

Date

Thibaut Henin

Ce que les personnages savent faire

Compétences

Quantyl SARL

Résumé :

*Ce document donne la liste des compétences utilisables dans Luchronia.*

Luchronia - Conception

Mentions légales :

Quantyl SARL

**Siège social :**

8 avenue du maquis,

26100 Romans sur Isère

**SIREN :**

797 581 683

RCS de Romans sur Isère

# Sommaire

[1. Sommaire 3](#_Toc391365905)

[2. Principes de base 5](#_Toc391365906)

[2.1 Acquisition des compétences 5](#_Toc391365907)

[2.2 Niveau de maîtrise des compétences 5](#_Toc391365908)

[2.3 Energie nécessaire 6](#_Toc391365909)

[2.4 Expérience gagnée 6](#_Toc391365910)

[2.5 Déblocage et acquisition des compétences 6](#_Toc391365911)

[2.6 Coût et salaires 6](#_Toc391365912)

[3. Compétences secteur primaire 7](#_Toc391365913)

[3.1 Bûcheron 7](#_Toc391365914)

[3.2 Cabane du Cueilleur 7](#_Toc391365915)

[3.3 Carrière 8](#_Toc391365916)

[3.4 Mine 8](#_Toc391365917)

[3.5 Puits 8](#_Toc391365918)

[3.6 Champ 9](#_Toc391365919)

[4. Compétences secteur secondaire 10](#_Toc391365920)

[4.1 Druide 10](#_Toc391365921)

[4.2 Cuisine 15](#_Toc391365922)

[4.3 Scierie 22](#_Toc391365923)

[4.4 Charbonnière 23](#_Toc391365924)

[4.5 Cokerie 23](#_Toc391365925)

[4.6 Bas Fourneau 23](#_Toc391365926)

[4.7 Haut Fourneau 23](#_Toc391365927)

[4.8 Forge 23](#_Toc391365928)

[4.9 Séchoir 24](#_Toc391365929)

[4.10 Cabane de Vannerie 24](#_Toc391365930)

[4.11 Moulin 25](#_Toc391365931)

[4.12 Verrerie 25](#_Toc391365932)

[4.13 Briqueterie 25](#_Toc391365933)

[4.14 Tisserand 25](#_Toc391365934)

[4.15 Brasserie 26](#_Toc391365935)

[5. Compétences militaires 27](#_Toc391365936)

[5.1 Compétences de corps à corps 27](#_Toc391365937)

[5.2 Compétences à distance 27](#_Toc391365938)

[6. Compétences autres secteurs 28](#_Toc391365939)

[6.1 Hôpital 28](#_Toc391365940)

[6.2 Bureau d’Architecte 28](#_Toc391365941)

[6.3 Chantier 28](#_Toc391365942)

[6.4 Ruine 28](#_Toc391365943)

[6.5 Site de fouilles 28](#_Toc391365944)

[6.6 Bibliothèque 29](#_Toc391365945)

[6.7 Académie 29](#_Toc391365946)

[6.8 Déplacements 29](#_Toc391365947)

# Principes de base

Les « compétences » regroupent les actions des personnages qui coûtent de l’énergie (à l’opposé des « fonctionnalités »).

Les compétences se caractérisent par deux « niveaux » :

1. Le niveau de compétence : détermine les résultats de l’action (et également si l’action est disponible ou non)
2. Le niveau de maîtrise : détermine l’efficacité (en fait l’énergie nécessaire pour effectuer l’action).

## Niveau de compétence

Le niveau de compétence permet de déterminer si la compétence est utilisable par le personnage et les résultats qu’il peut en attendre.

1. Le niveau -1 caractérise les compétences que le personnage est en train de découvrir ;
2. Le niveau 0 caractérise les compétences connues mais non utilisables ;
3. Les niveaux suivants (>0) sont utilisables et ont des résultats en fonction du niveau.

L’augmentation de niveau de la compétence nécessite d’engranger des points d’apprentissages. Chaque fois qu’un seuil est passé, le niveau est actualisé en conséquent. La formule suivante donne le nombre de points d’apprentissages nécessaire pour atteindre un niveau « n » :

Les points d’apprentissages se gagnent de différentes manières :

1. L’utilisation de compétences d’étude (lecture de livre, …)
2. Bénéficier de l’enseignement de maîtres (compétences d’enseignements)
3. Accomplir des quêtes et achievements
4. Dépenser des points de niveau (100 points, nécessite d’avoir déjà au moins un point d’apprentissage).

## Niveau de maîtrise des compétences

Le niveau de maîtrise des compétences traduit l’expérience du personnage pour la compétence en question. Plus ce niveau est élevé, plus le personnage a « l’habitude » de la compétence et peut l’exécuter rapidement.

### Calcul du niveau de maîtrise

Le niveau se calcule en fonction du nombre d’utilisation total de la compétence. Chaque niveau correspond à un seuil d’utilisations. Le premier niveau est gratuit, puis chaque nouveau niveau nécessite d’utiliser la compétence 10 fois le niveau en cours. Le nombre d’utilisations cumulées est donc égal à l’équation suivante :

Le tableau suivant donne le nombre d’utilisations totales pour certains niveaux. Ces niveaux sont récompensés par l’attribution d’une « médaille ».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Niveau | Total | Médaille |
| 1 | 10 | Bois |
| 5 | 150 | Bronze |
| 10 | 550 | Argent |
| 15 | 1200 | Or |
| 30 | 4650 | Platine |
| 60 | 18300 | Cristal |

Tableau 5 – Expérience

Le tableau suivant donne, pour chaque médaille et les coefficients de gain d’énergie par minute, le nombre de jours nécessaires pour atteindre la médaille. On estime que le joueur n’utilise que cette compétence en permanence.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Niveau | Médaille | Coef = 1 | Coef = 1.5 | Coef = 2 | Coef = 5 |
| 0 | Bois | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Bronze | 4,57 | 3,04 | 2,28 | 0,91 |
| 10 | Argent | 15,18 | 10,12 | 7,59 | 3,04 |
| 15 | Or | 30,40 | 20,27 | 15,20 | 6,08 |
| 30 | Platine | 102,61 | 68,41 | 51,30 | 20,52 |
| 60 | Cristal | 364,92 | 243,28 | 182,46 | 72,98 |

## Energie nécessaire

L’énergie nécessaire € est fonction de l’énergie de base (eb, qui vaut 100 pour toutes les compétences) de la compétence, le niveau de maîtrise (nm) de la compétence, le niveau de la caractéristique (nc), elle est donnée par l’équation suivante :

## Expérience gagnée

L’expérience gagnée correspond au temps utilisé, sans prendre en compte le coefficient d’état (cs).

## Déblocage et acquisition des compétences

Obtenir de nouvelles compétences passe par deux étapes qu’il faut passer dans l’ordre.

1. **Débloquer la compétence.** Ceci se fait en accomplissant les conditions de la compétence (atteindre un niveau de maîtrise dans la compétence précédente, accomplir telle quête, lire tel parchemin, …).
2. **Acheter la compétence.** Lors d’un gain de niveau global, le joueur peut acheter les compétences débloquées.

## Coût et salaires

L’utilisation d’une compétence implique, dans la quasi-totalité des cas, un bâtiment et donc une ville et son gouvernement. Le gouvernement (en fait le ministre de tutelle du bâtiment) fixe un coût/salaire pour l’utilisation des compétences dans le bâtiment.

* Si la valeur qu’il spécifie est positive, c’est un coût et le joueur doit le payer ;
* Si la valeur qu’il spécifie est négative, c’est un salaire et le joueur gagne l’argent.

D’un point de vue du joueur, le signe est inversé car pour lui, un salaire est positif et un coût est négatif. Avant chaque utilisation de la compétence, un écran récapitulatif résume ces informations et dira clairement si la somme est prélevée ou donnée.

# Compétences secteur primaire

Ces compétences fonctionnent toutes sur le même principe : les ressources du sol et du sous-sol sont extraites ou récoltées par le personnage à l’aide d’outils et intègrent l’inventaire du personnage. La quantité de ressources obtenues est égale au produit des coefficients suivants :

* Abondance de la zone (tiré au hasard via une fonction de bruit, entre 0 et 1)
* Coefficient du bâtiment (égal à son niveau)
* Niveau de la compétence (à acheter lors de gain de niveaux globaux)

Le coefficient de l’outil est calculé à la volée et dépend du coût de fabrication de l’outil. Il vaut 1 + 1 % du coût de fabrication (en fait, il est simplement pris en compte pour que la compétence soit « équilibrée »). Les outils fournissent donc des bonus au temps plutôt faibles (moins de 10 % pour les outils normaux).

De base, sur une zone « normale », on peut récolter 0.5 unité par action. Une zone riche et un bâtiment maximal donne 5 unités. Multipliés par le niveau (illimité) donne de bon potentiels.

