE

1. Action Village 
2. Action Personnage 
 - Stocker ou Vendre
 - Utiliser une compétence
 - Récupérer des matériaux
 - Raffiner des matériaux
3. Actions Ouvrier


PHASE 3 : CRÉPUSCULE

1. Retrait des personnages 
2. Retrait des ouvriers 
3. Répondre aux commandes

Phase 1: Aube

L'Artisane ne réalise aucune étape spécifique lors de la phase d'Aube.

Phase 2: Journée

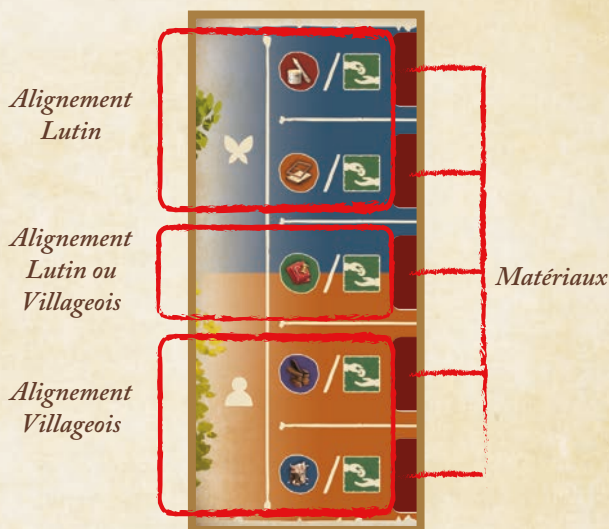
Pendant la Journée, après avoir effectué son Action Village, l'Artisane effectue son Action Personnage . Celle-ci lui permet de stocker ou vendre des matériaux, d'utiliser une compétence, de récupérer des matériaux et enfin d'en raffiner. Puis, elle peut effectuer autant d'Actions Ouvrier qu'elle le souhaite.

STOCKER OU VENDRE DES MATÉRIAUX

L'Artisane peut, au choix, stocker un matériau en l'ajoutant à son sac, ou bien vendre un matériau raffiné de son atelier pour gagner des pièces et effectuer une Action Atelier (voir page 22).

L'Artisane doit d'abord sélectionner l'un des cinq types de matériau présents sur son insert Personnage. L'Alignement de chaque type de matériau est indiqué par l'icône Ouvrier correspondante et un fond de couleur spécifique (bleu pour Lutin, orange pour Villageois) sur son insert Personnage. Par exemple, les deux types de matériau du haut ont un Alignement Lutin (fond bleu et icône Lutin).

L'Artisane doit choisir un type de matériau avec un Alignement identique au sien (voir la Charte du Village, page 20). Ainsi, si elle a choisi une Action Village avec un Alignement Lutin, elle doit choisir l'un des trois matériaux du haut. Si elle a choisi une Action Village avec un Alignement Villageois, elle doit choisir l'un des trois matériaux du bas.



L'Artisane a choisi une Action Village avec un Alignement Lutin, elle peut donc choisir entre Bouleau, Papier ou Tissu.

L'Artisane doit maintenant choisir entre **stocker** ou **vendre** le matériau sélectionné.

STOCKER

L'Artisane peut prendre un matériau du type sélectionné de la réserve pour le mettre dans le sac.



L'Artisane a un Alignement Lutin et décide de stocker du Papier, elle met donc un jeton Papier dans le sac.

VENDRE

Pour vendre, l'Artisane doit prendre un matériau du type sélectionné d'un emplacement de raffinage de son choix dans son atelier et le remettre dans le sac.

L'Artisane gagne le nombre de pièces et effectue l'Action Atelier indiqués à côté de l'emplacement de raffinage correspondant. Les Actions Atelier sont détaillées à la page 22.



L'Artisane vend du Papier de son emplacement de raffinage n° 4. Elle remet le jeton Papier dans le sac, gagne 2 pièces, puis effectue une Action Atelier (Vendre).



UTILISER UNE COMPÉTENCE

L'Artisane peut appliquer les effets de la compétence qui se trouve sur son insert Personnage dans la même rangée que le matériau qu'elle a sélectionné.



L'Artisane a choisi de stocker ou vendre du Bouleau. Elle peut utiliser la compétence « Productive » qu'elle a gagnée précédemment.

Utiliser une compétence est optionnel. Les règles concernant le gain et l'application des compétences se trouvent à la page 24.

RÉCUPÉRER DES MATÉRIAUX

L'Artisane pioche trois matériaux au hasard du sac et les place sur l'emplacement d'inventaire de son atelier. Il n'y a pas de limite au nombre de matériaux que peut contenir l'inventaire.



