



MÉTIERS & GUILDES

CREDITS

Conception

D'un Rôle A L'autre

Développement



[Page Facebook](#) : [D'un Rôle A L'autre a.s.b.l.](#)

[Site internet](http://www.dral.be/) : <http://www.dral.be/>

Tous droits réservés – D'un Rôle A l'autre – 2023 (3^{ème} version)
« Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite et constitue une contrefaçon »

GUIDE DES MÉTIERS ET DES GUILDES DANS LE MONDE DE



SYCARIUS

TOME 4

Table des matières

INTRODUCTION	- 06
1. L'ÉRUDIT	- 07
2. LE FORGERON	- 09
3. L'ALCHIMISTE	- 11
4. L'INGÉNIEUR	- 13
5. LES GUILDES	- 19

LES MÉTIERS

Le monde de Sycarius est peuplé de personnages pouvant vous apprendre à développer et maîtriser les métiers disponibles dans le jeu. Souvent dans les capitales principales ou dans des recoins cachés. Il vous faudra arpenter différents endroits afin de parfaire votre connaissance.

Un seul métier peut être choisi par joueur. Vous comprendrez donc que l'entraide est un atout majeur pour combiner vos capacités et vos connaissances.

Si vous désirez débiter un métier sachez qu'il vous faudra un grimoire afin d'y inscrire ce qui vous sera enseigné par les maîtres (*vous n'êtes pas obligé d'acheter un grimoire type médiéval directement. Un cahier peut faire l'affaire dans un premier temps, mais veillez tout de même à le rendre le plus TI possible*). N'oubliez pas également de quoi écrire afin de rédiger les enseignements reçus, dessiner les plans ou retranscrire les secrets les mieux gardés de Sycarius.

Pour chaque métier, des points d'expériences seront nécessaires afin de monter de niveau et apprendre davantage. Ces points d'expériences sont différents de ceux que vous recevez pour l'utilisation de vos compétences de classe. Ils seront attribués à chaque opus en fonction de votre jeu, des missions qui vous seront données et de votre assiduité à vouloir maîtriser votre métier.

Vous l'aurez compris, le role play dans l'apprentissage de votre métier est un atout qu'il faudra mettre en avant afin de rendre cette interaction encore plus enrichissante pour vous et votre maître.

L'érudit

Grand savant, constamment à la recherche de connaissances, l'érudit s'intéresse à des domaines variés. Certains érudits peuvent avoir des notions de médecine et apporter les premiers soins aux guerriers blessés ou encore être capables de comprendre et jeter des malédictions là où d'autres encore seront maître des arcanes et des études d'artéfacts anciens. Il est pour ainsi dire le métier le plus cérébral, rat de bibliothèque aguerri et théoricien hors pair. Ce sont les têtes pensantes de l'époque qui est la leur. Leur phénoménale capacité à apprendre des choses leur permet de découvrir des secrets oubliés par les âges. Le métier d'érudit s'inscrit plus dans le role-play et les compétences role play que dans les compétences en jeu.

La création d'artéfacts et / ou de malédictions nécessite une étude magique en 3 parties :

- ∞ Une description de l'objet ou du sujet de malédiction,
- ∞ Le rituel détaillé,
- ∞ Les éléments nécessaires.

L'étude est à réaliser en 2 exemplaires : une pour le joueur et l'autre pour l'orga.

Le métier d'érudit donne accès aux compétences suivantes :

- * Récolteur
- * Chirurgien
- * Occultiste
- * Maître des runes
- * Lithomancien
- * Création d'artéfact



