

Règles du jeu

Elements de règles

Thibaut Henin

Date

Quantyl SARL

Luchronia - Conception

Résumé :

*Entrer un résumé ici*

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](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739763)

[2. Personnages 5](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739764)

[2.1 Avatar 5](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739765)

[2.2 Caractéristiques 5](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739766)

[2.3 Niveau 5](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739767)

[2.4 Points de vie 5](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739768)

[2.5 Energie 5](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739769)

[2.6 Charge maximale 5](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739770)

[2.7 Faim 6](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739771)

[2.8 Etats 6](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739772)

[2.9 Compétences 6](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739773)

[2.10 Inventaire 6](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739774)

[3. Ethnies 7](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739775)

[3.1 Humain 7](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739776)

[3.2 Cyborgs 7](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739777)

[3.3 Sélénites 7](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739778)

[4. Ressources 9](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739779)

[4.1 Ressources spéciales 9](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739780)

[4.2 Ressources naturelles 9](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739781)

[4.3 Utilisation unique 9](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739782)

[4.4 Utilisation multiple 9](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739783)

[4.5 Décoration et ornements 9](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739784)

[4.6 Lycanthropes 10](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739785)

[4.7 Bâtiments 11](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739786)

[5. Cases 13](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739787)

[5.1 Statistiques 13](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739788)

[5.2 Ressources 13](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739789)

[5.3 Tas 13](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739790)

[5.4 Bâtiments 13](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739791)

[6. Compétences 15](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739792)

[6.1 Principes généraux 15](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739793)

[6.2 Compétences de base 17](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739794)

[7. Les systèmes politiques 19](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739795)

[7.1 Eléments du Pouvoir 19](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739796)

[7.2 Les régimes : 19](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739797)

[7.3 Changement de système politique 19](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739798)

[8. La Confédération et la réputation 21](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739799)

[8.1 Réputation et missions 21](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739800)

[9. Communication entre joueurs 22](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739801)

[10. Annexes 23](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739802)

[1.1 Liste des compétences 23](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739803)

[1.2 Listes des objets 46](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739804)

[1.3 Listes des bâtiments 46](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739805)

[1.4 Bestiaire 48](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739806)

[1.5 Tableau des découvertes 48](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739807)

[1.6 Autres achievements 48](file:///C:\Users\thiba_000\svn\luchronia\branches\0.3\docs\conception\Regles_jeu.docx#_Toc384739808)

# Personnages

## Avatar

**Identité.** Tous personnage a un nom (par lequel les autres personnages pourront l’appeler). Il est choisi librement par le joueur.

**Apparence.** Chaque personnage a une apparence (forme des yeux, tête, cheveux, …).

## Caractéristiques

Chaque personnage se distingue par ses caractéristiques. Il s’agit de valeurs qui vont influencer la réussite de ses actions. On compte quatre caractéristiques telles que listées dans le Tableau 1.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom |  | Description |
| Physique | phy | aptitudes physiques du personnage comme sa force ou sa santé |
| Mental | men | aptitudes intellectuelles du personnage comme la déduction |
| Perception | per | aptitudes d’observation ou spirituelles |
| Charisme | cha | magnétisme et charisme |

Tableau – Caractéristiques principales

Tout nouveau joueur débute avec une valeur de 0 dans ces caractéristiques.

## Jauges

Les personnages disposent de quatre jauges qu’ils doivent surveiller pour réaliser leurs actions.

### Temps

La jauge de temps augmente continuellement en « accumulant des secondes ». Chaque action coûte en « temps » suivant une formule (explicitée dans le document « competences.docx »). Elle augmente en temps réel (une seconde pour une seconde) et a un maximum de 100 000.

### Faim, Soif et Sommeil

Les trois autres jauges (énergie, hydratation, repos) correspondent aux « besoins fondamentaux » du personnage. Le personnage doit les garder à un haut niveau car elles influent sur le temps nécessaire pour réaliser les actions ; plus elles sont basses, plus les actions prennent du temps. Ces trois jauges diminuent de 0.5 par minute et ont un maximum de 1000.

## Niveau et expérience

Le niveau global du personnage traduit d’une part son ancienneté dans le jeu et d’autre part sa facilité à effectuer ses compétences, son « expérience » en tant que « vétéran ».

### Expérience et seuil de niveau

Lors de chaque action, le personnage gagne des points d’expérience. Ce nombre de points d’expérience est décrit dans le document sur les compétences. Ces points se cumulent et permettent d’atteindre des seuils et ainsi de passer des niveaux.

Le gain de niveau est de plus en plus difficile à mesure que le personnage progresse et suit une loi quadratique. Chaque niveau nécessite de cumuler 25 000 points d’expérience en plus que pour le niveau précédent. Les seuls sont donnés par l’équation suivante :

Le tableau suivant donne, à titre indicatif, le niveau atteint en fonction du nombre de jours de jeu et du coefficient de gain de temps. On estime ici que le joueur joue le plus souvent possible, *i.e.* il ne gaspille pas de temps.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Temps de jeu | Coef = 1 | Coef = 1.5 | Coef = 2 | Coef = 5 |
| 1 jour | 2 | 2 | 3 | 5 |
| 5 jours | 5 | 6 | 7 | 12 |
| 1 semaine | 6 | 8 | 9 | 15 |
| 2 semaines | 9 | 11 | 13 | 22 |
| 1 mois | 13 | 17 | 19 | 31 |
| 3 mois | 24 | 30 | 34 | 55 |
| 1 an | 49 | 60 | 70 | 80 |

### Gain d’un niveau global

Lorsqu’un personnage passe un seuil d’expérience, il « gagne un niveau » global qui lui octroie les avantages suivants :

* Son maximum de point de vie augmente d’un (pour être toujours égal au niveau global),
* Il gagne un point de vie,
* Il gagne un « point de niveau »

Les « points de niveaux » (Pn) se dépensent pour améliorer le personnage. Ils peuvent se cumuler d’un niveau au suivant pour être dépensés plus tard. Toute amélioration coûte 1 point de niveau et sont les suivantes :

* Un point de caractéristique au choix
* Nouvelle compétence débloquée
* Niveau supplémentaire d’une compétence déjà acquise

## Points de vie

Points de vie Ces points traduisent l’état de santé du personnage. Plus le personnage possède de points de vie, plus il est en bonne santé, à l’inverse, moins il en a, plus il est mal en point. Un personnage arrivé à 0 points de vie est dans le coma. Lorsqu’il atteint -100, il est mort et à -1000, il disparaît. Il est possible de regagner des points de vie en se reposant (cf. section 6.2.4).

**Points de vie maximale.** Au mieux, un personnage ne peut pas avoir plus de point de vie que son niveau.

## Charge maximale

poids

Il s’agit de la capacité maximale que les joueurs peuvent transporter sur eux.

