



# Manuel des Connaissances

Anthropologie  
Chirurgie  
Déplacement silencieux  
Doctrines de la magie de base  
Doctrines des extérieurs  
Doctrines des mythes et légendes  
Doctrines martiales de base  
Doctrines psychiques de base  
Étiquette  
Géographie  
Herboristerie de base  
Langage gestuel  
Langue: Arcanique  
Langue: Commun du centre  
Langue: Dialecte de l'Est  
Langue: Dialecte des petites gens  
Langue: Dialecte du Sud  
Langue: Drowisme  
Langue: Elfisme  
Langue: Géantisme  
Langue: Goblinoïde  
Langue: Orcish  
Langue: Spiritien  
Lecture astrale  
Maître-Armurier Armure Lourde  
Maître-Bucheron  
Maître-Ciercier  
Maître-Cuisinier  
Maître-Forgeron Arc  
Maître-Forgeron Arme de Jet  
Maître-Forgeron Dague  
Maître-Forgeron Hache  
Maître-Lapidaire  
Maître-Papetier  
Maître-Souffleur de verre  
Maniement des armes à feu  
Maniement des armes de jet  
Maniement des armes du peuple  
Maniement des boucliers  
Maniement des épées  
Maniement des masses  
Métier du peuple : Armurier  
Métier du peuple : Bucheron

Biologie  
Construction d'armes de siège  
Doctrines de la magie avancées  
Doctrines de la magie parfaite  
Doctrines des guildes  
Doctrines martiales avancées  
Doctrines psychiques avancées  
Égorgement  
Gemmologie  
Herboristerie avancée  
Langage animal  
Langage Runique  
Langue: Célestial  
Langue: Démonisme  
Langue: Dialecte de l'Ouest  
Langue: Dialecte du Nord  
Langue: Draconique  
Langue: Élémentale  
Langue: Féérique  
Langue: Gnomisme  
Langue: Nainisme  
Langue: Primalien  
Langue: Sylvestrien  
Maître-Armurier Armure légère  
Maître-Artiste  
Maître-Chasseur  
Maître-Couturier  
Maître-Ferblantier  
Maître-Forgeron Arme d'Hast  
Maître-Forgeron Arme du Peuple  
Maître-Forgeron Épée  
Maître-Forgeron Masse  
Maître-Mineur  
Maître-Pêcheur  
Maniement des arcs  
Maniement des armes d'Hast  
Maniement des Armes de Siège  
Maniement des armes naturelles  
Maniement des dagues  
Maniement des haches  
Mathématiques  
Métier du peuple : Artiste  
Métier du peuple : Chasseur

Métier du peuple : Ciergier  
Métier du peuple : Cuisinier  
Métier du peuple : Forgeron  
Métier du peuple : Mineur  
Métier du peuple : Pêcheur  
Rituel Magique  
Théologie avancée (ombre)  
Théologie de base

Métier du peuple : Couturier  
Métier du peuple : Ferblantier  
Métier du peuple : Lapidaire  
Métier du peuple : Papetier  
Métier du peuple : Souffleur de verre  
Théologie avancée (lumière)  
Théologie avancée (ordre)

## Anthropologie

---

Le personnage connaît les différents peuples et tribus existantes sur son continent d'origine, leurs coutumes, mode de vie, ressources principales, etc.

## Biologie

---

Le personnage est capable d'identifier, de manière générale, la plupart des fonctions vitales d'un organisme vivant. Il connaît les interactions généralisées entre divers parties du corps. Par exemple, il saura reconnaître sommairement où sont situés les organes vitaux (coeur, cerveau, poumons, estomac, intestins, etc.) et à quoi ils servent à l'organisme.

## Chirurgie

---

**Pré requis :** Biologie

Cette connaissance permet au personnage d'ouvrir la plaie d'un patient afin de mieux le guérir. La guérison des premiers secours du personnage sera doublée s'il prend le double du temps normale et qu'il utilise une petite lame pour l'aider.

## Construction d'armes de siège

---

**Pré requis :** Mathématiques

Donne au personnage les connaissances nécessaires à la construction d'une arme de siège. Sont considérées comme étant arme de siège les balistes, catapultes, trébuchets, canons et autre armes de fort calibre.

## Déplacement silencieux

---

Le personnage possédant cette capacité sait comment se déplacer silencieusement lorsqu'il est camouflé. Il peut le faire à raison de 1 pas par 2 secondes.