NOM	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
Récolteur	Après la récolte donne 10 composantes basiques aléatoirement	Après la récolte donne 10 composantes basiques au choix	Après la récolte donne 10 composantes basiques ou rares
EXPLICATIONS	Permet de partir en récolte durant 10 min afin d'obtenir des composantes.		
Chirurgien	Stabilisation : Dès que le chirurgien a placé un garrot sur la victime, celle-ci peut rester indéfiniment en coma	Etude de la médecine : Le chirurgien obtient la compétence guérison 3 et soigne d'office à +2	Chef de service : Tous les soigneurs à proximité du chirurgien soignent à +2 et peuvent stabiliser aussi
EXPLICATIONS	Permet de stabiliser, d'améliorer le soin et de buffer les autres healers à proximité.		
Occultiste	Permet de lancer et lever des malédictions inférieures	Permet de lancer et lever des malédictions intermédiaires	Permet de lancer et lever des malédictions supérieures
EXPLICATIONS	Permet d'étudier, lancer et lever des malédictions.		
Maître des runes	Permet d'aider à graver une rune sur l'arme/armure	Permet d'aider à graver deux runes sur l'arme/armure	Permet d'aider à graver trois runes sur l'arme/armure
EXPLICATIONS	Permet avec l'aide d'un forgeron de niveau correspondant ou supérieur de poser des runes.		
Lithomancien	1 minérale 4 plantes magiques 2 cristaux d'arcanite + le lancement de 2 compétences élémentaires afin de donner l'élément à la pierre	1 minérale 3 plantes magiques 1 cristal d'arcanite + le lancement d'1 compétence élémentaire afin de donner l'élément à la pierre	1 minérale 2 plantes magiques 1 cristal d'arcanite + le lancement d'1 compétence élémentaire afin de donner l'élément à la pierre
EXPLICATIONS	Permet de créer des pierres insufflées de trame pour leur donner des propriétés magiques.		
Création d'artéfact	Permet au moyen de rituels et d'étude approfondie de créer de petits artéfacts simples	Permet au moyen de rituels et d'étude approfondie de créer de petits artéfacts complexes	Permet au moyen de rituels et d'étude approfondie de créer des artéfacts complexes
EXPLICATIONS	Permet d'étudier et de créer des artéfacts magiques.		

Le forgeron

Il sent bon le feu de bois, ses grandes mains sont usées par le travail, son tablier de cuir recouvre son torse velu luisant de sueur, c'est le forgeron. Il a les bras massifs et la stature imposante. Une barbe longue et de la suie plein le visage. Pourtant cet homme a un cœur d'or et est aussi chaleureux que sa forge. Son mental d'acier et sa détermination de fer font de lui un être plus dur à la tâche que son enclume. Toujours plus d'ardeur et de passion dans le maniement du marteau et de l'étau, l'ont rendu parfois fort muet. Mais derrière cet air renfrogné se cache un artisan terrible.

“Si toi aussi tu veux devenir un des nôtres alors signe au charbon en bas de ce papier et rejoins l'ordre”.

Le forgeron est capable d'aiguiser les armes avant les batailles ce qui leur confèrent de plus gros dégâts. Il peut aussi faire preuve de douceur et délicatesse pour réaliser les plus beaux artéfacts en suivant les plans d'un ingénieur et même réaliser des huiles et des runes produisant des effets des plus fantastiques

Le métier de forgeron donne accès aux compétences suivantes :

- * Aiguisage
- * Polissage
- * Réparation
- * Runiste
- * Forge ingénieuse
- * Oléo-Forge



NOM	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
Aiguillage	+1 Dégât Nécessite 2 compo minérales	+2 Dégâts Nécessite 3 Compo minérales	+3 Dégâts Nécessite 3 compo minérales et 1 d'acier
EXPLICATIONS	Augmente les dégâts d'une arme pendant un combat.		
Polissage	+1 Pa Nécessite 2 Compo végétales	+2 Pa Nécessite 3 Compo végétales	+3 Pa Nécessite 3 compo végétales et 1 plante magique
EXPLICATIONS	Augmente les PA d'une pièce d'armure pendant un combat.		
Réparation	3 minéraux / végétaux pour réparer une arme / une armure	2 minéraux / végétaux pour réparer une arme / une armure	1 minéral / végétal pour réparer une arme / une armure
EXPLICATIONS	Permet de restaurer une armure ou une arme destroy. <i>(Minérale si en métal, végétale si en bois, etc.)</i>		
Runiste	Permet de graver une rune sur l'arme/armure	Permet de graver deux runes sur l'arme/armure	Permet de graver trois runes sur l'arme/armure
EXPLICATIONS	Permet avec l'aide d'un érudit de graver des runes sur une arme ou une armure.		
Forge ingénieuse	Permet de travailler sur les éléments d'ingénieur niveau 1	Permet de travailler sur les éléments d'ingénieur niveau 2	Permet de travailler sur les éléments d'ingénieur niveau 3
EXPLICATIONS	Permet avec l'aide d'un ingénieur de travailler sur des plans d'arme/ armure et de forger des munitions.		
Oléo-Forge	Permet d'appliquer des huiles de niveau 1	Permet d'appliquer des huiles de niveau 2	Permet d'appliquer des huiles de niveau 3
EXPLICATIONS	Permet avec l'aide d'un alchimiste d'appliquer des huiles spéciales sur les armes.		