## Bûcheron

La cabane de bucheron permet de récolter les arbres pour leur bois. Celui-ci sera alors transformé en planches ou en charbon.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétence | Ressource | Objet | Outils (coef) |
| Couper du Bet | Bet | Bois de Bet | Scie  Hache |
| Couper du Salik | Salik | Bois de Salik |
| Couper du Kver | Kver | Bois de Kver |
| Couper du Spruc | Spruc | Bois de Spruc |
| Couper du Larik | Larik | Bois de Larik |
| Couper du Pin | Pin | Bois de Pin |
| Couper de l’Abi | Abi | Bois d’Abi |
| Couper du Bao | Bao | Bois de Bao |
| Couper de l’Oli | Oli | Bois d’Oli |

## Cabane du Cueilleur

La cabane du cueilleur permet de récolter les plantes, certaines parties ou les fruits. Leur destination est différente : médecine, alimentation, fabrication d’objets, …

### Arbres

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétence | Ressource | Objet | Outils (coef) |
| Cueillir du Pin | Pin | Piño | Serpe  Sécateur |
| Cueillir de l’Abi | Abi | Bourgeons |
| Cueillir du Bao | Bao | Adano |
| Cueillir de l’Oli | Oli | Olio |

### Herbacées

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétence | Ressource | Objet | Outils (coef) |
| Faucher du Jarkilo | Jarkilo | Tiges de Jarkilo | Serpe  Sécateur  Faux |
| Faucher du Gresbo | Gresbo | Fourrage de Gresbo |
| Faucher de l’Avoro | Avoro | Tiges d’Avoro |
| Couper du Ligio | Ligio | Plants de Ligio | Serpe  Hache |
| Couper du Flento | Flento | Fleurs de Flento |

### Cryptogames

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétence | Ressource | Objet | Outils (coef) |
| Cueillir du Lichoj | Lichoj | Plant de Lichoj | Main nue  Couteau  Couteau de cueilleur |
| Cueillir du Somo | Somo | Mousse de Somo |
| Cueillir du Fiko | Fiko | Plant de Fiko |

### Arbustes

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétence | Ressource | Objet | Outils (coef) |
| Cueillir du Bero | Bero | Airelles | Main nue  Gants  Peigne |
| Cueillir du Thorno | Thorno | Baies de Thorno |
| Couper du Bailo | Bailo | Plant de Bailo | Sécateur  Scie à 1 main |
| Couper de l’Eiko | Eiko | Plant d’Eiko |
| Couper du Rorro | Bono | Plant de Rorro |
| Couper du Lavo | Lavo | Plant de Lavo |

### Légumineuses

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétence | Ressource | Objet | Outils (coef) |
| Cueillir de l’Arido | Arido | Graines d’Arido | Main nue  Gants |
| Cueillir du Beano | Beano | Cosses de Beano |

### Plantes grasses

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétence | Ressource | Objet | Outils (coef) |
| Couper du Kakto | Kakto | Plant de Kakto | Couteau  Couteau de cueilleur |
| Couper de l’Aloe | Aloe | Plant d’Aloe |
| Couper du Bromelio | Bromelio | Plant de Bromelio |
| Couper du Squo | Squo | Plant de Squo |
| Cueillir de l’Echevo | Echevo | Fleur d’Echevo | Serpe  Sécateur |
| Cueillir du Fangsorxo | Fangsorxo | Fruit de Fangsorxo |

## Carrière

La carrière permet d’extraire des ressources du sol.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétence | Ressource | Objet | Outils (coef) |
| Extraire du sable | Sable | 2 Sable | Pelle |
| Extraire de l’argile | Argile | 2 Argile |
| Extraire du calcaire | Calcaire | Pierre | Pioche  Dynamite |

## Mine

La mine permet d’extraire les ressources du sous-sol.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétence | Ressource | Objet | Outils (coef) |
| Extraire de la houille | Charbon | 2 Charbon | Pioche  Dynamite |
| Extraire du minerai de fer | Minerai de fer | 2 Minerai de fer |

## Puits

Les puits permettent de puiser l’eau.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétence | Ressource | Objet | Outils (coef) |
| Puiser l’eau | Eau | 10 Eau | Seau  Gourde |

## Champ

*Chaque compétence du bucheron et du cueilleur a son équivalent dans le champ. Par contre, il s’agit de compétences « différentes », car un paysan est capable de cultiver un champ sans pour autant être capable de ramasser efficacement dans la nature, et inversement.*

# Compétences secteur secondaire

Les compétences suivantes permettent de transformer des objets ou ressources en d’autres objets ou ressources. Par rapport au secteur primaire, ou on prenait des ressources au sol et au sous-sol, ici on prend les ressources dans l’inventaire du personnage.

Pour ces compétences, l’utilisation d’outils permet de réduire le temps nécessaire pour effectuer les compétences. Concrètement, le temps fournis par l’équation générale est divisé par le coefficient de l’outil utilisé.

## Druide

Les médicaments sont des « objets à usage unique ». Le personnage peut, à tout moment, utiliser le médicament pour en obtenir les effets ; ceux-ci se cumulent.

Plus une potion est « avancée », plus elle nécessite d’ingrédients et plus les biomes de ces ingrédients sont distants. L’idée est que pour faire une « super potion de la mort qui tue », il faut soit se balader beaucoup sur la Lune, soit faire du commerce. Liste des principes actifs. :

* **Bourgeons d’Abi :** antiseptique
* **Bourgeons de Pin :** sirop
* **Fleur de Flento :** calmant
* **Suc de Ligio :** hallucinogène
* **Plant de Lavo :** antiseptique, bactéricide, désinfectant, calmant
* **Plant d’Eiko :** cataplasmes, engelures, antiseptique, désintoxiquant
* **Baies de Thorno :** Vitamines, tonique, anti-brûlures
* **Plant de Bailo :** ?
* **Lichoj :** tout et n’importe quoi
* **Suc d’Aloe :** laxatif, accélère la guérison

Il existe diverses formes pouvant être prises par les différents médicaments faisables par le druide :

* Baumes/Cataplasmes : il s’agit de crèmes à appliquer,
* Sirops/Potions : il s’agit de liquides à boire,
* Pilules : Il s’agit de gélules à avaler.

Chaque forme nécessite tout d’abord la création d’une base, à laquelle seront ajoutés le ou les principes actifs nécessaires pour la création du remède.

Toutes les compétences nécessitent l’utilisation d’outils de pharmacien (outils pour les 3 métiers…)

### Création des bases

#### Baume de soin/Cataplasme

Les baumes de soin ont une base de vaseline ou de paraffine. Dans Luchronia, nous n’avons pas fait de raffineries, donc pas de dérivés du pétrole. Dans l’état actuel des choses, nous utiliserons donc des matières grasses végétales comme base, une raffinerie et ses produits pouvant être fait en add-on.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie |
| Préparer une base graisseuse d’Oli | 1,5 Beurre d’Oli (OliButter) | 1 Base graisseuse (FatBasis) |
| Préparer une base graisseuse d’Arido | 1,5 Beurre d’Arido (AridoButter) | 1 Base graisseuse(FatBasis) |
| Préparer une base graisseuse d’Aloe | 0.5 Gel d’Aloe (AloeGel) | 1 Base graisseuse(FatBasis) |
| Préparer une base graisseuse de Thorno | 1.5 Beurre de Thorno (ThornoButter) | 1 Base graisseuse(FatBasis) |

#### Sirop/potion

Les potions ont une base d’eau sucrée.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie |
| Préparer une base sucrée à base de sucre | 1 eau  0.5 sucre | 1 base sucrée (SugarBasis) |
| Préparer une base sucrée à base d’airelles | 4 jus d’airelles (BeroJuice) | 1 base sucrée(SugarBasis) |
| Préparer une base sucrée à base d’Adano | 4 jus d’adano (BaoJuice) | 1 base sucrée(SugarBasis) |
| Préparer une base sucrée à base d’avoro | 4 jus d’avoro (AvoroJuice) | 1 base sucrée(SugarBasis) |
| Préparer une base sucrée à base de Thorno | 4 jus de Thorno (ThornoJuice) | 1 base sucrée(SugarBasis) |
| Préparer une base sucrée à base de Kakto | 4 jus de Kakto (KaktoJuice) | 1 base sucrée(SugarBasis) |

#### Pilules

Les pilules sont des médicaments ingérables solides utilisant du sucre comme base solide.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie |
| Préparer une base de gélule | 0.5 sucre | 1 base de gélule (PillBasis) |

### Equilibrage des potions

Cette section traite des différentes constantes permettant d’équilibrer une nouvelle potion.

* +1 dans une caractéristique pour 7 jours équivaut à 700 énergies
* +1 dans 2 carac … 1400 énergie
* +1000 Hydratation = 100 énergie
* +1000 Faim = 1000 énergie
* +10000 temps = 100 énergie
* +1 point de vie = 1 énergie
* +100 expérience = 1 énergie
* 1 journée à temps vitesse doublé = 864 énergie.