## Doctrines de la magie avancé

---

**Pré requis :** Doctrines de la magie de base

Donne au personnage une connaissance approfondie des arcanes, des sphères, des essences et des sortes de magies connues. Le personnage connaît également les runes, cercles et courants magiques, mais pas en profondeur. Il connaît les différentes capacités magiques et types d'incantations. Il connaît les classes des hommes des arcanes et les pouvoirs de celles-ci. Il peut aussi lire et utiliser les parchemins magiques. Se référer au Manuel des sorts.

## Doctrine de la magie de base

---

Le personnage comprend le fonctionnement de la magie et connaît l'existence des différentes sphères et essences magiques. Il sait reconnaître, lorsqu'il est la cible d'un sortilège, la nature et la sphère de ce dernier. Il connaît les incantations d'appel et les mots de pouvoirs des différents sorts. Se référer au Manuel des sorts.

## Doctrine de la magie parfaite

---

**Pré requis :** Doctrine de la magie avancé

Le personnage connaît l'existence et l'emplacement des courants magiques et la façon adéquate de les utiliser. Donne également au personnage une connaissance des cercles magiques existants et permet aussi de les utiliser, s'il est un homme des arcanes. Cela ne permet toutefois pas de les créer.

## Doctrine des extérieurs

---

Le personnage détient une connaissance approfondie des Démons, Diables et créatures célestes. Il connaît leur habitat, leur mode de vie, leurs coutumes. Il sait aussi comment se comporter en leur présence afin de ne pas les offusquer.

## Doctrine des guildes

---

Donne au personnage une connaissance des guildes des plus connues (ou les moins secrètes), ainsi que leur modes de fonctionnement, leur localisation approximative.

## Doctrine des mythes et légendes

---

Avec cette connaissance, le personnage connaît plusieurs légendes et mythes qui circulent parmi les divers peuples existants. Permet aussi de savoir quelques faiblesses sur certains monstres s'il y a eu suffisamment de légendes sur ceux-ci (ex : vampire, troll).

## Doctrine martiale avancée

---

**Pré requis :** Doctrine martiale de base

Le personnage connaît aussi l'existence des classes de prestige et surclasses martiales et il peut les reconnaître s'il voit une démonstration de puissance de la part de celles-ci.

## Doctrīne martiale de base

---

Cette connaissance permet au personnage d'avoir une id e des diff erents enseignements martiaux possibles. Il connaît les classes de base de guerre et les pouvoirs de celles-ci. Il connaît aussi les capacit es martiales en d etails et leur effet respectifs. Le personnage connaît aussi les diff erentes arm es et milices et peut les reconnaître   leurs symboles. Il connaît approximativement les politiques et m ethodes de ces arm es.

## Doctrīne psychique avanc ee

---

**Pr e requis :** Doctrīne psychique de base

Le personnage a une connaissance accrue en mati ere de pouvoirs psychiques. Il est capable de diff erencier les types d'utilisateurs de ces pouvoirs (psion, mentaliste, etc). De plus, il est capable de distinguer comment interagir efficacement avec les cr eatures ayant acc es   ces pouvoirs.

## Doctrīne psychique de base

---

Cette connaissance permet au personnage de reconnaître une manifestation psychique lorsqu'il y a lieu. Elle permet aussi de reconnaître les diff erentes techniques utilis ees par les utilisateurs de ces pouvoirs; concentration des chakras, relaxation, etc. Enfin, elle permet de reconnaître les diff erents pouvoirs psychiques utilis es par les adeptes et saura reconnaître sommairement qui est la cible d'un pouvoir psychique, qui l'utilise, de quelle mani ere, etc.

##  gorgement

---

**Pr e requis :** Biologie

Cette connaissance permet au personnage d' gorger un autre personnage, en utilisant une arme tranchante de petite taille. Le personnage causera des d eg ats  quivalents   2X les d eg ats de son attaque sournoise. Le personnage doit observer sa cible 30 secondes avant de performer l' gorgement. Cette attaque doit  tre perform ee de dos, avec une petite arme, et si vous avez acc es   la gorge d'une victime. \*\*Aucun coup r eel ne doit  tre port e   la gorge! Ne faites que d eposer votre arme sur ses  paules et simulez un mouvement qui tranche la gorge.\*\*

##  tiquette

---

Le personnage peut, avec cette connaissance, reconnaître les sceaux et symboles royaux et/ou nobles. Il connaît aussi le comportement   adopter en pr esence de la noblesse. Il sait se comporter correctement et avec dignit e. Cette connaissance est aussi utilis ee avec contrefa on pour faire des faux documents.

