

ATTENTION, les coûts des recettes sont susceptibles d'être modifiés.

Cette annexe est surtout présente pour vous expliquer un fonctionnement, plutôt que pour servir de bible de référence des recettes.

Le métier d'explorateur est encore en développement.

Les Métiers

Un personnage peut apprendre jusqu'à trois métiers. Les métiers décrits dans cette annexe sont accessibles à la création et en jeu. Certains métiers pourraient ne pas être décrits dans cette annexe.

Les métiers sont répartis en deux groupes :

- Les métiers de récolte, qui permettent aux joueurs de générer des ressources brutes et de les raffiner ou les transformer.
- Les métiers d'éruditions, qui permettent aux joueurs de créer d'autres ressources ou des objets à partir des ressources des récolteurs.

La particularité de notre GN est qu'un métier comporte 30 niveaux, réparti dans plusieurs catégories :

- Apprenti => "**Tier I**" (des niveaux 1 à 9).
- Confirmé => "**Tier II**" (des niveaux 10 à 19).
- Expert => "**Tier III**" (des niveaux 20 à 29).
- Maître (niveau 30).

Peu importe votre métier, à l'exception de explorateur, la règle est la même, quand vous effectuez un craft (Fabriquer un objet) de votre **Tier**, vous gagnez un niveau.

Exemple 1 :

Grégoire est un apprenti mineur de niveau 7, il a trouvé 4 minerais de fer et décide d'en faire des lingots plutôt que de les vendre. Il va voir le responsable de la forge pour faire la transformation. Il transforme alors deux minerais de fer en un lingot, la recette est de niveau 0 (**Tier I**). Grégoire étant niveau 7 (**Tier I**), il effectue bien un craft de son **Tier** et gagne un niveau, il passe alors niveau 8. Grégoire décide de refaire la même recette et gagne encore un niveau, il est désormais niveau 9.

Exemple 2 :

Robin est un apprenti bûcheron de niveau 9, il a trouvé 4 bois de frêne et décide d'en faire des planches. Il va voir le responsable de la scierie pour les transformer. Il transforme 2 bois de frêne en une planche. La recette est de niveau 0 (**Tier I**). Robin étant niveau 9 (**Tier I**), il effectue bien un craft de son **Tier** et gagne un niveau, il passe alors niveau 10.

Robin décide de refaire la même recette, cependant comme il est niveau 10 (**Tier II**) et que la recette est **Tier I**, il ne gagne pas de niveau, il réussit tout de même la transformation de son bois en planche.

Les métiers de la récolte

Dans le second opus de notre GN, les récolteurs pourront trouver des ressources par terre ou participer à des temps de récoltes. Les modalités des temps de récolte sont à découvrir en jeu. Tous les joueurs ayant un métier correspondant ou qui souhaitent l'apprendre peuvent participer. Cependant, les ressources ne sont pas infinies et plus il y aura de récolteurs, moins le rendement sera intéressant.

Il existe des zones de ressources communes, accessibles à des récolteurs de niveau 0, peu communes, pour des récolteurs de niveau 10 et rares pour des récolteurs de niveau 20.

Les zones de plus haut niveaux peuvent être dangereuses voir très dangereuses et nécessite souvent la présence de combattant pour servir d'escorte.

Mineur

Un mineur transforme des minerais en lingots. Ces lingots sont souvent utilisés par des forgerons et armuriers.

Recette de base :

Niv	Nom	Catégorie	Type	Tier	Craft	Item 1	Qt
0	Lingot de fer	Mineur	Raffiné	1	<=	Fer	x2
3	Lingot d'argent	Mineur	Raffiné	1	<=	Argent	x2
6	Saphir	Mineur	Raffiné	1	<=	Pierre de Saphir	x3

Herboriste

Un herboriste transforme des plantes en fibres. Ces fibres et plantes sont souvent utilisées par des forgerons, armuriers et alchimistes.