### Les baumes

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Entrée | Action |
| Baume de récupération  (BalmRecovery) | 1 base graisseuse  1 plant d’Eiko  1 baie de Thorno  7 petit pot en vannerie | +200 pv immédiatement (7 baumes) |
| Baume réconfortant  (BalmComforting) | 1 base graisseuse  1 petit pot en vannerie  1 bourgeon d’Abi  1 Plant de Lavo | +300 points de vie, +200 hydratation et +200 Faim immédiatement |
| Baume d’aura | 1 base graisseuse  1 petit pot en vannerie  3 plant d’Eiko  4 plant de Lavo | +100000 expérience |
| Baume d’amélioration physique  (BalmPhysic) | 1 base graisseuse  1 petit pot en bois  1 bourgeon d’Abi (AbiFruit)  1 Plant de Lichoj (LichokPlant)  2 Plant d’Eiko (EikoPlant) | +1 en Force pour 7 jours  (604800 secondes) |
| Baume de beauté  (BalmCharisma) | 1 base graisseuse  1 petit pot en bois  1 Plant de Lavo (LavoPlant)  2 Plant d’Eiko (EikoPlant)  1 Plant de Lichoj (LichojPlant) | +1 en Charisme pour 7 jours (604800 secondes) |
| Baume naturel  (BalmNatural) | 1 base graisseuse  1 tube  2 bourgeon d’Abi (AbiFruit)  3 fleur de Flento (FlentoFlower)  5 Suc de Ligio (LigioJuice)  2 Plant de Lichoj (LichojPlant) | +1 en Force et +1 en Perception pour 7 jours. |
| Baume d’intellection  (BalmIntellection) | 1 base graisseuse  1 tube  5 Suc d’Aloe (AloeJuice)  4 Bourgeon de Pin (PinFruit)  4 Suc de Ligio (LigioJuice)  4 Plant d’Eiko (EikoPlant)  5 Plant de Bailo (BailoPlant) | +1 en Force, +1 en Mental et +1 en Perception pour 7 jours. |
| Baume de Perfection  (BalmPerfection) | 1 base graisseuse  1 tube  5 Suc d’Aloe  4 Bourgeon de Pin  4 Fleurs de Flento  4 Baies de Thorno  4 Plant de Bailo  5 Plant de Lichoj | +1 en Force, +1 en Mental, +1 en Perception et +1 en Charisme pour 7 jours |
| Baume de discrétion  (BalmDiscretion) | 1 base graisseuse  1 petit pot en verre (GlassPot)  1 Baie de Thorno  1 Plant de Bailo  2 Plant de Lichoj | +1 en Discrétion pendant 7 jours |
| Baume de Survie  (BalmSurvival) | 1 base graisseuse  1 petit pot en verre  4 Suc d’Aloe  4 Fleurs de Flento  4 Suc de Ligio  5 Plant de Lavo | +1 en Discrétion et +1 en Défense pour 7 jours. |
| Baume de Prudence  (BalmCaution) | 1 base graisseuse  1 petit pot en verre  3 Bourgeon d’Abi  3 Plant d’Eiko  3 Baies de Thorno  2 Plants de Bailo | +1 en Discrétion et +1 en Résistance pour 7 jours |

### Les sirops

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Entrée | Action |
| Sirop de soin immédiat  (SirupHealth) | 1 base sucrée  1 fiole  1 bourgeon d’Abi  1 fleur de Flento  1 plant de Lavo | +600 points de vie immédiatement |
| Sirop réhydratant  (SirupReHydrating) | 1 base sucrée  7 fioles  1 plant de Bailo  1 baie de Thorno | +1000 Hydratation immédiatement (7 potions) |
| Sirop de réhydratation  (SirupReHydration) | 1 base sucrée  20 fiole  1 baie de Thorno  1 suc d’Aloe | +500 Hydratation (20 potions) |
| Additif brûle vite  (SirupCombustion) | 1 base sucrée  1 fiole  2 Bourgeon de Pin  2 baie de Thorno | +750 Faim |
| Additif d’amélioration de rendement  (SirupEfficiency) | 1 base sucrée  1 fiole  25 Suc de Ligio  8 Plant de Bailo | 2 jours de récupération de temps doublée |
| Sirop de Sens Augmentés  (SirupSense) | 1 base sucrée  1 fiole  1 Bourgeon de Pin  4 Suc de Ligio  2 Plant de Bailo | +1 Perception pour 7 jours |
| Boisson de Prescience  (SirupPrescience) | 1 base sucrée  1 fiole  4 Suc d’Aloe  3 Bourgeon d’Abi  3 bourgeons de Pin  4 plant de Lavo | +1 Force et +1 Mental pour 7 jours |
| Boisson d’autorité  (SirupAuthority) | 1 base sucrée  1 fiole  4 Suc d’Aloe  3 Bourgeon de Pin  3 Fleur de Flento  4 Plant d’Eiko | +1 Mental et +1 Charisme pour 7 jours |
| Boisson du gentleman  (SirupGentle) | 1 base sucrée  1 fiole  4 Suc d’Aloe  4 Bourgeon de Pin  4 Plant de Lavo  4 Baies de Thorno  5 Plant de Lichoj | +1 Force, +1 Mental et +1 Charisme pour 7 jours |
| Sirop de résistance augmentée  (SirupResistance) | 1 base sucrée  1 fiole  1 Bourgeon d’Abi  1 Bourgeon de Pin  2 Fleur de Flento | +1 Résistance pendant 7 jours |
| Boisson d’endurance  (SirupEndurance) | 1 base sucrée  1 fiole  4 Suc d’Aloe  4 Bourgeon de Pin  3 Plant de Bailo  3 Plant de Lichoj | +1 Défense et +1 Résistance pendant 7 jours |

### Les gélules

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Entrée | Action |
| Gélule de regain d’énergie  (PillTime) | 1 base gélule  1 baie de Thorno  1 Plant de Lichoj | +50000 Temps immédiatement |
| Gélule de regain d’énergie accéléré  (PillTimeImproved) | 1 base gélule  4 baie de Thorno  8 Suc de Ligio | 1 journée de récupération de temps doublée |
| Gélule coupe faim  (PillHungery) | 1 base gélule  1 fleur de flento  1 Plant de Lichoj | +500 en Faim immédiatement |
| Gélule de faim amoindrie  (PillHungeryImproved) | 1 base gélule  5 suc d’Aloe  3 fleur de Flento  3 Lichoj | +1000 en Faim immédiatement |
| Gélule d’amélioration mentale  (PillMental) | 1 base gélule  5 Suc d’Aloe  4 Suc de Ligio  2 Plant de Bailo | +1 Mental pour 7 jours |
| Gélule de Charme  (PillCharm) | 1 base de gélule  5 Suc d’Aloe  3 Plant de Lavo  3 Plant d’Eiko  4 Plant de Bailo | +1 Force et +1 Charisme pour 7 jours |
| Gélule méditative  (PillMeditative) | 1 base de gélule  3 Bourgeons d’Abi  3 Bourgeons de Pin  3 Plant d’Eiko  2 Plant de Bailo | +1 Mental et +1 Perception pour 7 jours |
| Gélule d’intuition  (PillIntuition) | 1 base gélule  3 Bourgeons d’Abi  3 Plant de Lavo  3 Baie de Thorno  2 Plant de Lichoj | +1 Perception et +1 Charisme pour 7 jours |
| Gélule d’habileté  (PillCapability) | 1 base gélule  4 Bourgeons d’Abi  4 Fleurs de Flento  5 Suc de Ligio  4 Plant de Bailo  5 Plant de Lichoj | +1 Force, +1 Perception et +1 Charisme pour 7 jours |
| Gélule Psychique  (PillPsychic) | 1 base gélule  4 Bourgeon d’Abi  5 Sucs de Ligio  4 Plant de Lavo  4 Plant d’Eiko  5 Baie de Thorno | +1 Mental, +1 Perception et +1 Charisme pour 7 jours |
| Gélule Seiza | 1 base gélule  4 Bourgeon de Pin  4 Fleur de Flento  9 Suc de Ligio  4 Plant de Lavo  4 Plant d’Eiko | +1 Discrétion, +1 Défense et +1 Résistance pour 7 jours |

## Cuisine

La cuisine permet de mélanger des ingrédients afin de faire des plats plus compliqués et nourrissants. Les ingrédients de base sont issus des différentes plantes des différents biomes. Certains bâtiments permettent de transformer ces ingrédients avant qu’ils soient utilisés en cuisine (moulin, brasserie, séchoir).

