

Manuel Foundations

Version 1

Copyright (c) 2002, 2003

Mythic Entertainment, LLC, GOA.com

Tous droits réservés

Version PDF réalisée par [Alain Neuvens](#)

1. Les bases

1.1. Choses importantes à savoir

Avant d'acheter votre nouvelle maison, voici quelques petites choses importantes à savoir :

- Avoir une maison implique de payer un loyer
- Les maisons et leur loyer peuvent être très coûteux
- Les maisons peuvent être personnelles ou des maisons de guildes
- Vous pouvez autoriser l'accès de votre maison à d'autres joueurs

Si vous êtes satisfait par le fonctionnement des maisons et souhaitez construire votre propre maison ou une maison de guildes, la suite du manuel vous expliquera en détails la marche à suivre et les possibilités offertes par l'extension Foundations.

1.2. Trouver un emplacement pour sa maison

La première chose à faire est de vous rendre dans la zone où vous pourrez construire votre maison. Chaque royaume possède 6 zones constructibles que les joueurs pourront peupler :

Zones d'Albion

- Caerwent
- Rilan
- Dalton
- Sarum
- Brisworthy
- Aylesbury

Indications : (loc. 0,5696,40704) après avoir traversé le pont de Cotswold devant Camelot, tournez à gauche et avancez en direction du sud. L'entrée des nouvelles zones sera sur votre droite.

Zones d'Hibernia

- Meath
- Torrylin
- Kilcullen
- Dunshire
- Saeranthal
- Aberillan

Indications : (loc. 207,11136,62080) En sortant par la porte nord de Tir Na Nog, dans Connacht, tournez à gauche et avancez en direction de l'ouest. L'entrée des nouvelles zones sera sur votre droite.

Zones de Midgard

- Eirikstaad
- Carlingford
- Wyndham
- Arothi
- Frisia
- Kaupang

Indications : (loc. 100,60864,50240) A partir de la pierre d'âmes de Mularn, allez pleine Est pour trouver l'entrée des nouvelles zones. De nouvelles zones seront ajoutées dans les versions 1.64 et 1.65.

1.3. Placer sa maison

Avant de pouvoir construire votre nouvelle maison, vous devez d'abord obtenir une propriété. Chaque royaume possède ses propres faubourgs habitables. Pour se faire, il faut se rendre dans un des trois faubourgs de son royaume. Les terrains ont été organisés en petits villages et sont indiqués par des bornes. Chaque village comporte 10 terrains et chaque terrain possède une borne et le numéro de la maison. Certains villages seront plus désirables que d'autres à cause de leur situation géographique (situé près d'une cascade, beau point de vue, etc.). Le prix d'achat des terrains ne dépend toutefois pas de leur position, chaque terrain commence au même prix et ce prix diminue petit à petit avec le temps (voir « enchères dégressives » un peu plus loin). Une fois le terrain choisi, il est temps d'en prendre possession. Pour cela, faites un double-clic sur le marqueur du terrain et confirmez votre choix après avoir pris connaissance du prix de ce terrain.



Un marqueur de Midgard.

1.4. Enchères dégressives

Il s'agit d'un processus d'enchères dégressives, les terrains constructibles commence à un prix fixé à 120 pièces de platines, puis ce prix diminuera avec le temps, de 500 pièces d'or toutes les heures, jusqu'à atteindre un plancher minimum d'une pièce de platine. A tout moment, les joueurs peuvent regarder le prix d'un terrain et l'acheter immédiatement s'ils le souhaitent. Ou alors, ils peuvent attendre que le prix baisse encore et l'acheter plus tard si personne ne l'a acheté entre temps. Quand un terrain est laissé par un joueur, les enchères sont remises à zéro et le prix de celui-ci est donc de nouveau de 120 pièces de platines. Le terrain peut alors de nouveau être acheté par d'autres joueurs.

1.5. Choisir sa maison

Notes de l'architecte : *Vous pouvez acheter votre acte de propriété en faisant un clic droit sur la borne de votre terrain après avoir acheté ce dernier ; ou vous pouvez l'acheter à un marchand sur la place du marché !*

Maintenant il est temps de choisir le type de maison que vous voulez acheter.

TRES IMPORTANT : Vous disposez de 7 jours maximum pour construire une maison dessus, sinon le terrain se remet en vente. N'attendez pas pour construire votre maison, il n'y aura pas de remboursement.

Il y a 4 maisons différentes et de nombreuses façons de les aménager. Chaque maison pourra être par la suite améliorée au niveau supérieur. Bien entendu, la plus grande maison est aussi la plus chère à l'achat et a le loyer le plus élevé par semaine (plus de détails plus loin). Pour voir la liste des maisons ainsi que leur prix, faites un clic droit sur la borne du terrain. Vous verrez alors la liste des actes de propriété des maisons que vous pouvez choisir. Soyez toutefois prudent, il s'agit uniquement de la première étape, vous devrez payer chaque semaine un loyer et plus la maison sera imposante, plus le loyer sera coûteux. Le loyer est à payer chaque semaine le jour anniversaire de l'achat du terrain (attention, celui du terrain, pas une semaine après avoir mis une maison dessus). Sélectionnez l'acte de propriété que vous voulez et achetez-le. Une fois l'acte de propriété dans votre inventaire, vous pouvez construire votre maison en plaçant l'acte sur la borne de votre terrain. La magie du lieu aidant, votre maison apparaîtra instantanément devant vous.



Les maisons à la nuit tombée

Vous pourrez décider plus tard de diminuer ou d'améliorer le niveau de votre maison en allant parler au PNJ du marché. Dans chaque faubourg, vous pourrez trouver une place du marché où acheter des actes de propriété de maison au niveau de votre choix, ainsi que ceux pour les porches. Si vous décidez de changer de type de maison ou si vous souhaitez ajouter un porche à votre maison, tout ce dont vous aurez besoin, c'est de l'acte de propriété approprié, puis de placer ce dernier sur votre maison actuelle. Si vous changez le niveau de votre maison et que des objets sont déjà à l'intérieur, vous devez les retirer tous ainsi que vos coffres et PNJ, puis les remettre en place après la modification de votre maison, sinon ils seront détruits. L'or utilisé pour l'achat de votre ancienne maison ne vous sera pas restitué.

Prix des maisons :

Chaumière : 1 pièce de platine

Maison : 10 pièces de platine

Villa : 40 pièces de platine

Manoir : 100 pièces de platine

1.6. Les maisons et le serveur Camlann

Si vous jouez sur le serveur PvP (Camlann), les téléporteurs de votre capitale et ceux dans la zone Shrouded Isles vous proposent désormais de vous envoyer moyennant finance en face de votre maison. De plus, de nouveaux PNJs vous attendent dans les marchés de la zone d'habitation pour vous envoyer dans les marchés des autres royaumes ou dans les autres destinations classiques.

Maître Torrel au marché de Caerwent

Stor Gothi Goreg au marché d'Erikstaad

Seran au marché de Meath

Sur le serveur PvP, vous pouvez acheter une maison qui n'appartient pas à votre royaume d'origine soit en allant voir un marchand PNJ d'un autre royaume ou en l'achetant à un autre joueur. Quand vous achetez des décorations, celles qui apparaissent dans la fenêtre du marchand ne dépendent pas du royaume auquel appartient votre maison mais de celui où vous faites vos achats. Il est à noter que les PNJ de tous les royaumes peuvent être également achetés dans le marché principal. Attention toutefois, si vous achetez un marchand d'un royaume, il vendra les matériaux liés à ce royaume sans tenir compte de votre royaume (un marchand d'Albion ne vendra que les matériaux destinés à l'artisanat albionnais par exemple).

Sur le serveur PvP, vous n'êtes pas limité à une maison par compte, il est possible d'en avoir 3 à la condition que chacune soit située dans une zone différente et qu'elles ne soient pas possédées par le même personnage.

Dernière spécificité, sur le serveur PvP, le soigneur n'offre pas la réduction de 25% sur le prix de ses services.

2. Personnaliser sa maison

2.1. Apparence extérieure

L'architecture de votre maison dépend tout d'abord de l'acte de propriété que vous avez acheté, il y a ensuite de nombreuses façons de personnaliser son apparence. Tout d'abord, faites majuscule+clic droit sur votre maison pour ouvrir la fenêtre des « Options Extérieures de Maison ». Vous affichez ainsi la liste des options que vous pouvez modifier pour personnaliser votre maison. Par exemple vous pouvez choisir le type de tuiles pour votre toiture. Utilisez simplement les flèches pour faire défiler tous les types différents jusqu'à trouver celui de votre choix. Les changements que vous faites sont tout de suite visibles sur votre maison, cependant vous serez le seul à les voir.



Interface de l'apparence de votre maison.



Une grande maison de guildes.

A chaque changement que vous faites, vous aurez une prévision du prix que cela vous coûtera.

Une fois que vous êtes certain de vos modifications, il vous suffit de confirmer votre choix pour qu'ils prennent instantanément effet.

2.2. Décoration du jardin



Fenêtre de positionnement des objets de jardin.

Pour commencer faites un majuscule+clic droit sur un mur extérieur de votre maison pour ouvrir la fenêtre des « options extérieures » puis cliquez sur le bouton « jardin ». Maintenant, vous pouvez voir une vue de dessus de votre terrain dans une grille. Vous avez aussi une autre fenêtre (avec plusieurs pages) vous indiquant la liste des choses que vous pouvez acheter et mettre dans le jardin.

Une fois que vous avez acheté les objets et qu'ils sont dans votre inventaire, il vous suffit de les placer sur la grille de jardin. La zone noire au milieu indique l'emplacement de votre maison où vous ne pouvez rien mettre, des croix indiquent les endroits où vous avez déjà mis des objets. Si vous voulez orienter un objet, il vous suffit, comme indiqué en bas à droite de la grille, de faire un majuscule+clic droit sur l'objet de votre choix.

Pour retirer un objet, faites un double clic dessus directement ou sur la grille de jardin, il reviendra dans votre inventaire. Vous ne pourrez mettre dans votre jardin qu'un maximum de 30 objets.

2.3. Décoration intérieure

Maintenant, il est temps d'aménager l'intérieur de votre maison.

Tout d'abord, faites un majuscule+clic droit à l'intérieur de votre maison pour ouvrir la fenêtre des « Options d'Intérieur de Maison ».

Vous pourrez ensuite choisir un tapis (un par étage) et sa couleur. Il vous suffit de cliquer sur les flèches pour faire défiler les différents modèles.

Tant que vous n'aurez pas validé votre choix vous serez le seul à voir les changements. Puis vous pourrez mettre la bannière de votre guildes ainsi qu'un bouclier frappé de son emblème (vous ne pouvez cependant pas choisir leurs emplacements qui sont prédéfinis).



Pièce décorée.

Après avoir pris connaissance du prix de vos modifications, il vous suffit de confirmer votre choix.

Notes de l'architecte : *Vous pouvez placer vos décorations intérieures n'importe où dans votre maison. Il n'y a pas de points d'ancrage prédéfinis à respecter.*

Si vous voulez rajouter des peintures, des décorations ou d'autres meubles, cliquez sur le bouton "magasin" pour ouvrir la fenêtre d'achat des fournitures disponibles. Une fois les objets dans votre inventaire, vous pouvez les placer où vous le

souhaitez dans votre maison. Les objets comme les peintures doivent être placés sur les murs et les autres, comme les tables doivent être placés au sol. Vous pouvez choisir l'angle des objets en faisant un majuscule+clic droit sur l'objet déjà placé mais aussi accrocher aux murs des représentations de votre équipement (armes, boucliers, instruments). Pour cela faites glisser l'objet de votre inventaire sur le mur. L'objet apparaît alors au mur mais ne disparaît pas de votre inventaire. Pour le retirer du mur, faites un double clic dessus. Vous pouvez avoir un récapitulatif de l'état de votre maison en cliquant sur le bouton "info". Après avoir meublé votre maison vous pourrez y ajouter un certain nombre de PNJ (voir chapitre « Objets spécifiques aux maisons »). Leur fonctionnement n'étant pas exactement le même sur le serveur Camlann, veuillez vous référer à la section « Les maisons et le serveur Camlann ».

D'autres accessoires peuvent être ajoutés à votre maison comme une pierre d'âme, un coffre, ou encore des outils d'artisanat. Pour les ajouter, cliquez sur le bouton "points d'ancrage", vous verrez ainsi les endroits de

Notes de l'architecte : *Vous pouvez placer une représentation de vos armes en faisant glisser une arme de votre sac sur un mur libre. Cela ne vous retire pas votre arme mais crée sa copie (non utilisable) sur le mur.*

vos endroits de votre maison où il est possible de les installer. Ces « points d'ancrage » sont prédéfinis en fonction de votre maison et sont représentés alors par des petits cercles blancs au sol. Faites un majuscule+clic droit dessus pour ouvrir une fenêtre de commerce et ainsi voir ce que vous pouvez placer à cet endroit. Une fois l'objet acheté et dans votre inventaire, il vous suffit de le placer sur le « point d'ancrage » en question. Une fois l'objet placé, vous pouvez faire disparaître les "points d'ancrage" en re-cliquant sur le même bouton.

Utilisation des Trophées

Les joueurs peuvent placer des trophées dans leur maison pour ainsi démontrer leurs talents de chasseur. Ils s'obtiennent en tuant certaines espèces de monstres rares ou nommés que vous trouverez dans tout le royaume et les zones frontalières. Ces monstres vous donneront leurs « dépouilles » que vous pourrez combiner avec une potion d'alchimie pour créer votre trophée final.

Un joueur qui veut faire un trophée, doit donner les restes du monstre et la potion de taxidermie à un PNJ taxidermiste qu'il trouvera sur le marché central. Ce PNJ combinera les 2 objets pour en faire un superbe (ou ridicule) trophée.

Vous pouvez ensuite placer votre trophée dans votre maison pour le montrer aux autres joueurs.

3. Maintenance et organisation

3.1. Paiement du loyer

Note de l'architecte : *Si vous devez vous absenter pour un moment, il est conseillé de laisser de l'argent dans votre maison afin de vous assurer que vous ne la perdrez pas pendant que vous êtes parti.*

TRÈS IMPORTANT : Vous avez 7 jours à partir du moment où vous achetez votre terrain pour payer votre loyer. Notez bien que le minuteur de location commence à l'achat du terrain, et non à celui de la maison.

Vous pouvez mettre jusqu'à 4 semaines de loyer dans la tirelire de votre maison. Si vous avez suffisamment d'argent sur votre PNJ revendeur et que vous n'avez plus rien dans votre tirelire, le loyer sera directement retiré de votre PNJ revendeur.

Maintenant que vous avez une maison construite et fonctionnelle, vous allez devoir payer un loyer. Le loyer est dû chaque semaine de temps réel. Vous pouvez vérifier le temps qu'il vous reste avant de payer en appuyant sur majuscule et le bouton droit de votre souris sur l'extérieur de votre maison, puis sur le bouton « Info » se trouvant en bas de la fenêtre d'interface. Payer votre loyer est simple : cliquez simplement sur le nombre de pièces que vous désirez, puis déposer les, depuis l'extérieur, sur votre maison. Prenez garde au fait qu'une fois ainsi déposé, il n'est plus possible de retirer l'argent en question. Vous pouvez voir via le bouton Info quelle somme a déjà été déposée, le maximum que vous pouvez déposer ainsi que des informations générales sur votre maison.

La valeur du loyer est basée sur le prix d'achat initial de la maison.

Si vous oubliez de payer votre loyer votre maison sera détruite, et tous les biens contenus dans ses coffres seront conservés par les notaires se trouvant sur la place du marché. Les notaires tiennent à tout moment une liste de vos biens stockés, vous pouvez donc leur rendre visite si vous voulez retrouver une de vos possessions. Les objets et personnes telles que les fournitures, PNJs et outils ne sont pas stockés par les notaires et sont définitivement perdus.

3.2. Le loyer et les points de prime de royaume

Un autre moyen de payer votre loyer est d'échanger des points de prime de royaume contre des coupons de loyer. Si vous êtes le propriétaire d'une maison, vous pouvez échanger contre ceux ci vos points de prime de royaume personnels pour payer votre propre loyer. Le taux d'échange est d'un point de prime de royaume pour un coupons de loyer valant une pièce d'or. Vous pouvez acheter ces coupons sur la place de marché des zones résidentielles.

Si votre guilda possède une maison de guilda et que vous êtes rang 0 de cette guilda, vous pouvez aussi utiliser vos propres points de prime de royaume pour payer via des coupons de loyer.

Les coupons de loyer sont frappés à votre nom, vous ne pouvez donc les échanger ni les utiliser pour payer la location de la maison d'une autre personne ou guilda.

Valeur des différents coupons :

10 pièces d'or

20 pièces d'or

50 pièces d'or

100 pièces d'or

Attention, il faut faire l'appoint quand on paye avec des coupons. Si par exemple votre loyer est de 20 pièces d'or, vous ne pourrez pas le payer avec un coupons de 50 ou 100 mais uniquement avec un coupon de 20 ou 2 de 10.