## Gemmologie

---

Cette connaissance permet de reconnaître la valeur des gemmes et pierres précieuses, la nature et l'apparence de celles-ci. Certaines pierres précieuses sont taillées de différentes façons, augmentant leur valeur. Cette capacité peut aussi être utilisée en conjonction avec contrefaçon pour faire de fausses gemmes. Le personnage peut reconnaître ces dernières s'il possède une alerte plus élevée que la force de la contrefaçon.

Les valeurs des pierres sont calculées en florins d'argent (pierre brute / pierre taillée):

Quartz multicolore = 5 / 10

Jade, Grenat = 10 / 25

Topaze, Opale de feu = 20 / 50

Émeraude, Saphir = 40 / 100

Améthyste = 60 / 150

Rubis = 120 / 300

Diamant = 240 / 600

## Géographie

---

Le personnage connaît à présent les régions, frontières et capitales de chaque terre seigneuriale de son continent d'origine. Il a aussi une connaissance générale des écosystèmes de chaque région et il peut utiliser une carte sans avoir besoin d'une boussole. Permet, avec contrefaçon, de faire des fausses cartes.

## Herboristerie avancée

---

**Pré requis :** Herboristerie de base

Le joueur peut avoir accès à la catégorie "Herboristerie avancé" dans le manuel des compléments.

## Herboristerie de base

---

Le joueur peut avoir accès à la catégorie "Herboristerie de base" dans le manuel des compléments.

## Langage animal

---

Celui qui possède ce langage peut communiquer avec tous les animaux de la forêt. Ainsi, les animaux comprendront parfaitement le druide, et vice-versa.

## Langage gestuel

---

Permet au personnage de communiquer de façon gestuelle avec d'autres personnages qui possèdent cette connaissance avec des gestes. Elle ne permet de donner QUE des ordres simples, pas de faire de longues discussions.

## Langage Runique

---

**Pré requis :** Doctrine de la magie de base

Cette connaissance permet de lire et écrire toutes les runes magiques existantes. Se référer au complément de la magie.

## Langue: Arcanique

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.

## Langue: Célestial

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.

## Langue: Commun du centre

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.

## Langue: Démonisme

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.

## Langue: Dialecte de l'Est

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.

## Langue: Dialecte de l'Ouest

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.



Langue: Dialecte des petites gens

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.

Langue: Dialecte du Nord

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.

Langue: Dialecte du Sud

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.

Langue: Draconique

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.

Langue: Drowisme

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.

Langue: Élémentale

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.

Langue: Elfisme

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.

Langue: Féérique

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.

Langue: Géantisme

---

Le personnage sait parler la langue choisie.

Langue: Gnomisme

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.

Langue: Goblinoïde

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.

Langue: Nainisme

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.

Langue: Orcish

---

Le personnage sait parler et écrire la langue choisie.

Langue: Primalien

---

Le personnage sait parler la langue choisie.

Langue: Spiritien

---

Le personnage sait parler la langue choisie.

Langue: Sylvestrien

---

Le personnage sait parler la langue choisie.

Lecture astrale

---

Permet au personnage de passer une heure à regarder les étoiles et le ciel et d'avoir un signe du destin. Le joueur ne reçoit pas toujours un signe. Ce signe est souvent vague et c'est au personnage de l'interpréter. Note : le joueur doit voir un animateur et lui demander s'il reçoit un signe.

## Maître-Armurier Armure légère

---

**Pré requis :** Métier du peuple : Armurier

L'armurier est passé maître dans l'art de la forge et sait comment fabriquer des armures de type légères de meilleures qualité. Les armures de type légères forgées d'une main de maître bénéficie d'un bonus de +1 à la classe d'armure.

## Maître-Armurier Armure Lourde

---

**Pré requis :** Métier du peuple : Armurier

L'armurier est passé maître dans l'art de la forge et sait comment fabriquer des armures de type lourdes de meilleures qualité. Les armures de type lourdes forgées d'une main de maître bénéficie d'un bonus de +1 à la classe d'armure.

## Maître-Artiste

---

**Pré requis :** Métier du peuple : Artiste

Fonctionne comme "Artiste", sauf que la maîtrise de son art lui permet de faire des objets vallant 15 florins d'argent par 15 minutes de création investi.