**Capacité maximale** : Un personnage dispose de 10 fois sa valeur en physique de capacité maximale de chargement.

Ce qui fait un poids maximum de 100 pour un personnage ayant 10 en force, 50 pour un personnage moyen (5 en force).

## Etats

Il s’agit de modificateur du personnage (bénédiction, malédiction, modificateur, …). La liste de ces états est donnée en section XXX.

## Inventaire

Il s’agit de la liste des ressources (au sens large) du personnage. La liste des ressources est donnée en section XXX.

Pour chaque objet d’équipement, on stocke également sa vétusté, son état, son nombre d’utilisation et où il est équipé.

La somme des poids des ressources possédées ne peut excéder la charge maximale du personnage, sinon, il ne peut plus rien ramasser.

# Ethnies

Trois espèces (ou « races ») sont jouables en tant que personnage. En plus d’une ambiance différente, chaque espèce possède des bonus/malus dans les différentes caractéristiques.

## Humain

Habitants initialement sur la Terre, ces humains sont venus sur la Lune afin d'aider les Sélénites à sortir de leurs cavernes. Leur point fort est leur intelligence, qui leur permet d'inventer des machines, des dômes...

Les humains sont moyens dans toutes les compétences. Cependant, ils maîtrisent particulièrement tout ce qui est lié à l’intellect, ce qui les a emmenés à inventer le moyen d’aller sur la lune et de faire des cyborgs pour les aider dans leurs tâches.

|  |  |
| --- | --- |
| Compétences | Bonus |
| Physique | +0 |
| Mental | +2 |
| Perception | +0 |
| Présence | +0 |

Tableau – Bonus Humains

## Sélénites

Habitants de la Lune, ils ont vécus dans des cavernes jusqu'à l'arrivée des Humains. Ils ont bâtis leur civilisation sur l'utilisation de la nature. Ils ont donc développé des capacités psychiques et magiques. Ce sont des êtres cristallins. Les Sélénites peuvent améliorer leurs capacités en assimilant des substances magiques élémentaires.

Les sélénites sont des êtres doués d’une forte sensibilité. Etre très sensibles par leur nature, ils n’apprécient pas la violence et ne sont donc pas entrainés pour se défendre contre les agressions extérieures, mais ils disposent d’une grande maitrise d’eux même.

|  |  |
| --- | --- |
| Compétences | Bonus |
| Physique | -2 |
| Mental | +0 |
| Perception | +4 |
| Présence | +0 |

Tableau – Bonus Sélénite

## Cyborgs

Les cyborgs sont des inventions humaines. Ce sont des robots anthropomorphes intelligents ayant acquis leur autonomie vis-à-vis des humains. Ils forment une société à part entière. Créé initialement pour des tâches difficiles pour les humains, telles que le minage, leur point fort réside sur leur force.

Les cyborgs ont été créés par les humains pour les aider dans les tâches fastidieuses, comme l’excavation de matières premières ou la défense du territoire. Par contre, il s’agit de constructions grossières fait avec les technologies existantes. De plus, leur nature mécanique leur pose un problème dans la compréhension du monde naturel.

|  |  |
| --- | --- |
| Compétences | Bonus |
| Physique | +4 |
| Mental | +0 |
| Perception | -2 |
| Présence | +0 |

Tableau – Bonus Cyborg

## Faim, soif et sommeil

Avec le temps, le personnage recouvre de son énergie. Une fois le maximum atteint, il n’en rajoute plus. Il est possible de faire varier la quantité par minute et le maximum via les comptes payants ou par des objets spécifiques.

Pour récupérer de l’énergie, le personnage doit « brûler » du combustible (digestion, combustion, …). Ceci se traduit par une valeur supplémentaire de « potentiel énergétique ». Cette valeur diminue toutes les minutes (pour compenser le gain d’énergie) et doit être renflouée pour compenser. En fonction de l’ethnie, cette valeur a un nom différent et se renfloue différemment.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ethnie | Nom | Renflouer |
| Humains | Satiété | Manger des plats cuisinés |
| Sélénites | Aura | Vitaliser des cristaux ou  Manger les plats cuisinés (moins efficace) |
| Cyborgs | Combustible | Ingérer des combustibles  (tout objet est valable) |

# Ressources

La notion de « ressources » regroupe tout ce qu’un personnage peut posséder ou qui peut être trouvé sur une case (exception faite des bâtiments). Toutes les ressources ne s’utilisent pas de la même manière, elles sont donc regroupées dans les catégories suivantes.

Cette section décrit les principes qui gouvernent les ressources. Leur liste est donnée en section **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**.

Toutes les ressources ont ces points communs :

* Elles se décomptent en « quantité » (nombre à virgule flottante),
* Elles ont un poids à l’unité,

## Ressources spéciales

Ces ressources caractérisent l’état d’un personnage et tous en possède. Elles ont une masse de 0 grammes.

* Points de vie (stable, ne change que s’il on est attaqué ou soigné)
* Energie (augmente en permanence, diminue lorsqu’on agit)
* Recherche bâtiment
* Recherche Objets
* Recherche Vêtements

## Ressources naturelles

Ces ressources se trouvent naturellement sur la lune et peuvent être possédées ou entreposées. Cette catégorie inclus :

* Les minerais (avant minage)
* La flore (avant cueillette/récolte)

## Utilisation unique

Ces objets peuvent être « utilisés » tels quels pour obtenir un effet instantanément. Tels que les plats mijotés ou les potions de vie, des potions ou autre objets magiques. Les plans de construction sont également des objets à usage unique.

## Utilisation multiple

Certaines compétences nécessitent d’être équipé d’un objet particulier et utilisent l’objet en question.

Plus ces objets sont utilisés, plus ils se détériorent. Lorsque le nombre d’utilisation d’un objet dépasse le seuil d’utilisation, l’objet est détruit.

Des compétences permettent de réparer des objets avant qu’ils ne se détruisent.

On stocke dans l’objet son niveau de création. Lorsqu’un personnage répare un objet, il doit posséder sur lui les ressources au prorata du nombre de points de vie qu’il redonnera à l’objet.

## Décoration et ornements

Tels que les vêtements et amulettes. Ils ne s’usent pas et apportent à bonus au personnage.

## Lycanthropes

La gestion des lycanthropes est donnée dans un fichier à part : lycanthropes.docx.

## Bâtiments

**Les villes.** Les villes sont des cases ayant certains aménagements (hôtel de ville ou ses améliorations). En plus des actions générales des cases, une ville fournis la possibilité de lister des missions et de les remplir.

**Les bâtiments.** Ils se trouvent sur une case et permettent d’effectuer des actions (une mine permet de miner plus efficacement qu’à même le sol). Les bâtiments n’ont qu’une vocation à améliorer (ou permettre) certaines actions.

Le fonctionnement des bâtiment et leur description est décrit en détail dans un document à part (Bâtiments.docx).

