

LES CHRONIQUES D'ÆEON

Le Livre Des Métiers

Édition mai 2018

Tables des matières

AVANT-PROPOS.....	4
Les Commerces.....	5
Géographie :.....	5
Créer des liens :.....	5
Les paroles s'envolent, les écrits restent !	6
Légalité :.....	6
Les ressources physiques :.....	7
Les ressources géopolitiques :	7
Les monnaies d'échanges	8
La note de crédit:	8
Monnaies des différents royaumes.....	9
Les pierres précieuses.....	11
Prix du marché.....	12

L'Alchimie.....	14
L'apprentissage.....	15
Le procédé :.....	16
Les ingrédients :	16
Liste des potions plus connues :.....	17
Liste des poisons connus :.....	17
Drogues :.....	17
Ingrédients rares:.....	17
Couleur des potions et leur type :.....	18
La Prospection.....	19
Minerais :.....	20
La Forge :.....	21
Compétences de départ.....	22
Minerais nécessaires et temps pour fabriquer des objets:.....	22
Compétences à apprendre en jeu :.....	23
L'ingénierie :.....	24
L'Artiste :.....	26
Outils :.....	26
Rang :.....	26
Prestation.....	27
Compétences de base :.....	27
Compétences avancées de bard célèbre :.....	28
Compétences de maîtres-bard :.....	30
L'enchantement :.....	32

Avant-propos

Ce codex a pour but de présenter et expliquer l'ensemble des métiers possible en Aeon.

Comme toutes choses, les temps changent, alors il est possible de voir apparaître et s'ajouter avec le temps de nouveaux métiers ou de nouvelles méthodes d'appliquer ceux déjà existant.

Alors venez jeter un œil fréquemment ici ! Cela peut-être utile !

Le Commerce

L'art du marchandage

Le marchand est une personne qui a des contacts à travers les nombreux royaumes et régions d'Aeon pour fournir en marchandise et la revendre ailleurs à meilleur prix !

Géographie :

Il n'est pas facile d'être un bon marchand, il faut se tenir à jour sur les prix et la valeur des choses.

Car même si le sel une ressource commune au Sunira, dans les terres du froid éternel cela devient une denrée rare que seuls les Jarls et riches personnes peuvent se payer ! Le bon marchand saura connaître ces choses et en tirer profit !

Créer des liens :

Lorsque vous commencez marchand, vous devez bien sûr avoir une histoire qui adonne avec ce concept !

Et vous pouvez commencer avec un fournisseur illimité dans 3 marchandises ou ressources (qui seront listées en dessous) et ce au prix du cost !

Cependant par la suite pour vous dégouter de nouveaux contrats vous devrez rencontrer de nombreuses personnes en jeu et signer des accords commerciaux avec ceux-ci !

Surveillez le marché ! Discutez avec tout le monde dans une soirée taverne, un banquet !

Qui sait ce que nain bougon dans son coin a accès comme ressource ? Peut-être qu'un bon verre de cervoise saura lui délier la langue et qu'il serait enclin à vous fournir en saphir ?



Les paroles s'envolent, les écrits restent !

*Il est primordial que
chaque entente soit
consignée par papier !
Sinon qu'est-ce qui vous
dit que la personne devant
vous a réellement les
objets qu'il prétend vendre
? Comment la guilde du
commerce local ou le
sheriff du coin pourra être
sûr que vous ne mentez pas
en disant que cet homme
vous a escroqué en ne
respectant pas son entente
? D'où le célèbre
proverbe : " Les paroles
s'envolent, mais les écrits
restent ! "*

Légalité :

Fâtes attention à ce que vous achetez ou vendez !

D'une région à l'autre les choses légales ou illégales peuvent grandement différées ! À moins que vous faire fouiller par la garde locale ne vous stresse pas ou que vous savez à qui remettre un pot de vin, prenez garde...



Les ressources physiques :

Pour des raisons bien évidentes il y a de nombreux types de ressources et marchandises en Aeon ! Certaines sont parfaitement tangibles, d'autres pour des raisons de logistiques et budget son purement papiers ! Et certaines entre les deux !

Prenons plusieurs exemples :

Les minerais de fers :

Pour pouvoir réellement prétendre en avoir, vous devez les avoir tangibles.

