L'Équipe d'Administration reste ouverte à quelques propositions de Personnages Joueurs concernant des "créations". Elles devront s'intégrer parfaitement dans le lore, seront secondaires et ne bénéficieront d'aucun avantage par rapport aux autres joueurs, auront des malus, seront souvent limitées intellectuellement et autres joyeusetés ! Les propositions alambiquées ou farfelues ont de fortes chances d'être refusées.

Tableau des Races et classes sous RR **(Cliquez dessus pour le consulter)**

LES CLASSES & SOUS-CLASSES

Toutes les classes, sauf les civils, débloquent 5 skills une fois niveau 5.
Ce qui est écrit en vert sont les informations hors RR.

ROUBLARD

¤ Archer (Archer - arbalétrier, pièges)
¤ Voleur/Assassin (Vol à la tire, crochetage / Poison, lancer couteau, chakram) :
- Voleur/assassin corps à corps
- Voleur/assassin distant

¤ Artificier (Spécialiste des armes à feu)

GUERRIER

¤ Protecteur (Guerrier - bouclier)
¤ Conquérant (Guerrier - attaque)
¤ Fine Lame (Guerrier - double-lame)

MAGE

¤ Évocateur (Mage - connaissance)
➜ Doit harmoniser sa magie une fois à l'Enclave

¤ Mage lame (Mage - guerrier)
➜ Doit harmoniser sa magie une fois à l'Enclave

¤ Guérisseur (Mage - soigneur)
➜ Doit harmoniser sa magie une fois à l'Enclave

CIVIL

¤ Commerçant / Diplomate (Spécialiste social, finance, spectacle)
➜ Bonus de langue supplémentaire : 2 *(Total de quatre langues max maîtrisées)*
➜ Bonus de 100% sur l'argent reçu lors des quêtes journalières

➜ Bonus conséquent de jets sociaux vs PNJ seulement.

¤ Artisan (2 Métiers secondaires, crafts de factions)

➜ Accès à un métier secondaire supplémentaire (*Total de un métier principal et deux secondaires)*

➜ Débloque les factions des métiers et sous métiers *(/!\ Mais pas la sous-faction qu'il faudra acquérir via le RP en rejoignant une faction comme indiqué sur le règlement.)*

➜ Création d'items de factions et sous faction selon le métier en suivi RP (Artisanat 28+)

¤ Archéologue (Automates, chercheur de reliques)

➜ Accès à la fabrication des golems et de leur utilisation + fabrication d'autres objets technologique

➜ Accès à la recherche historique (1 jet d'érudition/jour)

➜ Magie utilisable uniquement par le biais de reliques/artefacts (fabricable et chargeable par des MAGES (ou semi-mages))

➜ Débloque le craft des bâtons de niveau T6 *(/!\ Mais pas la sous-faction qu'il faudra acquérir via le RP en rejoignant une faction comme indiqué sur le règlement.)*

RELIGIEUX

➜ **Capacité de défaire la corruption et la malédiction**

➜ **Bénédiction**

¤ Paladin (Prêtre - guerrier)

➜ Devra harmoniser sa foi à son arrivée sur l'Enclave

¤ Ecclésiaste (Prêtre - mage)

➜ Devra harmoniser sa foi à son arrivée sur l'Enclave

¤ Prêtre

➜ Devra harmoniser sa foi à son arrivée sur l'Enclave

EVOLUTION DES PERSONNAGES

Sur l'Enclave il y aura la possibilité d'évolution des personnages. En effet, les non mages pourront acquérir et affiner leurs compétences martiales. Vous aurez ainsi droit à des compétences spéciales. Nous ne voulons pas d'un serveur ou les non mages se sentiraient spoliés.

Contexte RP

Chaque être est capable d'avancer et de progresser dans ses domaines d'autant que votre arrivée sur ces terres aura ébranlé une part en vous.

Toutefois, votre situation physique à l'arrivée correspond au commun. Toute évolution sera le dépassement de soi, de vos limites.

RANGS GUERRIER / ROUBLARD / CIVIL :

A la création du personnage vous aurez un skill puis ensuite :
• Aspirant : + 1 skill (lvl 2) - *Jet d'entraînement : 500*
• Novice : + 1 skill (lvl 3) - *Jet d'entraînement : 750*
• Confirmé : + 1 skill (lvl 4) - *Jet d'entraînement : 1000*
• Maître : + 1 skill (lvl 5) - *Jet d'entraînement : 1 250*

Rappel de règle : Possibilité de faire les 7 jets sur un seul entraînement tous les 7 jours, sans obligation de le faire 1x par jour.

APPRENTISSAGE DES LANGUES

Il vous est possible d'apprendre une nouvelle langue, mais elle ne sera jamais pleinement maîtrisée. Seules les langues maîtrisées dans vos BG le seront.

=> L'apprentissage d'une nouvelle langue nécessite un professeur de la langue concernée,
=> Le professeur possède une maîtrise complète de cette langue,
=> Un roll "Érudition" suivit d'un Screenshot de votre écran complet en suivi-rp, un par leçon.

Gains d'expérience apprentissage langue (/10)	
8+	**Gain de 1 niveau sur l'apprentissage (/10)**
15+	**Gain de 2 niveaux sur l'apprentissage (/10)**

Pour les professeurs de langues : ***Ne plus attribuer de bonus d'apprentissage sauf si échec de l'élève, pour le prochain cours (+2)***

ARCHÉOLOGIE

Étapes fabrications technologiques

- Conception de golems, et autres inventions technologique

(Véhicules mécaniques, petits robots télécommandés, lunettes de vision, etc... En cas d'idées, n'hésitez pas à demander si la conception est réalisable en suivi-rp)

- Jets d'artisanat (28+)

(Il est probable que ça se fasse en plusieurs fois.)

Étapes fabrications bâtons

- Orfèvre > Fabrication d'une gemme lié à l'élément principal du mage (23+)
- Mage > Doit charger sa pierre taillée à un site de noeud élémentaire lié à son éléments/ ses éléments (28+)
- Archéologue > Fabrication du manche (artéfact) (18+)
- Archéologue > Fusion de la gemme élémentaire au manche de bâton (25+)