L'Artisane pioche un Tissu, un Cuir et un Papier du sac, puis les place sur l'emplacement d'inventaire de son atelier.

RAFFINER DES MATÉRIAUX

Lors de cette étape, l'Artisane peut raffiner l'un des matériaux de son atelier. Elle doit choisir entre **commencer** ou **avancer**.

COMMENCER

L'Artisane choisit un matériau de l'emplacement d'inventaire de son atelier et le déplace vers l'emplacement de raffinage n° 1. Chaque emplacement de raffinage peut contenir quatre matériaux au maximum.



AVANCER

L'Artisane doit retirer un matériau de l'emplacement d'inventaire de son atelier et le remettre dans le sac. Puis, elle choisit un matériau du même type que celui qu'elle vient de retirer, présent sur un emplacement de raffinage de son atelier, et elle le déplace vers l'emplacement de raffinage suivant dans l'ordre des numéros (selon les flèches imprimées sur le plateau Atelier).



L'Artisane retire un Tissu de son inventaire et le remet dans le sac.



Puis, elle déplace le Tissu de son emplacement de raffinage n° 2 vers l'emplacement n° 3.

EFFECTUER DES ACTIONS OUVRIER

L'Artisane dispose de sept Actions Ouvrier. Trois actions sont des Actions Lutins qui nécessitent un dé Lutin, trois actions sont des Actions Villageois qui nécessitent un dé Villageois et la dernière action nécessite un dé de n'importe quel type.



Lors de cette étape, l'Artisane peut utiliser autant de ses Ouvriers recrutés qu'elle le souhaite pour effectuer des Actions Ouvrier.

Pour utiliser un Ouvrier recruté, l'Artisane prend un dé correspondant de son emplacement à dés, diminue sa valeur de 1 et le place sur la case de l'action qu'elle souhaite effectuer. Seuls les dés Lutin peuvent être placés sur les cases Action Lutin, seuls les dés Villageois peuvent être placés sur les cases Action Villageois. La case du milieu peut être occupée par n'importe quel type d'ouvrier.



Après avoir placé un dé sur une case Action Ouvrier, l'Artisane effectue l'action correspondante. Les ouvriers permettent à l'Artisane de stocker ou vendre un matériau (selon les mêmes règles que son Action Personnage, décrite page 14). Un dé Villageois permet également d'effectuer l'action Récupérer et un dé Lutin une action Raffiner. Ces actions sont décrites page 22.

Action



Cette Action Ouvrier permet à l'Artisane de stocker ou de vendre du Papier.

Phase 3: Crépuscule



Cette section détaille l'étape du Crépuscule spécifique à l'Artisane.

RÉPONDRE AUX COMMANDES

Lors de cette étape, l'Artisane peut répondre à une seule de ses cartes Commande, qui représente la commande d'un objet spécifique pour un client. Chaque carte Commande indique les matériaux nécessaires à la confection de cet objet. Chaque matériau est accompagné d'un chiffre qui indique le niveau de raffinage minimal nécessaire pour ce matériau.

Pour chaque matériau, l'Artisane doit retirer de son atelier un matériau d'un niveau de raffinage égal ou supérieur à celui demandé.

Les matériaux retirés pour répondre à une commande sont placés dans la réserve, pas dans le sac.

*Matériaux
requis*



Pour confectionner ces bottes, l'Artisane doit utiliser deux Cuir de son emplacement de raffinage n° 2 (ou plus) et un Tissu de son emplacement de raffinage n° 1 (ou plus).

L'Artisane gagne ensuite la récompense de cette carte Commande : des pièces et une action. Si la récompense contient un bonus de réputation, l'Artisane gagne autant de pièces supplémentaires que son bonus de réputation pour ce type d'objet.

Récompense



*Piste
Réputation*



*Bonus de
réputation*

Après avoir confectionné ces bottes, l'Artisane gagne 1 pièce + 5 pièces supplémentaires grâce à son bonus de réputation.






L'Artisane peut ensuite effectuer une action Piocher une carte Commande.

Pour finir, l'Artisane place la carte Commande qu'elle vient d'honorer dans son aire de jeu. Elle pourra lui servir à augmenter son niveau de réputation pour ce type d'objet (voir l'Action Atelier « Gagner en réputation », page 23).

Fin de Saison

En fin de Saison, les personnages bénéficient chacun d'une étape de maintenance qui peut être effectuée simultanément.

Lors de cette phase, l'Artisane effectue les étapes suivantes.

1. Appliquez les effets Fin de Saison 
2. Vérifiez vos cartes Objectif 
3. Recréez la pioche Météo 
4. Changez la tuile Saison 
5. Effectuez l'étape de maintenance
6. Changez de personnages 

Le joueur qui contrôle l'Artisane effectue son étape de maintenance avant de décider s'il change de personnage, comme indiqué dans la Charte du Village.