L'alchimiste

Dans les méandres de l'histoire, l'alchimie a émergé tel un enchantement ancestral, fusionnant l'art et la science dans une danse harmonieuse. Elle a fasciné les âmes en quête de vérité, les poussant à braver les limites de la connaissance humaine pour révéler les secrets cachés de l'univers. Comme un alambic mystique, l'alchimie a transmuté les métaux modestes en or et les chercheurs en quête de perfection ont également cherché à purifier leur essence intérieure. Dans les laboratoires obscurs, éclairés par la lueur des chandelles, les alchimistes mêlent substances exotiques et métaux précieux, dans l'espoir de créer des élixirs d'immortalité ou des potions néfastes.

L'ordre d'Épèffe :

Cet ordre alchimique se concentre plus sur l'utilisation de potions à but offensif. Leurs potions peuvent être appliquées sur des armes ou distillées dans la nourriture. Pour ce qui est des effets, le joueur peut choisir son effet en accord avec le maître alchimiste. Comme : terror, douleur, anti-heal, + de dégâts, petit comique,... Les possibilités sont aussi variées que l'imagination du joueur.

- ☼ 1* : 3 minérales +1 végétale
- ☼ 2* : 4 minérales + 2 végétales
- ☼ 3* : 4 minérales + 3 végétales + 1 composant rare

L'ordre Gaïa :

Cet ordre alchimique se dirige vers l'aide à autrui et le renforcement. Son but est donc plus défensif / soin. La potion doit être administrée par ingurgitation. Pour ce qui est des effets, le joueur peut choisir son effet en accord avec le maître alchimiste. Comme : soin, force, + de vie, anti-venin, guérison de poison,... Les possibilités sont aussi variées que l'imagination du joueur.

- ☼ 1* : 3 végétales +1 minérale
- ☼ 2* : 4 végétales + 2 minérales
- ☼ 3* : 4 végétales + 3 minérales + 1 rare

L'ordre du Renouveau :

Cet ordre alchimique se démarque des deux autres car il ne consiste non pas en la création de potion, mais en la transformation de matériaux. Les joueurs pourront donc obtenir des composantes végétales en transformant des composantes minérales par exemple.

- ☼ 1* : 3 composantes du même type \Rightarrow 1 composante
- ☼ 2* : 4 composantes \Rightarrow 2 composantes
- ☼ 3* : 2 composantes \Rightarrow 1 composante



L'ingénieur

L'arrivée des Vailons dans le monde de Sycarius bouleverse l'art de la guerre. Ces étrangers ont importé leurs mystérieuses technologies : les armes à feu, fusils, bombes et mines mais aussi les machines à vapeur et les golems mécaniques.

Les différents peuples en contact avec les Vailons ont rapidement compris l'intérêt de ces nouvelles technologies. Les ingénieurs impériaux sont déjà au travail pour les copier.

A vous de dessiner vos plans, votre art de fabrication sera sans conteste à la hauteur de vos espérances. Mais attention à ne pas vous faire exploser les doigts lorsque vous manipulerez vos inventions. Toutes les inventions des ingénieurs se font grâce à un plan car après tout, "chaque chose en son temps, chaque chose a son plan". Le plan se divise en 4 parties : l'aspect extérieur de l'objet, le mécanisme intérieur, les éléments de fabrication et le processus. Le plan est à réaliser en deux exemplaires. 1 pour l'orga et l'autre pour le PJ

Le métier se divise en trois castes, chacune apportant des compétences différentes :

- * Le carabinier
- * Le grenadier
- * Le technicien.