Les prix des loyers

La chaumière : 20 Pièces d'or / semaine

La maison : 200 Pièces d'or / semaine

La villa : 800 Pièces d'or / semaine

Le manoir : 2 Pièces de platine / semaine

Attention : si votre loyer n'est pas payé votre maison et son emplacement seront irrémédiablement perdus. Pensez donc à payer régulièrement votre loyer.

3.3. Vendre sa maison

Notez que seules les maisons personnelles peuvent être vendues, et non les maisons de guilde. Si vous décidez de vendre votre maison à un autre joueur, voilà la marche à suivre. La première chose à faire est de récupérer l'acte de propriété de votre maison. Vous pouvez l'obtenir à la place du marché auprès du notaire. Une fois que vous avez cet acte, vous pouvez l'échanger comme tout autre objet. Tendez le au personnage auquel vous souhaitez le vendre, fixez un prix, puis cliquez chacun sur accepter. Vous ne pouvez vendre une maison qu'à quelqu'un n'en possédant pas déjà une.

Si votre maison contient des coffres, des PNJs, une pierre d'âme ou un revendeur, ils ne seront PAS transférés à la vente de la maison. Vous devez les retirer et les vendre séparément. Vendre votre maison détruira aussi votre porche si vous en avez un.

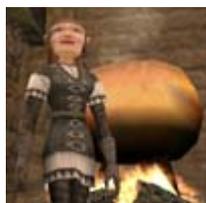
3.4. Revenir à sa maison

Des trajets de cheval et des hâteurs vous permettront de rejoindre votre village plus rapidement. De plus, le propriétaire d'une maison et les membres d'une guilde possédant une maison peuvent la rejoindre via les portails de Shrouded Isles et des forts frontières. Les personnages s'étant liés à la pierre d'âme d'une maison peuvent la rejoindre après leur échec au combat via la commande /release house.

Si vous avez des problèmes pour situer votre maison, vous pouvez utiliser la commande **/houseface** pour lui faire face. Cette commande fonctionne exactement comme la commande /face. Vous pouvez aussi choisir de faire face à un terrain particulier, pour retrouver vos amis. Par exemple, vous pouvez écrire /houseface 123 pour faire face au terrain 123.

4. Accessibilité

4.1. Ma maison et mes amis



Permettez à vos amis de vous rendre visite !

Bien, vous avez désormais votre maison entièrement configurée et décorée et vous voudriez avoir quelques amis sur place afin d'animer un peu les lieux. **En premier lieu, vous ne pouvez ajouter à votre liste d'invités que des personnages connectés et présents dans la même zone que vous.** Mais avant de le faire, vous avez à décider quels droits vous voulez donner à ces personnages. Ces privilèges sont regroupés en rangs : Visiteur, Invité, Résident, Locataire, Connaissance, Associé, Ami, Allié et Partenaire.

Ils sont fixés en ajoutant votre ami à votre liste d'invités, puis en ouvrant le menu de votre maison de l'intérieur de celle-ci et en cliquant sur le bouton « AMIS ». Ce bouton fera apparaître l'écran d'options sur lequel vous pourrez configurer les permissions de vos amis. Ce ne sont que des étiquettes : vous pouvez configurer ce à quoi chacun donne accès dans cet écran d'option.

La commande pour ajouter un ami à votre liste d'invités ressemble à ceci :

```
/housefriend player [Nomdupersonnage]
```

Par exemple, si vous voulez ajouter votre ami Savan, cela donnera :

```
/housefriend player Savan
```

Si vous voulez inviter un personnage et tous les personnages se trouvant sur le même compte, la commande sera :

```
/housefriend account [Nomdupersonnage]
```

Donc, si vous voulez inviter Savan et tous les personnages du même compte, la commande sera celle-ci :

```
/housefriend account Savan
```

Si vous voulez ajouter une guilde entière à votre liste d'invités, la commande ressemblera à :

```
/housefriend guild [Nomdelagilde]
```

Par exemple, pour inviter une guilde nommée 'Les Joyeux Compagnons', vous devez taper :

```
/housefriend guild Les Joyeux Compagnons
```

Si vous voulez inviter l'ensemble de votre royaume à entrer dans votre maison, la commande est :

```
/housefriend all
```

Si votre maison est une maison de guilde, et que vous êtes le dirigeant de cette guilde, vous pouvez inviter les joueurs selon leurs rangs. La commande sera semblable à celle-ci :

```
/housefriend guildlevel [Nomdurang]
```

Par exemple, si vous avez dans votre guilde un rang nommé Écuyer et que vous désirez ajouter tous les Écuyers à votre liste d'invités, la commande est :

```
/housefriend guildlevel Écuyer
```

Et finalement, vous voulez retirer un personnage de votre liste et l'expulser de votre maison, vous pouvez utiliser la commande /boot comme si dessous :

```
/boot [Nomdupersonnage]
```

Donc, si vous voulez mettre Savan à la porte, vous devrez écrire ceci :

```
/boot Savan
```

4.2. Ce que vos amis peuvent faire

Il est maintenant temps de régler les permissions pour chaque type d'ami. A l'intérieur de votre maison, appuyez sur shift et le bouton droit de votre souris pour ouvrir l'interface de maison. Cliquez sur "Accès".

Il s'affiche sur le dessus de la fenêtre le premier rang que vous pouvez régler : Visiteur. Si vous cliquez sur la flèche à la droite du niveau de permission, vous pouvez sélectionner d'autres catégories.

Les catégories d'amis sont des catégories pré-configurées auxquelles vous pouvez accorder l'accès aux multiples possibilités offertes par votre maison. A chaque niveau de permission, vous pouvez autoriser ou refuser l'accès à vos options de maison, puis assigner des joueurs ou groupes de joueurs au niveau approprié.

Par exemple, vous pouvez souhaiter qu'un Visiteur puisse seulement entrer dans votre maison et acheter quelque chose chez vos marchands. Pour ce faire, cliquez simplement sur les cases Entrée et Marchands puis acceptez. Désormais, chaque fois que vous ajouterez quelqu'un en tant que Visiteur dans votre liste d'amis, il pourra entrer dans votre maison, acheter quelque chose chez vos marchands, et rien de plus. Pour revenir en arrière, il vous suffit de cliquer à nouveau sur la case et d'accepter. Vous pouvez en faire de même pour chaque niveau de permission.

Pour finir, quelques explications sur l'organisation de votre liste d'invités. Une fois que vous avez ajouté un personnage ou un groupe de personnage à votre liste, vous pouvez en changer le rang ou les retirer complètement de celle ci en quelques clics de votre souris. A l'intérieur de votre maison, appuyez sur shift et sur le bouton droit de votre souris pour ouvrir l'interface de maison. Cliquez sur le bouton « Amis » au bas de la fenêtre. La colonne de gauche indique s'il s'agit d'un personnage ou d'un groupe de personnages. La colonne suivante indique le nom de ce personnage ou de ce groupe. Pour chaque cas, vous pouvez changer le rang en utilisant les flèches. Et pour les retirer de la liste, cliquez simplement sur retirer. Une fois ces modifications effectuées, n'oubliez pas de sauvegarder votre travail en cliquant sur accepter.

4.3. Maison de guilde

Notes de l'architecte : Gérer la maison de votre guilde risque d'être un travail important. Pour vous aider dans cette tâche, vous pouvez donner aux vétérans de votre guilde des responsabilités sur la maison !

Les guildes peuvent posséder une unique maison de guilde. Transformer une maison en maison de guilde est très simple. En premier lieu, un dirigeant de la guilde doit acheter une maison. Une fois la maison finie, un acte de guilde doit être acheté à l'un des PNJ du marché. Seul un rang 0 d'une guilde peut transformer sa maison en maison de guilde. Il lui suffit pour ce faire de poser l'acte dans sa maison. Il n'est pas possible de transformer une maison contenant des coffres ou un revendeur. Si vous voulez transformer une maison contenant ces objets ou personnes, vous devez les retirer, les placer dans votre inventaire, transformer votre maison et les remettre en place.

Les maîtres de guilde gèrent les permissions de la maison de guilde.

5. Objets spécifiques aux maisons

5.1. Les nouveaux PNJ pour les maisons

De nombreux types d'accessoires pour votre maison sont disponibles. Il est entre autre possible d'acheter les services de PNJ. Pour cela voici la marche à suivre :

1. Entrez dans votre maison et ouvrez la fenêtre des "options intérieures" (majuscule+clic droit).
2. Un bouton vous permet alors de voir les points d'accroche, cliquez dessus.
3. Vous verrez alors des petits cercles blancs sur le sol de votre maison. Ce sont les endroits où vous pourrez installer vos PNJ (non, il est impossible de clouer le guérisseur au plafond...) et autres objets spéciaux.
4. Pour accéder au magasin, faites un clic droit sur ce points d'ancrage.

Quand vous déposez le PNJ depuis votre inventaire vers sa future place, il y apparaît (les autres objets spéciaux que vous pouvez vous procurer fonctionnent de la même façon).

Voici la liste des PNJ qui sont disponibles :

- Hâteur
- Forgeron
- Enchanteur
- Fabriquant d'emblèmes
- Guérisseur
- Préserveur d'Ether
- Téléporteur pour le fort frontière téléporteur (Château Sauvage, Svasud Faste, Druim Ligen)
- Téléporteur pour le fort frontière non-téléporteur (Snowdonia, Vindsaul Faste, Druim Cain)
- Téléporteur pour la capitale (Camelot, Jordheim, Tir Na Nog)
- Téléporteur pour Shrouded Isles (Port Gothwaite, Aegirhamn, Bosquet de Domnann)
- Gardien
- Marchand d'armes de siège
- Marchand pour apprenti artisan (les 5 premiers niveaux d'ingrédients d'artisanat non magique)
- Marchand pour grand maître artisan (les 5 derniers niveaux d'ingrédients d'artisanat non magique)
- Marchand pour arcanistes
- 4 Marchands pour alchimistes (en réalité, il s'agit plutôt de 2 façons de combiner les différents ingrédients nécessaires pour l'alchimie, vous n'en aurez donc pas 4 à acheter mais seulement 2)
- Revendeur (permettant de revendre les objets de votre choix)

Pour retirer un marchand, il suffit de le sélectionner et d'utiliser la touche ramasser (touche « g » par défaut), le marchand réapparaît alors dans votre inventaire. Les PNJ qui fournissent des services (le soigneur, le forgeron, le Préserveur d'Ether et le fabriquant d'emblèmes) vous font bénéficier d'une réduction de 25% de leur tarifs normaux. Seuls les gens que vous avez défini comme des amis ont le droit d'utiliser les PNJ de votre maison.

5.2. Les marchands revendeurs

Si vous avez tout un stock d'armures fabriquées avec passion et soin qui n'attendent plus qu'un client ou si vous avez une quantité impressionnante de butin magique que vous souhaiteriez revendre, achetez les services d'un marchand. Celui ci revendra tout ça à votre place.

L'hébergement d'un marchand chargé de revendre pour vous les objets vous encombrants requiert que votre maison soit munie d'un porche (on peut mettre un porche sur les 4 types de maison). Il s'agit de donner à ce courageux sous-traitant un endroit à l'abri de la pluie pour exercer son travail. Dès que vous avez un porche, il vous suffit d'acheter le PNJ au marchand d'actes de propriété du marché central. Pour mettre le PNJ au travail, il suffit de le déposer n'importe où à l'extérieur de votre maison, il se rendra alors immédiatement sous le porche et attendra que vous lui confiiez des objets à vendre. Pour ce faire, faites un clic droit sur le marchand pour ouvrir son inventaire et déposez-y ce que vous souhaitez vendre. Chaque fois que vous placez un objet dans l'inventaire du marchand, il faut définir le prix auquel ce dernier doit le revendre. Dès que c'est fait, cliquez sur « accepter » et l'objet est alors prêt à être vendu. Pour les autres joueurs, votre marchand ne propose qu'une interface classique (c'est à dire le

nom de l'objet et un prix). Pour récupérer les sommes collectées par le marchand, il suffit d'appuyer sur le bouton « retrait » et il vous confiera docilement de quoi renflouer vos finances.

Pour récupérer un objet chez le marchand, il suffit de le prendre et de le déposer dans votre inventaire dans une place vide. Vous ne pouvez essayer d'échanger l'objet que vous êtes en train de retirer avec un autre objet de votre sac, il faut le déposer dans un emplacement libre.

Si vous perdez votre maison et donc votre PNJ revendeur, tous vos objets seront alors disponibles sur un PNJ de la place du marché (Il y a 2 PNJ sur la place du marché, un pour les maisons personnelles et un autre pour les maisons de guildes).

5.3. Les coffres

Il est possible d'acheter des coffres (pouvant contenir jusqu'à 100 objets) que vous mettrez dans votre habitation (la plus petite maison ne peut en contenir qu'un seul alors que la villa peut en accueillir jusqu'à 4, un de plus pour chaque niveau de maison). Tous les points d'ancrages pour les coffres se retrouvent au sous-sol. Une fois que vous les aurez déposés sur un point d'ancrage adapté, vos coffres deviendront fonctionnels (pour le reprendre, double cliquer dessus).



Il est possible de paramétrer les options de chaque coffre séparément (vous pouvez par exemple donner à un ami le droit de prendre des objets dans le premier coffre mais pas dans le deuxième). Il est ainsi possible d'autoriser le fait de regarder le contenu du coffre, le fait d'y déposer des objets et le fait d'y prendre des objets.

Vous pourrez garder votre or dans votre maison

Si vous revendez votre maison, qu'elle se détruit faute de loyer, qu'elle devienne une maison de guildes ou que vous la rétrogradez, le contenu des coffres sera disponible auprès des notaires du marché central (il existe 8 de ces PNJ, un pour chaque niveau de coffre de maison personnelle et un pour chaque niveau de coffre de maison de guildes).

5.4. Outils d'artisanat



Une maison peut contenir un ou plusieurs objets nécessaires à l'artisanat, en fonction du niveau de votre maison (1 pour la plus petite, 4 pour la plus grande).

Vous trouverez un point d'ancrage à cet usage par étage.

Comme pour les coffres ou les PNJ, il suffit d'y déposer la forge, le tour à bois ou la table d'alchimie pour le voir apparaître. Si vous double cliquez dessus, l'outil réintègre

Une table votre sac.

d'alchimie

Il est possible de définir des droits d'accès pour les outils d'artisanat afin de laisser vos amis en profiter. Attention, les outils dans les maisons doivent être utilisés de plus près

que les outils dans les villes (distance divisée par 2).

5.5. Une pierre d'âme dans ma maison

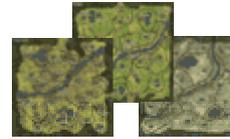
Avec l'extension Foundations, il devient possible d'acquérir une pierre d'âme pour la placer dans votre habitation. Vous pourrez ainsi lier votre âme à cette pierre (en tapant la commande /bind quand vous êtes proche de la pierre).

Pour retourner dans votre maison après une mort, taper /release house.

6. Les cartes des nouvelles zones de Foundations

6.1. Les cartes des nouvelles zones de Foundations

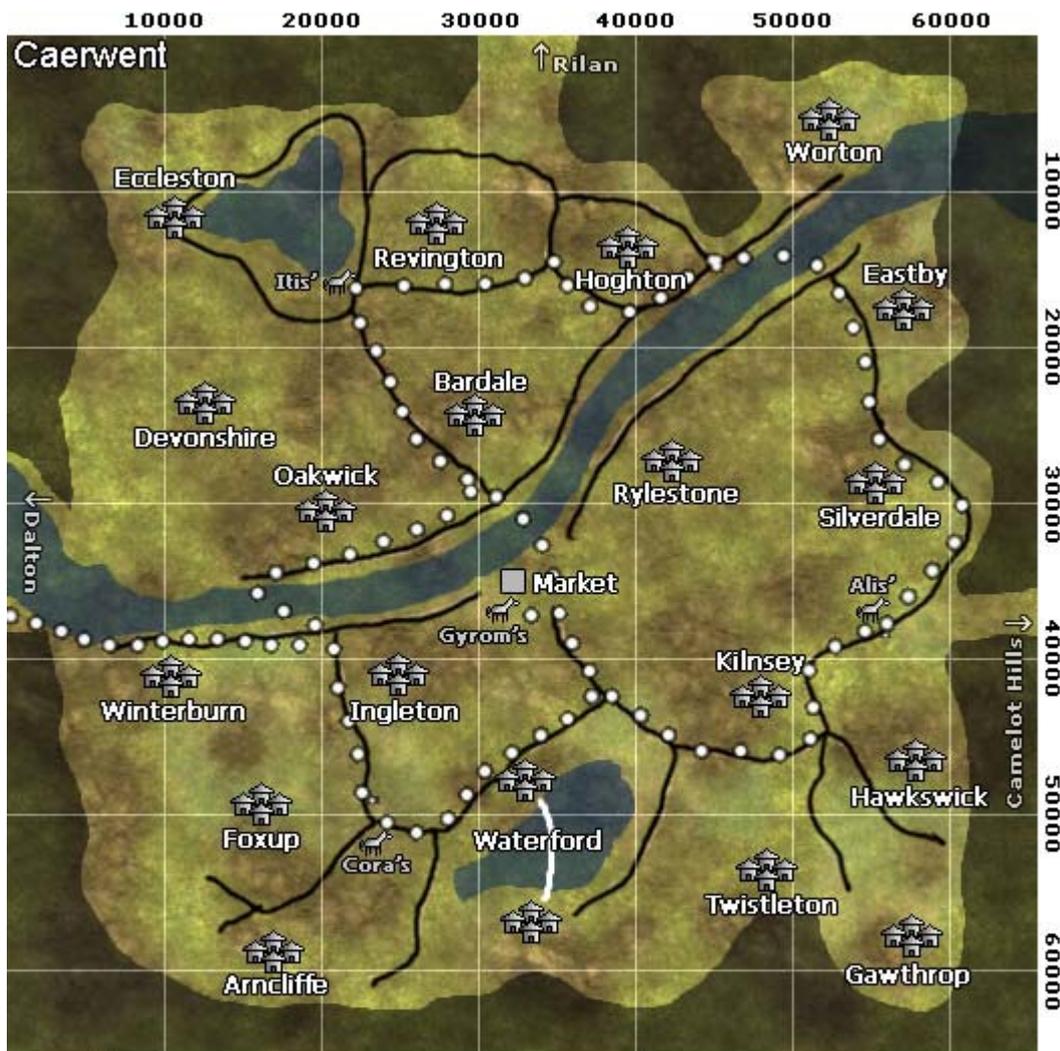
Il y a trois zones habitables disponibles sur chaque royaume. Chaque zone contient son lot de trajets de cheval pour vous permettre d'atteindre au mieux votre destination. Vous trouverez ci dessous les cartes complètes de ces zones, ainsi que le trajet des chevaux les parcourant.