# Cases

**Les cases.** Les personnages se trouvent toujours quelque part, sur une case. Ils peuvent en changer (déplacement) ou les exploiter (fouilles, mines, récoltes, …). Les monstres n’ayant pas d’individualité, les éliminer consiste à utiliser une action (se battre, tirer, …) sur la case.

Les cases délimitent l’espace sur la carte du jeu (la map-monde) sous une même autorité.

* Nom (choisi par les dirigeants)
* Coordonnées

Les numéros des sommets qui forment la face. I,J pour la coordonnée sur la face. La forme générale est : (a,b,c,i,j). Les contraintes suivantes sont toujours respectées :

* a < b < c.
* j = 0 => c = null
* i = 0 => j=0 et b = null
* Les voisines
  + Leur ordre (horaire)

## Statistiques

* Nombre de parcelles disponibles (peut augmenter avec la construction d’autres bâtiments) ;
* Stocks maximaux (cf. entrepôts et ressources)
* Capacité porteuse (pour les lycans)
* Autres : Altitude, rugosité du terrain ? albédo ?

## Ressources

Note : faire la différence entre les ressources naturelles (minerait pas encore miné, lycans, …) et le reste ?

* Quelle ressource
* Quelle quantité

Note : L’entrepôt permet d’augmenter la quantité maximale de ressources possédées par la ville. Augmenter le niveau d’un entrepôt ou en construire d’autre augmente ce seuil (il n’y a pas de répartition des ressources en fonction de l’entrepôt).

## Bâtiments

* + Quel équipement
  + Points de vie
  + Etat (utilisable, chantier, ruine)
  + Niveau du bâtiment

# Compétences

Cette partie est définie dans un document à part : competences.docx

## Compétences de base

Initialement, tout personnage possède les compétences suivantes.

### Se déplacer

Permet au personnage de changer de case sur la planète.

**Coût :** 100 Energie

**Avantage** : permet de se déplacer d’une case

### Attaquer

Permet d’attaquer les monstres présents sur la même case que le personnage.

**Coût :** 100 Energie.

**Avantage :** inflige 10 fois l’attaque en dégâts.

### Ramasser

Permet de récupérer des objets ou ressources présents sur la case. Utile lorsqu’on ne sait pas encore miner ou fouiller ou qu’aucune infrastructure n’est présente.

**Coût :** 100 Energie.

**Avantage**: récupère un objet présent sur la case.

### Se reposer

Permet de récupérer des points de vie et d’énergie comme suit :

**Coût**: aucun

**Avantage** : récupère :

* Santé : 10 x physique,
* Energie : 10 x mental.

### Bâtir

Permet de participer à la construction d’un bâtiment en construction

**Coût** : 100 Energie

**Avantage** : ajoute 10 fois le <niveau> en points de vie du bâtiment.

### Forger

Permet de forger un objet (arme, armure, outil…) à l’aide d’un plan.

**Coût** : 100 Energie + coût de fabrication

**Avantage** : permet de créer un objet à partir d’un plan.

**Nécessaire** : le plan de fabrication

### Confectionner

Permet de concevoir des vêtements à l’aide d‘un plan.

**Coût** : 100 Energie + coût de fabrication

**Avantage** : permet de créer un vêtement à partir d’un plan.

**Nécessaire** : le plan de fabrication

### Manger

Permet d’utiliser de la nourriture pour se nourrir.

**Coût** : gratuit

**Avantage** : remonte la jauge de nourriture en fonction de la nourriture ingurgitée.

**Nécessaire** : de la nourriture

# Les systèmes politiques

La politique et les gouvernements sont définis dans un document annexe : Gouvernements.docx

# La Confédération et la réputation

La confédération est modélisée par une guilde dont la direction est laissée aux maîtres du jeu. Il ne s’agit pas à proprement parler d’une IA (« intelligence Artificielle ») au sens « simulation informatique » mais cette « intelligence » est jouée par les maître dans un but de scénario et d’amusement des joueurs, elle prend donc ses décisions vis-à-vis de critères du jeu (et non de critères personnels).

Pour aider les maîtres du jeu, les missions offertes par la confédération sont partiellement automatisées et s’activent en fonction de conditions sur le monde (par exemple, des seuils sur les stocks de ressources présents).

## Réputation et missions

Lorsqu'un joueur arrive à 0 de réputation, il est banni de la confédération. Il pourra y retourner en faisant des missions pour la confédération le faisant repasser en positif.

Lorsque les villes arrivent à 0 de réputation, les pnj commencent à la quitter. Ils ont un pourcentage en chance de quitter la ville qui est équivalent à la baisse de réputation.

Sanctions :

* à 0 : le joueur est banni de la confédération. Il n'a plus accès au marché commun.
* à -20:le joueur n'a plus le droit d'utiliser les équipements de la ville
* à -40 : le joueur ne peut plus élire domicile dans une ville de la confédération (il ne peut donc plus être élu)
* à -60 : le joueur n'est plus accepté dans les villes de la confédération

# Communication entre joueurs

**Les forums.** Ce sont des espaces de discussions qui permettent de répondre dans les discussions déjà présentes, ou de créer de nouveaux fils.

# Annexes

## Liste des compétences

Les compétences sont acquises dès que leurs conditions sont respectées. Les compétences de cette section sont triées par voie mais rien n’empêche un personnage d’acquérir des compétences variées de voies différentes.

Pour chaque compétence :

**Coût** : le coût en énergie de la compétence

**Avantage** : ce que fait la compétence

**Requis** : conditions pour débloquer la compétence

**Nécessaire** : ce qu’il faut pour pouvoir lancer la compétence

### Voie de l’armée

#### Voie du spadassin

Le fantassin est le guerrier utilisant les armes blanches.

##### Attaque à l’arme blanche

Permet d’utiliser une arme blanche pour attaquer.

**Coût :** 250 Energie

**Avantage :** Permet d’infliger 10 fois l’attaque fois le facteur de dégâts de l’arme choisie en dégâts.

**Requis :** Le personnage doit attaquer à main nue, et posséder une arme blanche dans son inventaire.

**Nécessaire** : avoir une arme blanche équipée

##### Sous voie du soudard

Cette voie est celle du spadassin qui privilégie la force brute.

###### Frénésie

Le soudard est déchainé, il se bat farouchement, au détriment de sa discrétion.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : Effectue une attaque pour laquelle le personnage voit son attaque basée sur le physique (phy \* 10 \* <arme>). Lors de la contre-attaque, sa discrétion est réduite de <phys/2>.

**Requis** :

* Attaque à l’arme blanche
* Le personnage a attaqué à l’arme blanche avec un physique de 8.

**Nécessaire** : avoir une arme blanche équipéeFrappe puissante

Le personnage effectue une attaque surpuissante au détriment de sa défense.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : Effectue une attaque dont le coefficient est augmentée de <niveau> (<att + <niv>> \* 10 \*<arme>). Lors de la contre attaque, la défense est réduite de <niveau/2>.