Sinon personne ne vous achètera de l'air !

Les ingrédients alchimiques rares :

La plupart sont représentés par du papier avec une image et une étampe officielle des Chroniques d'Aeon !

Il est nécessaire pour la plupart des potions d'avoir de tels ingrédients qui représentent physiquement les plantes que vous possédez !

Alors la simple possession de ce papier fait en sorte que vous l'avez pour de vrai dans vos mains,

Faites attention qu'elles ne prennent pas l'humidité !

Les ressources géopolitiques :

La denrée que tous les seigneurs recherchent .Il n'est pas nécessaire d'avoir ces ressources physiquement.

Il serait bien trop compliqué pour un marchand de se déplacer et représenter physiquement 30 ressources de pierres (qui sont presque suffisantes à faire un château) alors la note de crédit est suffisante dans ces cas-ci !

Prenez entente écrite et repartez avec votre papier voir les argentiers pour être payé pour cet échange !



Les monnaies d'échanges

Les monnaies d'échanges sont les piliers du commerce, sans lesquelles les gens pratiqueraient encore des échanges barbares comme le troc ou les paiements en jeunes jouvencelles.

La note de crédit:

En ces temps troubles où la piraterie est à son apogée, où tous les navires convergent vers la terre des Anciens, il se doit d'exister un moyen de réduire les pertes occasionnées par les pillages, ou de conserver sa fortune ailleurs qu'avec soi-même.

Ainsi donc, les Argentiers de Mynothar, une organisation d'hommes honnêtes mais durs en affaires, a inventé la note de crédit.

Elle permet de «transporter» avec soi des sommes farmineuses en toute sécurité, à l'abri des pillages. Ces notes bancaires sont échangeables dans tous les instituts bancaires, contre leur valeur en or.



Il est cependant important de bien apposer le sceau de la personne qui paie car il serait trop facile de recopier la signature d'une personne !

De nombreux faussaires sont spécialisés en la matière ! C'est pour cela que certains hauts-nobles féodiens ont même 3 sceaux pour rendre la tâche encore plus difficile aux criminels de ce genre !

Monnaies des différents royaumes

Pour simplifier le commerce lors de la réouverture de la barrière, les royaumes se sont entendus sur un système de frappe de la monnaie pour uniformiser le commerce. Ainsi en Nouvelle-Aeon, un galion féodien vaut autant qu'un galion Angmarien ou nain.

Le système s'est même encore plus simplifié depuis le retour des Ombres ! Il ne reste que le gallion qui est une pièce de fer pure et il faut 10 gallions pour équivaloir une couronne. Il y a aussi dans plusieurs nations un pièce de monnaie plus grosse ou mieux détaillées qui contient de l'argent à l'intérieur, nous la nommons le gallion d'argent, ces pièces valent 5 gallions chacune.

Couronne féodienne



Les gallions servent principalement à payer nourriture, alcool, services divers, catins de bas étages, une potion de soin, des ressources de base, un forgeron pour réparer nos armes et armures, payer ses taxes et petits paris à la vâ-vite.

Alors que la couronne sert au gros commerce, l'achat d'objets magiques, d'artéfact, payer un militaire pour un service adéquat, un mage pour un sort ou un rituel, se payer des terres, une maison, un domaine ou son chez-soi, voyager, un navire, etc.

Donc voici les différentes monnaies à ce jour :

Gallion, gallion d'argent et couronne Angmarienne :



**Gallion d'argent et
couronne naine :**



**Gallion, gallion d'argent et
couronne Elfique :**



Gallion, gallion d'argent et couronne Angmarienne :



Pièces de collection :

Il y eut de rares pièces que lors de leur fonte il y eut de légers défauts de fabrication, un ajout de métal plus précieux ou différent qui fait en sorte que ces pièces auprès de connaisseurs peuvent valoir plusieurs couronnes !

Les pierres précieuses

Malgré la croyance populaire de la plèbe, les pierres précieuses ne sont pas de la monnaie !

Ce sont des ressources utiles principalement à la forge, l'alchimie et la magie ! Il est idiot de prendre pour de l'or la valeur d'une pierre, quoi qu'il n'est pas stupide d'accepter de se faire payer pour un service rendu en pierre, cela peut-être grandement utile de négocier un meilleur prix lorsque vous désirez les services d'un mage ou d'un alchimiste.