NOTE : *Les zones résidentielles possèdent leurs propres trajet de cheval, qui appartiennent toutes à la même ligne ; ces cartes peuvent donc servir de cartes équestres pour les zones résidentielles.*

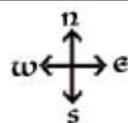
Chaque royaume possède trois zones entièrement dédiées à l'habitat !

6.2. Albion : Caerwent



Legend

	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village
	Horse Stable		Roads		Frontier Keep
	Bindstone		Landmarks/Locations		

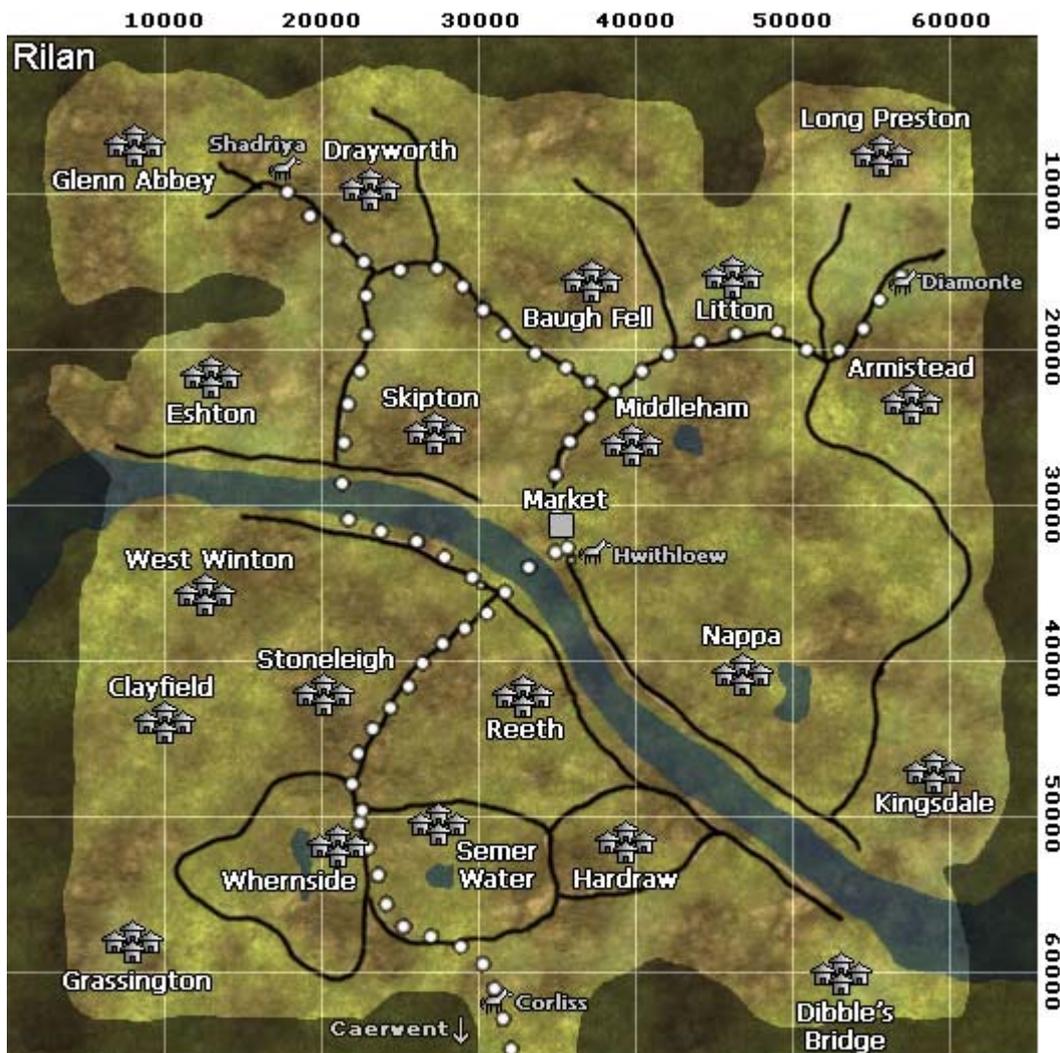


Trajets de Chevaux de Caerwent :

- Ecurie d'Alis <--> Ecurie de Gyrom
- Ecurie d'Alis <--> Ecurie de Cora
- Ecurie d'Alis <--> Ecurie d'Alamdar (à Dalton)
- Ecurie d'Alis <--> Ecurie d'Itis
- Ecurie d'Itis <--> Ecurie de Gyrom
- Ecurie d'Itis <--> Ecurie de Cora
- Ecurie de Cora <--> Ecurie de Gyrom
- Ecurie d'Alis <--> Alamdar (à Dalton)
- Ecurie d'Alis <--> Hwithloew (à Rilan)

Description de la zone : Caerwent est la première des zones résidentielles d'Albion. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

6.3. Albion : Rilan



Legend

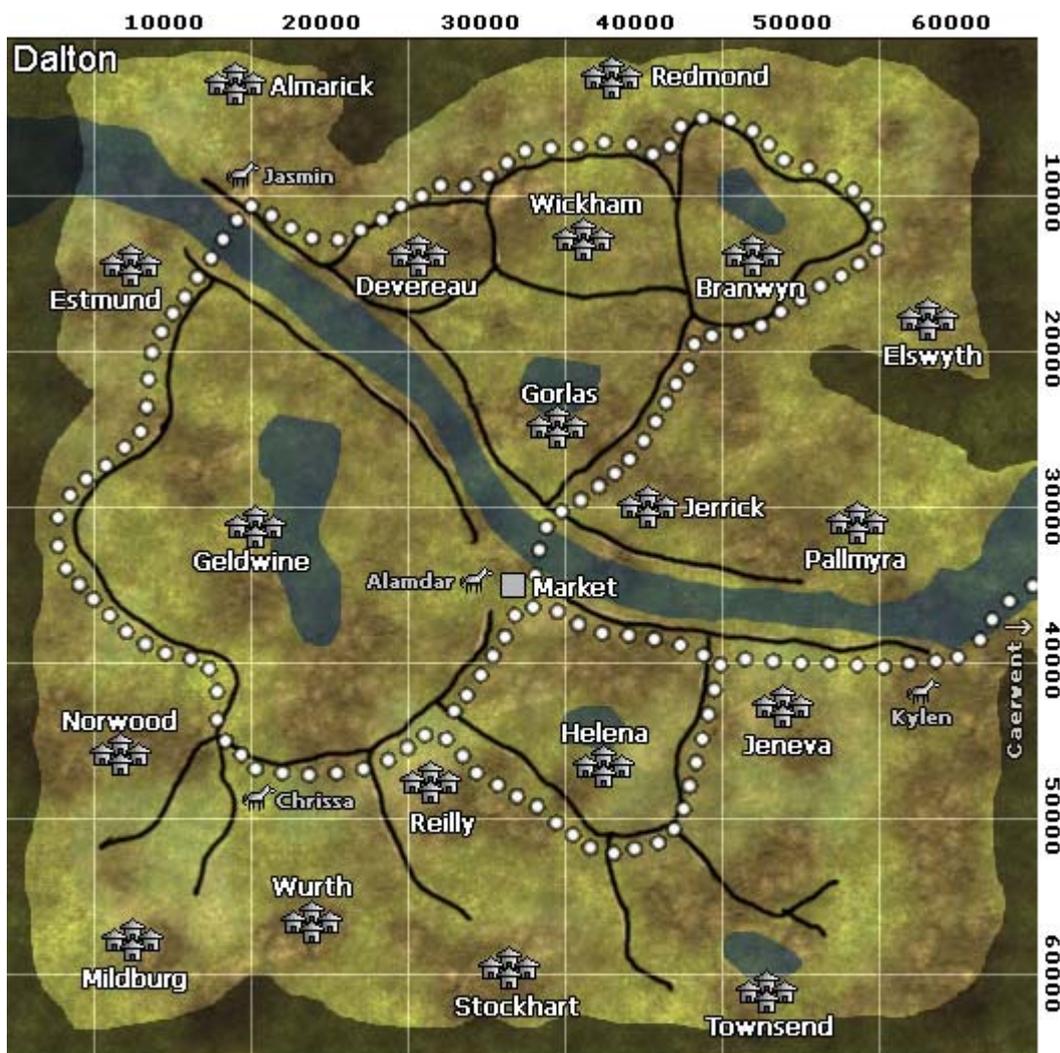
	Guard Tower		Horse Routes			
	Horse Stable		Roads			Frontier Keep
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux de Rilan :

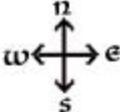
- Ecurie de Corliss <--> Ecurie de Hwithloew
- Ecurie de Corliss <--> Ecurie de Shadriya
- Ecurie de Corliss <--> Ecurie de Diamonte
- Ecurie de Diamonte <--> Ecurie de Shadriya
- Ecurie de Diamonte <--> Ecurie de Hwithloew
- Ecurie de Shadriya <--> Ecurie de Hwithloew

Description de la zone : Rilan est la seconde des zones résidentielles d'Albion. Fondation est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

6.4. Albion : Dalton



Legend

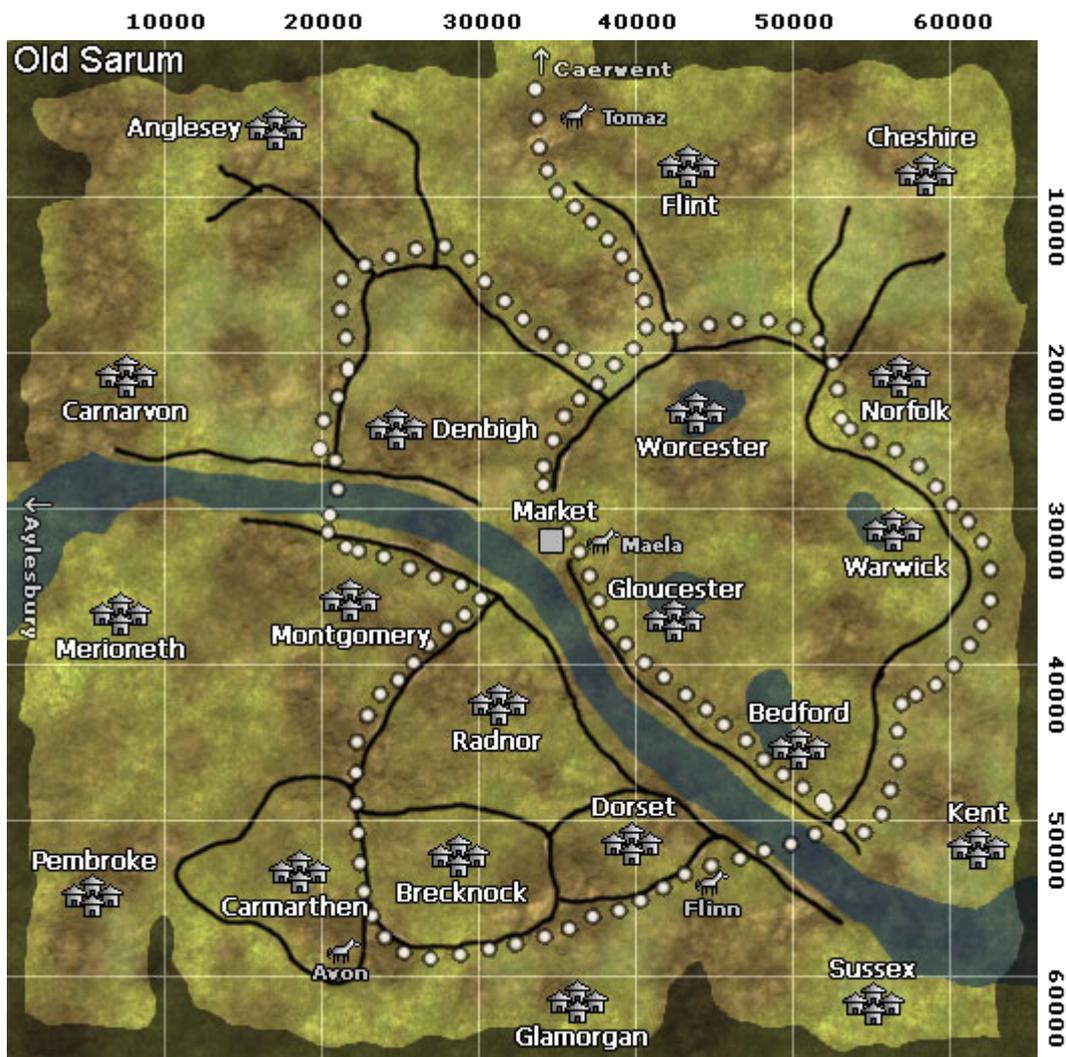
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village	
	Horse Stable		Frontier Keep			
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux de Dalton :

Ecurie de Jasmin <--> Ecurie d'Alamdard
 Ecurie de Jasmin <--> Ecurie de Chrissa
 Ecurie de Jasmin <--> Ecurie de Khylen
 Ecurie d'Alamdard <--> Ecurie de Chrissa
 Ecurie d'Alamdard <--> Ecurie de Khylen
 Ecurie de Chrissa <--> Ecurie de Khylen
 Ecurie d'Alamdard <--> Ecurie d'Alis (à Caerwent)

Description de la zone : Dalton est la troisième des zones résidentielles d'Albion. Fondation est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

6.5. Albion : Sarum



Legend

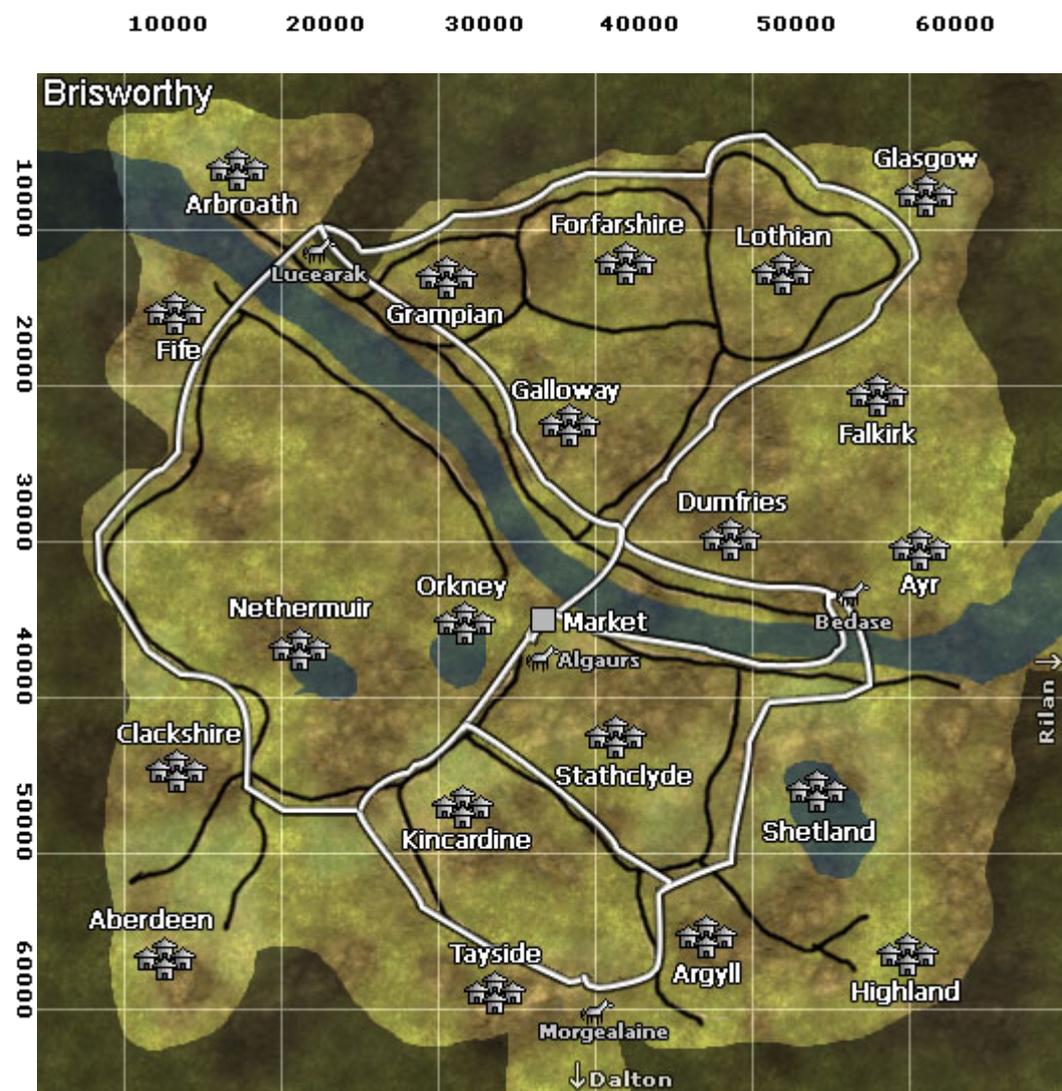
	Guard Tower		Horse Routes Roads		
	Horse Stable		Frontier Keep		
	Bindstone		Landmarks/Locations		