**Requis** :

* Frénésie
* Le personnage a attaqué à l’arme blanche avec un physique de 12

Nécessaire : avoir une arme blanche équipéeSous voie de l’impassibilité

###### Expertise du combat

Permet au joueur d’augmenter sa défense, cela au détriment de son attaque.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : Effectue une attaque réduite de <niveau/2> (<att-<niv>> \* 10 \* arme). Lors de la contre attaque, sa défense est majorée de <niveau>.

**Requis** :

* Attaque à l’arme blanche
* Possède un équipement permettant d’augmenter la défense.

**Nécessaire** : avoir une arme blanche équipéeStoïcisme

Le personnage augmente sa défense.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : Pendant les <niveaux> prochaines heures, le personnage voit sa défense augmentée de <niveau>. Il s’agit d’une forme de bénédiction.

**Requis** :

* Expertise du combat
* le personnage possède un niveau de 5 en « Expertise du combat ».

**Nécessaire** : avoir une arme blanche équipée

##### Sous voie du rempart humain

Le personnage a maitrisé l’art de se défendre à l’aide d’objets.

###### Art du bouclier

Le personnage peut utiliser un bouclier.

**Coût** : gratuit

**Avantage** : le personnage peut équiper un bouclier.

**Requis** :

* Attaque à l’arme blanche
* le personnage a été attaqué et possède un bouclier dans son inventaire.

###### Charge au bouclier

Le personnage se sert de sa protection par le bouclier pour foncer tête baissée sur ses ennemis.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : La prochaine attaque est calculée de la manière suivante att \* 10 \* <arme + bouclier> **Requis** :

* Art du bouclier
* Médaille de bronze en « Attaque à l’arme blanche»

**Nécessaire** : avoir un bouclier équipé

##### Voie de l’officier

L’officier est un militaire aguerrit. Il fait profiter aux autres de son expérience acquise.

###### Forte renommée

L’aura de l’officier lui permet d’être remarqué de tous.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : pour les <niveaux> prochaines heures, le personnage reçoit un bonus de <niveau> en présence. Il s’agit d’une forme de bénédiction.

**Requis** :

* Stoïcisme
* le personnage doit avoir un niveau de renom de 5

###### Voie du soutien

L’officier se sert de son charisme pour soutenir ses troupes.

Galvani ser

La présence rassurante de l’officier permet aux autres personnages présents de mieux attaquer.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : pour les <niveaux> prochaines heures, les personnages présents sur la même case que l’officier dispose d’un bonus à l’attaque de <niveau>\*présence. Il s’agit d’une bénédiction de groupe.

**Requis** :

* Forte renommée
* le personnage se trouve avec au moins 20 joueurs

Organiser

La présence de l’officier permet d’organiser les défenses d’une case.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : pour les <niveaux> prochaines heures, les personnages présents sur la même case que l’officier dispose d’un bonus à l’attaque de <niveau>\*présence. Il s’agit d’une bénédiction de groupe.

**Requis** :

* Galvaniser
* Le personnage possède une médaille d’argent dans la compétence « Galvaniser ».

###### Voie de l’Ascendance psychologique

Cette voie est celle des officiers utilisant leur charisme afin d’influencer les décisions des meutes de lycanthropes.

Stratège

L’officier utilise ses capacités pour attirer les lycanthropes sur une case afin de leur tendre une embuscade.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : Augmente pour <niveaux> heures l’attraction de la case d’un coefficient de <niveau> + renom. Il s’agit d’une bénédiction de case.

**Requis** :

* Forte renommée
* Le personnage a réussi à atteindre un niveau de renom de 10.

Intimidant

La présence du personnage sur la case fait hésiter les lycanthropes à s’y rendre.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : Augmente pour <niveaux> heures la répulsion de la case d’un coefficient de <niveau> + renom. Il s’agit d’une bénédiction de case.

**Requis** :

* Stratège
* le personnage possède un renom de 12

#### Voie du tireur

Le tireur est un expert en armes à feu.

##### Arme à feu

Permet d’utiliser une arme à feu pour se battre.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : permet d’infliger 10 fois l’attaque fois le bonus de l’arme équipée en dégâts aux ennemis.

**Requis** :

* possède une arme à feu dans son inventaire.

**Nécessaire** : avoir une arme à feu équipée

##### Sous voie du mitrailleur

###### Tir frénétique

Le personnage tir sur tout ce qui bouge, au détriment de sa discrétion.

Coût : 500 Energie

**Avantage** : La prochaine attaque du personnage est augmentée de <niveau/2>. (<att + <niv/2>> \* 10 \* arme). Lors de la contre attaque, la discrétion est diminuée de <phys/2>.

**Requis** :

* Arme à feu
* Médaille d’argenten « Arme à feu ».

**Nécessaire** : avoir une arme à feu équipée

###### Tir puissant

Le personnage effectue une attaque surpuissante au détriment de sa défense.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : pendant les <niveaux> prochaines heures, le personnage voit son attaque augmentée de <niveau> et sa défense réduite de <niveau>/2.

**Requis** :

* Tir frénétique
* Le personnage a attaqué à l’arme à feu avec un physique de 10

**Nécessaire** : avoir une arme à feu équipée

##### Voie du pro de la gâchette

Le pro de la gâchette est un tireur rapide.

###### Rechargement rapide

Le tireur est devenu pro dans l’art de remplacer ses cartouches.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : La prochaine attaque est doublée.

**Requis** :

* Arme à feu
* Avoir attaqué avec un Volley Gun

**Nécessaire** : avoir une arme à feu équipée

###### Feu nourri

Le tireur est pro dans l’art de recharger et de viser rapidement.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : La prochaine attaque est triplée

**Requis** :

* Rechargement rapide
* Le personnage médaille d’argent dans la compétence « Rechargement rapide »

**Nécessaire** : avoir une arme à feu équipée

##### Sous voie de l’artilleur

Cette voie est réservée à ceux qui utilisent les tours d’artillerie.

###### Tirer

Le personnage peut tirer à partir d’une tour d’artillerie.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : le personnage utilise une tour d’artillerie pour attaquer.

**Requis** :

* Tir puissant
* Médaille d’or en « Arme à feu »

###### Tir à distance

Le personnage utilise la tour d’artillerie pour tirer au loin.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : le personnage utilise la tour d’artillerie pour attaquer. Il peut viser à <niveau> cases de distance.

**Requis** :

* Tirer
* Médaille d’argent en tirer.

#### Voie du moine

Il s’agit de la voie du personnage qui a décidé de se battre à main nues.

##### Bonus à main nue

L’attaquant à main nue bénéficie automatiquement d’un bonus à ses dégâts.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : Permet d’infliger 40 fois l’attaque en dégâts. C’est équivalent à une arme +4.