### Ingrédients

Le tableau suivant donne la liste de ces ingrédients préparés en dehors de la cuisine avec, pour chacun, les étapes nécessaires à la fabrication, l’énergie nécessaire à la fabrication, l’énergie gagnée en les consommant puis l’énergie de référence pour 100 gr (Kcal).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aliments | Nécessaire | Gagnée | Référence |
| Adano | 99 |  |  |
| Piño | 99 |  |  |
| Fleurs de Flento | 99 |  |  |
| Plant de Ligio | 99 |  |  |
| Plants de Lavo | 99 |  |  |
| Plant de Rorro | 99 |  |  |
| Plant d’Eiko | 99 |  |  |
| Plant de Fiko | 99 |  |  |
| Plant de Lichoj | 99 |  |  |
| Plant de Squo | 99 |  |  |
| Cosses de Beano | 99 |  |  |
| Graines d’Arido | 99 |  |  |
| Baies de Thorno | 99 | 100 | 20kcal |
| Airelles | 99 | 100 | 20kcal |
| Fruit du Fangsorxo | 99 | 100 | 20kcal |
| Fruit du Kakto | 99 | 100 | 20kcal |
| Huile d’Oli | 21.12 |  |  |
| Huile d’Arido | 21.12 |  |  |
| Huile de Thorno | 21.12 |  |  |
| Poudre de Flento | 21.12 |  |  |
| Epice de Rorro | 21.12 |  |  |
| Jus d’airelles | 21.12 | 22 | 40kcal |
| Jus d’Adano | 21.12 | 22 | 40kcal |
| Jus d’Avoro | 21.12 | 22 | 40kcal |
| Jus de Thorno | 21.12 | 22 | 40kcal |
| Jus de Karkto | 21.12 | 22 | 40kcal |
| Suc de Ligio | 21.12 | 22 | 40kcal |
| Suc d’Aloe | 21.12 | 22 | 40kcal |
| Sucre | 162.36 | 180 |  |
| Pectine | 211.2 |  |  |
| Céréales (Avoro) | 211.2 |  |  |
| Farine d’Avoro | 323.4 |  |  |
| Farine de Lichoj | 323.4 |  |  |

### Compétences

La colonne « énergie » donne les informations sur l’énergie des mets cuisinés. La première valeure est « l’énergie nécessaire » (calculée à partir de l’énergie des ingrédients et celle de la main d’œuvre), la suivante est « l’énergie gagnée » lorsqu’on mange l’aliment, la troisième, les Kcal de référence pour 100 grammes.

#### Beurres

Le beurre est obtenu à partir d’huile et pas trois unités. Elles coûtent chacune 50 points d’énergie et ne sont pas consomables.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) | Energie |
| Baratter Oli | 1 Huile d’Oli  1 petit pot en vannerie | 3 Beurre d’Oli | Baratte | 52.14 / - / - |
| Baratter Arido | 1 Huile d’Arido  1 petit pot en vannerie | 3 Beurre d’Arido | Baratte | 52.14 / - / - |
| Baratter Thorno | 1 Huile de Thorno  1 petit pot en vannerie | 3 Beurre de Thorno | Baratte | 52.14 / - / - |

#### Mueslis

Les mueslis sont les premiers plats réalisés (les plus simples). Mélanger deux fruits (dont de l’adano) dans un bol. Ce plat nécessite 316.8 points d’énergie et permet d’en récupérer 330 (soit 4%).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) | Energie |
| Préparer un Muesli au thorno | 1 Adano  1 Baie de Thorno  1 bol | 1 muesli au thorno | Couteau | 316.8 / 330 / 450 |
| Préparer un Muesli aux airelles | 1 Adano  1 airelle  1 bol | 1 muesli aux airelles | Couteau |
| Préparer un Muesli au Fangsorxo | 1 Adano  1 fruit de fangsorxo  1 bol | 1 muesli au fangsorxo | Couteau |

#### Soupes

Les soupes sont des plats un peu plus élaborés que les mueslis car nécessitant un peu plus de manipulations. Elles nécessitent toutes de mélanger un ingrédient avec de l’eau dans un bol et de le faire chauffer (d’où du charbon). Elles nécessitent 267.3 points pour être fabriquées et en rendent 280 (soit 4,7 %).

Elles permettent outre de gagner 100 points d’hydratation.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) | Energie |
| Préparer une soupe de Rorro | 1 eau  1 plant rorro  1 charbon  1 bol | 1 soupe au rorro | Cuiller | 267.3 / 280 / 150 |
| Préparer une soupe de Fiko | 1 eau  1 plant de fiko  1 charbon  1 bol | 1 soupe de fiko | Cuiller |
| Préparer une soupe de lichoj | 1 eau  1 plant de lichoj  1 charbon  1 bol | 1 soupe de lichoj | Cuiller |
| Préparer une soupe de Squo | 1 eau  1 plant de squo  1 charbon  1 bol | 1 soupe de squo | Cuiller |

#### Smoothies

Les smoothies sont des boissons confectionnées en mixant de l’adano avec un fruit (baies de thorno, de bero ou de fangsorxo) et de remplir 5 bouteilles. Le coût par bouteille est de 97.02 points et chacune rend 105 points (soit 8.2 %).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) | Energie |
| Mixer une boisson frappée au Thorno | 1 Adano  1 Baies de Thorno  5 bouteilles | 5 boissons frappées au Thorno | Fouet | 97.02 / 105 / 255 |
| Mixer une boisson frappée aux airelles | 1 Adano  1 airelle  5 bouteilles | 5 boissons frappées aux airelles | Fouet |
| Mixer une boisson frappée au Fangsorxo | 1 Adano  1 fruit de fangsorxo  5 bouteilles | 5 boissons frappées au frangsorxo | Fouet |

#### Produits laitiers

##### Lait

La Lune n’ayant pas de mammifères, le lait est une production végétale. Pour le confectionner, il faut y mélanger de l’eau, le faire chauffer. Il faut 95.04 points pour faire une bouteille, qui rend 105 points (soit 10.5 %).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) | Energie |
| Préparer lait de pino | 5 Eau  1 Charbon  1 Pino  5 bouteilles | 5 Lait de Pino | Mortier + Pilon | 95.04 / 105 / 40 |
| Préparer lait d’arido | 5 Eau  1 charbon  1 graine d’arido  5 bouteilles | 5 Lait d’Arido | Mortier + Pilon |
| Préparer lait de ligio | 5 Eau  1 charbon  1 plant de ligio  5 bouteilles | 5 Lait de Ligio | Mortier + Pilon |

##### Fromages

Le fromage est obtenu avec du lait. On peut ensuite l’aromatiser pour plus de goût. Le fromage de base coût 213.84 points d’énergie et en rapporte 230 (soit 8 %). Les fromages aromatisés sont fabriqués par 10, coûtent 53.46 et rapportent 60 (soit 12 %).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) | Energie |
| Préparer un fromage végétal à base de Pino | 1 Lait végétal de Pino  1 bol | 1 Fromage | Cuiller | 213.84 / 230 / 80 |
| Préparer un fromage végétal à base d’Arido | 1 Lait végétal d’Arido  1 bol | 1 Fromage | Cuiller |
| Préparer un fromage végétal à base de Ligio | 1 Lait végétal de Ligio  1 bol | 1 Fromage | Cuiller |
| Aromatiser un fromage au flento | 1 fromage végétal  1 poudre de flento  10 bols | 10 fromages au flento | Cuiller | 53.46 / 60 / 100 |
| Aromatiser un fromage au rorro | 1 fromage végétal  1 épice de rorro  10 bols | 10 fromages au rorro | Cuiller |

#### Boulangerie

Le pain est obtenu à partir de farine et d’eau qu’on cuit. Ils sont fabriqués par 10, coûtent 43.725 points et en rapportent 50 (soit 14 %).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) | Energie |
| Fabriquer du pain d’Avoro | 1 farine d’avoro  1 eau  1 charbon | 12 pains d’avoro | Cuiller | 43.725 / 50 / 290 |
| Faire du pain de Lichoj | 1 farine de Lichoj  1 eau  1 charbon | 12 pains de Lichoj | Cuiller |

#### Salades

Les salades sont obtenues en mélangeant une plante avec des épices (rorro), de l’huile (arido ou oli) dans deux saladiers. Chaque salade coûte 142.56 points et en rapporte 155 (soit 9 %).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) | Energie |
| Cuisiner Salade de Flento | 1 Fleurs de Flento  1 épice de rorro  1 Huile d’Arido  2 saladiers | 2 Salade de Flento | Couteau | 142.56 / 155 / 130 |
| Cuisiner Salade de Fiko | 1 Plant de Fiko  1 épice de rorro  1 Huile d’Oli  2 saladiers | 2 salades de Fiko | Couteau |
| Cuisiner salade de Lichoj | 1 Plant de lichoj  1 épice de rorro  1 huile d’Oli  2 saladiers | 2 salades de Lichoj | Couteau |
| Cuisiner salade de Beano | 1 cosse de beano  1 épice de rorro  1 huile d’Arido  1 saladier | 2 salades de Beano | Couteau |

#### Grillades

Cuits dans un peu d’huile, certains fruits peuvent être grillés. Chaque ration coûte 164.34 points et en rapporte 180 (soit 9.5 %).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) | Energie |
| Griller de l’Adano | 1 Adano  1 huile d’Oli  1 charbon  2 petits pots en vannerie | 2 Adano grillé |  | 164.34 / 180 / 600 |
| Griller des Pino | 1 Pino  1 Huile d’Oli  1 charbon  2 petits pots en vannerie | 2 Pino grillé |  |
| Griller de l’Arido | 1 Graines d’Arido  1 Huile d’Arido  1 charbon  2 petits pots en vannerie | 2 Arido grillé |  |

#### Céréales

Les céréales se préparent en mélangeant un fruit à des céréales et du lait dans un bol. Ce repas coûte 550.44 points et en rapporte 650 (soit 18 %).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) | Energie |
| Préparer des céréales au thorno | 1 céréale  1 Baies de Thorno  1 lait végétal de ligio  1 bol | 1 céréale au thorno | Cuiller | 650.44 / 650 / 500 |
| Préparer des céréales aux airelles | 1 céréale  1 airelle  1 lait végétal de ligio  1 bol | 1 céréale aux airelles | Cuiller |
| Préparer des céréales au Fangsorxo | 1 céréale  1 fruit de fangsorxo  1 lait végétal de ligio  1 bol | 1 céréale au fangsorxo | Cuiller |

#### Confiseries

Les confiseries regroupent les plats cuisinés avec du sucre. Bonbons, confits et confitures. Ces deux derniers seront avantageusement utilisés dans la préparation de crêpes.