Trajets de Chevaux Sarum :

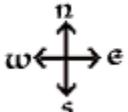
Etable de Tornaz <--> Etable de Maela
 Etable de Tornaz <--> Etable de Avon
 Etable de Tornaz <--> Etable de Flinn
 Etable de Maela <--> Etable de Avon
 Etable de Maela <--> Etable de Flinn
 Etable de Avon <--> Etable de Flinn

Description de la zone : Sarum est la quatrième des zones résidentielles d'Albion. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

6.6. Albion : Brisworthy



Legend

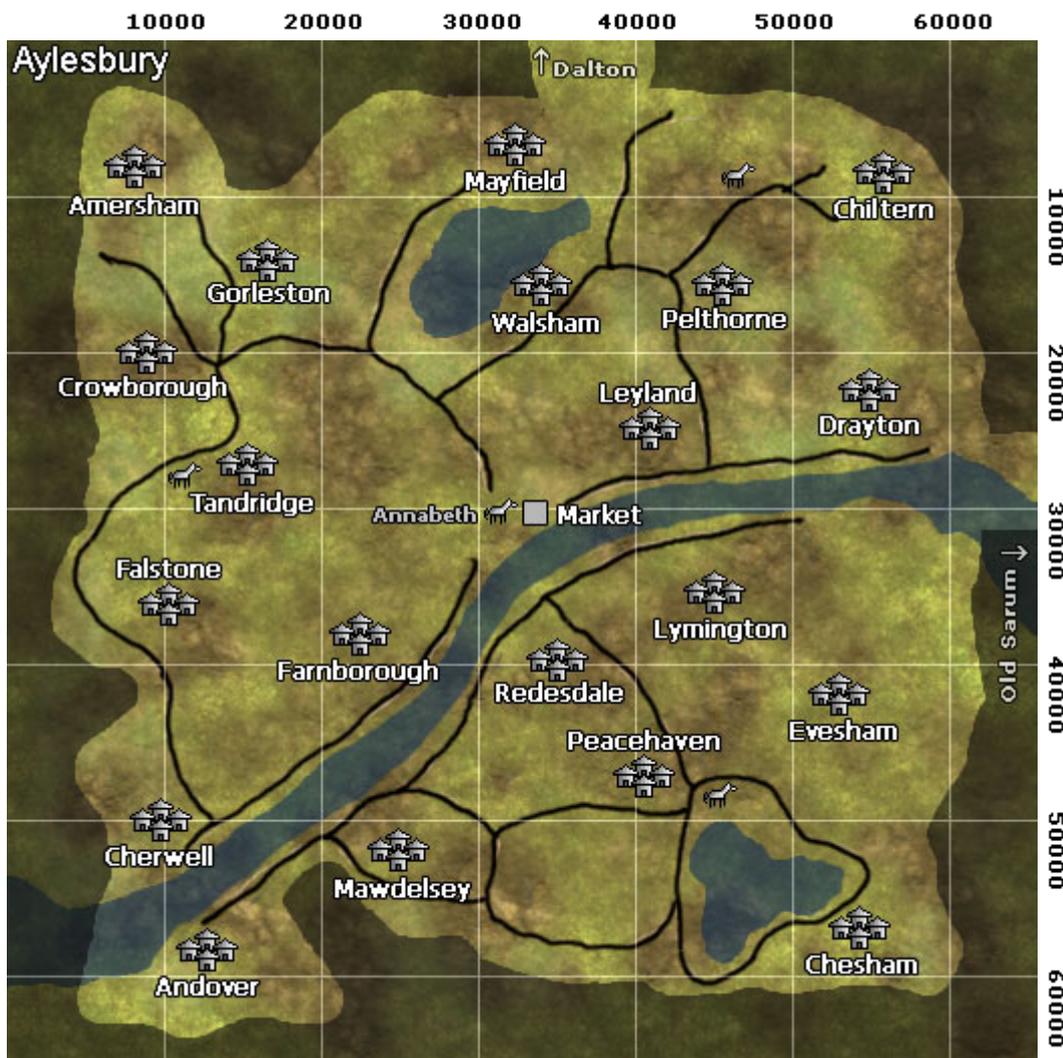
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village
	Horse Stable		Roads		
	Bindstone		Frontier Keep		
			Landmarks/Locations		

Trajets de Chevaux Sarum :

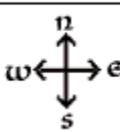
Etable de Lucearak <--> Etable de Bedase
 Etable de Lucearak <--> Etable de Morgealaine
 Etable de Lucearak <--> Etable de Algaurs
 Etable de Bedase <--> Etable de Morgealaine
 Etable de Bedase <--> Etable de Algaurs
 Etable de Morgealaine <--> Etable de Algaurs

Description de la zone : Caerwent est la quatrième des zones résidentielles d'Albion. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

6.7. Albion : Aylesbury



Legend

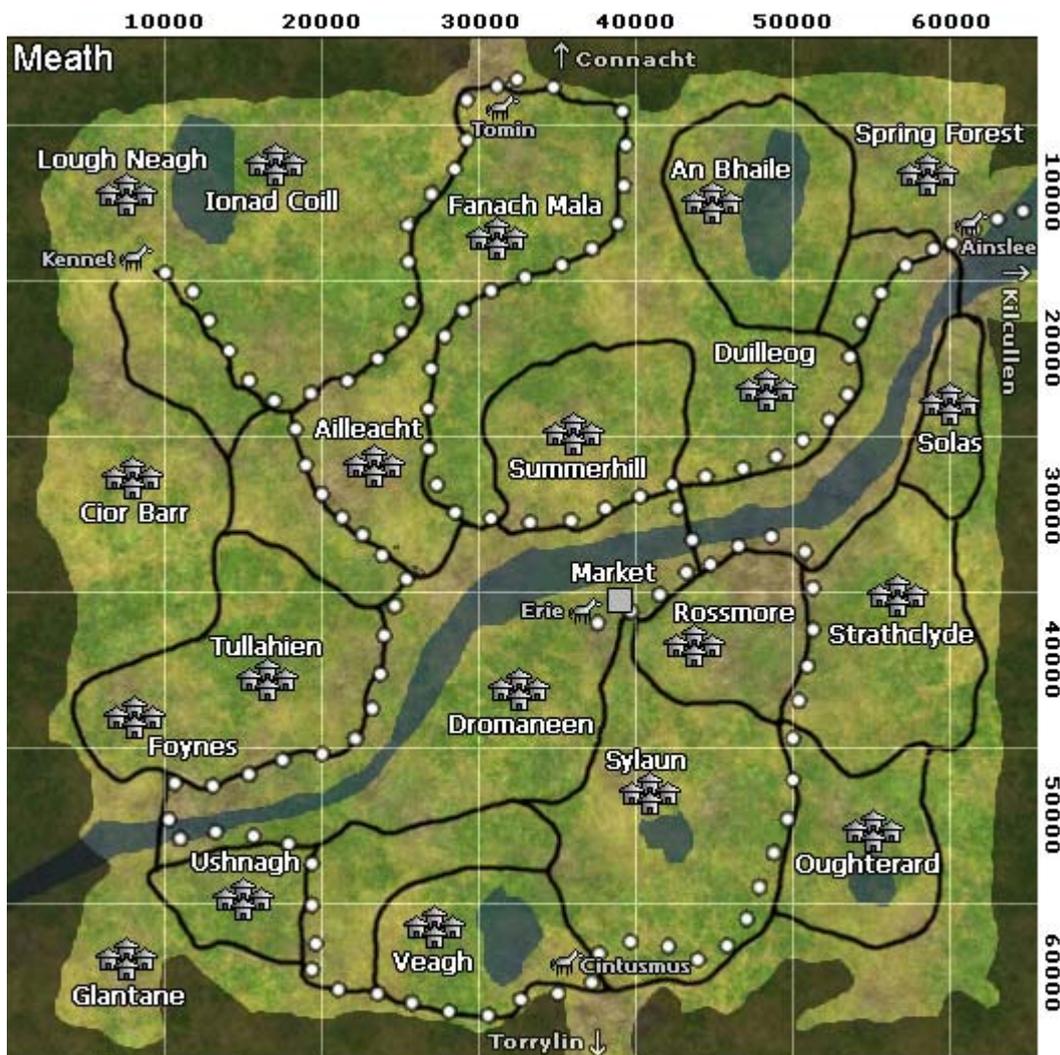
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village	
	Horse Stable		Roads		Frontier Keep	
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux Aylesbury :

Annabeth <--> Aille Annabeth <--> Melidia Annabeth <--> Inawen Annabeth <--> Alis (A Caerwent à l'entrée de la zone d'habitat) Alis <--> Annabeth Inawen <--> Melidia Inawen <--> Aille Melidia <--> Annabeth Melidia <--> Inawen Melidia to Aille

Description de la zone : Aylesbury est la sixième des zones résidentielles d'Albion. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

6.8. Hibernia : Meath



Legend

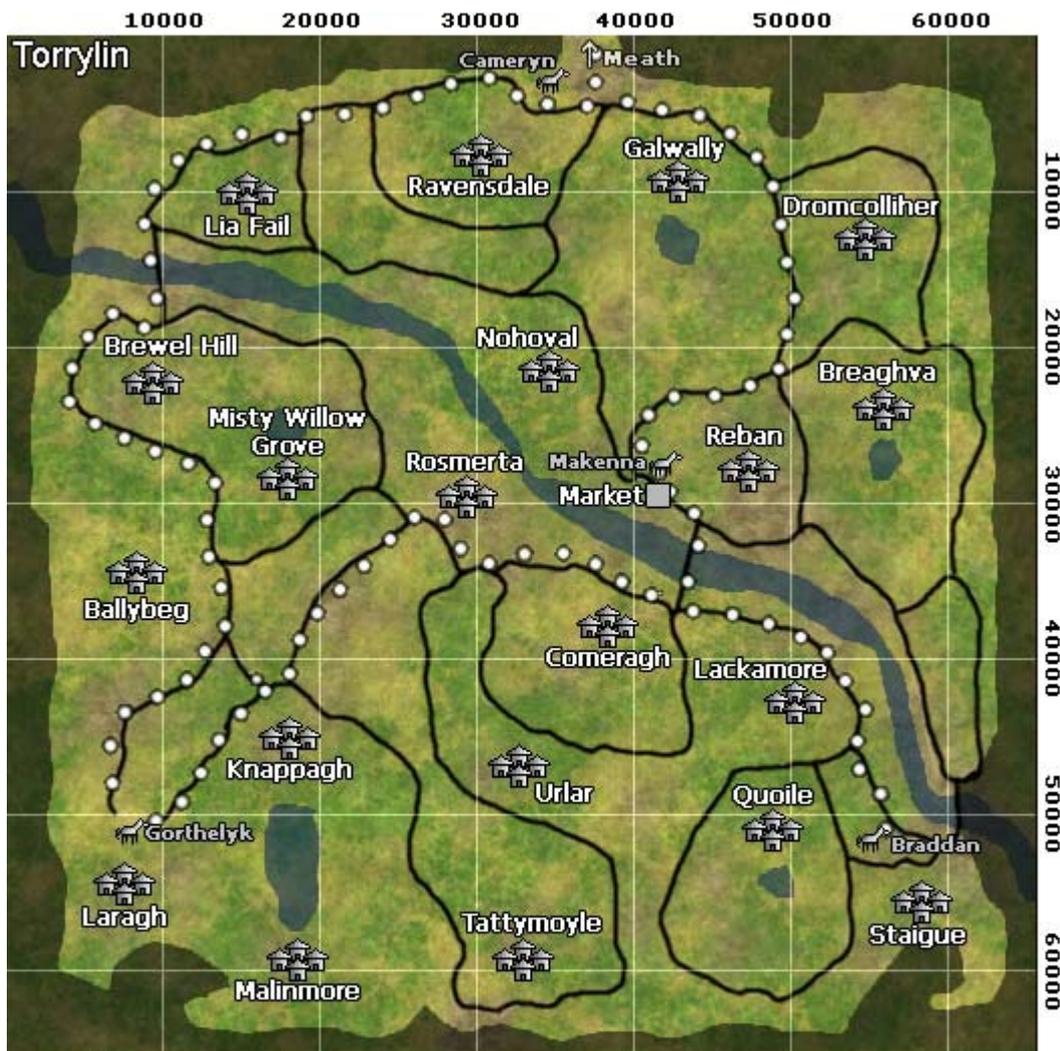
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village
	Horse Stable		Roads		North
	Bindstone		Frontier Keep		West
			Landmarks/Locations		East
					South

Trajets de Chevaux de Meath :

- Ecurie de Tomin <--> Ecurie d'Ainslee
- Ecurie de Tomin <--> Ecurie de Kohar (à Kilcullen)
- Ecurie de Tomin <--> Ecurie de Kennet
- Ecurie de Tomin <--> Ecurie d'Erie
- Ecurie d'Ainslee <--> Ecurie d'Erie
- Ecurie de Kennet <--> Ecurie de Cintusmus
- Ecurie d'Erie <--> Ecurie de Cintusmus
- Ecurie de Tomin <--> Ecurie de Makenna (à Torrylin)
- Ecurie de Tomin <--> Ecurie de Kohar (à Kilcullen)

Description de la zone : Meath est la première des zones résidentielles d'Hibernia. Fondation est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

6.9. Hibernia : Torrylin



Legend

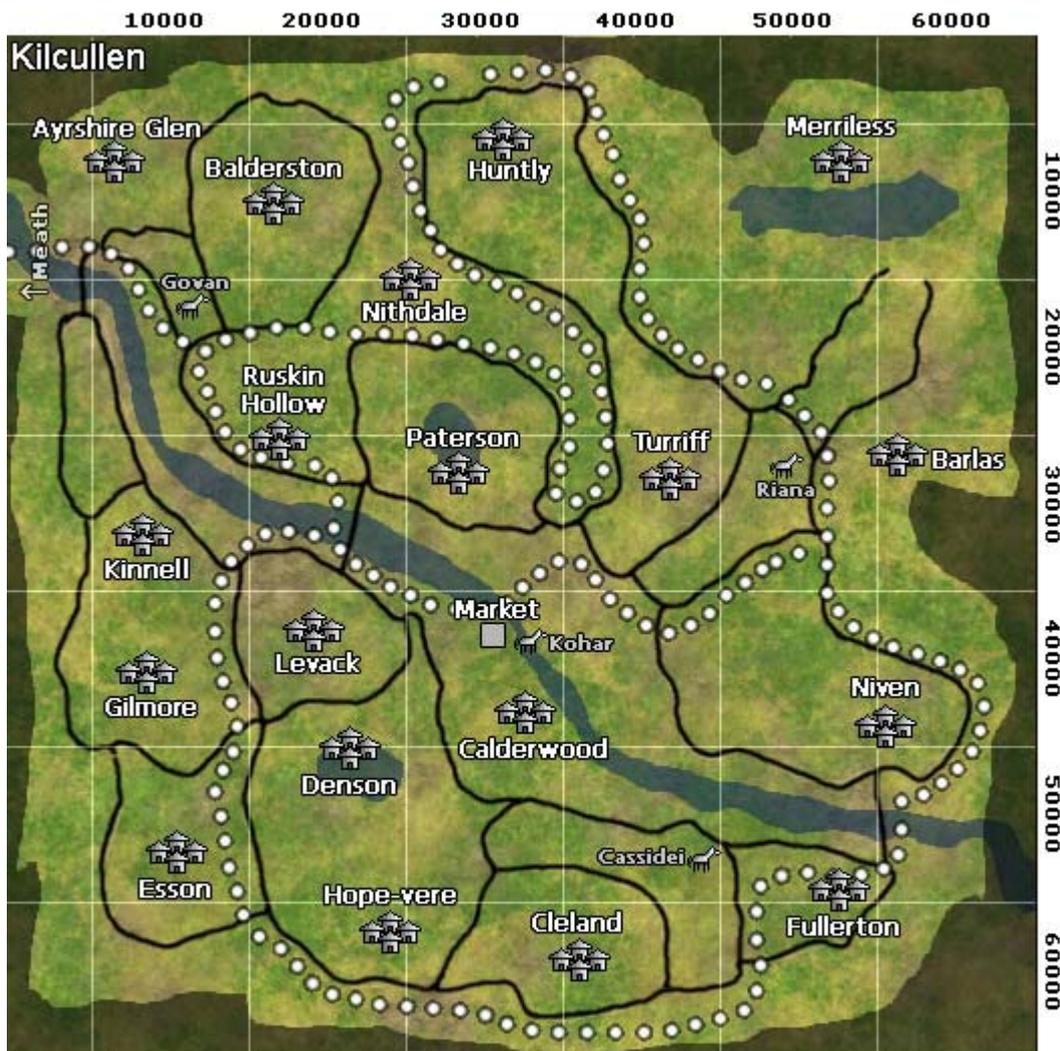
	Guard Tower		Horse Routes Roads		
	Horse Stable		Frontier Keep		
	Bindstone		Landmarks/Locations		