## Maître-Bucheron

---

**Pré requis :** Métier du peuple : Bucheron

Le maître bucheron pourra maintenant récolté 5 unité de bois pour 30 minutes de travail.

## Maître-Chasseur

---

**Pré requis :** Métier du peuple : Chasseur

Le maître-chasseur pourra maintenant récolter 5 unité de cuire pour 30 minutes de travail OU 3 unité de ration pour 30 minutes de travail OU 4 unité de graisse animal pour 30 minutes de travail.

## Maître-Ciergier

---

**Pré requis :** Métier du peuple : Ciergier

Le maître-Ciergier pourra maintenant récolter 8 chandelle pour 30 minutes de travail avec la même quantité de graisse animal ou 4 torche en 30 minutes de travail qui resteront allumé pendant 2 heures (Lampe de poche permise pour la durée)

## Maître-Couturier

---

**Pré requis :** Métier du peuple : Couturier

Le maître-couturier pourra maintenant récolter 4 unité de cordes de 10 pieds pour 30 minutes de travail OU 3 unité de tissu pour 30 minutes de travail OU un ensemble de vêtement commun (Pantalon et chemise) pour 30 minutes de travail en utilisant 1 unité de tissu.

## Maître-Cuisinier

---

**Pré requis :** Métier du peuple : Cuisinier

Le maître cuisinier est si habile en cuisine qu'il peut se permettre, avec des quantités réduites de rations, de créer un repas pouvant nourrir plusieurs personnes. Il peut donc, avec 1 ration de viande ou poisson et 1 d'herbes, créer un repas pouvant nourrir 4 personnes. Il aura besoin d'un feu adéquat, ainsi que d'un chaudron et des instruments de cuisine.

## Maître-Ferblantier

---

**Pré requis :** Métier du peuple : Ferblantier

Le maître-Ferblantier pourra maintenant récolter 2 outils pour 30 minutes de travail et en utilisant 1 unité de bois et 1 unité de fer. Donc, tout métier du peuple demandant un outil spécifique pour accomplir sa production devra les obtenir par la main d'un ferblantier.

## Maître-Forgeron Arc

---

**Pré requis :** Métier du peuple : Forgeron

Le maître-forgeron est passé maître dans l'art de la forge et sait comment fabriquer toute forme d'arcs de meilleures qualité. Les arcs forgées d'une main de maître bénéficie d'un bonus de +1 Dégât.

## Maître-Forgeron Arme d'Has

---

**Pré requis :** Métier du peuple : Forgeron

Le maître-forgeron est passé maître dans l'art de la forge et sait comment fabriquer toute forme d'armes d'has de meilleures qualité. Les armes d'has forgées d'une main de maître bénéficie d'un bonus de +1 Dégât.

## Maître-Forgeron Arme de Jet

---

**Pré requis** : Métier du peuple : Forgeron

Le maître-forgeron est passé maitre dans l'art de la forge et sait comment fabriquer toute forme d'armes de jet de meilleures qualité. Les armes de jet forgées d'une main de maitre bénéficie d'un bonus de +1 Dégât. (Pas la haches de jet)

## Maître-Forgeron Arme du Peuple

---

**Pré requis** : Métier du peuple : Forgeron

Le maître-forgeron est passé maitre dans l'art de la forge et sait comment fabriquer toute forme d'armes du peuple de meilleures qualité. Les armes du peuple forgées d'une main de maitre bénéficie d'un bonus de +1 Dégât.

## Maître-Forgeron Dague

---

**Pré requis** : Métier du peuple : Forgeron

Le maître-forgeron est passé maitre dans l'art de la forge et sait comment fabriquer toute forme de dagues de meilleures qualité. Les dagues forgées d'une main de maitre bénéficie d'un bonus de +1 Dégât.

## Maître-Forgeron Épée

---

**Pré requis** : Métier du peuple : Forgeron

Le maître-forgeron est passé maitre dans l'art de la forge et sait comment fabriquer toute forme d'Épées de meilleures qualité. Les Épées forgées d'une main de maitre bénéficie d'un bonus de +1 Dégât.

## Maître-Forgeron Hache

---

**Pré requis** : Métier du peuple : Forgeron

Le maître-forgeron est passé maitre dans l'art de la forge et sait comment fabriquer toute forme de haches de meilleures qualité. Les haches forgées d'une main de maitre bénéficie d'un bonus de +1 Dégât.