Afin d'avoir accès aux niveaux suivants dans les compétences, l'ingénieur doit connaître :

- **Trois schémas de niveau 1 pour passer une compétence au niveau 2.**
- **Trois schémas de niveau 2 pour passer une compétence au niveau 3.**

Le Carabinier :

Il n'a rien trouvé de plus malin que de fabriquer des armes et de s'en servir. C'est celui qui fait des dégâts par excellence (*enfin s'il vise bien*).

∞ Feu !

Permet au Carabinier d'exploiter diverses munitions pour ses armes à feu.

- ✓ Niv1 : Débloque les balles surchargées (2pt de dégâts).
- ✓ Niv2 : Permet au Carabinier de créer des plans pour des munitions "Spéciales" (Chaque munition "Spéciale" doit être validée par un orga rules).
- ✓ Niv3 : Permet au Carabinier de créer des balles simples et surchargées s'il possède les composantes nécessaires.

∞ Tourelle

Permet au Carabinier de se transformer lui ou une autre personne en tourelle statique, résistante aux sorts (celle-ci doit être symbolisée de manière efficace par un costume ou une marque TRÈS visible). La tourelle a un canon et ne peut tirer que sur ceux dans l'axe du canon. L'invocation se fait en présence d'un organisateur et coûte des composantes.

- ✓ Niv.1 : La tourelle prend 3 minutes à être installée, tourne à 180° et ne peut annoncer que "Shoot 1" 1 fois par 30 sec.
2Pv. La tourelle coûte 5 compos minérales
- ✓ Niv2 : La tourelle prend 2 minutes à être installée, tourne à 360° Annonce "Shoot 1" 1 fois par 15 sec.
3Pv. La tourelle coûte 7 compos minérales
- ✓ Niv3 : Tourelle totalement rotative, 1 minute d'installation. Donne accès aux tirs spéciaux (si le technicien en connaît les plans).
1 tir par 10 secondes. La tourelle possède 5Pv et est immunisée aux tirs à distance. La tourelle coûte 8 compos minérales et 1 d'acier.

☞ **Gilet par tir**

Le Joueur est capable (au moyen d'un gilet TI à l'aspect légèrement futuriste / Steam punk) d'arrêter voir de renvoyer une attaque à distance.

- ✓ Niv1 : Le gilet est capable d'absorber 3 tirs / sorts avant d'être Destroyed.
Il doit alors être réparé chez un armurier
- ✓ Niv2 : Le gilet est capable d'absorber 4 tirs / sorts ou d'en renvoyer 2.
Dans les deux cas le gilet est Destroyed après action.
- ✓ Niv3 : Le gilet est capable d'absorber 6 tirs / sorts et d'en renvoyer 3.
Le gilet n'est plus Destroyed mais nécessite une journée pour être à nouveau utilisable (à partir de la dernière utilisation).

Le Grenadier :

Il s'agit de la troupe de choc, la force brute qui sert à ouvrir les lignes. Leur devise : "J'ouvre la voie"

☞ **Grenade**

Le grenadier est formé au maniement de la grenade. Ces petits engins explosifs pour la pêche et la chasse.

- ✓ Niv1 : Peut utiliser et créer des grenades de base à 1pt de dégât de masse.
Désigne 5 personnes près de la zone où a atterri la grenade.
- ✓ Niv2 : Peut inventer des grenades spéciales, chaque grenade spéciale doit être validée par un orga.
Désigne 5 personnes près de la zone où a atterri la grenade.
- ✓ Niv3 : Débloque l'accès à l'invention de grenades spéciales plus puissantes. Permet de surcharger les grenades pour un bonus de +1 en dégât (+ 1 Soufre et + 1 Salpêtre lors de la fabrication).
Annonce MASS + effet de la grenade.

☞ Bouclier énergétique

Le Grenadier déploie un mur devant lui bloquant toute attaque et passage (consommable).

- ✓ Niv1 : Le bouclier d'énergie dure 10 secondes.
Il est tendu par l'ingénieur seul. Le bouclier est matérialisé par un drap rendu TI.
- ✓ Niv2 : Le bouclier peut être maintenu 20 secondes
- ✓ Niv3 : Le bouclier peut être tendu par l'ingénieur et un confrère possédant la compétence (peu importe le niveau) et dure 40 secondes.