Trajets de Chevaux de Torrylin :

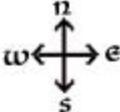
Ecurie de Cameryn <--> Ecurie de Makenna
 Ecurie de Cameryn <--> Ecurie de Gorthelyk
 Ecurie de Cameryn <--> Ecurie de Braddan
 Ecurie de Gorthelyk <--> Ecurie de Braddan
 Ecurie de Gorthelyk <--> Ecurie de Makenna
 Ecurie de Makenna <--> Ecurie de Braddan

Description de la zone : Torrylin est la seconde des zones résidentielles d'Hibernia. Fondation est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

6.10. Hibernia : Kilcullen



Legend

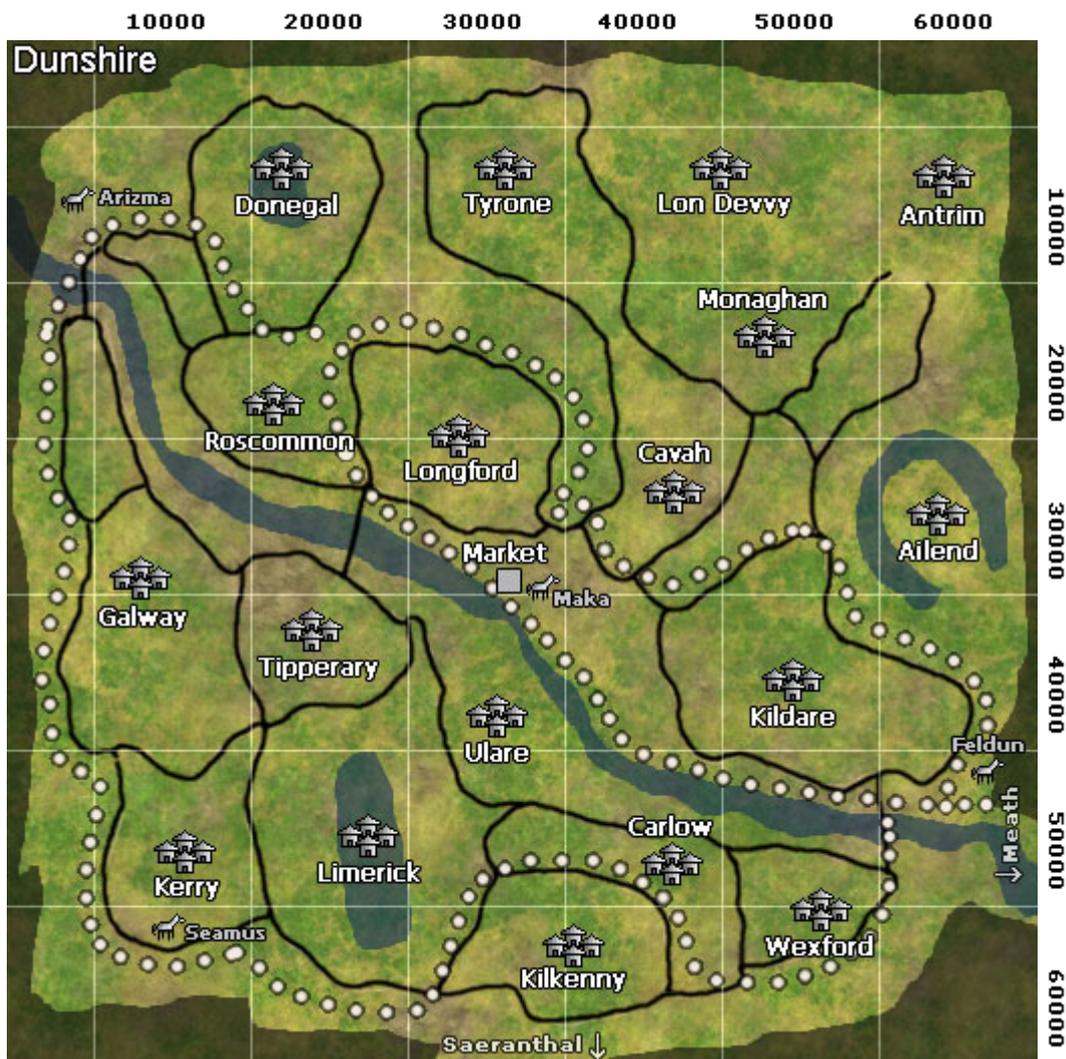
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village	
	Horse Stable		Frontier Keep			
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux de Kilcullen :

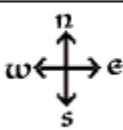
Ecurie de Kohar <--> Ecurie de Riana
 Ecurie de Kohar <--> Ecurie de Govan
 Ecurie de Kohar <--> Ecurie de Cassidei
 Ecurie de Riana <--> Ecurie de Govan
 Ecurie de Riana <--> Ecurie de Cassidei
 Ecurie de Govan <--> Ecurie de Cassidei
 Ecurie de Kohar <--> Ecurie de Tomin (à Meath)

Description de la zone : Kilcullen est la troisième des zones résidentielles d'Hibernia. Fondation est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

6.11. Hibernia : Dunshire



Legend

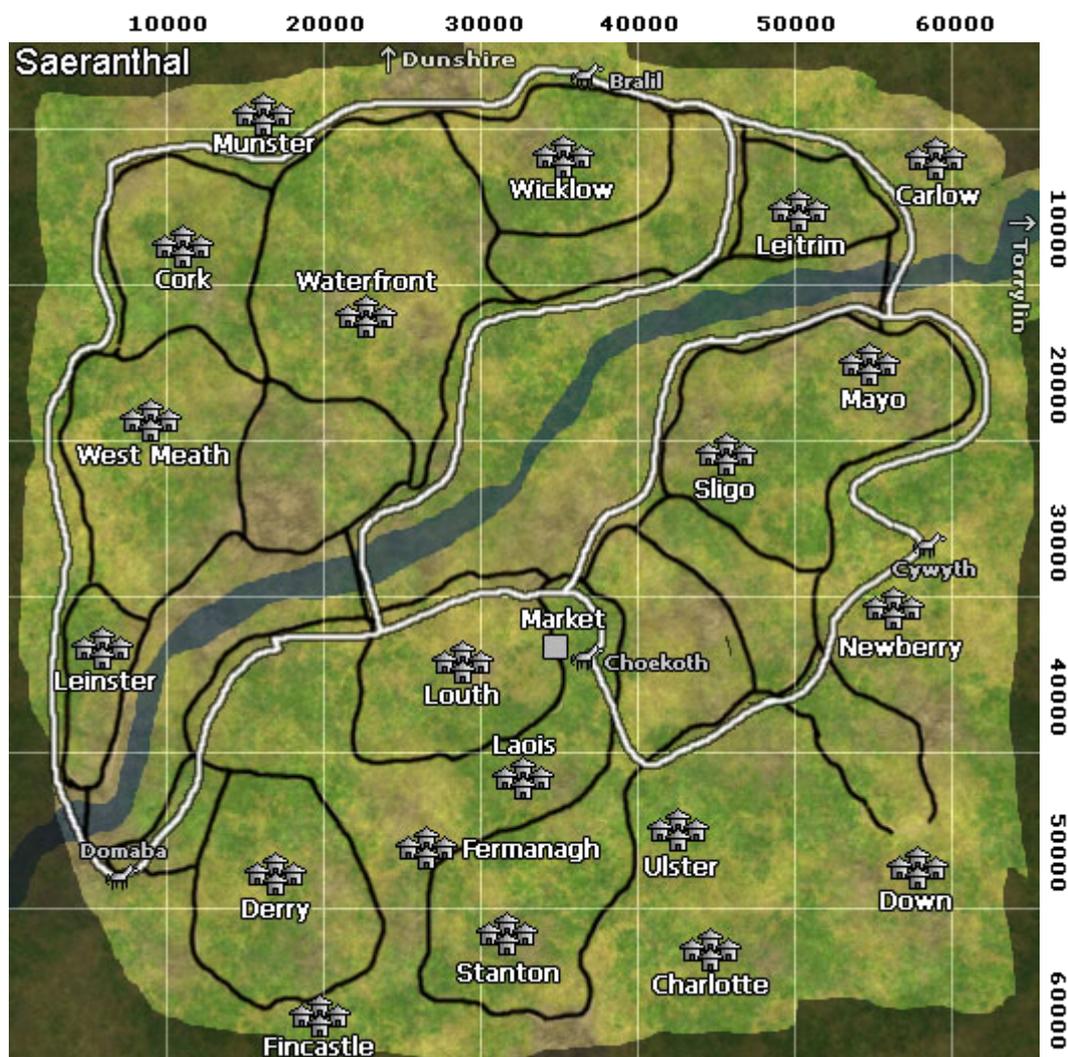
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village	
	Horse Stable		Roads			
	Bindstone		Frontier Keep		Landmarks/Locations	

Trajets de Chevaux Dunshire :

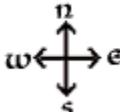
Feldun <--> Seamus
 Feldun <--> Arizma
 Feldun <--> Maka
 Seamus <--> Arizma
 Seamus <--> Maka
 Arizam <--> Maka

Description de la zone : Dunshire est la quatrième des zones résidentielles d'Hibernia. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

6.12. Hibernia : Saeranthal



Legend

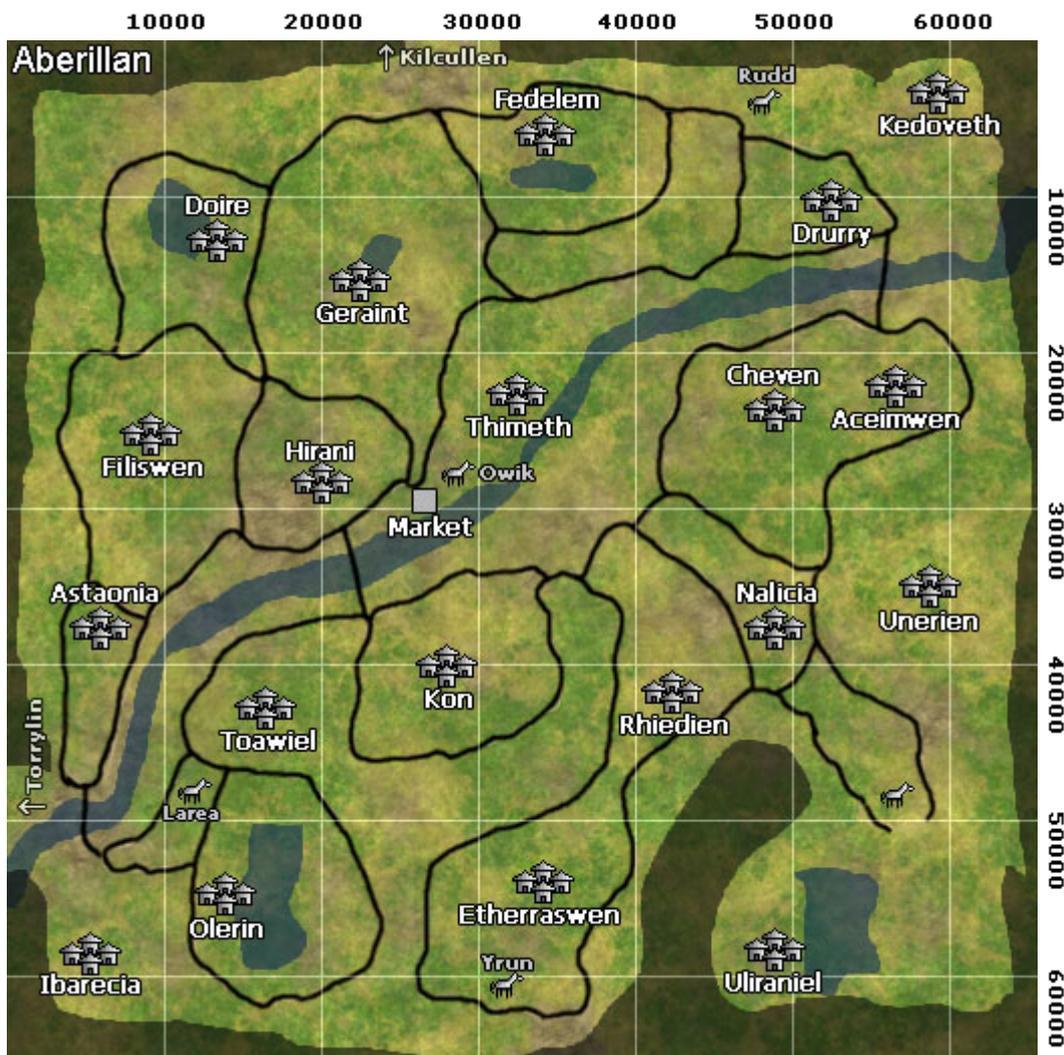
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village
	Horse Stable		Roads		
	Bindstone		Frontier Keep		
			Landmarks/Locations		

Trajets de Chevaux Saeranthal :

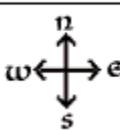
Choekoth <--> Brail
 Choekoth <--> Cywyth
 Choekoth <--> Domaba
 Brail <--> Cywyth
 Brail <--> Domaba
 Cywyth <--> Domaba

Description de la zone : Saeranthal est la cinquième des zones résidentielles d'Hibernia. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

6.13. Hibernia : Aberillan



Legend

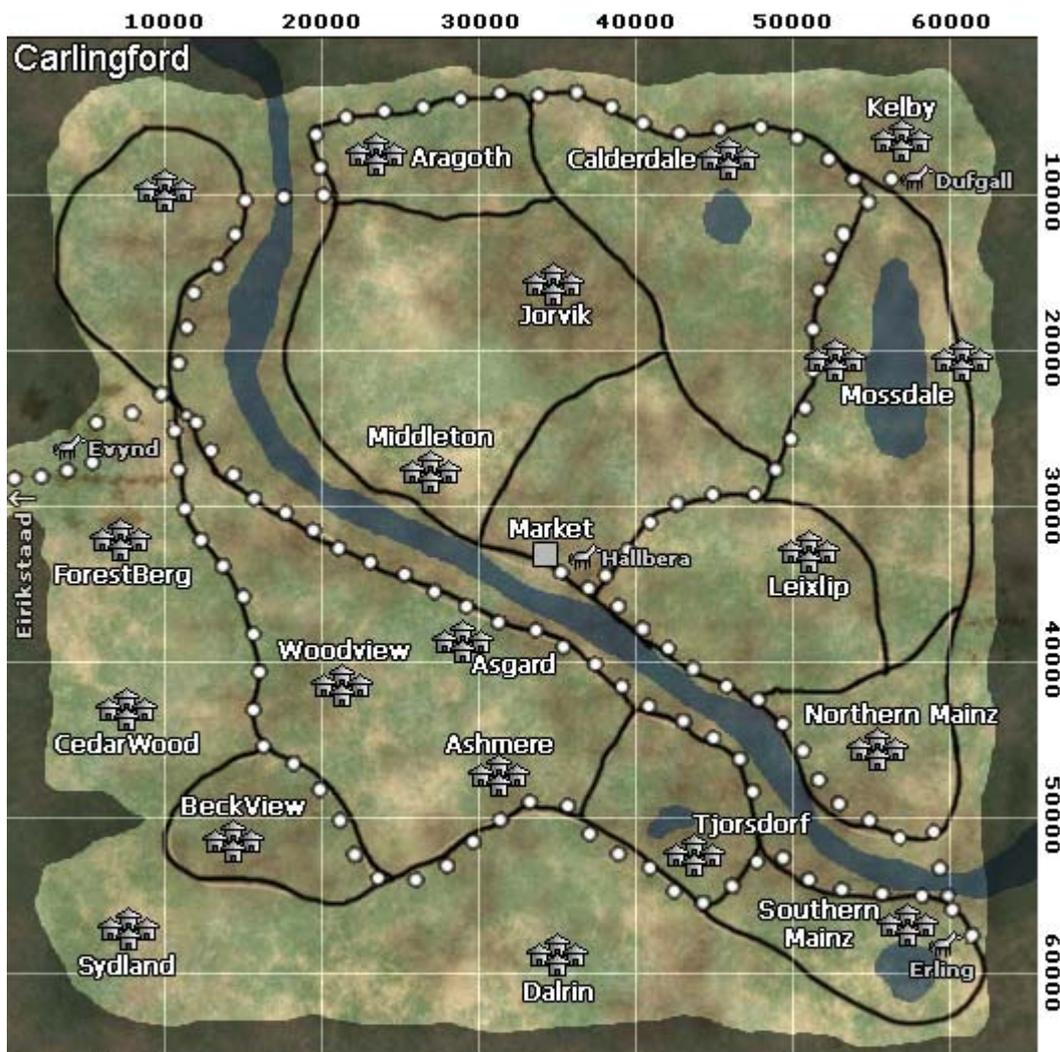
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village
	Horse Stable		Roads		Frontier Keep
	Bindstone		Landmarks/Locations		