**Requis** :

* Médaille de bronze en attaquer

##### Sous voie de la parade

Il s’agit de la voie du personnage qui cherche essentiellement à parer les frappes de son adversaire.

###### Expertise du combat

Permet au joueur d’augmenter sa défense, cela au détriment de son attaque.

**Cout** : 500 Energie

**Avantage** : La prochaine attaque du personnage est réduite de <niveau/2> (<attaque - <niv/2>> \* 10). Pendant la contre attaque, sa défense est augmentée de <niveau>.

**Requis** :

* Bonus à main nue
* Possède un équipement léger (moins de 10 kg) permettant d’augmenter sa défense.

###### Stoïcisme

Le personnage augmente sa défense.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : Pendant les <niveaux> prochaines heures, le personnage voit sa défense augmentée de <niveau>. C’est équivalent à une bénédiction.

**Requis** :

* Expertise du combat
* le personnage possède une médaille d’argent en « Expertise du combat ».

##### Sous voie du pugiliste

Il s’agit de la voie du personnage basant sa frappe sur sa force.

###### Poing américain

Les poings du personnage sont considérés comme une arme blanche tellement le coup est puissant.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : Permet d’infliger 60 fois l’attaque en dégâts. C’est équivalent à une arme +6.

**Requis** :

* Attaque à main nue
* le personnage a lancé une attaque à main nue avec un niveau de physique de 8

###### Coup fracassant

Une attaque excessivement forte.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : Permet d’infliger 60 fois l’attaque en dégâts. C’est équivalent à une arme +8.

**Requis** :

* Poing américain
* a attaqué à main nue avec un niveau de 12 en physique.

##### La voie du Qi

Cette voie est pour les guerriers à main nue voyant un aspect spirituel dans leurs attaques.

###### Frappe intelligente

Le personnage profite de la faiblesse de ses adversaires afin de rendre son attaque plus forte, cependant, il se découvre pour pouvoir utiliser ses coups.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : La prochaine attaque du personnage utilise le mental (<mental> \* 10). Lors de la contre attaque, la défense est diminuée de <niveau /2>.

**Requis** :

* Frappe à main nue
* A attaqué à main nue avec un mentale de 8

###### Frappe magique

Le personnage est tellement intuitif qu’il réussit à utiliser tous ses sens pour attaquer son adversaire.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : La prochaine attaque est améliorée par la perception du personnage (<att + per> \* 10).

**Requis** :

* Frappe intelligente
* A attaqué de manière intelligente avec un niveau de perception de 10.

### Voie de la création

#### Sous voie du bâtisseur

Le bâtisseur est l’ingénieur qui élabore et construit les bâtiments.

##### Bâtir

Cette compétence de base fait partie intégrante de la voie du bâtisseur.

##### Recherches en bâtiment

Le personnage peut faire des recherches pour découvrir des bâtiments.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : Augmente la jauge de recherche de <niveau>

**Requis** :

* Médaille d’argent en « bâtir »

##### Rédiger plan

Le personnage peut utiliser ses recherches pour dessiner le plan d’un bâtiment.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : La jauge de recherche est descendue du nombre de points nécessaire au bâtiment voulu, le plan du bâtiment apparait dans l’inventaire du personnage. Le nombre de ressources requises pour la construction du bâtiment rédigé dépend du niveau en « rédiger plans » du personnage.

**Requis** :

* Médaille d’argent en Recherches en bâtiments.

#### Sous voie du forgeron

##### Forger

Cette compétence de base fait partie intégrante de la voie du forgeron.

##### Réparer

Le personnage peut réparer un objet.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : l’objet sur lequel l’action est effectuée récupère ses points de vie. Les ressources nécessaires à la réparation sont soustraites de l’inventaire du personnage.

**Requis** :

* Médaille d’argenten forger

##### Recherches en forge

Le personnage peut faire des recherches pour découvrir des objets.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : Augmente la jauge de recherche de <niveau>

**Requis** :

* Médaille d’or en « forger »

##### Rédiger plan

Le personnage peut utiliser ses recherches pour dessiner le plan d’un objet.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : La jauge de recherche est descendue du nombre de points nécessaire à l’objet voulu, le plan de l’objet apparait dans l’inventaire du personnage. Le nombre de ressources requises pour la construction de l’objet rédigé dépend du niveau en « rédiger plans » du personnage.

**Requis** :

* Médaille d’argent en Recherches en forge.

#### Sous voie du tisserand

##### Création de vêtements

Cette compétence de base fait partie intégrante de la voie du tisserand.

##### Recherches en vêtements

Le personnage peut faire des recherches pour découvrir des vêtements.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : Augmente la jauge de recherche de <niveau>

**Requis** :

* Médaille d’argent en « création de vêtements »

##### Rédiger plan

Le personnage peut utiliser ses recherches pour dessiner le plan d’un vêtement.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : La jauge de recherche est descendue du nombre de points nécessaire au vêtement voulu, le plan du vêtement apparait dans l’inventaire du personnage. Le nombre de ressources requises pour la construction du vêtement rédigé dépend du niveau en « rédiger plans » du personnage.

**Requis** :

* Médaille d’argent en Recherches en vêtements.

### Voie des ressources

#### Voie des mineurs

##### Creuser

Le personnage peut creuser le sol dans le but de trouver des matériaux.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : le personnage récupère des matériaux présents sur la case. Il trouve <niveau> ressources (fer, pierre ou cristaux) sur la case (sous réserve des quantités disponibles sur la case).

**Requis** :

* A ramassé
* A des matériaux dans son inventaire

**Nécessaire** : avoir une pelle équipée

##### Sous voie des mines

###### Miner

Le personnage peut utiliser une mine pour récupérer des matériaux (métaux et cristaux).

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : le personnage récupère des matériaux dans la mine en fonction du coefficient de la mine et de son niveau. Il trouve <niveau + <niv mine>> ressources sur la case (sous réserve des quantités disponibles sur la case).

**Requis** :

* Creuser
* le personnage possède médaille d’argent en « creuser »

**Nécessaire** : avoir une pioche équipée

###### Extraire cristaux

Le personnage peut orienter sa recherche de matériaux sur les cristaux.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : le personnage récupère des cristaux dans la mine. Il trouve <niveau + <niv mine>> cristaux sur la case (sous réserve des quantités disponibles sur la case).

**Requis** :

* Miner
* le personnage possède 100 cristaux dans son inventaire.

**Nécessaire** : avoir une pioche équipée

###### Extraire Métaux

Le personnage peut orienter sa recherche de matériaux sur des métaux.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : le personnage récupère des métaux de la mine. Trouve <niveau + <niv mine>> métaux sur la case(sous réserve des quantités disponibles sur la case).

**Requis** :

* Miner
* le personnage possède 100 métaux dans son inventaire.