## Maître-Forgeron Masse

---

**Pré requis** : Métier du peuple : Forgeron

Le maître-forgeron est passé maitre dans l'art de la forge et sait comment fabriquer toute forme de masses de meilleures qualité. Les masses forgées d'une main de maitre bénéficie d'un bonus de +1 Dégât.

## Maître-Lapidaire

---

**Pré requis :** Métier du peuple : Lapidaire

Un diamant brut n'a aucune valeur s'il n'a pas séjourné entre les mains d'un lapidaire qui l'aurait poli et taillé afin d'en faire une pièce unique de grande valeur.

Après 4 heures de travail minutieux, le lapidaire aura taillé 1 unité de : Améthyste brute.

Après 8 heures, il aura taillé 1 unité de : Rubis brut.

Après 16 heures, il aura taillé 1 unité de : Diamant brut.

Pour faire son travail, le lapidaire a besoin d'outils de haute précision (Voir Ferblantier) et d'une source de lumière.

## Maître-Mineur

---

**Pré requis :** Métier du peuple : Mineur

Retournant le sol et s'enfonçant sous terre dans les innombrables galeries des mines, ils sont de loin les plus essentiels aux avancées technologiques. Les métaux et minerais qu'ils extraient de la terre sont essentiels à la fabrication de nombreux objets mais leur métier n'est pas sans risque.

Après 2 heures de minage, le mineur récoltera 1 unité de : Adamantium ou Vorpallium.

Après 4 heures, il récoltera 1 unité de : Mithril, Solcium ou Améthyste brute.

Après 8 heures, il récoltera 1 unité de : Rubis brut.

Après 16 heures, il récoltera 1 unité de : Diamant brut.

Pour faire son travail, le mineur a besoin d'un pique ou d'une pelle (Voir Ferblantier), d'une source de lumière et d'être dans une mine.

## Maître-Papetier

---

**Pré requis :** Métier du peuple : Papetier

Le maître-papetier pourra maintenant récolter 5 feuilles de papier pour 30 minutes de travail et en utilisant 1 unité de bois qui pourra produire 10 feuilles avec la même unité OU 1 feuille de papier parchemin (Pour y transcrire des incantations) pour 30 minutes de travail et en utilisant 1 unité de bois qui pourra produire 3 feuilles avec la même unité.

## Maître-Pêcheur

---

**Pré requis :** Métier du peuple : Pêcheur

Le maître-pêcheur pourra maintenant récolter 2 unités de ration pour 30 minutes de travail ou une perle en une heure.

## Maître-Souffleur de verre

---

**Pré requis :** Métier du peuple : Souffleur de verre

Le maître-souffleur de verre récoltera 5 fioles pour 30 minutes de travail et en utilisant un tube à souffler qui sera réutilisable par la suite pour 5 autres fioles OU il récoltera 2 bouteilles (Bouteille de vin) pour 30 minutes de travail en utilisant un tube à souffler qui sera réutilisable par la suite pour 2 autres bouteilles.

## Maniement des arcs

---

Permet au personnage d'utiliser les armes suivantes: Arc court, Arc long, Arbalète. Sans le maniement d'une arme ou d'un bouclier un personnage fait toujours un maximum de 1 point de dégât avec cette arme.

## Maniement des armes à feu

---

Permet au personnage d'utiliser les armes suivantes: Pistolet, Arquebuse. Sans le maniement d'une arme ou d'un bouclier un personnage fait toujours un maximum de 1 point de dégât avec cette arme.

## Maniement des armes d'Hast

---

Permet au personnage d'utiliser les armes suivantes: Hallebarde, Lance, Épieu, Faux. Sans le maniement d'une arme ou d'un bouclier un personnage fait toujours un maximum de 1 point de dégât avec cette arme.

## Maniement des armes de jet

---

Permet au personnage d'utiliser les armes suivantes: Dague de jet, Hache de jet, Marteau de jet et la sarbacane. Sans le maniement d'une arme ou d'un bouclier un personnage fait toujours un maximum de 1 point de dégât avec cette arme.

## Maniement des Armes de Siège

---

**Pré requis :** Mathématiques

Permet au personnage d'utiliser les armes suivantes: Baliste, Catapulte, Canon. Sans le maniement de ces armes, le personnage ratera automatiquement sa cible.

## Maniement des armes du peuple

---

Permet au personnage d'utiliser les armes suivantes: Sarbacane, Fronde, Gourdin, Bâton, Pelle, Pioche et Faucille. Sans le maniement d'une arme ou d'un bouclier un personnage fait toujours un maximum de 1 point de dégât avec cette arme.