Trajets de Chevaux Aberillan :

Owic <--> Rudd
 Owic <--> Larea
 Owic <--> Yrun
 Owic <--> Lollyn
 Owic <--> Nulia
 Owic <--> Laralic
 Owic <--> Tomin (Palfrenier de l'entrée de la zone d'habitat à Meath)
 Lollyn <--> Larea
 Lollyn <--> Yrun
 Yrun <--> Larea

Description de la zone : Aberillan est la sixième des zones résidentielles d'Hibernia. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

6.14. Midgard : Carlingford



Legend

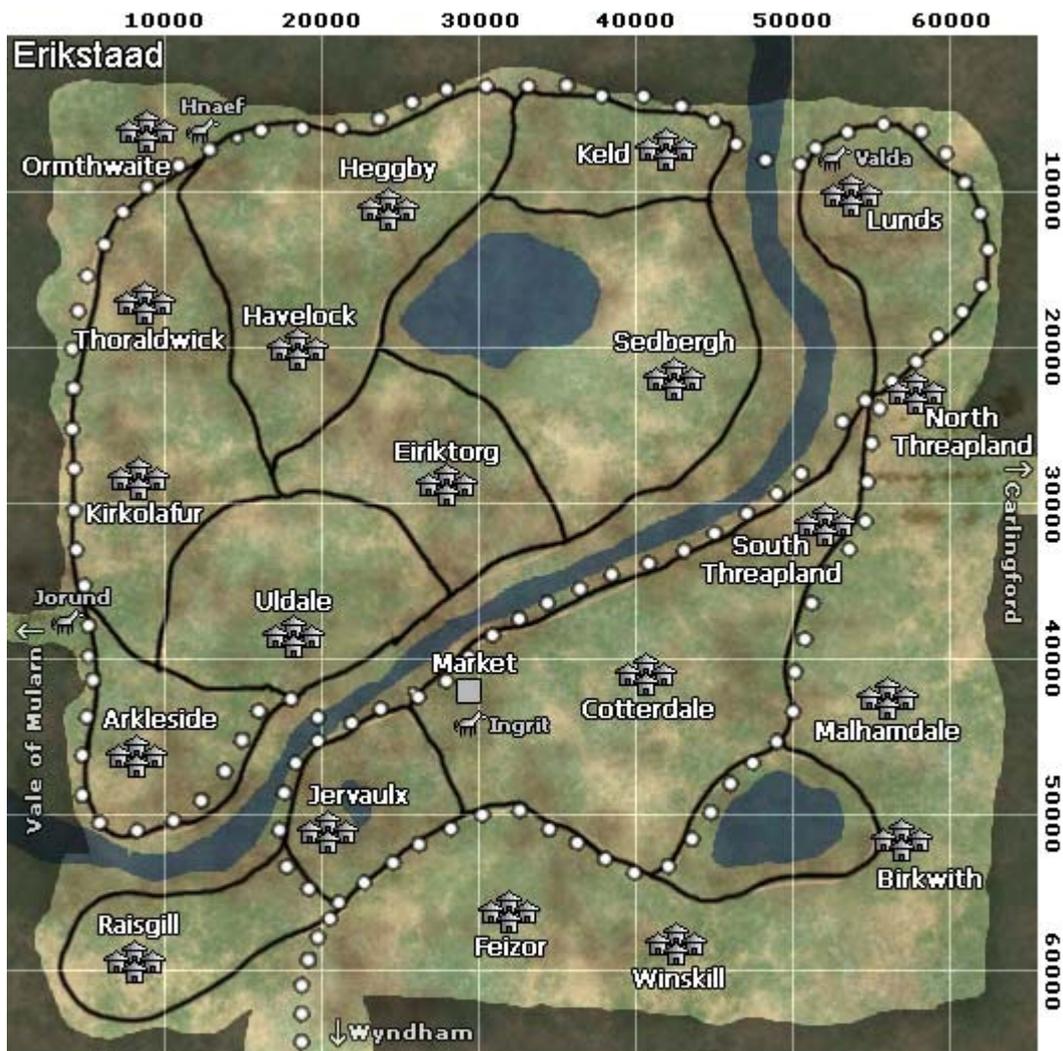
	Guard Tower		Horse Routes			
	Horse Stable		Roads			Frontier Keep
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux de Carlingford :

Ecurie de Hallbera <--> Ecurie d'Evynd
 Ecurie de Hallbera <--> Ecurie de Dufgall
 Ecurie de Hallbera <--> Ecurie de Erling
 Ecurie d'Evynd <--> Ecurie de Dufgall
 Ecurie d'Evynd <--> Ecurie de Erling
 Ecurie de Dufgall <--> Ecurie de Erling

Description de la zone : Carlingford est la seconde des zones résidentielles de Midgard. Fondation est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

6.15. Midgard : Erikstaad



Legend

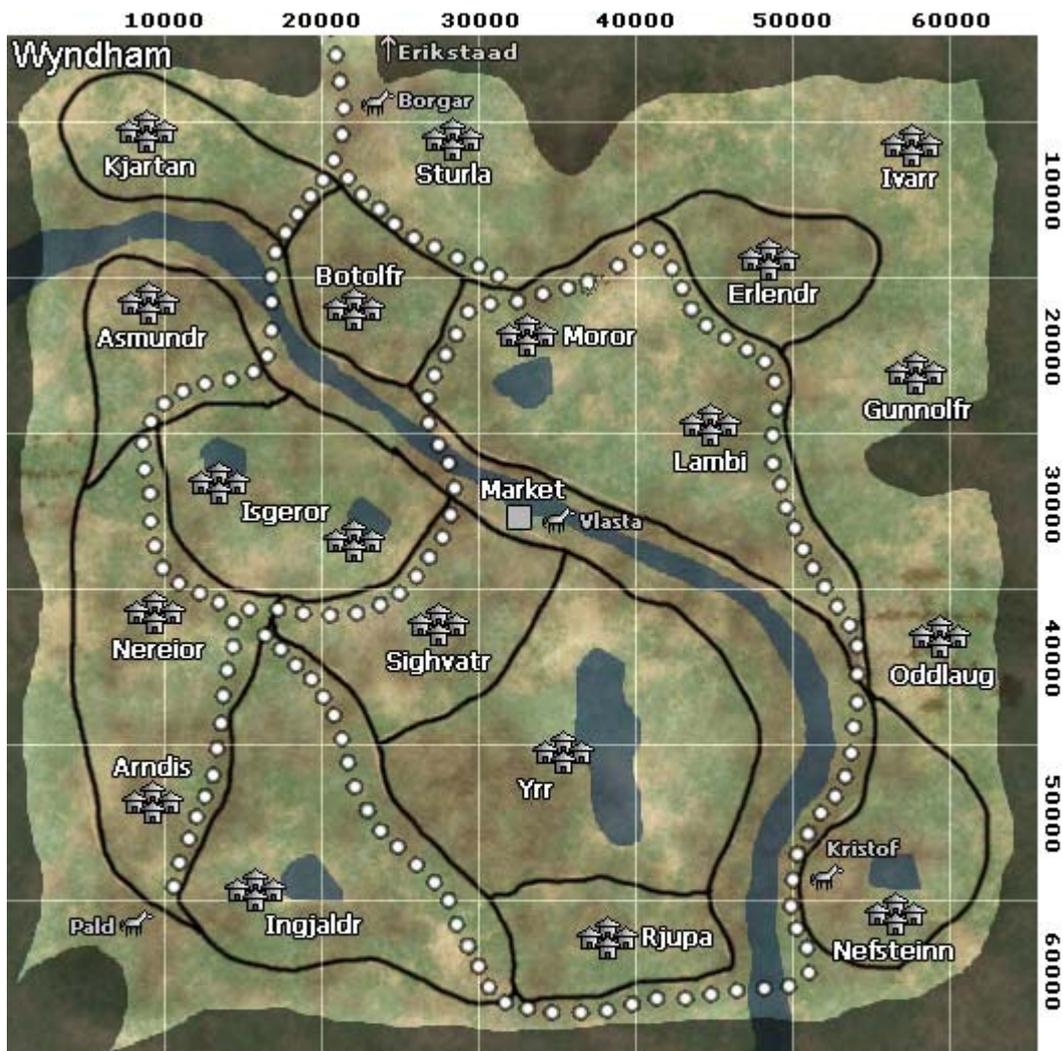
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village
	Horse Stable		Roads		n
	Bindstone		Frontier Keep		w
			Landmarks/Locations		e
					s

Trajets de Chevaux de Erikstaad :

- Ecurie de Jorund <--> Ecurie de Hnaef
- Ecurie de Jorund <--> Ecurie de Vlasta (à Wyndham)
- Ecurie de Jorund <--> Ecurie d'Ingrit
- Ecurie de Jorund <--> Ecurie de Valda
- Ecurie de Hnaef <--> Ecurie de Valda
- Ecurie de Hnaef <--> Ecurie d'Ingrit
- Ecurie d'Ingrit <--> Ecurie de Valda
- Ecurie de Jorund <--> Ecurie de Vlasta (à Wyndham)
- Ecurie de Jorund <--> Ecurie de Hallbera (à Carlingford)

Description de la zone : Erikstaad est la première des zones résidentielles de Midgard. Fondation est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

6.16. Midgard : Wyndham



Legend

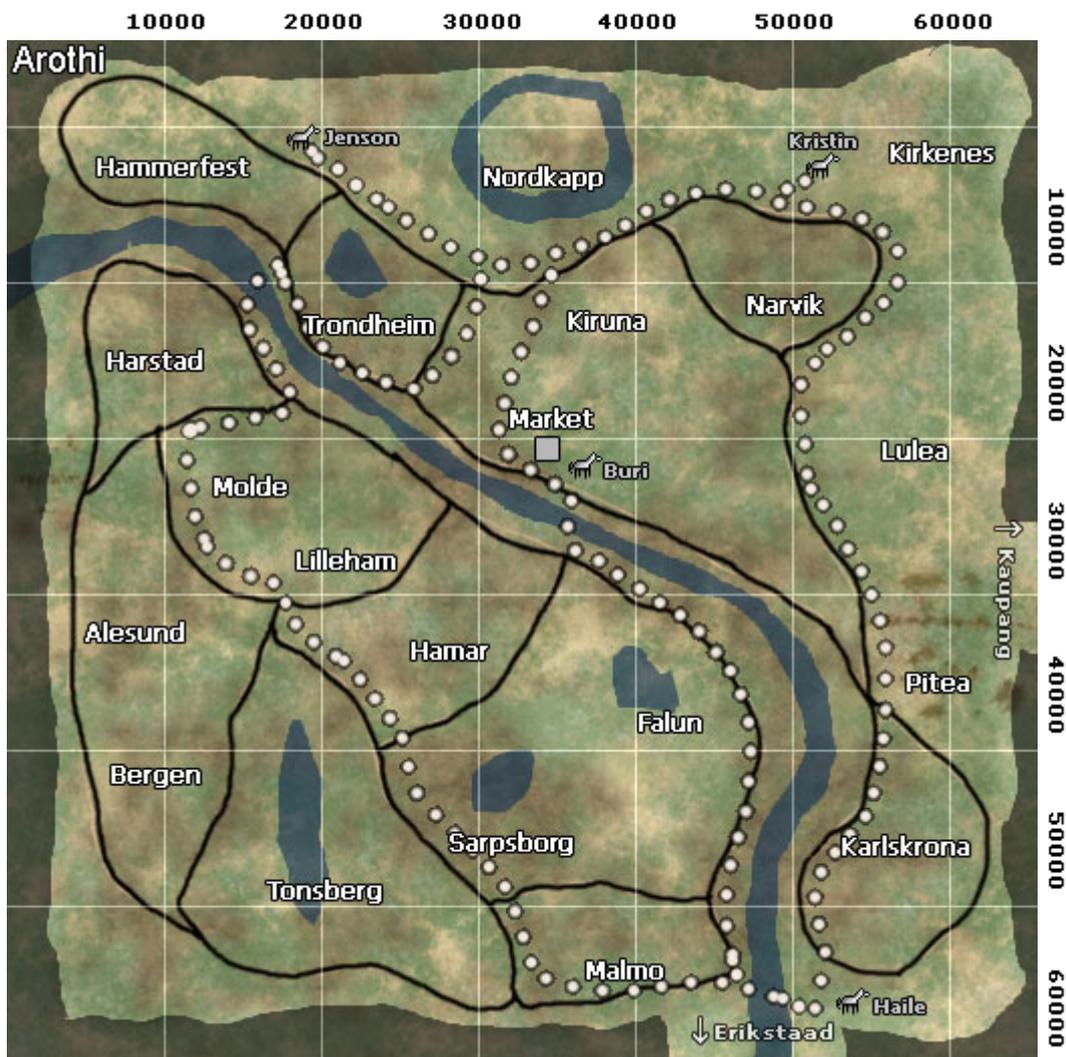
	Guard Tower		Horse Routes			
	Horse Stable		Roads			Frontier Keep
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux de Wyndham :

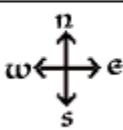
- Ecurie de Vlasta <--> Ecurie de Borgar
- Ecurie de Vlasta <--> Ecurie de Pald
- Ecurie de Vlasta <--> Ecurie de Kristof
- Ecurie de Borgar <--> Ecurie de Pald
- Ecurie de Borgar <--> Ecurie de Kristof
- Ecurie de Pald <--> Ecurie de Kristof
- Ecurie de Vlasta <--> Ecurie de Jorund (à Erikstaad)

Description de la zone : Wyndham est la troisième des zones résidentielles de Midgard. Fondation est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

6.17. Midgard : Arothi



Legend

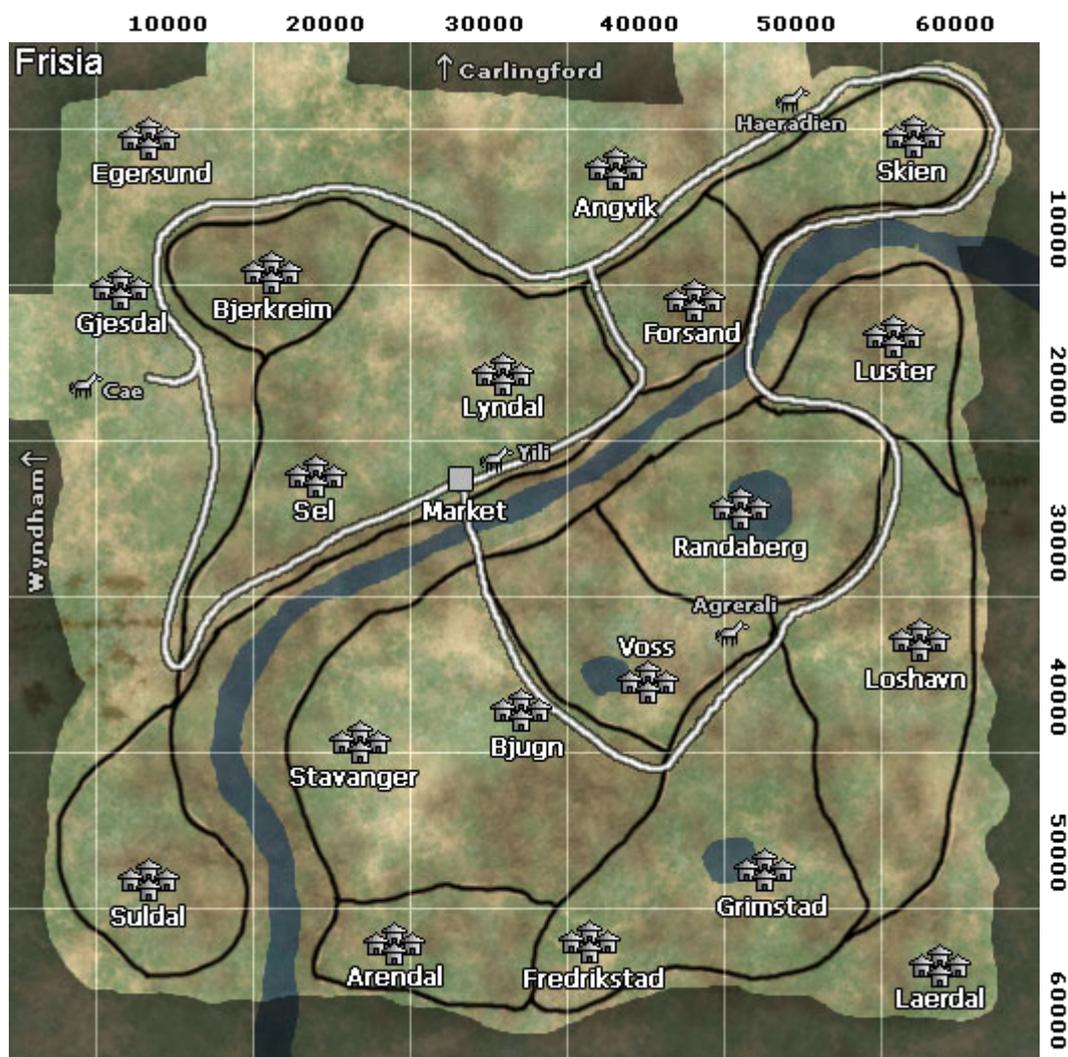
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village	
	Horse Stable		Roads		Frontier Keep	
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux Arothi :