☞ Golem

Le Grenadier peut transformer temporairement une autre personne que lui en Golem d'acier. Il faut un costume adapté. L'invocation se fait en présence d'un organisateur et coûte des composantes.

- Faiblesse à l'élément feu (x2 dégâts)
- Solide comme un roc 5 et enchevêtrement 3

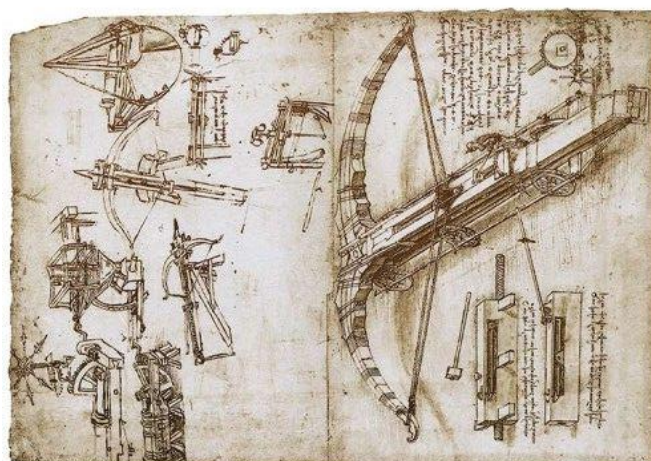
- ✓ Niv1 : Le Golem possède 5PV, il reste près de son maître et suit ses ordres à tout prix. Il est incapable de parler et agir sans commandement de son maître. Le golem coûte 4 composantes minérales. Le golem possède 3 frappes à choc.
- ✓ Niv2 : Le Golem possède 7PV, 3 frappes à choc et 3 coups puissants 1.
Mais reste sans conscience propre. Le Golem coûte 6 compos minérales.
- ✓ Niv3 : Le Golem possède 10PV, possède 5 frappes à choc et 5 coups puissants 1.
En outre, il possède une semi-conscience qui lui donne une légère indépendance. Toujours incapable de parler. Le Golem coûte 8 compos minérales

Le Technicien :

∞ Dispositif de Premier Soins

Le DPS permet de transformer une zone en hôpital de campagne accordant divers bonus. Si un ennemi met le pied dans la zone, si un projectile traverse la zone, si un sort atteint une personne en son sein, cette zone disparaît. La zone est symbolisée par une corde colorée (Rouge, Bleue, Violette) dont les deux bouts doivent permettre de créer un espace à part (ex : une alcôve, un cercle, ...) représentant un mur d'énergie. La longueur de la corde dépend du niveau de compétence.

- ✓ Niv1 : La corde mesure 2.5m. La zone permet de stabiliser tout qui se trouve dedans entièrement en position de repos (assise ou allongée).
Le DPS donne aussi un bonus aux soins de 1 pv supplémentaire.
- ✓ Niv2 : La corde mesure 3.5m. La zone permet de stabiliser tout qui se trouve dedans entièrement en position de repos (assise ou allongée) et restaure 1 pv toutes les 2 minutes.
Le DPS donne aussi un bonus aux soins de 1 pv supplémentaire.
- ✓ Niv3 : La corde mesure 4 m, La zone permet de stabiliser tout qui se trouve dedans entièrement en position de repos (assise ou allongée) et restaure 4 pv toutes les 2 minutes (*pas 2 par minute*). La zone arrête désormais les projectiles physiques de petite et moyenne taille (arme de jet, flèches et carreaux) ainsi que les sorts. Ceux-ci ne peuvent donc plus faire disparaître la zone.



∞ Dispositif Piégé

Le DP permet de piéger un endroit de manière plus efficace qu'avec le piège du chasseur (au moyen d'un coussin péteur camouflé ou tout autre dispositif).

- ✓ Niv1 : Une mine simple faisant 3 points de dégâts perçants à la personne marchant dessus.
- ✓ Niv2 : Le technicien est capable de faire créer des mines de plusieurs types en inventant les plans (ceux-ci doivent être validés par les orga rules).
- ✓ Niv3 : Le technicien peut à présent (toujours avec des coussins péteur camouflés ou un autre dispositif bruyant) déclencher ses explosifs à distance (portée de vue et voix de la cible afin de lui annoncer les effets). Le piège affecte alors la personne la plus proche.