##### Bonbons

Les bonbons sont un des plats les plus « rentables » entre l’énergie fournie et celle gagnée. Fabriqués par 20, ils coûtent individuellement 16 et 20 (pour ceux au lavo) et rapportent 20 et 25 soit 23 et 25 %.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) | Energie |
| Préparer des bonbons au flento | 1 sucre  1 poudre de flento  1 charbon | 20 bonbons au flento | Cuiller | 16.236 / 20 / 400 |
| Préparer des bonbons aux airelles | 1 sucre  1 Jus d’airelles  1 charbon | 20 bonbons aux airelles | Cuiller |
| Préparer des bonbons au lavo | 1 sucre  1 plant de lavo  1 charbon | 20 bonbons à la fleur de lavo | Cuiller | 19.998 / 25 / 400 |

##### Confits

Le confit est une opération délicate utilisant le sucre et la pectine pour confire un fruit en le chauffant. Un petit pot coûte 675.18 points et en rendrait 760 (soit 12.5 %). Très calorifique, il est plus pertinent de l’utiliser sur des crêpes.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) | Energie |
| Préparer un Confit de Pino | 1 Pectine  1 sucre  1 Pino  1 charbon  1 petit pot en verre | 1 Confit de pino | Cuiller | 675.18 / 760 / 200 |
| Préparer un confit de Flento | 1 pectine  1 sucre  1 Fleur de Flento  1 charbon  1 petit pot en verre | 1 confit de flento | Cuiller |
| Préparer un confit de Lavo | 1 pectine  1 sucre  1 plant de lavo  1 charbon  1 petit pot en verre | 1 confit de Lavo | Cuiller |
| Préparer un confit d’Eiko | 1 pectine  1 sucre  1 plant d’Eiko  1 charbon  1 petit pot en verre | 1 confit d’Eiko | Cuiller |

##### Confitures

La confiture se prépare comme le confit mais le fruit utilisé n’est pas le même. Elle coûte également 675.18 points et en rendrait 760 (soit 12.5 %). Elle serait plus judicieusement utilisée sur des crêpes.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) | Energie |
| Préparer une confiture de Thorno | 1 pectine  1 sucre  1 baie de Thorno  1 charbon  1 petit pot en verre | 1 confiture de Thorno | Cuiller | 675.18 / 760 / 500 |
| Préparer une confiture d’airelles | 1 pectine  1 sucre  1 airelle  1 charbon  1 petit pot en verre | 1 confiture d’airelles | Cuiller |
| Préparer une confiture de Squo | 1 pectine  1 sucre  1 Plant de squo  1 charbon  1 petit pot en verre | 1 confiture de Squo | Cuiller |
| Préparer une confiture de Fangsorxo | 1 pectine  1 sucre  1 fruit de fangsorxo  1 charbon  1 petit pot en verre | 1 confiture de fangsorxo | Cuiller |
| Préparer une confiture de Kakto | 1 pectine  1 sucre  1 Plant de Kakto  1 charbon  1 petit pot en verre | 1 confiture de kakto | Cuiller |

#### Pâtisserie

Les gâteaux sont obtenus en mélangeant de l’huile, du sucre, de la farine, un fruit et en faisant cuire le tout. Ils sont fabriqués par 10, coûtent 80 points et en rapportent 90 (soit 12.5%).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) | Energie |
| Préparer un gâteau au Pino | 1 huile d’Oli  1 Sucre  1 Farine de Lichoj  1 Pino  1 charbon | 10 gâteaux au Pino | Cuiller | 80 / 90 / 400 |
| Préparer un gâteau aux baies de Thorno | 1 huile d’Oli  1 Sucre  1 Farine de Lichoj  1 baie de Thorno  1 charbon | 10 gâteaux aux baies de Thorno | Cuiller |
| Préparer un gâteau aux airelles | 1 huile d’Oli  1 Sucre  1 Farine de Lichoj  1 airelle  1 charbon | 10 gâteaux aux airelles | Cuiller |
| Préparer un gâteau au Squo | 1 huile d’Oli  1 Sucre  1 Farine d’Avoro  1 Plant de Squo  1 charbon | 10 gâteaux au Squo | Cuiller |
| Préparer un gâteau au Fangsorxo | 1 huile d’Oli  1 Sucre  1 Farine d’Avoro  1 fruit de Fangsqorxo  1 charbon | 10 gâteaux au Fangsorxo | Cuiller |
| Préparer un gâteau au Kakto | 1 huile d’Oli  1 Sucre  1 Farine d’Avoro  1 Plant de Kakto  1 charbon | 10 gâteaux au Kakto | Cuiller |

#### Crêperie

Les crêpes se fabriquent en deux temps. D’abord des crêpes natures (fabriquées par 10, coûtent 80.784 et rapportent 90 – soit 12 %). Ensuite, on peut les aromatiser avec divers confits et confitures (toujours, par 10, coûtent 158.202 et rapportent 190 (soit 20 %).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) | Energie |
| Faire des crêpes d’avoro | 1 farine d’avoro  1 lait végétal d’Arido  1 charbon  10 assiettes | 10 crêpes d’avoro | Cuiller | 80.784 / 84 / 300 |
| Faire des crêpes de Lichoj | 1 farine de Lichoj  1 lait végétal de Ligio  1 charbon  50 assiettes | 10 crêpes de Lichoj | Cuiller |
| Aromatiser des crepes au confit de pino | 10 crêpes d’avoro  1 Confit de Pino | 10 crepe saveur pino | Cuiller | 158.202 / 170 / 350 |
| Aromatiser des crepes au confit de Flento | 10 crêpes d’avoro  1 confit de Flento | 10 crêpes saveur flento | Cuiller |
| Aromatiser des crepes au confit de Lavo | 10 crêpes d’avoro  1 confit de Lavo | 10 crêpes saveur lavo | Cuiller |
| Aromatiser des crepes au confit d’Eiko | 10 crêpes d’avoro  1 confit d’Eiko | 10 crêpes saveur eiko | Cuiller |
| Aromatiser des crepes au confit de Thorno | 10 crêpes de Lichoj  1 confiture de Thorno | 10 crêpes saveur thorno | Cuiller |
| Aromatiser des crepes à la confiture d’airelles | 10 crêpes de Lichoj  1 confiture d’airelles | 10 crêpes saveur airelles | Cuiller |
| Aromatiser des crepes à la confiture de Squo | 10 crêpes de Lichoj  1 confiture de Squo | 10 crêpes saveur squo | Cuiller |
| Aromatiser des crepes à la confiture de Fangsorxo | 10 crêpes de Lichoj  1 confiture de Fangsorxo | 10 crêpes saveur fangsorxo | Cuiller |
| Aromatiser des crepes à la confiture de Kakto | 10 crêpes de Lichoj  1 confiture de Kakto | 10 crêpes saveur kakto | Cuiller |

#### Divers

Voici une liste de plats divers.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) | Energie |
| Fabriquer des pâtes d’avoro | 1 farine d’avoro  1 eau  1 céréale d’avoro  1 charbon  10 bols | 10 plats de pates | Cuiller | 96.03 / 100 / 370 |
| Préparer un gratin de Squo | 1 fruit de squo  1 charbon  1 assiette | 1 gratin de squo | Cuiller | 257.4 / 750 / 40 |
| Préparer des beano à la vapeur | 1 beano  1 charbon  1 assiette | 1 plat de beano à la vapeur | Cuiller | 257.4 / 270 / 40 |