ÉTAPE DE MAINTENANCE

Lors de son étape de maintenance, l'Artisane doit recréer sa pioche de cartes Commande avant de piocher de nouvelles cartes, en effectuant les étapes suivantes.

1. **Tri des cartes :** Remettez les cartes Commande non honorées dans la pioche, puis triezy ces cartes selon le numéro inscrit à leur dos (comme lors de la mise en place). L'Artisane garde les cartes Commande qu'elle a précédemment honorées.
2. **Lutins en jeu :** Comptez le nombre de dés Lutin en jeu, qu'ils soient sur le plateau Village ou sur les inserts Personnage.
3. **Nouvelle pioche :** Prenez toutes les cartes Commande présentant un numéro inférieur ou égal au nombre de dés Lutin en jeu (calculé à l'étape précédente), puis mélangez ces cartes pour créer la nouvelle pioche Commandes. Laissez de côté les autres cartes Commande, elles ne serviront pas cette Saison.
4. **Piochez des commandes :** Piochez autant de cartes Commande que le nombre de dés Villageois en jeu (présents sur le plateau Village et les inserts Personnage, comme pour les Lutins). Placez ces cartes dans l'aire de jeu de l'Artisane.



Actions Atelier

Chacune des cinq Actions Atelier de l'Artisane est présente sur l'un des emplacements de raffinage de son atelier. Après avoir vendu un matériau d'un emplacement de raffinage, l'Artisane peut effectuer l'Action Atelier correspondante.

PIOCHER UNE CARTE COMMANDE

L'Artisane pioche une carte de la pioche Commandes et la place dans son aire de jeu. Si la pioche Commandes est épuisée, cette action est ignorée.

RAFFINER

L'Artisane déplace un matériau d'un emplacement de son atelier (inventaire ou raffinage) vers l'emplacement de raffinage suivant dans l'ordre des numéros. Elle n'a pas à retirer un matériau de son inventaire dans ce cas. Un matériau sur l'emplacement de raffinage n° 5 ne peut plus être raffiné. S'il n'y a aucun matériau à raffiner dans l'atelier, cette action est ignorée.

RÉCUPÉRER

L'Artisane pioche un matériau au hasard du sac et le place sur l'emplacement d'inventaire de son atelier. Si le sac est vide, cette action est ignorée.

VENDRE

L'Artisane prend un matériau d'un emplacement de raffinage de son atelier et le remet dans le sac. Elle gagne le nombre de pièces et effectue l'Action Atelier indiqués à côté de l'emplacement de raffinage correspondant.

GAGNER EN RÉPUTATION ★

L'Artisane peut dépenser ses cartes Commande honorées afin d'augmenter son niveau de réputation pour un type d'objet.

Pour augmenter sa réputation pour un type d'objet, l'Artisane doit défausser autant de cartes Commande honorées de ce type d'objet que son niveau actuel de réputation pour ce type d'objet. Par exemple, si le niveau de réputation de l'Artisane pour les objets décoratifs est de 2, elle doit défausser 2 cartes Commande d'objet décoratif honorées afin de monter son niveau de réputation pour les objets décoratifs. Les cartes Commande défaussées sont mélangées dans la pioche Commandes.



Le niveau de réputation de l'Artisane est de 2 pour les objets décoratifs, elle doit donc défausser 2 cartes Commande d'objet décoratif honorées afin de monter son niveau de réputation.

Lorsque le niveau de réputation d'un type d'objet augmente, tournez le compteur Réputation correspondant dans le sens antihoraire sur la piste Réputation. Chaque niveau étant présent deux fois sur le compteur, vous devez faire l'action deux fois pour que le niveau augmente effectivement de 1. Les compteurs Réputation sont double face, vous devez donc les retourner pour augmenter la réputation d'un type d'objet au-delà de 3.



Compétences

Comme l'indique la Charte du Village, les personnages peuvent gagner des compétences à la Maison Communautaire ou grâce à certains effets.

Lorsqu'un personnage gagne une compétence, il doit en payer le coût. Pour l'Artisane, le coût d'une compétence est un mélange de matériaux de divers niveaux de raffinement minimaux. Les matériaux utilisés pour acquérir une compétence sont remis dans la réserve, pas dans le sac.

Il y a trois niveaux de compétences. Les niveaux II et III ne peuvent être acquis que si au moins l'un des deux Lutins visibles sur la tuile Compétence est en jeu. Certaines cartes Événement vous diront comment faire entrer les Lutins en jeu.