Recette de base :

Niv	Nom	Catégorie	Type	Tier	Craft	Item 1	Qt
0	Fibre d'ortie	Herboriste	Raffiné	1	<=	Ortie	x2

Bûcheron

Un bûcheron transforme du bois en planches. Ces planches sont souvent utilisées par des forgerons, armuriers et enchanteurs.

Recette de base :

Niv	Nom	Catégorie	Type	Tier	Craft	Item 1	Qt
0	Planche de frêne	Bûcheron	Raffiné	1	<=	Frêne	x2
6	Planche de châtaignier	Bûcheron	Raffiné	1	<=	Châtaignier	x2

Chasseur

Un chasseur récolte des animaux de la peau et de la viande. La peau peut se transformer en cuir qui sera utilisé par des forgerons et armuriers.

Recette de base :

Niv	Nom	Catégorie	Type	Tier	Craft	Item 1	Qt
0	Cuir de lapin	Chasseur	Raffiné	1	<=	Peau de Lapin	x2

Paysan

Un paysan peut trouver des graines dans la nature qu'il va planter dans son champ. Le paysan doit protéger son champ afin que ses graines poussent et donnent plus de graines à leurs tours. Les graines se transforment en blé, qui sera utilisé par un cuisinier.

Un paysan possède un champ de 1 mètre sur 1 mètre qui est séparé en :

- 4 parties pour un apprenti.
- 6 parties pour un confirmé.
- 9 parties pour un expert.

Un paysan peut planter une graine dans une des parties de son champ.

Un orga passe au début d'un tier temps, en présence de celui-ci, le joueur plante une graine.

Si la graine est toujours dans la partie du champ au prochain passage de l'orga (prochain tier temps) le champ est récoltable.

Recette de base :

Niv	Nom	Catégorie	Type	Tier	Craft	Item 1	Qt
0	Farine de blé	Paysan	Raffiné	1	<=	Graine de Blé	x2

Les métiers d'érudition

Forgeron

Un forgeron transforme des lingots et des planches en armes.

Les armes faites avec des ressources de Tier I sont des armes basiques qui ne peuvent pas être améliorées (sauf pour l'épée à deux main).

Les armes faites avec des ressources de Tier II sont des armes améliorées qui possèdent des facultés supplémentaires et qui peuvent être enchantées par un enchanteur.

Les armes faites avec des ressources de Tier III sont des armes de maître, qui possèdent encore plus de facultés et qui peuvent recevoir plus d'enchantements.

Recette de base :

Niv	Nom	Catégorie	Type	Tier	Craft	Item 1	Qt	Item 2	Qt
0	Arme à une main	Forgeron	Arme	1	<=	Lingot de fer	x2	Planche de frêne	x1
3	Arme à deux main	Forgeron	Arme	1	<=	Lingot de fer	x3	Planche de frêne	x1
5	Arme d'hast	Forgeron	Arme	1	<=	Lingot de fer	x1	Planche de frêne	x3
7	Arc	Forgeron	Arme	1	<=	Planche de frêne	x1	Fibre d'ortie	x3
9	Bouclier	Forgeron	Arme	1	<=	Planche de frêne	x3		

Armurier

Un armurier transforme des lingots, des fibres et du cuir en armure.

Les armures faites avec des ressources de Tier I sont des armures basiques qui donnent peu de PE et qui ne peuvent pas être enchantées (sauf pour l'armure lourde).

Les armures faites avec des ressources de Tier II sont des armes améliorées qui possèdent des facultés supplémentaires et qui peuvent être enchantées par un enchanteur.

Les armures faites avec des ressources de Tier III sont des armes de maître, qui possèdent encore plus de facultés et qui peuvent recevoir plus d'enchantements.

Recette de base :

Niv	Nom	Catégorie	Type	Tier	Craft	Item 1	Qt	Item 2	Qt
0	Armure légère	Armurier	Armure	1	<=	Cuir de lapin	x2	Fibre d'ortie	x1
4	Armure intermédiaire	Armurier	Armure	1	<=	Cuir de lapin	x1	Lingot de fer	x1
8	Armure lourde	Armurier	Armure	1	<=	Lingot d'argent	x1	Lingot de fer	x1

Bijoutier

Un bijoutier transforme des lingots et des pierres précieuses en bijoux. Ces bijoux sont des objets qui confèrent des bonus tant qu'ils sont équipés.