**Nécessaire** : avoir une pioche équipée

##### Sous voie du sol

###### Tailler pierre

Le personnage peut extraire des pierres.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : le personnage récupère des pierres. Il a trouve <niveau> pierres sur la case (sous réserve des quantités disponibles sur la case).

**Requis** :

* Creuser
* le personnage possède 100 pierres dans son inventaire.

**Nécessaire** : avoir une pioche équipée

###### Sonder

Le personnage sait ce qu’il y aura dans une case.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : détermine exactement la composition du sol.

**Requis** :

* Tailler pierre
* être Médaille d’argent en « tailler pierre »

#### Voie de la culture

##### Cueillir

Le personnage peut cueillir de la nourriture ou du « textile » sur une case.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : le personnage récupère des végétaux présents sur la case. Il a trouve <niveau> végétaux (légumes ou lin) sur la case (sous réserve des quantités disponibles sur la case).

**Requis** :

* A ramassé
* A de la nourriture dans son inventaire

**Nécessaire** : avoir une faux équipée

##### Sous voie de l’agriculteur

###### Semer

Le personnage peut semer des graines sur une case « culture ».

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : plante <niveau> graines sur une case.

**Requis** :

* Cueillir
* Médaille d’argent en cueillir

###### Booster

L’agriculteur connait bien son métier, il sait booster ses cultures.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : Augmente la production d’une case particulière de <niveau> pendant <niveaux> heures. Il s’agit d’une bénédiction de case.

**Requis** :

* Semer
* Possède 50 végétaux dans son inventaire

##### Sous voie du cuistot

###### Cuisiner

Le personnage peut utiliser les végétaux pour faire de la nourriture plus intéressante.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : Transforme <niv/2> légumes en plat cuisiné. (cf. objets.). Le plat cuisiné rend <niveau> points de faim.

**Requis** :

* Cueillir
* A été affamé

###### Maître queue

Le personnage prépare de la nourriture tellement nourrissante qu’elle rend en plus de l’énergie.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : Transforme <niv/2> plats cuisinés (cf. objets) en plat mijoté (cf.objets). Le plat mijoté rend <niveau> points de faim et <niveau>\*10 points d’énergie.

**Requis** :

* Cuisiner
* A 20 plats.

### Voie du voyageur

#### Sous voie de l’ermite

##### Autonome

Le voyageur a tellement l’habitude de voyager seul qu’il fait preuve d’une grande autonomie, notamment en matière de soin.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : le personnage récupère 20xforce points de vie.

**Requis** :

* la vie du personnage est descendue en dessous de 100 points de vie.

##### Guérison rapide

Le personnage sait se guérir très rapidement.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : le personnage récupère 50xforce points de vie.

**Requis** :

* autonome
* Avoir la médaille d’argent en automne

#### Sous voie du coureur

Le coureur est le voyageur qui optimise sa rapidité de déplacement.

##### Vélocité

Le personnage augmente sa vitesse de déplacement.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : pour les <niveaux> prochaines heures, le déplacement du personnage est augmenté d’une case. Il s’agit d’une bénédiction.

**Requis** :

* est médaille d’argent « déplacer »

##### Econome

Le personnage ressent moins la faim (et a donc moins besoin de trouver un relais pour acheter de la nourriture.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : pour les <niveaux> prochaines heures, le personnage ne perd pas de points de faim. Il s’agit d’une bénédiction.

**Requis** :

* Vélocité
* A atteint un niveau de 100 en nourriture (autre qu’a la création du personnage)

#### Sous voie de l’espion

L’espion est maître dans l’art de la discrétion.

##### Discret

Le personnage a besoin de discrétion pour pouvoir parcourir la carte sans soucis.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : la discrétion du personnage est augmentée de <niveaux>/2 pour les <niveaux> prochaines heures. Il s’agit d’une bénédiction.

**Requis** :

* A un niveau de 8 en discrétion.

##### Invisible

Le personnage a besoin d’être invisible aux yeux des ennemis pour visiter le monde.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : pour les <niveaux> prochaines heures, le personnage ne peut pas être attaqué.

**Requis** :

* Discret
* Est médaille d’argent en « discret ».

### Voie des spécialistes

#### Voie de l’archéologue

L’archéologie permet de trouver des objets ou des bâtiments cachés.

Les cases disposent d’objets et de bâtiments enfouies dans différentes strates.

Quand un archéologue fouille une case, il a un pourcentage de chance de :

* Trouver des ressources aléatoires
* Trouver un objet manufacturé

Techniquement parlant, tous les bâtiments/objets d’une case ont un niveau d’enfouissement (négatif) qui diminue constamment. Le fait de fouiller fait remonter le niveau d’enfouissement des objets et bâtiment de 10 points x <niveau>. Tous les objets ayant une valeur positive sont récupérés par le joueur, tous les bâtiments ayant une valeur positive sont sortis de sol.

##### Fouiller

Permet de fouiller une case à la recherche d’un objet.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : le personnage trouve un petit pourcentage de ressources sur la case. Il peut également trouver des objets manufacturés.

L’action fait également remonter le niveau d’enfouissement de tous les éléments de la case de 10x<niv>. Le personnage récupère ou exhume alors tous ce qui a une valeur positive.

**Requis** :

* Creuser
* A trouvé un objet en creusant

##### Fouiller en profondeur

Permet de faire baisser plus vite de niveau d’enfouissent des éléments de la case au détriment des petites ressources de la case.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : L’action fait remonter le niveau d’enfouissement de tous les éléments de la case de 20\*<niv>. Le personnage récupère ou exhume alors tous ce qui a une valeur positive.

**Requis** :

* Fouiller
* Médaille d’argent en fouille

#### Fouiller régulièrement

Permet d’empêcher la case de s’enfouir pendant un moment.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : L’action permet d’empêcher l’enfouissement des objets et bâtiments de la case pendant <niveau> heures.

**Requis** :

* Fouiller en profondeur
* Possède une médaille d’or en fouiller.

#### Voie du médecin

##### Soigner

Permet de soigner des gens.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : le joueur sélectionné récupère 15\*<niveau> points de vie

**Requis** :

* Guérison rapide
* est médaille d’argent en guérison rapide

##### Réanimer

Permet de réanimer des blessés.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : le personnage sélectionné est ranimé

**Requis** :

* Soigner
* A été dans le coma

#### Voie de la magie

Cette voie est celle des personnages excellant tellement dans leur art qu’ils arrivent à le transcender. Cette voie diffère des autres car il ne s’agit pas d’actions à proprement parler, mais de déblocage de sortilèges.