La valeur des pierres précieuses est changeante et varie d'une pierre à l'autre selon sa clarté, son poid et sa pureté sans défaut, généralement les marchands et les prospecteurs connaissent bien leur valeur. Voici leur valeur de base. Mais la valeur d'une pierre varie selon sa taille, c'est au marchand ou au prospecteur d'évaluer la valeur d'une pierre.

Diamant: 3 gallions à 3 Couronne

Saphir: 2-10 Gallions

Rubis: 2-10 Gallions

Émeraude: 1-6 Gallions

Topaze : 1 gallions à 5 gallions

Ambre:1-4 Gallions

Turquoise: 1-5 Gallions

Perle: 1-3 Gallions

Améthyste: 1-4 Gallions

Prix du marché

Matériel de Forge		
Matière	Minerai	Lingot
Fer	5 écus	3 gallions
Argent	6 galions	3 couronnes
Sanctum	7 galions	3 couronnes et 5 galions
Mythril	2 Couronne	10 Couronnes
Adamantium	2 Couronne et 2 Galion	11 Couronnes
Orrichälk	5 Couronnes	25 Couronnes
Pierre météoritique	8 Couronnes	40 Couronnes

Objet	Prix
Crystal Tellurique :	5 à 20 Couronnes
Plan d'ingénierie	À partir de 1 Couronne

Potions	
-Potion de rage	5 Gallions
Philtre d'amour mineur	1 couronne
Philtre d'amour permanent	5 couronnes
Potion de soins	2 gallions
Potion fortifiante	5 gallions
Potion de régénération	5 gallions
Potion de feinte de la mort	3 couronnes
Potion de vision des esprits	2 gallions
Potion de réparation des métaux	5 gallions (5 Points d'armure)
Potion Hex	1 gallion
Potion de vision	3 gallions
Potion de transformation	1 couronne
Potion de vérité	2 couronnes
Anti-poison	2 couronnes
Acide	1 couronne pour 2 fioles
Potion de langue molle	3 gallion

Les poisons	
Type de poison	Prix
Poison lent	4 gallions
Poison de sommeil	5 gallions
Poison de silence	2 gallions
Poison hallucinogène	5 gallions
Poison mortel	2 couronnes
Poison paralysant	5 gallions

Les Drogues	
Type de drogue	Prix
Feuillerêve	5 écus la dose
Crystaux tellurique en poudre	1 couronne la dose et plus selon la pureté
Euphoria :	2 gallions la dose
Moussure :	entre 2 gallions et 5 gallions la dose
Vytrium :	5 gallions la dose

Ingrédients Alchimiques	
Nom de la plante	Prix
Dolorène :	8 gallions
Pérénika :	1 gallion la dose
Soubriole	8 écus la dose
Parysile	1 gallion la dose
Guérime	5 écus la dose
Blanche du Sunira	3 gallions
Beurre de mers	1 gallion la dose
Sublime des steppes	1 gallion la dose
Perle des glaciers	5 gallions la perle
Charbon des forêts	1 gallion
Poudre volatile	2 écus la dose
Mousse des mers chaudes	5 gallions la dose
Plume d'Arakkoa :	3 écus la plume

L'Alchimie

La connaissance des plantes et composantes

L'alchimiste est une personne qui a la connaissance des composantes et sait manipuler l'essence même de chaque chose en ce monde pour en faire un concoction.

L'alchimie s'apprend par un tuteur, par l'application d'une recette ou par la découverte et l'essai hasardeux (et souvent dangereux).

L'alchimiste se doit de s'appliquer et de prendre le temps de bien doser ses potions sinon les effets qui en résultent peuvent être inattendus et pas toujours plaisants.

L'alchimiste peut toujours essayer de créer de nouvelles potions via des expérimentations et de nouveaux mixtes de plantes et ingrédients, il devra bien sûr se trouver un ou divers cobaye pour ses essais ou se résoudre à tester lui-même sa potion.



Outils :

-Mortier et pilon

-Égreneur

-Serpe

-Serre personnelle

-Fioles

-Couteau

-Contenants

(Doit posséder au minimum un mortier, un pilon ainsi que des fioles pour au minimum concocter une potion.)

