



DRAGONIUM

ASSOCIATION ZYZOMIS



Le chasseur est Braconnier. Il peut être aussi Ingénieur ou Outilleur.

Le Braconnier collecte tous les catalyseurs cassés.

L'Outilleur répare les catalyseurs cassés pour les rendre utilisables par tous les autres artisans.

Pour exercer son métier, il a besoin d'un catalyseur : un couteau suisse.

L'Ingénieur utilise des objets métalliques préparés par le Forgeron pour installer des pièges dans les forts. Pour exercer son métier, il a besoin d'un catalyseur : un engrenage (la qualité dépend du niveau de l'équipement). Il peut aussi poser des pièges à mâchoire indétectables sur les cases non gardées, qui volent un objet au premier personnage qui passe dessus. Le piège est alors détruit.

OUTILLEUR

Niveau 1

Petits catalyseurs : Petits catalyseurs cassés + Couteau suisse

Niveau 2

Bons catalyseurs : Bons catalyseurs cassés + Couteau suisse

Niveau 3

Catalyseurs de qualité : Catalyseurs de qualité cassés + Couteau suisse

Niveau 4

Catalyseurs de précision : Catalyseurs de précision cassés + Couteau suisse

Niveau 5

Super catalyseurs : Super catalyseurs cassés + Couteau suisse

Niveau 6

Catalyseurs fabuleux : Catalyseurs fabuleux cassés + Couteau suisse

Niveau 7

Catalyseurs de maître : Catalyseurs de maître cassés + Couteau suisse

INGÉNIEUR

PIÈGE

Piège à mâchoire : 1 piège par jour, maximum 5 pièges non déclenchés. Attendre qu'un piège soit déclenché pour pouvoir en poser un autre. L'objet volé part dans la banque du piègeur. Ne peut être posé là où il y a un karma (certaines villes et certains péages). Le piège se pose depuis la page Métier. La liste de pièges posés est affichée sur la page métiers, avec le nom de la région où il se trouve. Si un piège n'est plus dans la liste, c'est que quelqu'un l'a déclenché.

PIÈGES DE FORTERESSES

Ils se construisent depuis l'intérieur des forteresses. Il faut mettre les objets dans le coffre de la guilde et le bouton pour construire ou réparer sera accessible. La construction demande du temps, du bois, de l'ingénierie et des objets. La réparation est moins coûteuse, elle demande moins de temps, moins de points d'ingénierie et pas de bois. Les objets requis restent les mêmes. On peut recharger un piège avant qu'il soit vide mais ça coûte, en

proportion, plus d'ingénierie et de temps que s'il est totalement vide. Seul "Lâchez la Bête !" ne peut pas être rechargé tant que le monstre est en vie devant le fort.

Niveau 1

Miroir mirage (fort niveau 1)

Description : Un mirage se forme, et perturbe la précision des armes de siège.

Effet : L'arme de siège à 50% de chance de rater son coup.

Niveau 2

Muraille élastique (fort niveau 2)

Description : L'élasticité de la muraille lui permet de renvoyer les attaques qu'elle subit.

Effet : L'arme de siège subit 24% des dégâts qu'elle reçoit en plus.

Niveau 3

Mur en mousse (fort niveau 3)

Description : Les murs possèdent maintenant une mousse protectrice qui vient renforcer la défense du fort.

Effet : Le fort obtient une atténuation de 26% des dégâts reçus.

Niveau 4

Pierre descellée (fort niveau 4)

Description : Après avoir subi une attaque, des pierres tombent du fort pour écraser l'arme de siège.

Effet : L'arme de siège subit 28% de dégâts qu'elle reçoit en plus.

Niveau 5

Boule de neige (fort niveau 5)

Description : Après que le fort subit une attaque, celui-ci tire une boule de neige qui paralyse le porteur de l'arme de siège.

Effet : L'arme de siège et le porteur sont paralysés pendant 1 minute.

Niveau 6

Lâchez la bête ! (fort niveau 6)

Description : Un monstre apparaît sur le joueur qui attaque le fort. À chaque fois que quelqu'un attaque le fort, le monstre attaque l'arme de siège tant qu'il n'a pas été tué.

Effet : Empêche les attaques sur le fort tant que la Bête est en vie : l'arme de siège fait 0 dégât mais prend des dégâts par le monstre. Il faut tuer le monstre pour désactiver le piège.

Le fort résiste à 100% des dégâts qui lui sont infligés,

L'arme de siège subit 100% des dégâts qu'elle aurait dû recevoir.

Niveau 7

Dôme magique (fort niveau 7)

Description : Un dôme magique vient protéger le fort contre tous les dégâts qu'il subit jusqu'à ce que celui-ci ne puisse plus encaisser.

Effet : Le fort résiste à 100% des dégâts qui lui sont infligés.

Trappe à ressort (fort niveau 8)

Description : Celui qui attaque le fort se fait éjecter sur une case limitrophe avec l'arme de siège. L'arme prend des dégâts supplémentaires et les dégâts sur le fort sont amoindris.

Effet : L'arme de siège subit 36% des dégâts qu'elle reçoit en plus, et les dégâts de l'arme de siège sur le fort sont réduits de 36%.

Patinoire (fort niveau 9)

Description : L'arme de siège glisse, ce qui perturbe sa précision, et elle subit aussi plus de dégâts à chaque attaque.

Effet : L'arme de siège à 60% de chances de rater son coup et elle subit 38% des dégâts qu'elle reçoit en plus à chaque tirs.

Plouf douve (fort niveau 10)

Description : Une trappe bascule et l'arme de siège tombe dans l'eau, ce qui la paralyse.

Effet : L'arme de siège a 80% de chances de rater son coup et est paralysée pendant 3 minutes après une attaque.