##### Vivant (Bois)

###### Génération spontanée

Permet de générer une petite quantité de nourriture.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : le personnage génère <niveau> plats mijotés

**Requis** :

* Booster
* 12 en perception

###### Augmentation de limite

Permet d’augmenter la limite max de nourriture.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : pour les <niveaux> prochaines heures, le personnage ciblé a son maximum de faim augmenté de <niveau>

**Requis** :

* Génération spontanée
* Médaille d’argent en génération spontanée

###### Croissance accélérée

Permet d’accélérer la croissance des végétaux.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : Augmente la croissance des plantes sur la case de <niveau> pour les <niveaux> prochaines heures

**Requis** :

* Augmentation de limite
* Médaille d’argent en Semer

###### Transfert de plantation

Récupère des végétaux d’une case voisine sur sa case.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : transfert <niveau> plantes d’une case voisine à la case sur laquelle se trouve le personnage

**Requis** :

* Croissance accélérée
* Médaille d’argent en « Croissance accélérée »

###### Fluidification

Permet l’essaiment plus rapide des végétaux de la case.

**Coût** : 750 Energie

**Avantage** : donne un bonus de <niveau> à l’essaimage des végétaux sur les <niveau> cases voisines pendant les <niveau> prochaines heures

**Requis** :

* Transfert de plantation
* Médaille d’argent en transfert de plantation

##### Bénédiction (Eau)

Ce domaine d’application regroupe les sorts de bénédiction.

###### Sanctuaire

Personne ne peut rien faire (humains, sélénites, lycan…) sur la case pendant la prochaine heure.**Coût** : 250 Energie**Avantage** : pendant la prochaine heure, ni lycan ni humain ne peuvent attaquer sur la case

**Requis** :

* Guérison rapide
* 12 en perception

###### Bénédiction de joueurs

Le lanceur peut bénir un joueur sur une de ses caractéristiques.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : donne une bénédiction de +<niveau> à la caractéristique choisie pendant <niveau> heures.

**Requis** :

* Sanctuaire
* Médaille d’argent en sanctuaire

###### Création de potions

Le lanceur créé une potion.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : le lanceur créé une potion aléatoire.

**Requis** :

* Bénédiction de joueurs
* Médaille d’argent en bénédiction de joueurs

###### Enchantement

Le personnage enchante l’objet (objet, outil, arme, armure, …) de son choix.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : l’objet choisi reçoit une bénédiction de +<niveau> dans la caractéristique choisie pour <niveau> heures

**Requis** :

* Création de potions
* Médaille d’argent en création de potions

##### Magie(Esprit)

Ce domaine influence les champs magiques

###### Attraction de champ magique

Permet d’attirer sur le point les champs magiques passant à proximité.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : génère une augmentation d’attrait sur la case des champs magiques du type désiré de <niveau> pour <niveau> heures.

**Requis** :

* Invisible
* le personnage a atteint un niveau de 12 en perception

###### Répulsion de champ magique

Permet de repousser les champs magiques passant à proximité.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : génère une répulsion d’attrait sur la case des champs magiques du type désiré de <niveau> pour <niveau> heures.

**Requis** :

* Attraction de champs magiques

###### Médaille d’argent en attraction de champs magiquesBarrière

Permet de bloquer les champs magiques.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : bloque les champs magiques du type sélectionné par le joueur pour <niveaux> heures.

**Requis** :

* Répulsion de champs magique
* Médaille d’argent en répulsion de champs magiques

###### Vision

Permet de connaitre les champs magiques de la case.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : permet de connaître les champs magiques présents sur la case.

**Requis** :

* Barrière
* Le personnage a atteint un niveau de 15 en perception

###### Vision à distance

Idem case voisine

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : permet de connaître les champs magiques présents sur la case et sur ses cases voisines

**Requis** :

* Vision
* Médaille d’argent en vision

###### Vision dans le temps

Evaluer la valeur dans 1h de la case.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : permet de connaître les champs magiques de la case pour les <niveaux> prochaines heures (sous hypothèses que ceux-ci n’aient pas été modifiés par d’autres joueurs entre temps.

**Requis** :

* Vision à distance
* Médaille d’argent en vision à distance

##### Soleil (Feu)

Le domaine du Soleil regroupe les sortilèges ayant un rapport direct avec les lycanthropes.

###### Répulsion

Créé une zone de répulsion pour les lycanthropes.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : ajoute de la répulsion sur la case où se situe le personnage à hauteur de <niveau> points pour <niveau> heures.

**Requis** :

* Frappe magique
* le personnage a atteint un niveau de 12 en perception

###### Attraction

Créé une zone d’attraction pour les lycanthropes.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : ajoute de l’attraction sur la case où se situe le personnage, à hauteur de <niveau> points pour <niveau> heures.

**Requis** :

* Répulsion
* Médaille d’argent en répulsion

###### Projectile de soleil

Envoi un projectile faisant des dégâts sur la cible.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : provoque une attaque de <niveau> \* 10 dégâts sur la case.

**Requis** :

* Attraction
* Médaille d’argent en attraction

###### Boule de soleil

Envoie un projectile faisant plus de dégâts sur la cible.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : provoque une attaque de <niveau> \* perception \* dégâts sur la case.

**Requis** :

* Projectile de soleil
* Médaille d’argent en projectile de soleil

###### Embrasement

Génère un embrasement de la case.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : la case prend feu. Toute forme de vie et bâtiment sur la case subit des dégâts de <niveau> \* 10 chaque heure qu’elle passe sur cette case, pendant <niveau> heures.

**Requis** :

* Boule de soleil
* Médaille d’argent en boule de soleil

###### Embrasement à distance

Génère un embrasement sur une case à distance.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : une case à distance prend feu. Toute forme de vie et bâtiment sur la case subit des dégâts de <niveau> \* 10 chaque heure qu’elle passe sur cette case, pendant <niveau> heures.

**Requis** :

* embrasement
* Médaille d’argent en embrasement

##### Terre

###### Défense

Augmente temporairement la défense du joueur visé.

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : le personnage visé gagne <niveau> en défense pour <niveau> heures.

**Requis** :

* Sonder
* le personnage a atteint un niveau de 12 en perceptionCabane temporaire

Créé une cabane magique qui se dissipe avec le temps.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : créé un bâtiment « Cabane » sur la case disposant de toutes les caractéristiques d’une cabane, mais seulement de <niveau>\*2 points de vie. Cette cabane ne peut être réparée.

**Requis** :

* Défense
* Médaille ‘argent en défense

###### Météorite

Envoi une météorite sur la case sur laquelle se trouve le personnage.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : effectue une attaque de <niveau> \* 10 sur la case.

**Requis** :

* Cabane temporaire
* Médaille d’argent en cabane temporaire

###### Pluie de météorite

Effectue une attaque puissante sur la case.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : l’attaque touche tous les personnages, montres et bâtiments. L’attaque fait <niveau> \* 20 \* perception dégâts.

**Requis** :

* Météorite
* Médaille d’argent en météorite.

###### Pluie de météorite à distance

Idem que pluie de météorite, mais à distance.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : mêmes caractéristiques que pluie de météorite, mais peut être lancé à une case de distance.