Recette de base :

Niv	Nom	Catégorie	Type	Tier	Craft	Item 1	Qt	Item 2	Qt	Item 3	Qt
0	Anneau de mana	Bijoutier	Bijoux	1	<=	Lingot d'argent	x1	Saphir	x1		
6	Amulette de résilience	Bijoutier	Bijoux	1	<=	Argent	x1	Lingot de fer	x1	Pierre de saphir	x2

Alchimiste

Un alchimiste transforme des plantes et des graines en potion. Ces potions confèrent des bonus temporaires.

Recette de base :

Niv	Nom	Catégorie	Type	Tier	Craft	Item 1	Qt	Item 2	Qt
0	Petite potion de soin	Alchimiste	Consommable	1	<=	Graine de blé	x4	Ortie	x2
3	Petite potion de mana	Alchimiste	Consommable	1	<=	Graine de blé	x2	Ortie	x4

Enchanteur

Un enchanteur transforme des ressources variées en parchemin d'enchantement et en objet magique.

Recette de base :

Niv	Nom	Catégorie	Type	Tier	Craft	Item 1	Qt	Item 2	Qt	Item 3	Qt
0	Parchemin lié	Enchanteur	Raffiné	1	<=	Planche de châtaignier	x1	Trèfle Roi	x2		
1	Bâton de magique	Enchanteur	Arme	1	<=	Essence de vent	x1	Planche de châtaignier	x2	Saphir	x1

Bricoleur

Un bricoleur transforme des minerais et des planches en outils, ces outils donnent des bonus aux récolteurs et artisans.

Recette de base :

Niv	Nom	Catégorie	Type	Tier	Craft	Item 1	Qt	Item 2	Qt
0	Outils du mineur	Bricoleur	Outils	1	<=	Fer	x1	Planche de châtaignier	x1
0	Outils de l'herboriste	Bricoleur	Outils	1	<=	Fer	x1	Planche de châtaignier	x1
0	Outils du bûcheron	Bricoleur	Outils	1	<=	Fer	x1	Planche de châtaignier	x1
0	Outils du paysan	Bricoleur	Outils	1	<=	Fer	x1	Planche de châtaignier	x1
0	Outils du chasseur	Bricoleur	Outils	1	<=	Fer	x1	Planche de châtaignier	x1
0	Outils de l'explorateur	Bricoleur	Outils	1	<=	Fer	x1	Planche de châtaignier	x1

Soigneur

Un soigneur fabrique des bandages et autres objets de soin à partir de plantes et de fibres.

Recette de base :

Niv	Nom	Catégorie	Type	Tier	Craft	Item 1	Qt	Item 2	Qt
0	Petit bandage.	Soigneur	Consommable	1	<=	Fibre d'ortie	x2		
6	Antidote	Soigneur	Consommable	1	<=	Graine de blé	x2	Trefleroi	x4

Avec les niveaux le soigneur obtient des compétences qui lui confère d'autres aptitudes exemple :

Au niveau 5, le soigneur obtient la compétence "Maintenir en vie". Cette compétence permet à un soigneur d'empêcher un personnage de mourir, tant qu'il s'occupe de lui, s'il arrête de s'occuper de lui pendant 10 secondes il meurt. Il ne peut pas s'occuper de plusieurs personnes en même temps. Le soigneur n'enlève pas l'état COMA du personnage, il le maintient juste en vie le temps qu'une vraie solution arrive. De plus, le soigneur rend désormais +1 point de vie quand il utilise un bandage.

Cuisinier

Un cuisinier concocte des plats à partir de viande, de farine et de plantes, qui octroient des bonus temporaires lorsqu'ils sont consommés.

Recette de base :

Niv	Nom	Catégorie	Type	Tier	Craft	Item 1	Qt
0	Pain	Cuisinier	Nourriture	1	<=	Farine de blé	x2
3	Ragoût de lapin	Cuisinier	Nourriture	1	<=	Viande de lapin	x2

Explorateur

Nouvelles règles d'explorations.