L'un des deux Lutins indiqués en haut de la tuile doit être en jeu pour pouvoir gagner la compétence « Polyvalente ».



Le coût de cette compétence est d'un Tissu d'un niveau de raffinage 5, un Bouleau d'un niveau de raffinage 3 (ou plus) et un Papier et un Cèdre d'un niveau de raffinage 2 (ou plus).

Après avoir payé le coût d'une compétence, l'Artisane retourne la tuile correspondante face visible et la place sur n'importe quel emplacement Compétence de son insert Personnage.

Lorsqu'un personnage gagne une compétence, il peut retirer ou réorganiser ses précédentes compétences à sa guise.

L'Artisane peut utiliser une de ses compétences lors de l'étape « Utiliser une compétence » détaillée à la page 15.

Index Des Compétences

Cet index détaille les règles de toutes les compétences de l'Artisane.

NIVEAU I

- ✦ **Productive** : Piochez un matériau au hasard du sac et placez-le sur l'emplacement d'inventaire de votre atelier.
- ✦ **Expérience** : Ajoutez un matériau de n'importe quel type dans le sac.
- ✦ **Efficacité** : Déplacez un matériau de votre atelier (y compris depuis votre inventaire) vers l'emplacement de raffinage suivant dans l'ordre des numéros.
- ✦ **Loyauté** : Payez 1 pièce pour augmenter un Ouvrier recruté.

NIVEAU II

- ✦ **Toujours Ouverte** : Vendez un matériau de votre atelier.
- ✦ **Marketing** : Retirez un matériau de votre atelier (inventaire ou raffinage) et remettez-le dans le sac pour piocher une nouvelle carte Commande.
- ✦ **Polyvalente** : Payez 1 pièce pour échanger la position de deux matériaux dans votre atelier.

NIVEAU III

- ✦ **Partage des Bénéfices** : Payez 5 pièces pour augmenter tous vos Ouvriers recrutés.
- ✦ **Travail Bâclé** : Baissez une fois votre niveau de réputation pour un type d'objet. Gagnez immédiatement le bonus de réputation pour ce type d'objet.
- ✦ **Au Pas de Course** : Déplacez jusqu'à deux fois un même matériau de votre atelier (y compris depuis votre inventaire) vers l'emplacement de raffinage suivant dans l'ordre des numéros.

Sauvegarder la Partie

Pour sauvegarder l'Artisane, suivez les étapes détaillées dans cette section.



1. Remettez la figurine de l'Artisane et le sac (en laissant dedans les matériaux qu'il contient) dans la boîte du jeu.
2. Retirez le bandeau Artisane de son insert Personnage.
3. Rangez toutes les pièces de l'Artisane et le matériel inutilisé dans l'insert.
4. Rangez toutes les cartes Commande en haut à droite de l'insert, face cachée. Les commandes honorées sont placées face visible, au-dessus. Remettez le bandeau Artisane par-dessus.
5. Retirez le plateau Personnage de gauche et placez toute tuile Compétence inutilisée dans l'insert. Remettez le plateau par-dessus.
6. Retirez le plateau Personnage du milieu et rangez les matériaux de l'atelier dans la fente correspondant à leur niveau de raffinage. Remettez le plateau par-dessus.
7. Pour finir, fermez l'insert Personnage avec son couvercle pour garder tout le matériel en place.

Reprendre la Partie

Pour reprendre l'Artisane, suivez les étapes détaillées dans cette section.

1. Sortez la figurine et le sac de l'Artisane de la boîte et ses pièces, compétences et cartes Commande de son insert.
2. Sortez le matériel supplémentaire de l'insert et laissez-le de côté pour le moment.
3. Séparez les cartes Commande non honorées (face visible) du reste des cartes Commande. Suivez les instructions page 21 pour créer la pioche Commandes de la nouvelle saison.



L'ARTISANE



 Tissu	 Sac à dos	 Vendre
 Papier	 Parchemin	 Récupérer des matériaux
 Cuir	 Bottes	 Raffiner des matériaux
 Bouleau	 Marteau	 Piocher une commande
 Cèdre	 Objet Décoratif	 Gagner en réputation
 N'importe quel matériau	 Bonus de réputation	

PHASES D'UN JOUR



AUBE


1. Météo 
2. Effets de Saison 
3. Effets Météo 

JOURNÉE

1. Action Village 
2. Action Personnage 
 - Stocker ou Vendre
 - Utiliser une compétence
 - Récupérer des matériaux
 - Raffiner des matériaux
3. Actions Ouvrier

CRÉPUSCULE

1. Retrait des personnages 
2. Retrait des ouvriers 
3. Répondre aux commandes


Référez-vous à la Charte
du Village quand
vous voyez cette icône.