## Scierie

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) |
| Scier du Bet | 1 Bois de Bet  1 Charbon | 4 Planches | Aucun |
| Scier du Salik | 1 Bois de Salik  1 Charbon | 4 planches |
| Scier du Kver | 1 Bois de Kver  1 Charbon | 5 planches |
| Scier du Spruc | 1 Bois de Spruc  1 Charbon | 4 planches |
| Scier du Larik | 1 Bois de Larik  1 Charbon | 4 planches |
| Scier du Pin | 1 Bois de Pin  1 Charbon | 2 planches |
| Scier de l’Abi | 1 Bois d’Abi  1 Charbon | 1 planche |
| Scier du Bao | 1 Bois de Bao  1 Charbon | 4 planches |
| Scier de l’Oli | 1 Bois d’Oli  1 Charbon | 1 planche |
| Tourner un pot en bet | 1 Bois de Bet | 10 petits pots en bois | Tour à bois  Corde + Gouge |
| Tourner un pot en kver | 1 Bois de Kver | 10 petits pots en bois | Tour à bois  Corde + Gouge |
| Tourner une cuiller en bet | 1 Bois de Kver | 10 cuillers | Tour à bois  Corde + Gouge |
| Tourner une cuiller en salik | 1 Bois de Salik | 10 cuillers | Tour à bois  Corde + Gouge |
| Tourner une cuiller en Spruc | 1 Bois de Spruc | 10 cuillers | Tour à bois  Corde + Gouge |
| Tourner un saladier en salik | 1 bois de Salik | 10 saladiers | Tour à bois  Corde + Gouge |
| Tourner un saladier en abi | 1 bois d’Abi | 10 saladiers | Tour à bois  Corde + Gouge |
| Tourner un bol en salik | 1 bois de Salik | 10 bols | Tour à bois  Corde + Gouge |
| Tourner un bol en abi | 1 bois d’Abi | 10 bols | Tour à bois  Corde + Gouge |
| Creuser une assiette en Bet | 1 bois de Bet | 10 assiettes | Tour à bois  Corde + Gouge |
| Creuser une assiette en Spruc | 1 bois de Spruc | 10 assiettes | Tour à bois  Corde + Gouge |
| Creuser une assiette en Larik | 1 bois de Larik | 10 assiettes | Tour à bois  Corde + Gouge |
| Fabriquer un peigne | 1 planche | 1 peigne | 1 scie |
| Fabriquer un seau en Kver | 1 bois de Kver | 1 seau | 1 scie |
| Fabriquer un seau en Pin | 1 bois de Pin | 1 seau | 1 scie |
| Fabriquer un mortier et un pilon | 1 bois de Bet | 1 mortier et pilon | Tour à bois  Corde + Gouge |
| Fabriquer une baratte en kver | 1 bois de kver | 1 baratte | Scie |
| Fabriquer outils de Cordier | 5 planches | 1 outil de cordier | Scie |

## Charbonnière

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) |
| Pyrolyse de Bet | 1 Bois de Bet | 4 charbons | Gants |
| Pyrolyse de Kver | 1 Bois de Kver | 5 charbons | Gants |
| Pyrolyse de Bao | 1 Bois de Bao | 4 charbons | Gants |
| Pyrolyse de Pin | 1 Bois de Pin | 4 charbons | Gants |
| Pyrolyse d’Abi | 1 Bois d’Abi | 1 charbon | Gants |
| Pyrolyse de Larik | 1 Bois de Larik | 3 charbons | Gants |
| Pyrolyse de Spruc | 1 Bois de Spruc | 2 charbons | Gants |
| Pyrolyse d’Oli | 1 Bois d’Oli | 1 charbon | Gants |
| Pyrolyse de Salik | 1 Bois de Salik | 2 charbons | Gants |

## Cokerie

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) |
| Pyrolyse de charbon | 10 charbons | 1 coke |  |

## Bas Fourneau

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) |
| Produire de la fonte | 1 Minerai de fer  1.0 charbon | 1 Fonte |  |
| Transformer en Acier | 1 Fonte  1.0 charbon | 1 Acier |  |

## Haut Fourneau

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) |
| Fondre de la fonte | 10.0 Minerai de fer  1.0 coke | 10.0 Fonte |  |
| Convertir en Acier | 10.0 Fonte  1.0 Coke | 10.0 Acier |  |

## Forge

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) |
| Fabriquer un tube | 1 Acier  1 charbon | 1 tube (emballage) | Outils de forgeron |
| Fabriquer une scie | 1 Acier  1 planche  1 charbon | 1 scie | Outils de forgeron |
| Fabriquer une hache | 1 Acier  1 planche  1 charbon | 1 hache | Outils de forgeron |
| Fabriquer une serpe | 1 Acier  1 planche  1 charbon | 1 serpe | Outils de forgeron |
| Fabriquer un sécateur | 1 Acier  1 planche  1 charbon | 1 sécateur | Outils de forgeron |
| Fabriquer une faux | 1 Acier  1 planche  1 charbon | 1 faux | Outils de forgeron |
| Fabriquer un couteau | 1 Acier  1 planche  1 charbon | 1 couteau | Outils de forgeron |
| Fabriquer un couteau de Cueilleur | 1 Acier  1 planche  1 charbon | 1 couteau de cueilleur | Outils de forgeron |
| Fabriquer une scie à une main | 1 Acier  1 planche  1 charbon | 1 scie à une main | Outils de forgeron |
| Fabriquer une pelle | 1 Acier  1 planche  1 charbon | 1 pelle | Outils de forgeron |
| Fabriquer une pioche | 1 Acier  1 planche  1 charbon | 1 pioche | Outils de forgeron |
| Fabriquer un fouet (cuisine) | 1 Acier  1 charbon | 1 fouet | Outils de forgeron |
| Fabriquer un marteau | 1 Acier  1 planche  1 charbon | 1 marteau | Outils de forgeron |
| Fabriquer une gourde en métal | 1 Acier  1 charbon | 1 gourde | Outils de forgeron |
| Fabriquer un tour à bois | 5 Acier  1 charbon | 1 tour à bois | Outils de forgeron |
| Fabriquer outils de forgeron | 5 Acier  2 planches  1 charbon | 1 outils de forgeron | Outils de forgeron |

## Séchoir

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) |
| Sécher du Ligio | 1 Plants de Ligio  1 charbon | 1 Ligio séché |  |
| Sécher du Jarkilo | 1 Tiges de Jarkilo  1 charbon | 1 Jarkilo séché |  |
| Sécher du Bailo | 1 Plant de Bailo  1 charbon | 1 Bailo séché |  |
| Sécher du Fiko | 1 Plant de Fiko  1 charbon | 1 Fiko séché |  |
| Secher du Lichoj | 1 Plant de Lichoj  1 charbon | 1 Lichoj séché |  |
| Sécher des Airelles | 1 fruit de Bero  1 charbon | 1 pectine |  |
| Sécher Flento | 1 Fleur de Flento  1 charbon | 10 Poudre de Flento |  |
| Sécher du Rorro | 1 Rorro  1 charbon | 10 épices de rorro |  |

## Cabane de Vannerie

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) |
| Corder du Ligio | 1 Ligio séché | 1 Corde | Outils cordier |
| Corder du Bailo | 1 Bailo séché | 1 Corde |
| Tresser du Jarkilo | 1 Jarkilo séché | 10 petits pots en vannerie |  |
| Tresser du Bailo | 1 Bailo séché | 10 petits pots en vannerie |  |
| Fabriquer un ensemble corde + gouge | 1 Corde  1 planche | 1 corde et gouge |  |

## Moulin

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) |
| Presser l’Oli | 1 Oli (fruit)  1 charbon | 10 Huile d’Oli |  |
| Presser le Ligio | 1 Plan de Ligio  1 charbon | 10 Suc de Ligio |  |
| Presser l’Aloe | 1 Plant d’Aloe  1 charbon | 10 Suc d’Aloe |  |
| Presser le Kakto | 1 Plant de Kakto  1 charbon | 10 Jus de Kakto |  |
| Presser l’Arido | 1 Graines d’Arido  1 charbon | 10 Huile d’Arido |  |
| Battre l’Avoro | 1 Tiges d’Avoro  1 charbon | 1 Paille d’Avoro  1 Céréales d’Avoro |  |
| Moudre l’Avoro | 1 Céréales d’Avoro  1 charbon | 1 Farine d’Avoro |  |
| Moudre Lichoj | 1 lichoj séché  1 charbon | 1 Farine de Luchoj |  |
| Presser l’Avoro | 1 Tiges d’Avoro  1 charbon | 10 jus d’Avoro |  |
| Presser Adano | 1 Fruits de Bao  1 charbon | 10 jus de Bao |  |
| Presser Airelles | 1 Airelles  1 charbon | 10 jus d’Airelles |  |
| Presser Thorno | 1 baie de Thorno  1 charbon | 10 huile de Thorno |  |
| Centrifuger Thorno | 1 baies de Thorno  1 charbon | 10 jus de Thorno |  |
| Emulsionner Aloe | 1 jus d’Aloe  1 charbon | 1 Gel d’Aloe |  |
| Teiller du Fourrage de Gresbo | 1 Fourrage de Gresbo | 1 Fibre naturelle |  |
| Teiller de la paille d’Avoro | 1 Paille d’Avoro | 1 Fibre naturelle |  |