Pour monter une expédition, un explorateur doit prévoir :
Une pierre de téléportation (petite, moyen ou grosse)
De la nourriture 1 ration par colon et par voyage.
Des colons (5 minimums) dont au moins 2 colons soldats.
Les colons peuvent transporter jusqu'à 10 ressources par personne.

La pierre de téléportation permet d'envoyer des ressources ou des hommes (en fonction de sa taille) d'un point A à un point B. La pierre ouvre une faille qui dure 1 à 2 heures, mais qui ne laisse passer qu'un certain nombre d'âmes. Elle est pratique pour envoyer des renforts à son expédition, rapatrier des ressources ou encore pour aller explorer une ruine que son expédition a trouvée.

Les explorateurs envoient des expéditions afin de trouver des ressources et des lieux divers (donjons). À 9H00, 12H00 et 15H00 il reçoit un rapport à la chambre des explorateurs. Dans ce rapport son expédition, lui informe de ce qu'ils ont trouvé et lui demande de choisir entre plusieurs choses à faire. Par exemple.

*Après avoir fait route **VERS LE NORD**, nous sommes arrivés sans encombres, c'est bien une grande plaine herbeuse, les terres sont fertiles et je pense que nous pouvons rester ici quelques heures afin de trouver quelques ressources (**HERBORISTE**), nous pouvons également prendre un peu de temps pour trouver à manger (**CHASSEUR**). Au nord, nous apercevons une montagne, à l'est une immense plaine, à l'ouest quelques ruines.*

État de l'expédition :

Les hommes vont plutôt bien, nous disposons encore de 12 rations de nourriture. Aucun blessé n'est à déplorer. Nous disposons également de :

3 orties.
2 frênes.
4 charbons.
12 pièces d'or.

Ici le joueur à plusieurs choix.

- 1- Exploiter les terres s'il a un colon herboriste ou chasseur.
- 2- Partir vers le Nord, l'Est ou l'Ouest.

Le joueur peut utiliser une pierre pour envoyer des colons herboristes s'il le souhaite, cependant, il ne pourra pas les faire revenir car la collecte prendra du temps.

Ici le joueur renvoi le message suivant :

Pour le moment ne vous attardez pas ici, continuez à l'ouest. Nous cherchons des ruines à explorer.

L'expédition dépense 5 rations et part vers l'ouest. Le joueur tire un D10 qui va définir un événement qui va arriver à l'expédition.

A partir de là, le joueur sera au courant des conséquences de son ordre au prochain rapport.

Plus tard, il va chercher son rapport

*Après avoir fait route **VERS L'OUEST**, nous sommes arrivés sans encombre, nous avons exploré les ruines et nous avons trouvé l'entrée d'un tombeau, nous pensons qu'un petit groupe devrait suffire pour l'explorer, mais nous entendons du bruit à l'intérieur. Au nord, nous apercevons une montagne, à l'ouest les terres semblent mortes, au sud une plaine.*

Ici le joueur à plusieurs choix.

1- Utiliser une pierre pour amener des joueurs afin de faire le donjon. Il peut en profiter pour amener des colons en respectant la limite de la pierre de téléportation.

2- Partir vers le Nord, le Sud ou l'Ouest.

Premiers niveaux d'explorateur :

N0	L'explorateur doit monter une expédition viable, pour passer N1
N1	L'explorateur peut monter une expédition de 5 colons. L'explorateur peut recruter des colons récolteurs et des soldats. <i>L'explorateur peut désormais utiliser une petite pierre de téléportation.</i> Donner une directive fait passer un niveau.
N2	L'explorateur peut monter une expédition de 5 colons. Donner une directive fait passer un niveau.
N3	L'explorateur peut monter une expédition de 6 colons. Donner une directive fait passer un niveau. Recruter un colon dans une expédition fait passer un niveau
N4	L'explorateur peut monter une expédition de 7 colons. Donner une directive fait passer un niveau. Recruter un colon dans une expédition fait passer un niveau