Un alchimiste qui a plus que les outils de base peut commencer avec plusieurs recettes alchimiques au lieu d'une ! Nous récompensons le bon roleplay et l'investissement !

L'apprentissage

Il y a plusieurs méthodes pour apprendre une nouvelle recette ou même inventer une nouvelle concoction !

La plus simple bien sûr est tel un cuisinier : déjà posséder la recette et la suivre ! Plusieurs marchands en ce monde vendent des recettes communes qui sont faciles à apprendre et appliquer.

Cependant si vous êtes plus du genre autodidacte il y a la thèse ! Vous avez deux façons de le faire :

L'essais/erreurs (seulement en jeu) :

Vous contactez l'organisation et parlez de ce que vous désirez créer et faites plusieurs essais/erreurs en jeu qui échoueront de façon plus ou moins cocasses ou dangereuses !

Et qui sait ! à la suite de 3-4 tentatives, peut-être que vous finirez par connaître le bon dosage et que votre potion marchera !

La thèse (Hors-jeu de préférence) :

Entre les scénarios, il est possible que votre action géopolitique soit de développer de nouvelles recettes.

Pour ce faire, vous devrez écrire une thèse de 3 pages pour une potion mineure et 5 pages pour une potion majeure.

La thèse doit comporter vos tests et expérimentation, la recette et vos notes personnelles sur ce que vous avez fait pour obtenir le résultat voulu.



Le procédé :

Faire une potion prend du temps et il y a de nombreuses étapes : égrener dans un mortier les ingrédients, les faire sécher au soleil ou même les faire absorber la puissance de la pleine lune sur un autel de Cernunnos la nuit, bouillir, évaporer, chauffer, cuire, mixer, digérer, transfuser et transmuter.

Il y a de multiples façon pour atteindre un résultat adéquat à vous d'expérimenter mais plus vous en mettez plus la potion risque d'être efficace !

Les ingrédients :

Ces derniers jouent une partie majeure du succès de votre potion ! Choisissez les biens et apprenez à connaître les effets de chacun d'entre-deux ! Car autant le fruit d'une plante peut être bénéfique autant sa racine peut s'avérer mortelle !

Il y a deux types d'ingrédients :

Les ingrédients communs :

Listés en dessous ce sont des ingrédients que vous devez apporter vous-même ou qui sait acheter en jeu ! C'est la base de chaque recette et permet d'ajouter votre saveur à vos créations ! ces ingrédients entre dans la catégorie menthe, fruits, plantes et épices communes, plantes comestibles aux alentours, etc.

Les ingrédients rares :

Ces ingrédients se retrouvent dans diverses régions du monde et sont complexes à obtenir ! La plupart s'obtiennent via des marchands dus à leur rareté ! Ils sont représentés sous forme de papier, mais faites y attention, un papier détrempeé dont la plante n'est plus visible signifie que l'ingrédient est détruit (du fairplay de votre part est demandé)

Liste des potions plus connues :

-

- | | |
|-------------------------------|---------------------------|
| -Potion de rage | -Potion de vision |
| -Philtre d'amour | -Potion de transformation |
| -Potion de soins mineurs | -Potion de vérité |
| -Potion de soins majeurs | -Anti-poison |
| -Potion de feinte de la mort | -Acide |
| -Potion de vision des esprits | -Potion d'élévation |
| -Potion Hex | -Potion de langue molle |

Liste des poisons connus :

- Poison lent
- Poison de sommeil
- Poison de silence
- Poison hallucinogène
- Poison mortel
- Poison paralysant

Drogues :

- | | | |
|--------------------------------|-----------|----------|
| -Feuillerêve | -Euphoria | -Vytrium |
| -Crystaux tellurique en poudre | -Moussure | |

Ingrédients rares:

Feuillerêve : Plante aux effets apaisants

Dolorène : Plante qui attaque le système (Rare et mortelle au touché)

Pérénika :

Plante aux propriétés hallucinogènes (si utilisé pour création de culture bactérienne devient une mousse bleutée)

Soubriole :

Plante toxique qui cause des difformités (Rare et mortel au touché)

Parysile : Plante qui ralentit le rythme cardiaque

Guérime : Plante aux effets régénérateurs

Blanche du Sunira :