## Maniement des armes naturelles

---

Permet au personnage d'utiliser ses armes naturelles au combat. Les poings et les pieds ne doivent jamais être utilisés et ne causent aucuns dégâts. Sans le maniement d'une arme ou d'un bouclier un personnage fait toujours un maximum de 1 point de dégât avec cette arme.

## Maniement des boucliers

---

Permet au personnage d'utiliser les boucliers suivants: Rondache, Bouclier moyen, Pavois. Sans le maniement d'une arme ou d'un bouclier un personnage fait toujours un maximum de 1 point de dégât avec cette arme. Note: Un bouclier ne peut pas être désarmé. Note: Un mage ne pas lancer de sortilège s'il tient un bouclier sans savoir le manier

## Maniement des dagues

---

Permet au personnage d'utiliser les armes suivantes: Dague, Dague de jet. Sans le maniement d'une arme ou d'un bouclier un personnage fait toujours un maximum de 1 point de dégât avec cette arme.

## Maniement des épées

---

Permet au personnage d'utiliser les armes suivantes: Épée longue, Épée courte, Épée bâtarde, Épée à 2 mains. Sans le maniement d'une arme ou d'un bouclier un personnage fait toujours un maximum de 1 point de dégât avec cette arme.

## Maniement des haches

---

Permet au personnage d'utiliser les armes suivantes: Hache de guerre, Hache à 2 mains, Hache de jet. Sans le maniement d'une arme ou d'un bouclier un personnage fait toujours un maximum de 1 point de dégât avec cette arme.



## Maniement des masses

---

Permet au personnage d'utiliser les armes suivantes: Marteau de guerre, Marteau à 2 mains, Masse d'arme, Masse à 2 mains, Fléau. Sans le maniement d'une arme ou d'un bouclier un personnage fait toujours un maximum de 1 point de dégât avec cette arme.

## Mathématiques

---

Le personnage connaît l'algèbre et peut faire toutes les opérations mathématiques possibles : théorèmes pythagoriciens, les fonctions de toutes sortes, la trigonométrie, même les dérivées et intégrales! Il possède aussi une géométrie perfectionnée et peut donc faire de l'architecture. Note: sans cette connaissance, un personnage est capable de faire les opérations simples (addition, soustraction, multiplication et division) et sait compter jusqu'à cent.

## Métier du peuple : Armurier

---

Sans ces fiers-à-bras, peu d'armure existeraient. Sachant comment fonctionne correctement la forge, ils sont capables d'utiliser des ressources métalliques afin de produire divers matériaux/structure de métal. Celui-ci fabriquera des boucliers et des armures de toute sorte. (Pour une liste détaillée des armures et boucliers ainsi que le temps et les matériaux nécessaires à leur fabrication voir le manuel des compléments)

## Métier du peuple : Artiste

---

Permet de faire de l'art. L'artiste peut donner une valeur monétaire de 10 florin d'argent par 30 minutes de création qu'il passe sur un objet (il doit tout de même disposer des matériaux bruts). Ex : Il peut faire de la littérature (poèmes, récits), des bijoux, des sculptures, des peintures, etc.

## Métier du peuple : Bucheron

---

Ces grands gaillards généralement bien bâtis parcourent les forêts pour en extraire la principale ressource, le bois. Ils abattent conifères et feuillus autant pour le chauffage que pour la construction. Le bucheron récoltera 3 unités de bois en 30 minutes de travail. Pour ce faire, il aura besoin d'une hache à fendre et non d'une hache de combat. (Voir ferblantier)

## Métier du peuple : Chasseur

---

Le pied léger et les mouvements souples et sans bruits, ces gens ont compris que le plus grand prédateur n'est pas un animal. Ils sont versés dans l'art de traquer le gibier pour la nourriture et la fourrure qu'ils en retirent. Le chasseur récoltera 2 unités de cuir OU 1 ration pour 30 minutes de travail OU 2 unité de graisse animal en 30 minutes de travail. Il aura besoin d'une arme qu'il pourra manier pour chasser.

