**Les** **Maraudeurs**

**Couleurs de faction :** Vert

**Philosophie de faction :** Les Maraudeurs ont une philosophie simple et rafraîchissante. E**tereum est destiné à un gain commercial et personnel, et cette faction est là pour l'exploiter.**Cela peut être des ressources naturelles, des connaissances magiques, des biens immobiliers, tout ce que la terre offre. Cette faction est assez stricte en matière d'avancement. Il n'y a pas de morale à suivre, pas de mission divine - juste du bon vieux shoot, brûler et construire autant que possible. Prenez du matériel et soyez occupé là-bas, et ne vous inquiétez même pas de ce que font les autres factions.

**Ensembles de rangs et grades :** Les Maraudeurs sont comparés à une force militaire. En organisation et en discipline, cela pourrait être vrai, mais seulement si l'armée en question était composée de mercenaires impitoyables. Le rang de niveau I est **Soldier**, et les titres deviennent plus dramatiques après cela. Le rang II est **Gladiateur**, puis **Ravageur** au rang III, **Destroyer** au rang IV et enfin **Commandant** au rang V. Comme dans la faction Covenant, il existe un rang encore plus élevé, **Legatus**, qui est également considéré comme le rang V mais est plutôt de qualité épique.

**L’Ombre**

**Couleurs de faction :** Violet

**Philosophie de faction :** La connaissance est plus que le pouvoir. C'est l'argent, le prestige et le statut social. L’Ombre se concentre sur l'Intelligence et la Concentration, deux des scores de capacité qui régissent l'utilisation des objets magiques. Ainsi, [cette faction attire](https://gamerant.com/new-world-the-syndicate-story-faction-benefits-explained/)**les joueurs adeptes de magie,** mais elle peut également s'étendre à d'autres types de joueurs. Tous les joueurs intéressés par l’espionnage, par exemple, se sentiraient chez eux dans l’Ombre. Toutes les factions demandent à leurs membres de terminer des quêtes et de monter en niveau, mais cela est légèrement plus impliqué avec l’Ombre, qui donne aux joueurs un **ensemble spécifique de quêtes à suivre dans le cadre du processus d'initiation.**

**Ensembles de niveaux et rangs :** les rangs attribués aux membres de rang supérieur de l’Ombre ressemblent à ceux d'une ancienne société secrète. **Les adeptes** sont les nouveaux joueurs et commencent au niveau I. **Scrivener** suit au niveau II, **Chroniqueur** au niveau III, **Cabaliste** au niveau IV et enfin **Alchimistes** au niveau V.

**Les Engagés**

**Couleur de faction : Jaune**

**Philosophie de faction :** Cette faction est née de l'épave sur cette plage boueuse. Elle est déterminée à faire le bien en E**tereum**. Les Engagés sont la faction **des joueurs qui aspirent à devenir des guerriers, passionnés pour riposter et combattre la corruption.** Le rôle des Engagés n'est pas seulement de purger la terre du pouvoir mystérieux qui s'en échappe, mais aussi de la nettoyer de tout vice ou comportement immoral. L'avarice des Maraudeurs doit être maîtrisée. Et quels dangereux secrets l’Ombre cache-t-elle ?

**Ensembles de niveau et rangs :** Les ensembles d'armures Engagés ont des noms qui rappellent un ordre religieux historique. L’Initié est le rang le plus bas et porte le rang I. Templier est le rang II, suivi par l’excubateur au rang III et Lumen au rang IV. L’arbitre est le deuxième rang le plus élevé au niveau 5. Le rang le plus élevé et le plus intimidant est Inquisiteur, dont l'équipement est également considéré comme le niveau 5 mais est de qualité épique par opposition à rare.