Plantes aux effets purificateurs

Beurre des mers :

sève qui dégage des toxines qui cause la rage

-Sublime des steppes :
dépendamment du dosage, peut affecter diverses parties du cerveau

Perle des glaciers :

Amplifie un effet

Charbon des forêts :

Permet de faire directement pénétrer le système à une substance

Poudre volatile : Poudre absorbante (absorbe un produit et permet de l'ingérer par voie respiratoire)

Mousse des mers

chaudes : Inverse un effet

Plume d'Arakkoa :

Adoucis (diminue) un effet



Couleur des potions et leur type :

Jaune : poison (Poudre de topaze)

Bleu : guérison (Poudre de saphir)

Vert : Potion (poudre d'émeraude)

Rouge : Potion (Poudre de rubis)

Orange : Poison (poudre d'ambre)

Mauve : Drogue (poudre d'améthyste)

Turquoise : Potion (poudre de turquoise)

Translucide : Potion, drogue, poison (poudre de diamant ou poudre de perle)

La Prospection

La récolte de la matière

Le prospecteur c'est, monsieur Opportuniste, n'importe qui peut frapper sur un bout de pierre dans une carrière ou une mine dans le but d'en extraire un minerai !

Cependant les vrais de vrais savent où trouver les minerais les plus rares, à quoi ils ressemblent et quelles sont leurs propriétés.

Pour avoir les connaissances d'un prospecteur, il faut avoir été reconnu par l'une des confréries de forgeron ou avoir un maître qui nous a partagé ses connaissances en la matière.

Outils :

(doit en posséder au moins deux pour exercer ce métier)

- Balai
- Pioche
- Pelle
- Filtreur
- marteau

Récolte :

-15 minutes par minerai pour **n'importe quel prospecteur.**

-10 minutes si le prospecteur est **'reconnu'** par **une guild**

- 5 minutes si c'est un **prospecteur professionnel.**



Mine privée :

Un vrai de vrai prospecteur sait où trouver un bon filon ! Il est possible de faire ses recherches et de s'installer un coin et y partir sa propre mine personnelle !

Il est certes recommandé de contacter le seigneur du coin pour obtenir son autorisation d'exploiter ses terres mais aussi de contacter les dieux (organisation) pour s'assurer que vous creusez à un endroit permis et sécurisé !

Et qui sait, si vous êtes chanceux votre mine personnelle verra peut-être de beaux minerais apparaître ?

Minerais :

Leurs propriétés sont écrites ici sous formes de légendes mais un vrai prospecteur peut connaître leur effet précis ainsi que leur apparence

Fer :

Minerai le plus commun

Argent :

Cri de guerre sur les créatures tel que les theriantres.
Ou les repousses

Sanctum :

Cri de guerre sur les morts-vivants. Ou les repousses

Mythril :

Minerai bleu et argenté: Absorbe la magie et la canalise. Permet de stocker des sorts sans qu'un coût en magie soit nécessaire.

Adamantium :

Minerai noirâtre : La capacité de briser des armes et d'être indestructible

Orrichälk :

Vol d'âme l'objet vient qu'à se créer sa propre personnalité et ses propres effets dépendamment des âmes dedans

Pierre météoritique :

Effet au hasard

Crystal Tellurique :

Magie pure à l'état tangible. Possibilités illimitées, les anciens l'utilisaient pour alimenter des objets à la fine pointe de l'ingénierie.

La Forge :

Le maniement de la matière

Les forgerons sont les meilleurs amis du soldat !

Un joueur peut commencer forgeron s'il possède les outils de base, qu'il a averti l'organisation à l'avance et qu'il a remis son background.

Pour la majorité, ils sont regroupés en confrérie Les plus notoires et reconnues sont: La confrérie de l'adamantium, la confrérie du Mythril (qui toutes deux possèdent apparemment les mines ayant les plus grands gisements de leurs minerais respectif) et la confrérie des Francs-Forgeurs.

Votre personnage dépendamment de sa race et de son passé peut commencer comme membre de l'une des trois énumérées ci-haut, ce qui simplifiera son cheminement et l'obtention d'un maître qui perfectionnera son apprentissage.