∞ Eclaireur

Le technicien peut, au moyen d'un déguisement particulier, au moyen d'une distinction visible (déguisement/tissus sur le visage) transformer lui-même ou une autre personne en Drone de reconnaissance. Le drone est obligé de revenir (sain et sauf) à son point d'invocation pour transmettre ses informations. L'invocation se fait en présence d'un organisateur et coûte des composantes.

- ✓ Niv1 : Le drone a une autonomie de deux minutes, passé ce délai, s'il n'est pas revenu à son point d'invocation la mémoire est effacée et le drone cassé. Le drone ne peut se défendre (pas d'arme sur lui) et possède 1 pv. Il coûte 5 compos minérales.
- ✓ Niv2 : L'autonomie passe à 5 minutes et le drone est à deux points de vie. Il coûte 4 compos minérales.
- ✓ Niv3 : Le drone a une autonomie de 8 minutes et est immunisé à la magie. Il coûte 3 compos minérales.

Les Guildes

Durant vos nombreux voyages vous serez sans doute tentés de vous rassembler en groupe, en guildes ! Ce genre de conglomérat est loin d'être anodin et nécessite donc une structure établie. C'est là que la Fédération Des Guildes (FDG) entre en jeu. Établie depuis peu par un ancien aventurier Alésien, la FDG trouve son siège social au sein de la Capitale.

La Fédération Des Guildes est une institution centrale en Sycarius. Elle sert de point de rencontre et d'organisation pour les aventuriers, les mercenaires et les chasseurs de trésors.

Fondation : La fédération a été créée il y a de nombreuses années par un groupe de héros légendaires désireux de partager leurs connaissances et de former de nouvelles générations d'aventuriers. Depuis lors, la FDG est devenue une référence incontournable pour ceux qui aspirent à l'aventure.

Objectif : La guilde d'aventuriers a pour objectif principal de soutenir et d'encadrer les aventuriers dans leur quête de gloire, de richesses et de justice. Elle facilite les contrats, les missions et les opportunités pour ses membres, tout en maintenant un certain niveau de réglementation et d'éthique dans leurs activités.

Une guilde est à l'origine composée de 3 personnes occupant un rôle d'importance : Le chef, Le soigneur et Le champion. Une fois ces trois personnes associées, elles peuvent se rendre à l'un des nombreux hôtels de guilde pour s'y inscrire et obtenir tous les avantages dus à leur fonction.

De là le groupe peut décider de grandir et ajouter d'autres membres à l'équipe voir d'en retirer. Mais il faut veiller à ce que les trois rôles principaux soient occupés sans quoi la guilde serait dissoute.

❖ Argent

Bien sûr, rien n'est gratuit dans ce bas monde et pour inscrire sa guilde il faudra allonger monnaie sonnante et trébuchante. Le prix de base est de : 50c + 10c/stage pour l'inscription et les frais de dossier.

Il est alors possible de louer un coffre pour : 30c + 20 c/ stage

- Un coffre possède une place infinie pour l'argent. Mais par soucis de paperasse, l'hôtel de guilde n'autorise que des gros mouvements de somme dans le coffre.
- Dépôt minimum : 80c
- Retrait minimum : 100c

S'ils ne respectent pas cette contrainte, ils se verront obligés de payer une taxe de 2c toutes les 10c.

Cependant, le coffre ne dispose que d'une place limitée pour les composants :

- Niveau 1 : 5 composants
- Niveau 2 : 10 composants
- Niveau 3 : 15 composants

Les aventuriers peuvent, s'ils le veulent, acheter de la place supplémentaire sous forme de pack de 5 places :

- Niveau 1: 2 packs
- Niveau 2: 3 packs
- Niveau 3: 4 packs

Ce qui leur fait un total de 9 packs



❖ Expérience

A mesure que le groupe vit des aventures la guilde obtient de l'expérience lui permettant d'obtenir des compétences propres aux différentes places dans la guilde.

Afin de savoir quelle guilde a fait quelle quête, il sera demandé aux aventuriers de tenir compte de leurs faits d'armes auprès de l'hôtel de guilde durant l'événement. Les guildes pourront ensuite dépenser leurs XPG (*xp de guilde*) au début du stage suivant.