## Métier du peuple : Ciergier

---

Que serait le quotidien si tous devaient s'arrêter à la tombée du jour. En utilisant divers procédés dont la graisse animale, ils arrivent à créer une source d'éclairage artificiel rendant la vie plus aisée. le ciergier récoltera 4 chandelles pour 30 minutes de travail et en utilisant 1 unité de graisse animal qui sera dépensé uniquement pour ces 4 chandelles. OU il récoltera 2 torches qui éclaireront pendant 1 heure chacune (Utilisation de la lampe de poche permise) pour 30 minutes de travail et en utilisant 1 unité de bois et 1 unité de graisse animal. Il aura besoin de récipients métalliques et de supports lors du processus de fabrication. (Voir Ferblantier)

## Métier du peuple : Couturier

---

Parfois la nature peut nous offrir plus que ce que l'on croit. Le couturier a appris à utiliser les fibres naturelles pour produire différents matériaux. Le couturier récoltera 2 unité de cordes de 10 pieds pour 30 minutes de travail OU 1 unité de tissu pour 30 minutes de travail OU un ensemble de vêtement commun (Pantalon et chemise) pour 30 minutes de travail en utilisant 2 unité de tissu. Pour ce faire il aura besoin de différent outil pour arriver à ses fins. (Voir ferblantier)

## Métier du peuple : Cuisinier

---

Le cuisinier est apte à modifier des rations normales (poisson, viande, herbes) et de les transformer en un repas digne de ce nom. ainsi, en utilisant 1 ration de viande ou poisson et 1 ration d'herbes, et en passant 30 minutes à préparer son repas, il pourra nourrir 3 personnes. Il aura besoin d'un feu adéquat ainsi que d'un chaudron et d'outils de cuisine pour y arriver.

## Métier du peuple : Ferblantier

---

Ils sont derrière mille et un objets peuplant le quotidien. Tout chaudron, ustensile, outils, ferrures et autres ont été façonnés par un ferblantier. Malgré tout, ses connaissances sur les métaux autre que le fer demeurent limitées. Celui-ci récoltera 1 outil pour 30 minutes de travail et en utilisant 1 unité de bois et 1 unité de fer. Donc, tout métier du peuple demandant un outil spécifique pour accomplir sa production devra les obtenir par la main d'un ferblantier. Le ferblantier pourra fabriquer différents outils du quotidien en 30 minutes de travail et en utilisant 1 unité de métal.

## Métier du peuple : Forgeron

---

Sans ces fiers-à-bras, peu d'armes existeraient. Sachant comment fonctionne correctement la forge, ils sont capables d'utiliser des ressources métalliques afin de produire divers matériaux/structure de métal. Celui-ci fabriquera des armes de toute sorte. (Pour une liste détaillé des armes ainsi que le temps et les matériaux nécessaire à leur fabrication voir le manuel des compléments)

## Métier du peuple : Lapidaire

---

Un diamant brut n'a aucune valeur s'il n'a pas séjourné entre les mains d'un lapidaire qui l'aurait poli et taillé afin d'en faire une pièce unique de grande valeur.

Après 30 minutes de travail minutieux, le lapidaire aura taillé 1 unité de : Quartz brut.

Après 1 heure, il aura taillé 1 unité de : Jade brute ou Grenat brut.

Après 2 heures, il aura taillé 1 unité de : Opale de jeu brut ou Topaze brute.

Après 4 heures, il aura taillé 1 unité de : Émeraude brute ou Saphir brut.

Pour faire son travail, le lapidaire a besoin d'outils de haute précision (Voir Ferblantier) et d'une source de lumière.

## Métier du peuple : Mineur

---

Retournant le sol et s'enfonçant sous terre dans les innombrables galeries des mines, ils sont de loin les plus essentiels aux avancées technologiques. Les métaux et minerais qu'ils extraient de la terre sont essentiels à la fabrication de nombreux objets mais leur métier n'est pas sans risque.

Après 30 minutes de minage, le mineur récoltera 1 unité de : Or, Argent ou Quartz brut.

Après 1 heure, il récoltera 1 unité de : Fer, Jade brute ou Grenat brut.

Après 2 heures, il récoltera 1 unité de : Opale de jeu brut ou Topaze brute.

Après 4 heures, il récoltera 1 unité de : Émeraude brute ou Saphir brut.

Pour faire son travail, le mineur a besoin d'un pique ou d'une pelle (Voir Ferblantier), d'une source de lumière et d'être dans une mine.