**Requis** :

* Pluie de météorite
* Médaille d’argent en pluie de météorite.

##### Vent

###### Orientation

Permet d’indiquer la direction du maudit le plus proche (et son élément).

Coût : 250 Energie

Avantage : Indique la direction du maudit le plus proche et son élément associé

Requis :

* Econome
* le personnage a atteint un niveau de 12 en perception

###### Téléportation

Permet de se déplacer instantanément en un point donné.

**Coût** :250 Energie

**Avantage** : le personnage se téléporte à une case distante de <niveau>.

**Requis** :

* Orientation
* Médaille d’argent en orientation

###### Brume

Génère une brume qui augmente la discrétion

**Coût** : 250 Energie

**Avantage** : génère une brume sur la case qui augmente la discrétion de toute personne s’y trouvant de <niveau>

**Requis** :

* Téléportation
* Niveau de 10 en discretion

###### Brume a distance

Idem, mais à distance

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : génère une brume sur une case distante de <niveau> augmentant la discretion de toute personne s’y trouvant de <niveau>

**Requis** :

* brume
* Médaille d’argent en brume

###### Porte spatiale

Permet de créer temporairement un passage entre un point et un autre de la carte.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : créé une porte spatiale entre la case courante et une case située à <niveau> de distance. Cette porte dispose de <niveau> points de vie et ne peut être réparée.

**Requis** :

* Brume à distance
* Médaille d’argent en téléportation

###### Divination de lycanthropes

Voit le nombre de lycanthropes d’une case dans une heure.

**Coût** : 500 Energie

**Avantage** : donne un graphique de l’évolution des montres sur la case sur les <niveau> prochaines heures. Evaluation si rien ne vient affecter la population des montres.

**Requis** :

* Porte spatiale
* Niveau 15 en perception

###### Divination à distance

Idem divination, mais sur des cases distantes.

**Coût** : 700 Energie

**Avantage** : donne un graphique de l’évolution des montres sur une case choisie à <niveau> de distance sur les <niveaux> prochaines heures. Evaluation si rien ne vient affecter la population des montres.

**Requis** :

* Divination de lycanthropes

Médaille d’argent en divination

## Listes des objets

### Ressources

* Végétaux
* Lin
* Champignons
* Pierre
* Métaux
* Lingots de métal
* Cristaux
* Monnaie
* Charbon

### Les objets divers

* Plat cuisiné (rend de la faim)
* Plat mijoté (rend de la faim et de l’énergie)
* Pelle
* Pioche
* Faux
* Parchemins (écrits)
* Plan de vêtement
* Plan de bâtiment
* Plan d’objet
* Parures de bijoux

### Les vêtements (catégories)

* Haut
* Bas
* Robes
* Chaussures
* Coiffes

### Armes

* Armes à feu
  + Volley Gun
* Armes blanches

## Listes des bâtiments

Les bâtiments sont nécessaires pour utiliser certaines compétences ou pour créer certains objets.



Figure : Arbre des bâtiments

### Ville :

* La cabane : il s’agit du point de départ de la ville. Pas de cabane, pas d’endroit où dormir, pas de ville possible.
* La maisonnette : c’est une amélioration de la cabane. Elle permet l’accueil d’un plus grand nombre de personnes et la construction de chambres et de dortoirs attenants.
* La mairie : c’est le point de départ de la vie en communauté. Elle permet la construction d’un marché permettant l’échange de denrées.
* L’hôtel de ville : C’est le bâtiment de ville le plus évolué. La construction d’un hôtel de ville permet la construction d’écoles et d’hôpitaux, ainsi que l’arrivée de nouveaux colons humains directement dans la ville.
* Chambres : permet l’accueil de plus de population
* Dortoir : Idem, mais à plus grande échelle
* Cave : permet le stockage de ressources
* Entrepôt : Idem, mais à plus grande échelle

### Ressource :

* La mine : permet de miner les matériaux nécessaires à la construction de cyborgs, d’armes et d’outils.
* Culture : Il s’agit de champs permettant de récupérer les éléments essentiels pour se nourrir ainsi que pour s’habiller.
* Marché : permet d’échanger des ressources avec sa guilde
* Bourse : permet l’échange de ressources avec d’autres guildes

### Manufacture :

* La forge : permet de faciliter la forge de minerais en fer.
* La fabrique d’outils : permet de faciliter la transformation de fer en outils
* La fabrique d’armes : permet de faciliter la transformation de fer en armes
* La fabrique de véhicules : permet la fabrication de véhicules
* La fabrique de tissu : permet de faciliter la création de tissus à partir de végétaux
* La cuisine : permet de faciliter la fabrication de denrées à partir de végétaux

### Guerre :

* Le laboratoire d’Alchimie : Ce laboratoire permet de faciliter la création de potions aidant les personnages.
* Le laboratoire de magie : Ce bâtiment permet de faciliter l’enchantement des objets.
* Clôture, palissade, murs, enceinte : permet la défense de la ville.
* Tour de guet : permet une vision du déplacement des monstres en dehors de la ville
* Tour de défense : permet de défendre la ville
* Tour de siège : idem, mais avec des armes de siège

### Points de départ:

* La base Terre: ce bâtiment permet aux nouveaux joueurs humains de pouvoir choisir cette ville comme point de départ
* Un centre de dé-cryogénisation : ce bâtiment permet aux nouveaux joueurs sélénites de pouvoir choisir cette ville comme point de départ
* Une usine de fabrication de robots: ce bâtiment permet aux nouveaux joueurs cyborgs de pouvoir choisir cette ville comme point de départ

### Les Assistance :

* Antenne médicale : ce bâtiment est spécialisé dans la récupération et le soin des personnages en stase.
* Antenne médicale aéroportée : pareil que précédemment, mais va beaucoup plus vite.
* Hôpital : permet de faciliter le soin des personnages
* Ecole : permet de faciliter l’apprentissage des compétences
* Université : idem, mais encore mieux.

### Déplacement :

* Chemin de terre, empierré, pavés

## Bestiaire

### Les lycanthropes

## Tableau des découvertes

## Autres achievements

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titre | Conditions | Récompense |
| Première nuit | Avoir survécu à la première nuit |  |
| Vagabond | Avoir exploré 20% de la carte |  |
| 50 |  |
| 80 |  |
| 100 |  |
| Généreux | Avoir fait X dons a une ville |  |
| Social | Avoir posté dans le forum |  |
| Beau parleur | Avoir posté plus de 50 messages dans le forum |  |
| Politicien | Avoir proposé sa candidature lors d'une élection de la ville |  |
| Trop fort | Avoir été dans le Hall of fame |  |
| Dans le moule | Avoir passé 100 jours avec une réputation de plus de 80 |  |
| Rebelle | Avoir été banni de la confédération |  |