## Verrerie

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) |
| Fondre du Verre | 1 Sable  1 Charbon | 1 Verre |  |
| Souffler une bouteille | 1 verre  1 charbon | 10 bouteilles |  |
| Souffler une fiole | 1 verre  1 charbon | 10 fioles |  |
| Fondre un pot | 1 verre  1 charbon | 10 pots en verre |  |

## Briqueterie

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) |
| Fabriquer des briques | 1 Argile  1 charbon | 1 brique |  |

## Tisserand

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) |
| Tisser l’Eiko | 1 Plant d’Eiko | 1 Etoffe |  |
| Tisser Somo | 1 Mousse de Somo | 1 Etoffe |  |
| Tisser Bromelio | 1 Plant de Bromelio | 1 Etoffe |  |
| Tailler gants | 1 étoffe | 1 paire de gants |  |

## Brasserie

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétences | Entrée | Sortie | Outils (coef) |
| Brasser du Bak | 1 Adano  1 charbon | 1 Bak |  |
| Brasser de l’Avoro | 1 Céréales d’Avoro  1 charbon | 1 Bière d’Avoro |  |
| Distiller du Béro | 1 Fruit de Bero  1 charbon | 1 Liqueur d’airelles |  |
| Distiller du Katko | 1 jus de Kakto  1 charbon | 1 Alcool de Kakto |  |
| Distiller Flento | 1 Fleur de Flento  1 charbon | 1 liqueur de Flento |  |
| Distiller Thorno | 1 baie de thorno  1 charbon | 1 vodka au thorno |  |
| Raffiner Jus d’airelles | 1 Jus d’airelles  1 charbon | 1 sucre |  |
| Raffiner Jus d’adano | 1 Jus d’adano  1 charbon | 1 sucre |  |
| Raffiner Jus d’avoro | 1 Jus d’avoro  1 charbon | 1 sucre |  |
| Raffiner Jus de Thorno | 1 Jus de Thorno  1 charbon | 1 sucre |  |
| Raffiner Jus de Kakto | 1 Jus de Kakto  1 charbon | 1 sucre |  |
| Raffiner du Suc de Ligio | 1 Suc de Ligio  1 charbon | 1 sucre |  |
| Raffiner du Suc d’Aloe | 1 Suc d’Aloe  1 charbon | 1 sucre |  |

# Compétences militaires

Les compétences suivantes sont liées aux aspects militaires du jeu. Bien que l’implémentation des monstres soit proche de celle des ressources naturelles, et donc que certaines compétences puissent être vues comme du « secteur primaire », dans l’esprit des joueurs, la chose est différente.

Les compétences sont séparées en deux groupes :

1. Corps à corps : utilisable à l’extérieur de la ville
2. Distance : utilisable à l’extérieur et sur le mur d’enceinte

## Barricades

Les barricades sont des « ajouts » aux bâtiments pour leur permettre de résister aux attaques. Elles se traduisent par un bonus de points de vie au bâtiment. La compétence est utilisable sur tous les bâtiments.

## Combat

Les compétences de combat diminuent le nombre de monstres sur la zone. Elles se différencient par la caractéristique utilisée et les outils associés. Ces compétences s’utilisent à l’extérieur de la ville.

1. Se battre (à main nue, sans formation ni technique)
2. Tir à l’arc
3. Tir à l’arbalète
4. Tir au pistolet (arme de poing)
5. Tir au fusil
6. Combat à la baïonnette
7. Combat à la cane
8. Combat au fleuret
9. Combat à l’épée
10. Combat au sabre

# Compétences autres secteurs

Les compétences suivantes n’ont plus, ou presque plus, de rapport avec les ressources mais permettent de rendre des services aux personnages (celui qui l’exécute ou un tiers). Cette section regroupe les compétences des secteurs tertiaires, quaternaires et transports.

## Hôpital

Une version du soin par race : humains, sélénites et cyborgs. Le patient doit être de la bonne race pour pouvoir bénéficier des soins : 100 pv par niveau de la compétence du médecin.

La version « prestation de compétence » que les blessés peuvent achetés est équivalence à des soins à niveau 1 (100 pv par utilisation). Les soignants de plus haut niveau générant donc plus d’utilisation potentielles par temps consacré à cette tâche.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Compétence | Effet | Outils |
| Soigner | Rend autant de points de vie que le niveau du médecin à un blessé. | Trousse de premiers soins  Trousse de médecin |

## Bureau d’Architecte

Les compétences de l’architecte ont pour but la construction de bâtiments. Les compétences de constructions proprement dites sont du ressort du chantier (et orientée « ouvriers »), celles de l’architecte sont orientées vers les plans et la gestion du chantier.

Le tableau suivant est un résumé, les compétences étant déclinées en plusieurs versions :

1. Les études et la recherches se déclinent pour chaque type de bâtiment : Terre, colombage, bois, pierre, briques, acier, verre.
2. La rédaction de plan se décline pour chaque couple « type / fonction ». Le niveau de la compétence donne accès aux niveaux de plans supérieurs.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Compétence | Effet | Outils |
| Etudier un bâtiment | Gagne un point d’apprentissage pour la compétence de traçage du plan du bâtiment étudié | Main nues |
| Etude de plan | Gagne un point d’apprentissage pour la compétence de traçage du plan étudié | Main nues |
| Recherche Architecte | Gagne 1 point d’architecture | Main nues |
| Rédaction de plan | Converti des points d’architecture en plan, le nombre de point dépend du bâtiment inscrit sur le plan. | Main nues |

La conversion de points de technologie en plan est fonction du bâtiment et de son type. Les points nécessaires se calculent comme suit :

Où cj est le nombre de points en fonction du bâtiment et ct est le nombre de point en fonction du type de bâtiment. Pv est le nombre de points de vie du bâtiment une fois construit. Cette quantité est inscrite sur le plan (en fait, en base de données) et n’a donc pas besoin d’être calculée.

## Chantier

Les compétences de construction se déclinent par type de bâtiment (et donc type de chantier). Chaque type a une compétence correspondante. La construction augmente les points de vie du chantier, le nombre de points de vie est égal au niveau de la compétence multiplié par le coefficient de l’outil.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Compétence | Effet | Outils |
| Construire en terre | Augmente les points de vie du chantier | Main nues  Marteau |
| Construire à colombage | Augmente les points de vie du chantier |
| Construire en bois | Augmente les points de vie du chantier |
| Construire en pierre | Augmente les points de vie du chantier |
| Construire en brique | Augmente les points de vie du chantier |
| Construire en fer | Augmente les points de vie du chantier |
| Construire en verre | Augmente les points de vie du chantier |
| Dynamiser un chantier | Donne un bonus temporaire à la construction du chantier. Toutes les compétences (hors « dynamiser ») ont leurs effets doublés pendant une période égale au coefficient d’efficience fois 1 heure |  |

## Fouille et archéologie

Les personnages peuvent faire des « fouilles » et autres opérations archéologiques. Ces compétences permettent de retrouver des objets ou exhumer des ruines.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétence | Bâtiment | Effet | Outils |
| Fouiller dehors | Extérieur | Permet d’obtenir un objet, tirage aléatoire dans une table des trésors (une table par compétence) | Mains nues |
| Fouiller une ruine | Ruine |
| Fouiller un site | Site de fouilles |
| Exhumer | Site de fouille | Rend des points de vie aux ruines enfouies pour les faire resurgir | Mains nues |

## Bibliothèque

La bibliothèque permet d’étudier des compétences à travers les livres et les parchemins. Lorsqu’un livre est utilisé en bibliothèque, il ne s’use pas et le personnage gagne des points en fonction de son niveau. Lorsque c’est un parchemin, la compétence gagne 100 points (si elle est à niveau 0) et le parchemin s’use de 0.01.

Chaque caractéristique à une compétence « étudier » qui lui est attachée. Par simplicité, seulement une est listée ici.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Compétence | Effet | Outils |
| Etudier | Augmente les points d’apprentissage de la compétence du livre ou du parchemin | Aucun |

Il est possible d’étudier les livres et les parchemins en dehors d’une bibliothèque (via son inventaire). Dans ce cas, le livre s’use (0.01) et le parchemin est détruit. L’effet, cependant, est le même.

## Académie

Une version de compétence par caractéristique. Permet d’augmenter le nombre de points d’apprentissage (PA) de l’élève. Ce nombre est le produit entre le niveau de la compétence de l’enseignant, le niveau de la compétence de l’élève et le bâtiment.

La version « prestation de compétence » est équivalente à niveau 1 d’enseignant.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Compétence | Effet | Outils |
| Enseigner | Augmente « artificiellement » le nombre d’utilisation d’une compétence d’un autre personnage (nombre égal à la différence de niveaux entre les personnages) | Aucun |

## Déplacements

La compétence « se déplacer » n’a pas de bâtiment attitré et peut se faire n’importe où. Elle a pour effet de déplacer le personnage d’une zone à une de ses voisines.