Buri <--> Haile
 Buri <--> Jenson
 Buri <--> Kristin
 Haile <--> Jenson
 Haile <--> Kristin
 Jenson <--> Kristin

Description de la zone : Arothi est la quatrième des zones résidentielles de Midgard. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

6.18. Midgard : Frisia



Legend

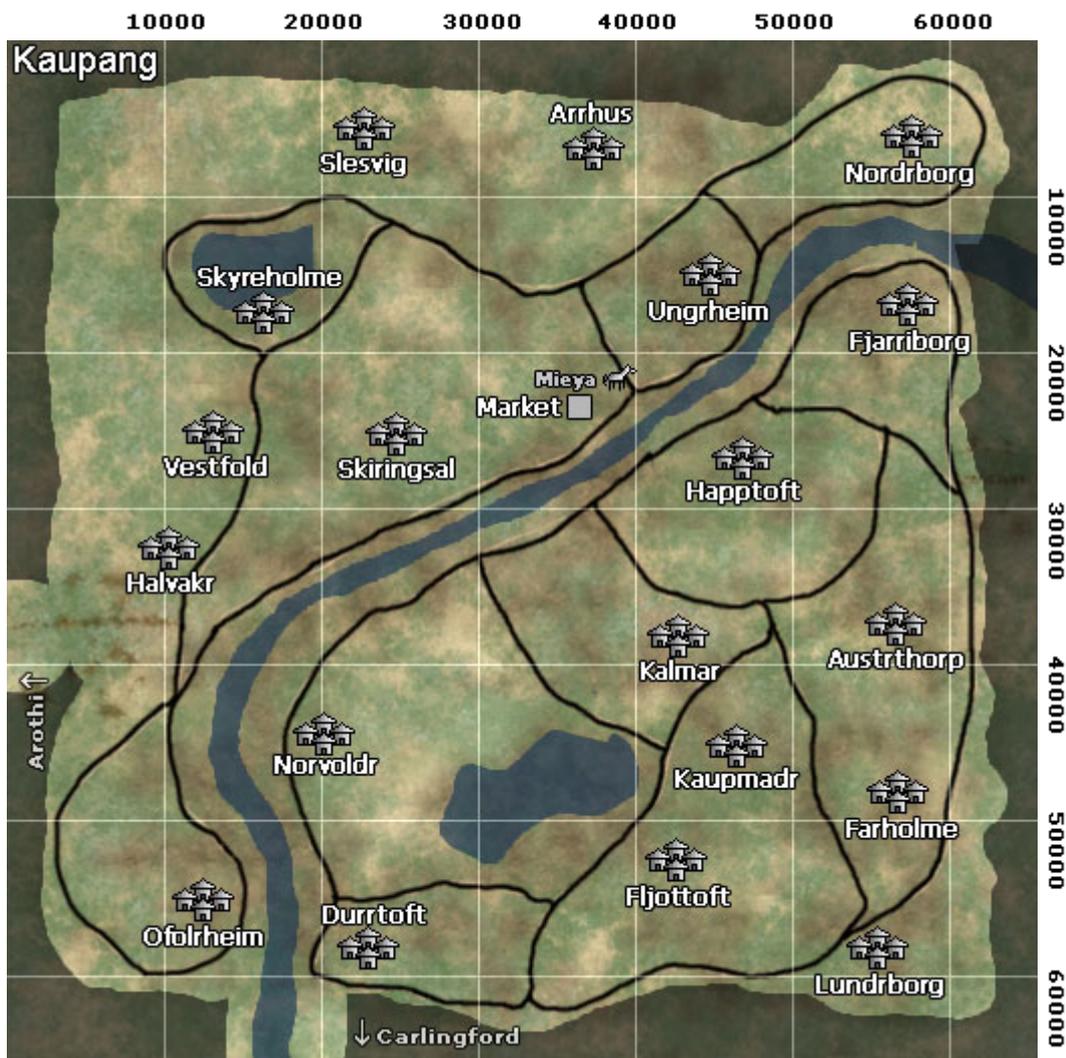
	Guard Tower		Horse Routes			
	Horse Stable		Roads			Frontier Keep
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux Frisia :

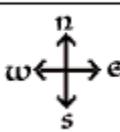
Cae <--> Haeradien
 Cae <--> Agrerali
 Cae <--> Yili
 Haeradien <--> Agrerali
 Haeradien <--> Yili
 Agrerali <--> Yili

Description de la zone : Frisia est la cinquième des zones résidentielles de Midgard. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

6.19. Midgard : Kaupang



Legend

	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village	
	Horse Stable		Roads		Frontier Keep	
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux Kaupang :

Mieya <--> Njeran
 Mieya <--> Wogi
 Mieya <--> Brar
 Mieya <--> Evermar
 Mieya <--> Ceyda
 Mieya <--> Jorund (Palfrenier d'Erikstaad, entrée de la zone d'habitation)
 Brar <--> Ceyda
 Ceyda <--> Evermar

Description de la zone : Kaupang est la sixième des zones résidentielles de Midgard. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

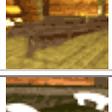
7. Annexe : Les différents objets pour les maisons

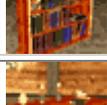
Vous pouvez acheter et placer dans votre maison un grand nombre d'objets. Certains sont décoratifs, d'autres ont divers usages. Nous avons séparé ces objets en différentes catégories afin de vous permettre de trouver plus facilement l'objet que vous recherchez. Voici la liste des catégories :

- Fournitures intérieures
- Trophées
- Décorations murales
- Objets de jardin
- Tapis
- Pancartes pour les artisans
- Objets Spéciaux

7.1. Fournitures intérieures

Les fournitures intérieures sont utilisées pour soigner l'apparence de votre maison et l'adapter à vos besoins !

	Nom de l'objet	Royaume	Description
	Coffre en bois ferré	Tous	Ce coffre en bois bordé de métal est des plus élégants. Vous pouvez l'installer dans les étages et au rez-de-chaussée de votre maison.
	Table de jeu	Tous	Asseyez vous entre amis au coin du feu et sirotez une bière fraîche en jouant aux cartes sur cette table très tendance !
	Table d'échecs	Tous	Un jeu d'échec, pour des parties passionnantes entre gens raffinés (ou tout simplement pour frimer).
	Pot de fleurs	Tous	Ce petit pot de fleurs permettra de donner une note joyeuse à toutes les pièces que vous décorez !
	Lit à baldaquins	Tous	Un lit luxueux. Ce lit à baldaquins drapé de velours vert ajouterait de l'élégance même à la chambre à coucher d'un troll !
	Lit deux places	Tous	Ce lit est un des plus confortables que vous puissiez trouver dans cette tranche de prix. Même les firbolgs peuvent se pelotonner dans ce lit !
	Secrétaire en marbre	Tous	Ce bureau de marbre est recouvert d'une couche de velours vert et de quelques bougies pour éclairer vos travaux.
	Chaise matelassée de velours	Tous	Une chaise recouverte de coussins de velours des plus confortables.
	Grande table de banquet	Tous	Une très grande table en bois destinée aux banquets et dîners fins.
	Banc en marbre	Tous	Cette banquette de marbre est recouverte d'un adorable coussin de velours.
	Chaise en marbre	Tous	Une chaise en marbre ayant tous les coussins et accoudoirs nécessaires à votre confort.

	Trône en marbre	Tous	Ce majestueux trône de marbre est couvert de velours. Impressionnant et surplombant la pièce, les noms de vos victimes peuvent même être gravés sur chaque marche.
	Table ronde en marbre	Tous	Une table ronde couverte d'une luxueuse tablette de marbre.
	Coffre à trésors en marbre	Tous	Un coffre de marbre destiné à contenir vos biens les plus précieux.
	Banquette matelassée	Tous	Une banquette stylée au coussin rembourré pour le confort des postérieurs les plus sensibles.
	Chaise matelassée	Tous	Cette petite chaise apporte via ses coussins tout le confort que son utilisateur peut désirer.
	Banc en bois	Tous	Aucun sylvain n'a été utilisé dans la fabrication de ce banc. Bon, peut être que si, mais juste quelques bouts.
	Plante en pot	Tous	Une petite touche féminine ne fera pas de mal à votre demeure.
	Paillasse	Tous	Simple et destinée à un seul but : passer une bonne nuit
	Coffre à trésor en bois	Tous	Un coffre en bois rempli d'or scintillant. On ne touche pas !
	Table de travail en chêne	Tous	Un bureau de bois plein avec des bougies pour la lumière et un crâne de lurikeen pour jouer, euh, étudier.
	Petite table en bois	Tous	Une table en bois destinée aux repas.
	Solide bibliothèque en érable	Tous	Une bibliothèque de bois d'érable destinée à la décoration. Livrée avec sa collection de livres compliqués afin d'impressionner vos invités.
	Solide bibliothèque en chêne	Tous	Une bibliothèque en chêne, plus simple que celle d'érable, destinée à ranger vos livres.
	Solide bureau en chêne	Tous	Un bureau en chêne couvert de bougies, livres et sujets de recherches.
	Tonneaux empilés	Tous	Les grands discours font les gorges sèches : prévoyez de quoi arroser vos soirées de guilde !
	Vase de roses	Tous	Une belle touche de couleur pour votre demeure.
	Vase de roses rouges	Tous	Avec ces roses, l'amour est entre vos murs.

	Barrique en bois	Tous	Deux en un ! De quoi stocker vos meilleurs vins et permettre à vos invités saouls de s'asseoir...
	Chaise en bois	Tous	Une chaise sans coussin.
	Caisse en bois	Tous	Une caisse en bois. Sûrement pleine de trucs et de machins.
	Table ronde en bois	Tous	Une table ronde en bois. Stylée et décorative.
	Tabouret en bois	Tous	Un petit tabouret pour s'asseoir et servir de projectiles lors des bagarres d'ivrognes.

7.2. Trophées

Les trophées sont des objets spéciaux, qui ne peuvent être placés dans votre maison que si vous avez tué la créature. Pour plus d'informations sur comment obtenir ou utiliser les trophées, reportez-vous à la section trophée du manuel.

NOTE : "Plusieurs" signifie que le trophée est disponible sur plus d'un royaume.

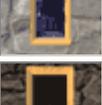
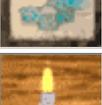
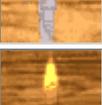
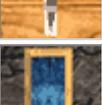
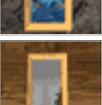
	Nom de l'objet	Royaume	Description
	Fourmi	Plusieurs	Dressée, les yeux à facettes brillants d'agressivité, la fourmi est prête pour l'attaque !
	Blaireau	Plusieurs	Vous avez déjà vu un blaireau en colère ? Ce n'est pas beau à voir. Heureusement, celui ci est empaillé.
	Tête de Balor	Hibernia	La tête de Balor ingénieusement empaillée et montée sur une très belle planche d'érable.
	Oiseau	Midgard	Ce n'est pas un oiseau ordinaire ! Très gros, et empaillé dans une jolie pose dressée.
	Sanglier	Plusieurs	Ce sanglier sauvage fut vaincu, puis préparé et empaillé sur un adorable support en bois d'érable.
	Chat	Plusieurs	Ce n'est bien sûr pas un chat domestique, mais le trophée posé sur son support de bois a su préserver toute sa nonchalance.
	Cockatrice	Plusieurs	La cockatrice est un animal fier chassant entre autre dans les plaines de Salisbury d'Albion. Elle a été capturée puis empaillée dans une position si effrayante qu'elle saura tenir éloignés de vos coffres les visiteurs.
	Tête de Cuuldurach	Hibernia	Le terrible dragon d'Hibernia, vaincu et maintenant prêt à décorer votre demeure.
	Tête de Drakoran	Albion	La tête décapitée d'un drakoran fait toujours son petit effet, surtout lors des soirées. Impressionnez les débutants en leur faisant croire qu'il s'agit d'un vrai dragon !
	Grenouille	Plusieurs	Les grenouilles ne sont généralement pas dangereuses, sauf titillées à répétition avec un bâton.
	Tête de Gjalpinulva	Midgard	Décorer sa maison avec la tête de la petite fille de Loki et nièce de Hel est d'un goût douteux, mais après tout, vous l'avez bien mérité après ces durs combats.
	Tête de Golestandt	Albion	Le dragon qui terrorisait Albion. Vaincu et empaillé, il impressionnera désormais vos visiteurs.
	Griffon	Midgard	La tête d'un griffon. Son bec permet d'ouvrir facilement les bouteilles de bière.
	Lion	Plusieurs	Un fier lion monté dans une pose somptueuse sur son support de bois.

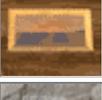
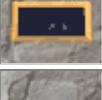
	Lezard	Plusieurs	Les lézards sont parfois gros. Celui là est gigantesque !
	Raie Manta	Hibernia	La raie manta est un animal marin d'Hibernia. Elle est empaillée, désodorisée et montée sur un socle en bois.
	Mante	Hibernia	Un corps de Mante, vidé et empaillé.
	Tête de Mante	Hibernia	Une tête de Mante empaillée et montée sur présentoir.
	Megalosceros	Hibernia	Peut aussi servir pour accrocher vos vêtements à ses bois.
	Fées	Plusieurs	Attrapées dans un filet, puis épinglées vivantes à un panneau d'érable. Existente en plusieurs couleurs.
	Tête de tigre à dents de sabre	Midgard	Il a l'air très fâché. Normal, étant donné ce qui lui est arrivé.
	Squelette	Plusieurs	Après plusieurs tentatives infructueuses pour l'empailler, il est désormais simplement maintenu par une armature de fer.
	Araignée	Plusieurs	Deux araignées en position d'attaque, impeccablement préservées et montées sur bois.
	Vendo	Midgard	Les Vendos sont des créatures féroces de Midgard. Celui ci est empaillé et monté sur présentoir.
	Loup	Plusieurs	Un loup, empaillé et préparé tel un trophée à votre gloire.
	Tête de serpent laineux	Midgard	Il fait si froid sur Midgard que même les serpents ont une fourrure ! Empaillé et monté sur cadre, il devra être brossé quotidiennement.
	Tête de Xanxicar	Albion	Deux trophées pour le prix d'un : les têtes de Xanxicar empaillées et montées sur un gigantesque présentoir.

7.3. Décorations murales

Ces objets décoratifs ne peuvent s'accrocher que sur les murs de votre maison. Certains d'entre eux sont des peintures spécifiques à votre royaume.

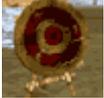
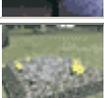
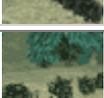
	Nom de l'objet	Royaume	Description
	Tapisserie murale "Un héros d'Albion"	Albion	Un héros d'Albion posant pour cette tapisserie
	Tapisserie murale "Un héros d'Hibernia"	Hibernia	Un héros d'Hibernia posant pour cette tapisserie... Malheureusement, c'est un Firbolg.
	Tapisserie murale "Un héros de Midgard"	Midgard	Un héros de Midgard posant pour cette tapisserie.
	Les docks d'Aegirhamn	Midgard	Dans le port d'Aegirhamn, y a des trolls qui chantent...
	Tombé dans l'Oubli	Albion	L'artiste a su capturer toute l'émotion habitant cette statue enfouie dans les collines de Camelot
	Carte murale d'Albion	Albion	Une carte du royaume d'Albion.
	Anniogel de nuit	Albion	Une image de la tranquillité du village d'Anniogel village de nuit.
	Le pont de Cliffton	Albion	Une peinture du point surplombant la ville de Cliffton.
	Caer Gothwaite	Albion	Caer Gothwaite, situé sur l'île d'Avalon, est le fort représenté sur cet adorable tableau.
	Étagère avec livres mal rangés	Tous	Une étagère en désordre... certainement pas celle d'un magicien !
	La Chute d'Eau des Gorges de Cothrom	Hibernia	La gorge de Cothrom se trouve sur Hy Brasil. Ces majestueuses cascades ont été peintes par un talentueux sylvain uniquement pour votre maison !
	Les Abysses	Midgard	Cette indicible et glauque représentation des Abysses est prête à être accroché à vos murs.
	Cible à fléchettes	Tous	Des heures d'amusements pour petits et grands. (Utilisation de baliste interdite).
	Tapisserie florale	Tous	Une lourde tapisserie à motif floral destinée à retenir la chaleur.
	Brouillard sur Haggal	Midgard	Toute la froideur des brumes d'Haggal transpire de ce tableau.