Outils :

(doit avoir au minimum tous ces outils)

- Enclume
- Marteau
- Pince
- Petit four/source de chaleur/bac avec charbons



Compétences de départ

Réparer armure métalliques :

(coûte 1 minerai pour deux points d'armure)

Débutant : 10 minutes par armure

Compagnon : 5 minutes par armure

Expert : 2 minutes par armure

-Réparer bouclier : Prend 4 minutes

-Réparer arme : Prend 4 minutes

-Forger des objets faits de métaux communs : Variable

-Aiguisage/balancement : L'arme à un cri de guerre jusqu'à son utilisation. Il faut crier : "Par : le nom du forgeron qui a aiguisé l'arme" Prend 20 minutes pour aiguiser une arme et **1** point de gloire du forgeron pour aiguiser **3** armes.



Minerais nécessaires et temps pour fabriquer des objets:

Armes:

Pour une arme courte: 3 minerai et 10 minutes pour la fabriquer

Pour une arme une main: 6 minerais et 15 minutes pour la fabriquer

Pour une arme deux mains: 9 minerais et 20 minutes pour la fabriquer

Armures:

Un minerai par point d'armure et 2 minutes par minerai

-Un bouclier petit: 3 minerais et 5 minutes

-Un bouclier moyen: 6 minerais et 10 minutes

-Un grand bouclier: 9 minerais et 15 minutes

Objets:

-Bijoux: un minerai par bijoux et 20 minutes pour le fabriquer

-Autres objets: au cas par cas, venir se référer à l'animation

Compétences à apprendre en jeux :

L'art de la forge nécessite de la patience et de l'acharnement, un maître forgeron ne viendra pas partager sa connaissance à n'importe qui, son apprenti se devra d'être dévoué et prêt à s'investir dans son apprentissage.

Forger des armures de

- Mythril
- Adamantium
- Orrichälk

-Forger des armes en :

- Argent
- Sanctum
- Mythril
- Adamantium
- Orrichälk
- Pierre météoritique
- Crystal Tellurique

- Forger des bijoux en divers matériaux
- Forger des objets divers faits de métaux rares

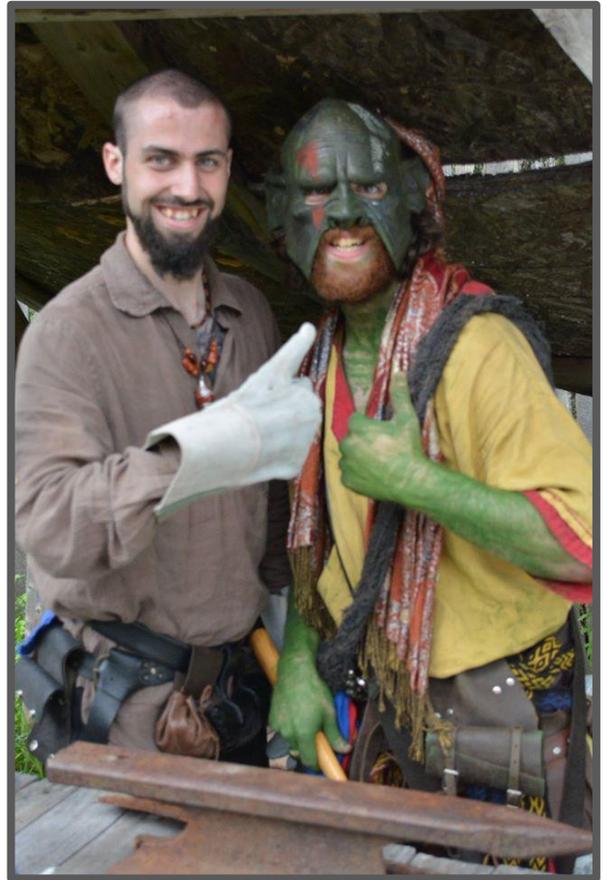
Bijoux en Argent :

Repousse un theriantre, une fois par heure.

Bijoux en Sanctum : Repousse un mort-vivant une fois par heure.

Bijoux en mythril : Peut stocker un sort par bijoux

Bijoux en adamantium : Donne un point d'armure qui se recharge à chaque lune.