## Métier du peuple : Papetier

---

Connaisseur des procédés divers pour rendre les fibres lisses et fines ou le cuir assez souple pour qu'on y consigne son savoir. Le papetier récoltera 5 feuilles de papier pour 30 minutes de travail et en utilisant 1 unité de bois OU 1 feuille de papier parchemin (Pour y transcrire des incantations)pour 30 minutes de travail et en utilisant 1 unité de bois. Le papetier aura besoin de tamis et d'outil spécifique pour le procédé. (Voir ferblantier)

## Métier du peuple : Pêcheur

---

Bien qu'un très grand nombre d'entre eux soient également d'excellents marins, certains préfèrent pêcher les pieds sur la terre ferme. Quoiqu'il en soit, les lacs et rivières possèdent peu de secrets qu'ils ne connaissent pas. Le pêcheur récoltera 1 ration ou un coquillage pour 30 minutes de travail. Il aura besoin d'une canne à pêche. (Voir ferblantier)

## Métier du peuple : Souffleur de verre

---

En utilisant diverses techniques bien gardées, le souffleur de verre arrive à façonner des contenants de toutes formes pour des usages multiples. De la petite éprouvette de l'alchimiste à la flasque d'alcool profonde d'un nain, tout item du genre passe par lui. Le verrier récoltera 5 fioles pour 30 minutes de travail et en utilisant un tube à souffler qui sera inutilisable par la suite. Le verrier devra se procurer un autre tube à souffler pour recommencer son travail OU il récoltera 2 bouteilles (Bouteille de vin) pour 30 minutes de travail (en utilisant un tube à souffler qui sera inutilisable par la suite.) (Voir Ferblantier)

## Rituel Magique

---

**Pré requis :** Doctrine de la magie de base

Le rituel magique est semblable à la cérémonie religieuse. C'est un rituel dirigé envers une entité magique puissante au lieu d'un Dieu. Par exemple, il serait possible de faire un rituel à un dragon. Il est aussi possible de faire un rituel aux forces élémentales. Un rituel demande de la préparation, car il s'agit d'impressionner une entité, d'attirer son regard. La différence majeure entre un rituel et une cérémonie est que le rituel se concentre moins sur la dévotion et davantage sur la maîtrise des arcanes. Il serait normal d'entendre des incantations d'appel durant un rituel magique ou le langage des mages. Il est aussi requis d'offrir quelque chose à l'entité appelée.

Note : le joueur doit voir un animateur et lui demander s'il reçoit un signe.

## Théologie avancée (lumière)

---

**Pré requis :** Théologie de base

Cette connaissance permet d'obtenir de connaissances extrêmement poussées sur le panthéon de la lumière et plus particulièrement son dieu. Le joueur connaît les pouvoirs octroyés par les dieux du panthéon, leurs classes divines, leurs grâces. Il connaît également les lieux de cultes, les personnages importants (évêques, saints, ...) de ce panthéon. Cette connaissance permet aussi de diriger un rituel divin en l'honneur de son dieu, tant qu'il fait partie du panthéon de la lumière. En effet, la connaissance permet de savoir précisément ce qu'exige le dieu lors des rituels faits en son honneur.

## Théologie avancée (ombre)

---

### **Pré requis :** Théologie de base

Cette connaissance permet d'obtenir de connaissances extrêmement poussées sur le panthéon de l'ombre et plus particulièrement son dieu. Le joueur connaît les pouvoirs octroyés par les dieux du panthéon, leurs classes divines, leurs grâces. Il connaît également les lieux de cultes, les personnages importants (évêques, saints, ...) de ce panthéon. Cette connaissance permet aussi de diriger un rituel divin en l'honneur de son dieu, tant qu'il fait partie du panthéon de l'ombre. En effet, la connaissance permet de savoir précisément ce qu'exige le dieu lors des rituels faits en son honneur.

## Théologie avancée (ordre)

---

### **Pré requis :** Théologie de base

Cette connaissance permet d'obtenir de connaissances extrêmement poussées sur le panthéon de l'ordre et plus particulièrement son dieu. Le joueur connaît les pouvoirs octroyés par les dieux du panthéon, leurs classes divines, leurs grâces. Il connaît également les lieux de cultes, les personnages importants (évêques, saints, ...) de ce panthéon. Cette connaissance permet aussi de diriger un rituel divin en l'honneur de son dieu, tant qu'il fait partie du panthéon de l'ordre. En effet, la connaissance permet de savoir précisément ce qu'exige le dieu lors des rituels faits en son honneur.

## Théologie de base

---

Cette connaissance permet au personnage de connaître l'ensemble des dieux, leur description, leur dogmes, leurs alliés et ennemis, ainsi que leur race et avatars.