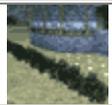
	Panorama Forestier	Hibernia	Des arbres.
	Le Havre Sylvestre	Hibernia	Encore des arbres.
	Applique murale	Tous	Cette torche est recouverte de métal pour assurer un éclairage optimum.
	Sépulture de Glace	Midgard	Le glacier de Tuscaran est un froid et profond donjon situé dans les plus hauts pics d'Aegir. La dernière demeure d'un titanesque dragon est représentée sur ce tableau.
	Port de Gothwaite de Nuit	Albion	Le port de Gothwaite, là où se trouve le portail pour Albion.
	Au Coeur de l'Antre de Iarnvidiur	Midgard	Le plus beau tableau de ce donjon mortel qu'est l'Antre de Iarnvidiur.
	Carte murale d'Hibernia	Hibernia	Une carte d'Hibernia.
	Souvenir de Caer Sidi	Albion	Caer Sidi, sur une île de Caldey.
	Le Dernier Défenseur	Hibernia	Seul mais téméraire.
	Les Gorges Majestueuses	Hibernia	Une vue en profondeur des Gorges de Cothrom.
	Souvenir de Tur Suil	Hibernia	Un tableau du donjon de Tur Suil.
	Midgard !	Midgard	Toute la beauté de Midgard capturée sur la peinture.
	Carte murale de Midgard	Midgard	Une carte de Midgard.
	Applique murale décorée	Tous	Aussi bien destinée à l'éclairage qu'à la décoration.
	Simple applique murale	Tous	Le modèle de torche le plus simple torches, mais il remplit malgré tout sa tâche.
	La splendeur de la reine Kula	Midgard	Un portrait de la reine Kula dans sa demeure.
	Les Fidèles Veilleurs	Albion	Une tour lointaine noyée dans la brume.

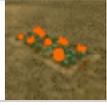
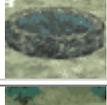
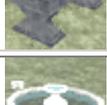
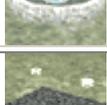
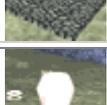
	Sanctuaire	Midgard	La tranquillité qui s'échappe de ce tableau n'a d'égale que celle du lieu représenté.
	Etude d'un Sporite Cattail	Hibernia	Un tableau d'un sporite bleu sur Hibernia
	Jordheim à l'Horizon	Midgard	le soleil se lève sur les portes de Jordheim.
	Stonehenge	Albion	Les célèbres pierres des plaines de Salisbury.
	Lever de soleil sur le port	Albion	Une magnifique aube sur le port de Gothwaiten Avalon.
	Lever de soleil sur l'île d'Avalon	Albion	Une des nombreuses régions de l'île d'Avalon.
	Vigies Sylvanes	Hibernia	Le portrait de protecteurs sylvains sur l'île d'Avalon
	Etagère	Tous	Une version mieux rangée que la précédente. Celle ci appartient certainement à un magicien.
	Tir na Nog au crépuscule	Hibernia	Un tableau de Tir na Nog alors que le soleil disparaît derrière l'horizon.
	Aube sur la frontière	Hibernia	La frontière peut parfois être paisible... lorsque l'on est furtif et caché derrière un arbre.
	Applique murale	Tous	Une torche murale pour éclairer votre demeure.
	Lever de Soleil Hivernal	Midgard	La beauté brute de Midgard révélée par la lumière du soleil naissant.

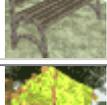
7.4. Objets de jardin

Les décorations de jardin ne peuvent être utilisées qu'à l'extérieur de votre maison, sur votre terrain. Elles enjoliveront la vue pour tous ceux passant à proximité de votre domaine.

	Nom de l'objet	Royaume	Description
	Cible d'archerie	Tous	Une petite cible pour le jardin. Ennemis vendus séparément.
	Bassin à oiseaux	Tous	Un joli petit bassin, rempli d'eau de source fraîche, pouvant être placé dans votre jardin pour attirer les oiseaux.
	Cèdre	Tous	Plantez cet arbre dans votre jardin pour avoir du bois de chauffage, ou pour le plaisir des yeux !
	Plateau d'échecs	Tous	Une table en pierre pour des parties d'échec en plein air.
	Fontaine serpentine circulaire	Tous	Cette fontaine circulaire possède une tête de serpent au dessus du bassin couvert de marbre.
	Cercle de rocaille fleurie	Tous	Cette rocaille est entourée de pierres et de galets et ajoutera une note de gaieté à votre jardin.
	Plants de maïs	Tous	Pour les paysans en herbe.
	Plants de maïs avec épouvantail	Tous	Un épouvantail juché au milieu vous assurera que c'est bien VOUS qui mangerez votre maïs.
	Arche de pierre	Albion	Une arche de pierre et sa petite lanterne attachée au milieu.
	Arche voûtée	Midgard	Cette arche a deux têtes de loups entrecroisées juchées sur deux piliers de pierre. Elle peut être placée n'importe où dans votre jardin, mais le plus impressionnant reste à l'entrée !
	Orme	Tous	Ce grand orme peut être placé n'importe où dans votre jardin.
	Pierres de décoration	Tous	Ces pierres peuvent être placés dans votre jardin afin de vous offrir un point de vue unique sur le reste de votre décorations.
	Longue haie de houx	Tous	Attention, ça pique.
	Grande haie d'arbustes de houx	Tous	Attention, ça pique encore plus.
	Haie d'arbustes	Tous	Idéal pour jouer à saute-mouton, ou pour délimiter une parcelle.

	Grande haie d'arbustes	Tous	Avec une haie comme ça, vos amis vont se pâmer devant vos talents d'architecte d'extérieur.
	Parterre de tournesols	Tous	Des tournesols plantés délicatement dans du terreau et entourés d'une petite barrière en bois.
	Parterre de pensées	Tous	Ces pensées jaunes ont été plantées dans de hauts pots et entourées d'une petite barrière en bois.
	Pot de fleurs	Tous	Ce délicat petit pot de fleur contient quelques pensées et autres fleurs afin d'apporter une touche de couleurs à votre jardin.
	Gnome de jardin	Tous	Aucun jardin ne saurait être complet sans son gnome de jardin. Cette petite créature porte un arc et est soigneusement taillée dans la pierre. Livré sans brouette.
	Belvédère	Tous	Un belvédère en bois pour se reposer à l'ombre.
	Haie de houx	Tous	Tient éloigné les bêtes sauvages (ça pique).
	Haie d'arbustes de houe	Tous	Évitez de jouer à saute moutons au dessus de cette haie (ça pique un peu).
	Gros caillou	Tous	Un bonheur pour les trolls décorateurs ! Et une jolie pierre pour votre jardin.
	Long mur de pierre	Tous	Au moins deux fois plus long que le mur de pierre classique.
	Haie basse	Tous	Attention, vos voisins peuvent vous espionner au dessus de cette haie.
	Petite haie d'arbustes	Tous	Vous rêvez de planter une telle haie dans votre jardin, n'est ce pas ?.
	Urne d'extérieur en marbre	Tous	Une urne vide de toute plante ou fleur.
	Cailloux couverts de mousse	Tous	Trois pierres empilées couvertes de mousse. Décidément, nos amis Trolls sont gâtés !
	Chemin de graviers	Tous	Peut être utilisé pour tracer des chemins dans votre terrain.
	Table de jardin	Tous	Déjeunez entre amis sur cette table en bois !

	Jardinière	Tous	Ce pot contient de la bonne terre : la preuve, les plantes sont déjà en train de pousser.
	Jardinière de citrouilles	Tous	Pour faire des tartes, et pour fêter Samhain.
	Bassin d'agrément rectangulaire	Tous	Un bassin d'agrément rempli d'eau
	Grande jardinière à fleurs	Tous	Une jardinière rectangulaire entourée de pierres, et contenant de nombreuses fleurs et plantes.
	Petit buisson	Tous	Un charmant petit buisson.
	Petite jardinière à plantes	Tous	Une petite jardinière d'herbes médicinales et aromatiques.
	Petit bassin d'extérieur	Tous	Un bassin d'eau circulaire utilisé pour rafraîchir votre jardin.
	Courte haie	Tous	A tailler chaque été.
	Pierre d'angle	Tous	Idéal pour faire le lien entre deux murs.
	Fontaine serpentine carrée	Tous	La même que précédemment, mais entourée de très jolis galets.
	Carré de rocaille fleurie	Tous	Cette charmante rocaille est ceinturé de galets.
	Tas de cailloux	Tous	Summum de l'art Troll, ce tas de cailloux pourrait agréablement décorer votre jardin.
	Arche végétale	Hibernia	Une arche formée de deux arbres sculptés et de plantes grimpantes en spirale.
	Banc en pierre	Tous	Un banc de pierre taillée.
	Fontaine en pierre	Tous	Une simple fontaine faite de pierres, un bel ajout décoratif pour tout jardin.
	Chemin en pierre (portion)	Tous	Ces pierres sont assemblées pour former un chemin dans votre domaine.
	Urne en pierre	Tous	Une urne en pierre vide de toute fleur ou plante.

	Mur de pierre	Tous	Un mur de pierres, livré avec sa population de petits lézards.
	Cadran solaire	Tous	Permet de vous donner l'heure jour et nuit. Hum, seulement le jour en fait. Et si le ciel est dégagé.
	Platane	Tous	Un grand platane, parfait pour tout jardin.
	Grande haie d'arbustes	Tous	Une grande haie, pour pouvoir jouer à cache-cache.
	Vase de roses	Tous	Un vase de roses.
	Vase de roses rouges	Tous	Un vase de roses rouges, instillant l'amour dans votre jardin.
	Roue de chariot	Tous	Une roue de chariot brisée et à moitié enterrée dans votre jardin.
	Arche d'extérieur en pierre avec murs	Albion	Une arche en pierre avec murs adjacents
	Arche végétale avec murs	Hibernia	Un arche végétale avec murs adjacents. Parfaite à l'entrée de votre domaine.
	Tonnelle avec banc de granit	Tous	Un banc surplombée d'une tonnelle recouverte de lierre.
	Puits à souhait	Tous	Un large puits au fond duquel brillent des pièces jetées par les passants. N'en profitez pas pour payer votre loyer avec !
	Banc en bois	Tous	Un banc de bois, utile et décoratif.
	Tonnelle avec banc	Tous	Un banc, sa charmille en bois et son lierre.
	Petite haie d'arbustes	Tous	Une jolie haie d'arbustes.

7.5. Tapis

Les tapis existent en diverses couleurs et peuvent être placés aux sols de votre maison pour ajouter un peu de couleur à une pièce.

	Nom d'objet	Royaume	Description
	Noir	Tous	Tapis teint en noir. Sobre, mais un peu triste.
	Peau d'ours brun	Tous	Cette fourrure protégera vos pieds des sols froids de votre maison.
	Peau de sanglier	Tous	Une chaude fourrure, idéale pour le sol. Rassurez vous, l'odeur tenace de sanglier s'estompera bien vite.
	Brun	Tous	Tapis teint en brun. Au moins, les tâches ne se voient pas.
	Bleu foncé	Tous	Tapis teint en bleu foncé, dit 'bleu kobold'.
	Gris	Tous	Tapis teint en gris poussière. Plus besoin d'y passer le balai.
	Vert	Tous	Tapis teint en vert. Une vraie petite pelouse d'intérieur !
	Peau de chat des collines	Tous	Bien que de taille réduite, les fourrures de chat des collines apportent chaleur et lumière à une petite pièce.
	Peau de loup	Tous	La fourrure d'un loup de hargne tannée et préparée pour votre sol.
	Bleu	Tous	Tapis teint en bleu. Très lumineux.
	Vert royal	Tous	Tapis teint en vert royal. D'une meilleure finition que le tapis teint en vert.
	Orange	Tous	Tapis teint en orange. Chaleureux.
	Rouge	Tous	Tapis teint en rouge. Pratique pour les bagarres, ne craint pas les tâches de sang.
	Bleu royal	Tous	Tapis teint en bleu royal. Très digne.
	Turquoise	Tous	Tapis teint en turquoise. Très doux au toucher.

	Jaune	Tous	Tapis teint en jaune royal. Apporte du soleil à votre demeure.
	Violet	Tous	Tapis teint en violet. Très mode.
	Peau d'ours blanc	Tous	Extrêmement confortable. A conseiller pour les câlins au coin du feu.

7.6. Pancartes pour artisans

Vous voulez que les autres personnages sachent quels biens ou services vous pouvez leur proposer ? Placez une pancarte ou deux pour l'annoncer à votre royaume !

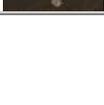
	Nom de l'objet	Royaume
	Alchimiste Disponible	Tous
	Produits Alchimie à Vendre	Tous
	Armurier Disponible	Tous
	Produits Armurerie à Vendre	Tous
	Tisserant Disponible	Tous
	Produits Tisserant à Vendre	Tous
	Empeneur Disponible	Tous
	Produits Empennage à Vendre	Tous
	Maroquinier Disponible	Tous
	Produits Maroquinerie à Vendre	Tous
	Métallurgiste Disponible	Tous
	Produits Métallurgie à Vendre	Tous
	Produits Ingénierie à Vendre	Tous
	Ingénieur Disponible	Tous
	Arcaniste Disponible	Tous

	Produits Arcanes à Vendre	Tous
	Couturier Disponible	Tous
	Produits Couture à Vendre	Tous
	Forgeron Disponible	Tous
	Produits Forge à Vendre	Tous
	Menuisier Disponible	Tous
	Produits Menuiserie à Vendre	Tous

7.7. Objets spéciaux

Ces objets spéciaux peuvent en fait s'avérer utiles, que ce soit pour les artisans, la décoration, le bind ou les fonctions de gestion de Guilde. Lisez la description pour connaître en détail les fonctionnalités propres à chaque objet.

	Nom d'objet	Royaume	Description
	Pierre d'âme albionnaise	Albion	Une pierre d'âme que vous pouvez placer dans votre sous-sol afin d'y retourner en cas de décès fortuit.
	Coffre albionnais	Albion	Un coffre renforcé destiné à contenir vos biens les plus précieux.
	Table d'alchimie	Tous	Tout le matériel d'alchimie à portée de mains.
	Forge	Tous	Les artisans peuvent désormais travailler chez eux. Attention, brûlant.
	Pierre d'âme hibernienne	Hibernia	Une pierre d'âme que vous pouvez placer dans votre sous-sol afin d'y retourner en cas de décès..
	Coffre hibernien	Hibernia	Un coffre esthétique pour ranger vos affaires.
	Bannière de guilde d'intérieur	Tous	Cet emblème aux couleurs de votre guilde les portera sur vos murs.
	Emblème de guilde d'intérieur	Tous	L'emblème de votre guilde est placé sur un bouclier attaché au-dessus de votre porte.
	Tour à bois	Tous	Un modèle à pédale simple et pratique pour travailler le bois.
	Pierre d'âme midgardienne	Midgard	Une pierre d'âme que vous pouvez placer dans votre sous-sol afin d'y retourner en cas de décès.
	Coffre midgardien	Midgard	Un coffre massif et sculpté pour protéger votre butin des pillages.
	PNJ : téléporteur vers Aegirhamn	Midgard	Il vous transporte vers l'île d'Aegir.
	PNJ : Marchand de matériaux basiques	Tous	Fournit tout le matériel nécessaire aux artisans débutants.
	PNJ : Téléporteur vers Caer Gothwaite	Albion	Vous transporte vers l'île d'Avalon.
	PNJ : Téléporteur vers Camelot	Albion	A Camelot !

	PNJ : Fabricant d'emblèmes	Tous	Fatigué d'aller à la capitale pour pouvoir porter vos couleurs ? Cet artisan le fera pour vous !
	PNJ : Enchanteur	Tous	L'enchanteur de vos biens pourra être réalisé par ce serviteur.
	PNJ : Marchand de matériaux avancés	Tous	Fournit tout le matériel nécessaire aux maîtres artisans.
	PNJ : Téléporteur vers Bosquet de Domnann	Hibernia	Téléporte les personnages vers l'île d'Hy Brasil.
	PNJ : Hâteur	Tous	Le hâteur vous fournit l'énergie et la motivation nécessaire pour vous déplacer rapidement dans et autour de votre demeure.
	PNJ : Guérisseur	Tous	Les guérisseurs sont maître des emplâtres et cataplasmes nécessaires pour restaurer votre constitution.
	PNJ : Téléporteur vers Jordheim	Midgard	Vous téléporte vers Jordheim.
	PNJ : Téléporteur vers le fort frontière téléporteur	Tous	Ce personnage vous envoie vers le fort disposant d'une pierre de téléportation.
	PNJ : Préserveur d'Æther	Tous	Les objets non artisanaux à charges peuvent être restaurés auprès de ce serviteur.
	PNJ : Marchand ingénieur	Tous	Vend les pièces nécessaires à l'élaboration des armes de sièges.
	PNJ : Forgeron	Tous	Cet artisan répare vos objets abîmés.
	PNJ : Téléporteur vers Tir na Nog	Hibernia	Vous amène à Tir na Nog.