L'ingénierie :

La limite est celle est votre imagination

*Pour être ingénieur
il faut avoir des outils pour
fabriquer ses créations et
beaucoup d'imagination,
c'est l'un des métiers où il
sera rare que
l'organisation vous aide et
vous prenne par la main.
Un ingénieur se doit d'être
créatif et débrouillard !
Alors à vos crayons et vos
schémas !*

Outils :

- Clé à molette
- Tournevis
- Lunettes
- source d'énergie
(Arcanique, engrenage,
Élémental, autres)

Compétences :

- Conception/construction
de bâtiment.
- Conception de machine
- Invention
- Conception d'explosif,
piège et autres projectiles
de base



*Doit obtenir le droit d'inventer des N.O.N.E. (Nouveaux. Objets. Non. Évalués) via un maître du consortium des Inventeurs du Nouveau-Ancien monde (C.I.N.A.M.) Bref quand vous avez un nouveau schéma, contactez l'organisation.

Quelques exemples possibles :

-Bombes (ralentissantes,
explosives, paralysantes)

-Piège (coffres, au sol,
autres)

Flèches/carreaux/projectiles spéciaux

-Inventions utiles

-Destructeur de cadenas

-Détecteur divers

-Pistolet

-Mousquet

-Armes à déchargement lourd

-Amélioration de bâtiment dans le virtuel

-Cadenas spéciaux



L'Artiste :

L'art d'enflammer les passions

Le barde, le troubadour, danseur, divertisseur, performateur, chanteur, musicien, poète, peintre, sculpteur ! Peu importe, tout cela entre dans l'art du divertissement !

*Vous savez
animer les foules ?
Inspirer des émotions
par vos créations ?
Attirer l'attention sur ce
que vous faites ? Ou
tentez simplement
d'épater assez les gens
pour quelques gallions
et survivre dans ce cruel
monde ? Vous êtes
possiblement un barde
ou son équivalent.*

Pour avoir les habiletés de barde il faut bien sur que ce soit votre concept de base et principal, que votre personnage soit un artiste itinérant ou stable peu importe. Vous devez vivre de votre art. Cela apportera divers avantages bien sur !

Outils :

Votre art, que ce soit la danse, le chant, la musique, la sculpture, la peinture, le poème, le jeu et j'en passe !

Rang :

Les compétences d'un barde s'élargiront selon son rang, pour monter en rang il faut simplement augmenter sa réputation auprès de tous et être reconnu pour son art !



Prestation

Chanson, poème, pièce instrumentale, conte, légende, etc. d'une durée approximative de deux minutes ou plus, interprété par le barde devant un auditoire.

De plus, le barde est libre de choisir si oui ou non sa prestation aura un effet en jeu.

Il peut ainsi se produire en spectacle tout simplement pour le plaisir.

***** Lorsqu'un barde performe devant un publique de 10 personnes ou dévoile une de ses œuvres pour la première fois devant 5 personnes, ce dernier reçoit 1 point de gloire automatique. Le barde peut recevoir un point de gloire par cette méthode seulement une fois par heure. *****

Plus d'une prestation peuvent avoir le même effet, tant que celle-ci soit appliquée dans un contexte approprié.

Par exemple, un barde pourrait connaître deux chants de taverne et les utiliser pour sa compétence de Chanson à boire.

Il est à prendre en compte qu'aucune magie ou "effet" peut être imputable directement au barde, ainsi accuser un barde de nous avoir "fait danser contre notre volonté" est décidément stupide et ne sera jamais pris au sérieux !

Il est cependant possible de résister aux compétences d'un barde en utilisant un cri défensif.

Compétences de base :

Catharsis* :

Lors de. Sa prestation, le barde évoque chez un membre de son public des émotions particulières, que celui-ci exprimera à sa façon.

L'effet de la prestation dépend de l'œuvre interprétée.

Par exemple, un air triste peut inspirer la peine et la nostalgie à l'auditeur, tandis qu'une chanson grivoise peut inspirer rire et légèreté.

**L'effet de catharsis, du grec κάθαρσις, signifie « purification ». Il s'agit de la purification des émotions par un moyen artistique ou dramatique.*

Faveur :

Le barde peut dédier une de ses prestations à une personne du public et, si celle-ci l'a écouté avec attention, il peut lui demander une faveur.

La cible de la faveur a envie de rendre ce service au barde ; toutefois, elle conserve toute sa tête et n'agira pas de façon à se mettre en danger.