Le gain d'XPG sera réparti sous trois "niveaux" de quêtes :

- -Mission facile : 1 XPG
- -Mission moyenne : 2 XPG
- -Mission difficile : 3 XPG

❖ Réputation

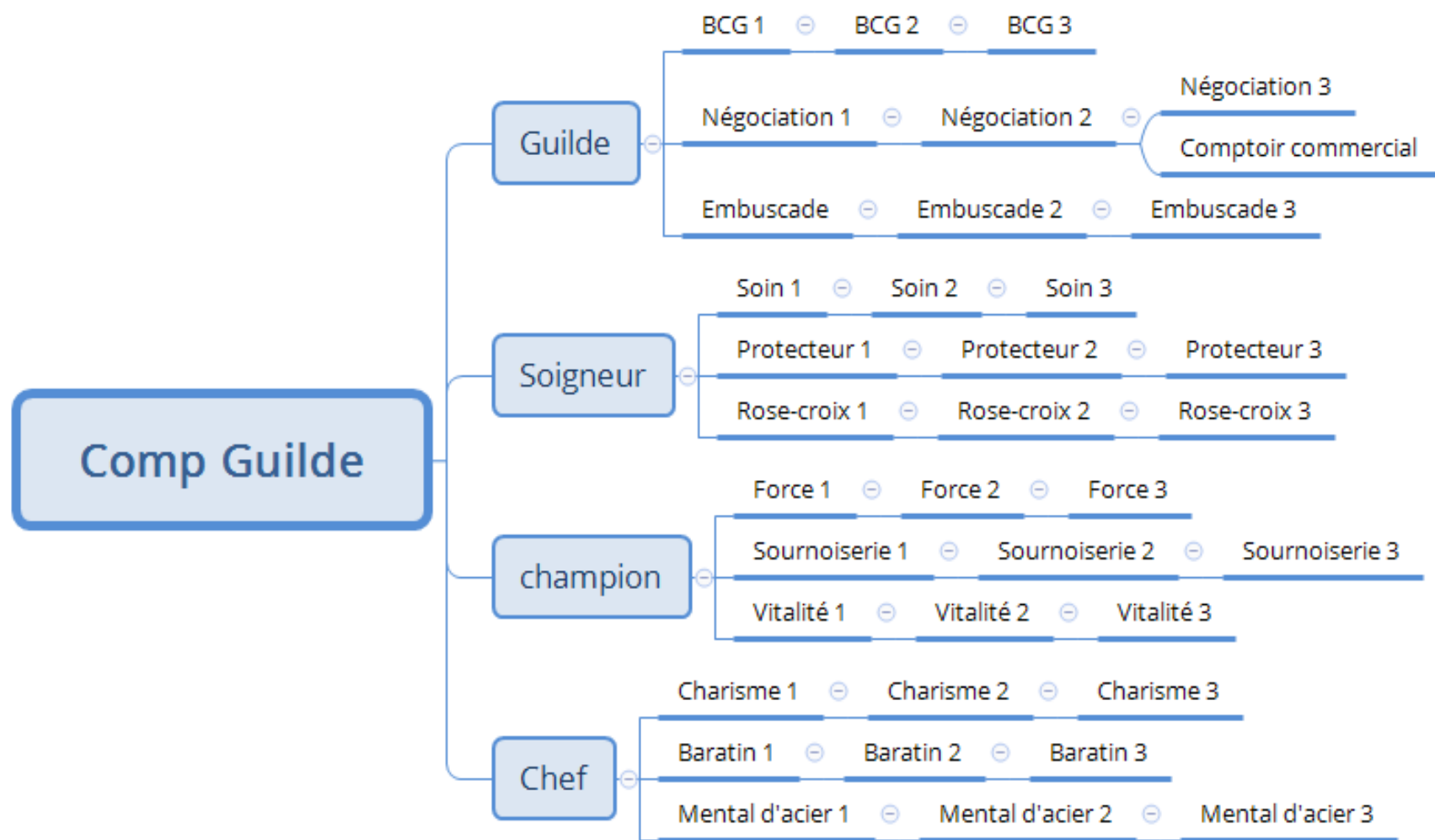
Il semble logique qu'une guilde débutante et une guilde présente en Sycarius depuis plusieurs opus ne possèdent pas la même réputation. Il faut donc un moyen de les distinguer.