L’énergie nécessaire au déplacement est égale à celle de la compétence multipliée par un coefficient lié au niveau de la route (cf. batiments.docx).

# Classement par métier

## Le bucheron

* Couper du Salik
* Couper du Kver
* Couper du Spruc
* Couper du Larik
* Couper du Pin
* Couper de l’Abi
* Couper du Bao
* Couper de l’Oli

Plus les versions du champ

## Le cueilleur

* Cueillir du Pin
* Cueillir de l’Abi
* Cueillir du Bao
* Cueillir de l’Oli
* Cueillir du Bero
* Cueillir du Thorno
* Cueillir du Bailo
* Cueillir de l’Eiko
* Cueillir du Rorro
* Couper du Lavo
* Cueillir l’Arido
* Cueillir le Beano

## Le moissonneur

* Faucher du Jarkilo
* Faucher du Gresbo
* Faucher de l’Avoro
* Couper du Ligio
* Couper du Flento

## L’Herboriste

* Cueillir du Lichoj
* Cueillir du Somo
* Cueillir du Fiko
* Couper du Kakto
* Couper de l’Aloe
* Couper du Bromelio
* Couper du Squo
* Cueillir de l’Echevo
* Cueillir du Fangsorxo

## Le Carrier

* Extraire du Sable
* Extraire de l’argile
* Extraire du Calcaire

## Le Mineur

* Extraire de la Houille
* Extraire du Minerai de Fer

## Le Puisatier

* Puiser de l’eau

## L’Agriculteur

* Compétences du champ (sauf couper les arbres)

## Le Druide

* Toutes les compétences de création de baume

## L’Alchimiste

* Toutes les compétences de création de sirops

## L’Apothicaire

* Toutes les compétences de création de gélules

## Le Crémier

* Baratter l’Oli
* Barater l’Arido
* Baratter le Thorno
* Préparer lait de pino
* Préparer lait d’arido
* Préparer lait de ligio
* Préparer un fromage végétal à base de Pino
* Préparer un fromage végétal à base d’Arido
* Préparer un fromage végétal à base de Ligio
* Aromatiser un fromage au flento
* Aromatiser un fromage au rorro

## Le Confiseur

* Préparer des bonbons au Flento
* Préparer des bonbons aux airelles
* Préparer des bonbons au lavo
* Préparer un Confit de Pino
* Préparer un confit de Flento
* Préparer un confit de Lavo
* Préparer un confit d’Eiko
* Préparer une confiture de Thorno
* Préparer une confiture d’airelles
* Préparer une confiture de Squo
* Préparer une confiture de Fangsorxo
* Préparer une confiture de Kakto

## Le Boulanger-Pâtissier

* Mixer une boisson frappée au Thorno
* Mixer une boisson frappée aux airelles
* Mixer une boisson Frappée au Fangsorxo
* Fabriquer un pain d’Avoro
* Faire un pain de Lichoj
* Préparer un gâteau au Pino
* Préparer un gâteau aux baies de Thorno
* Préparer un gâteau aux airelles
* Préparer un gâteau au Squo
* Préparer un gâteau au Fangsorxo
* Préparer un gâteau au Kakto
* Faire des crêpes d’avoro
* Faire des crêpes de Lichoj
* Aromatiser des crepes au confit de pino
* Aromatiser des crepes au confit de Flento
* Aromatiser des crepes au confit de Lavo
* Aromatiser des crepes au confit d’Eiko
* Aromatiser des crepes au confit de Thorno
* Aromatiser des crepes à la confiture d’airelles
* Aromatiser des crepes à la confiture de Squo
* Aromatiser des crepes à la confiture de Fangsorxo
* Aromatiser des crepes à la confiture de Kakto

## Le cuisinier

* Préparer un Muesli au thorno
* Préparer un Muesli aux airelles
* Préparer un Muesli au Fangsorxo
* Préparer une soupe de Rorro
* Préparer une soupe de Fiko
* Préparer une soupe de lichoj
* Préparer une soupe de Squo
* Cuisiner Salade de Flento
* Cuisiner Salade de Fiko
* Cuisiner salade de Lichoj
* Cuisiner salade de Beano
* Griller de l’Adano
* Griller des Pino
* Griller de l’Arido
* Préparer des céréales au thorno
* Préparer des céréales aux airelles
* Préparer des céréales au Fangsorxo
* Fabriquer des pâtes d’avoro
* Préparer un gratin de Squo
* Préparer des beano à la vapeur

## Le scieur de Bois

* Scier du Salik
* Scier du Kver
* Scier du Spruc
* Scier du Larik
* Scier du Pin
* Scier de l’Abi
* Scier du Bao
* Scier de l’Oli
* Scier du Bet

## Le Tourneur sur Bois

* Tourner un pot en Kver
* Tourner un pot en Bet
* Tourner une cuiller en bet
* Tourner une cuiller en Salik
* Tourner une cuiller en Spruc
* Tourner un saladier en Salik
* Tourner un saladier en Abi
* Tourner un bol en Salik
* Tourner un bol en abi
* Creuser une assiette en Bet
* Creuser une assiette en Spruc
* Creuser une assiette en Larik

## Le menuisier

* Fabriquer un peigne
* Fabriquer un seau en Kver
* Fabriquer un seau en Pin
* Fabriquer un mortier et un pilon
* Fabriquer une baratte en Kver
* Fabriquer un outil de Cordier

## Le Charbonnier

* Pyrolyse de Bet
* Pyrolyse de Kver
* Pyrolyse de Bao
* Pyrolyse de Pin
* Pyrolyse d’Abi
* Pyrolyse de Larik
* Pyrolyse de Spruc
* Pyrolyse d’Oli
* Pyrolyse de Salik
* Pyrolyse de charbon

## Le Sidérurgiste

* Produire de la fonte
* Transformer en Acier
* Fondre de la fonte
* Convertir en Acier

## Le Forgeron

* Fabriquer un tube
* Fabriquer une scie
* Fabriquer une hache
* Fabriquer une serpe
* Fabriquer un sécateur
* Fabriquer une faux
* Fabriquer un couteau
* Fabriquer un couteau de Cueilleur
* Fabriquer une scie à une main
* Fabriquer une pelle
* Fabriquer une pioche
* Fabriquer un fouet (cuisine)
* Fabriquer un marteau
* Fabriquer une gourde en métal
* Fabriquer un tour à bois
* Fabriquer outils de forgeron

## Le Déshydrateur

* Sécher du Ligio
* Sécher du Jarkilo
* Sécher du Bailo
* Sécher du Fiko
* Sécher du Lichoj
* Sécher des Airelles
* Sécher du Flento
* Sécher du Rorro

## Le Vannier

* Corder du Ligio
* Corder du Bailo
* Tresser du Jarkilo
* Tresser du Bailo
* Fabriquer un ensemble corde+gouge

## Le Meunier

* Presser l’Oli
* Presser le ligio
* Presser l’Aloe
* Presser le Kakto
* Presser l’Arido
* Battre l’Avoro
* Moudre le Lichoj
* Moudre l’Avoro
* Presser l’Avoro
* Presser l’Adano
* Presser les Airelles
* Presser Thorno
* Centrifuger Thorno
* Emulsionner Aloe
* Teiller du fourrage de gresbo
* Teiller de la paille d’avoro

## Le Souffleur de verre

* Fondre du Verre
* Souffler une bouteille
* Souffler une fiole
* Fondre un pot

## Le briquetier

* Fabriquer des briques

## Le tisserand

* Tisser l’Eiko
* Tisser Somo
* Tisser Bromelio

## Le tailleur

* Tailler gants

## Le brasseur

* Brasser du Bak
* Brasser de l’Avoro
* Distiller du Béro
* Distiller du Katko
* Distiller Flento
* Distiller Thorno

## Le Raffineur

* Raffiner Jus d’airelles
* Raffiner Jus d’adano
* Raffiner Jus d’avoro
* Raffiner Jus de Thorno
* Raffiner Jus de Kakto
* Raffiner du Suc de Ligio
* Raffiner du Suc d’Aloe

## Le Milicien

* Se barricader
* Se battre (à main nue, sans formation ni technique)

## Le tireur

* Tir à l’arc
* Tir à l’arbalète
* Tir au pistolet (arme de poing)
* Tir au fusil

## Le Fantassin

* Combat à la baïonnette
* Combat à la cane
* Combat au fleuret
* Combat à l’épée
* Combat au sabre

## Le Médecin

Ces compétences n’existent pas encore ne base de donnée et dans le jeu.

## L’Architecte

* Etude de plan
* Etude de bâtiment
* Recherche architecte
* Rédaction de plans

## Le Batisseur

* Construire en terre
* Construire à colombages
* Construire en bois
* Construire en pierre
* Construire en brique
* Construire en fer
* Construire en verre

## L’archéologue

* Fouiller dehors
* Fouiller une ruine
* Fouiller un site
* Exhumer

## L’étudiant

* Etudier

## Le professeur

* Enseigner

## L’explorateur

* Se déplacer