Chanson à boire :

En interprétant une chanson à boire ou toute autre prestation équivalente, le barde peut inciter son public à trinquer et prendre un verre.

Rumeurs:

Présents dans les tavernes et sur les grands chemins, les bardes sont souvent au courant des derniers potins et ragots qui circulent. Ainsi, ils sont souvent les premiers à être au courant des rumeurs.

Compétences avancées de barde célèbre :

Artiste confirmé :

Le barde jouissant désormais de bonnes expérience et réputation, l'effet de ses compétences de base qui n'affectaient qu'une seule personne peuvent maintenant en toucher trois.



Charme :

Au bout d'une prestation réussie, le barde peut choisir un membre du public qu'il charmera.

Pour une durée d'un cycle, la cible sera sous son charme. Ce qui veut dire que ce dernier prendra le barde en haute estime, le respectera grandement et le considérera comme un ami.

Courage :

Après une prestation dans laquelle le barde aura incité son public à la bravoure, l'un des membres du public sera immunisé à la peur pour la prochaine heure.

Convalescence :

Le barde peut veiller des personnes convalescentes en leur faisant des prestations calmes pendant quinze minutes.

Ainsi apaisées, les cibles voient leur temps de convalescence diminué de moitié (30 minutes).



Savoir bardique :

Au fil de ses aventures, le barde en apprend beaucoup sur le monde et son histoire. Il accumule donc une vaste connaissance générale, sur des sujets variés.

Permet de poser une question à l'animation par lune. Et une en inter-Gn.

Transfert :

Le barde après avoir scandé la gloire ou un acte intéressant d'une cible, ce dernier est apte à lui transférer l'un de ses points de gloire.

Compétences de maîtres-bardes :

Maîtrise de son art

Puisque le barde est maintenant maître de sa discipline, l'effet de ses prestations peut dorénavant affecter l'ensemble du public, tant que celui-ci se trouve à portée.

Confidence :

Les bardes s'alimentent souvent des intrigues politiques ou des histoires sombres et mystérieuses pour alimenter leurs créations.

Avec le temps, ils ont donc appris à soutirer des informations parfois bien juteuses pour le bon plaisir de leur public, ou pour les troquer contre d'autres nouvelles.

Pour utiliser la compétence Confidence, le barde doit utiliser cette formulation :

Par le savoir des bardes, dites-moi en toute confiance...

Ce qui mènera son interlocuteur à lui débiller les informations que le barde demande. Ne peut être utilisé qu'une fois par conversation.

Mensonge :

Les bardes sont souvent ceux qui écrivent l'histoire, mais la vérité ne fait pas toujours les meilleures légendes.

Ils ont donc développé avec le temps une aptitude à intégrer de la fantaisie à leur discours, s'éloignant de plus en plus de l'histoire originale, et la faisant accepter comme véritable par tous et chacun.

Deux effets :

*-immunité aux
sorts/potions de vérité*

*-après que le barde ait
formulé son mensonge, il
dit : Par mes talents de
barde, tu es convaincu que
je te dis la vérité, cela
marche seulement si la
personne n'a pas vue la
situation dont le barde
parle. Utilisable seulement
une fois par heure.*

Tambour de guerre :

S'il suit une formation miliaire sur le front en les accompagnants d'un chant ou d'un instrument, le barde leur accorde un cri défensif ou un cri de guerre, utilisable seulement une fois par cycle et les soldats ne peuvent utiliser la compétence que si le barde joue.

Chanson d'amour :

En interprétant une chanson d'amour ou toute autre prestation équivalente, le barde peut séduire un membre de son public qui se sentira amoureux de lui pour une durée d'une lune.

L'enchantement :

L'application de la magie pour les non-initiés et les idiots

L'enchantement n'est pas un métier ni une école en soi.

Nous le mettons ici seulement pour faire comprendre aux gens qu'il est possible d'enchanter des objets avec des effets à charge, temporaires ou permanent, ce processus nécessite des composantes magiques, un rituel et divers sacrifices en années de vie, âme, sang et autre.

Utilisez votre imagination et plus vous dépenser plus l'objet risque d'être puissant.

Contactez l'organisation lorsque vous désirez enchanter un objet.

Voici Muscade notre mascotte qui dort pour des raisons évidentes.