Premièrement, la réputation est celle que possède la guilde auprès de la Fédération Des Guildes.

Deuxièmement, la réputation est non seulement un moyen de calculer la "popularité" de la guilde mais aussi un moyen de déterminer son niveau. Donc, chaque guilde aura trois paliers de réputation qui déterminent aussi leurs accès aux compétences, coffres, etc. Chaque guilde d'aventurier débute aux palier 1.

- * Palier 1 : Troupe d'aventuriers
- * Palier 2 : Compagnie d'aventuriers
- * Palier 3 : Guilde d'aventuriers

ATTENTION : Les compétences présentes ici ne sont pas dans le livre des compétences



NOM	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
Guilde			
SPÉCIFICITÉ	Pour utiliser ses compétences, il faut la présence de la moitié de la guilde et la présence du chef.		
BCG	Bonus de 10% des récompenses monétaires (Arrondi à l'inférieur)	Bonus de 2 XPG	Réuni les bonus du niveau 1 et 2
SPÉCIFICITÉ	Concerne les récompenses des quêtes de guilde.		
Négociation	10%	20%	30%
SPÉCIFICITÉ	Octroie une réduction chez le marchand. (La somme totale est arrondie au supérieur)		
Embuscade	1x/jour Camouflage de niveau 1	2x/jour Camouflage de niveau 1	2x/jour Camouflage de niveau 2
SPÉCIFICITÉ	Concerne les récompenses des quêtes de guilde.		

NOM	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
Soigneur			
SPÉCIFICITÉ	Si le Soigneur meurt, les points d'XPG dépensés sont perdus.		
Soin	Réduit de 5 sec.	Réduit de 10 sec.	Réduit de 15 sec.
SPÉCIFICITÉ	Réduit le temps nécessaire pour soigner.		
Protecteur	Donne 1 PA aux membres de la guilde présents	Donne 2 PA aux membres de la guilde présents	Donne 3 PA aux membres de la guilde présents
SPÉCIFICITÉ	Il s'agit d'une aura de protection qui ne s'active que lorsque 4 personnes, dont le soigneur, sont présentes.		
Rose-croix	Soigne le poison Niveau 1	Soigne le poison Niveau 2	Soigne le poison Niveau 3
SPÉCIFICITÉ	Permet de soigner le poison.		

NOM	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
Champion			
SPÉCIFICITÉ	Si le Champion meurt, les points d'XPG dépensés sont perdus.		
Force	+1 dégât 1x/jour	+1 dégât 2x/jour	+2 dégâts 2x/jour
SPÉCIFICITÉ	Octroie un bonus de dégâts le temps d'un combat.		
Sournoiserie	+1 dégât	+2 dégâts	+4 dégâts
SPÉCIFICITÉ	Permet de faire des dégâts perçants dans le dos. Utilisable une fois par jour.		
Vitalité	+1 PV max	+2 PV max	+3 PV max
SPÉCIFICITÉ	Renforce le champion.		

NOM	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
Chef			
SPÉCIFICITÉ	Si le Chef meurt, les points d'XPG dépensés sont perdus.		
Charisme	1x/jour	2x/jour	3x/jour
SPÉCIFICITÉ	Oblige la populace à vous écouter le temps que dure votre discours.		
Baratin	1x/jour	2x/jour	3x/jour
SPÉCIFICITÉ	Il faut expliquer à la personne pourquoi il faudrait vous dire la vérité. Demande un RP de 3 min.		
Mental d'acier	1 resist verity	2 resist verity	Immune verity
SPÉCIFICITÉ	Le chef est un personnage important qui doit protéger les informations de sa guilde.		

- ❖ Si une personne quitte le camouflage, toute la guilde doit sortir du camouflage.
- ❖ Un membre de la guilde ne peut pas utiliser un autre type de camouflage pendant l'embuscade.
- ❖ La position pour indiquer le camouflage est : armes dégainées, bras croisés au-dessus de la tête en indiquant le niveau de camouflage avec les doigts.
- ❖ Pour activer la compétence, il faut que le chef et la moitié de la guilde soient présents pour activer la compétence.

