

# Les Classes

## Introduction

Ce document tente d'expliquer en profondeur les différentes classes et races du jeu. Le manuel n'offrant guère de support solide ce document vient donc palier à ces manquements. En résumé, vous trouverez un descriptif du système de classes, une analyse des races, une description de chaque classe, comment créer une partie et comment arranger vos personnages. Ajoutez à cela des informations supplémentaires sur chaque classe, comme par exemple comment les créer, les développer ou quel est l'équipement de rêve pour chacun d'eux.

## Système

Ce jeu offre au départ un choix très limité de classes. En fait, tout le jeu repose sur le fait que vous êtes au départ un héros qui à besoin de prendre de la bouteille pour devenir finalement d'une classe finie et définie. Au départ un paysan qui choisit de partir à l'aventure obtient le statut de héros avec un niveau 1. Il devra choisir sa voie.

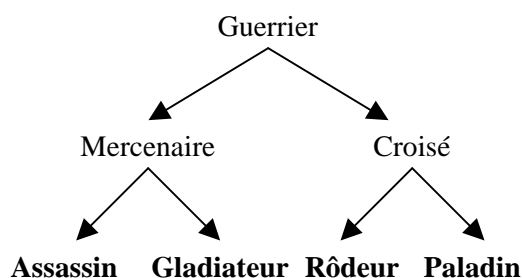
Deux solutions s'offrent au héros de base, la première voie est celle de la force. Le seconde option est la voie de la magie. Suivant les choix que fait le héros, il pourra alors progresser dans l'un des domaines. Il n'est pas possible de changer de voie en cours de route, une fois votre chemin choisi, il n'est plus possible de faire marche arrière.

Quelle que soit la voie adoptée le système est le même ! A chacune des promotions possibles deux nouvelles voies s'offrent au héros. Après la deuxième promotion votre héros aura atteint sa classe finale. Il aura alors offert à lui toutes les compétences spécifiques à sa classe.

## Voie de la Force

Si vous choisissez la voie de la Force, vous commencerez votre vie en tant que guerrier. Les guerriers sont la ligne de front du combat. Ils emploient diverses armes pour éradiquer leurs ennemis. L'expérience venant, ils doivent faire un choix : combattront-ils pour eux-mêmes, en tant que mercenaires ou choisiront-ils la sainte carrière du paladin ?

Voici comment peut progresser un héros choisissant la carrière de la force.



Les flèches sont à sens unique, une fois engagé sur l'une des branches de l'arbre vous ne pourrez plus changer. Le choix est irréversible.

## Mercenaire

Les mercenaires sont des combattants professionnels. Ils ne font rien ou presque sans être payés. Ne les sous-estimez pas, car ils se consacrent pleinement à l'étude du combat au corps à corps. Ils ont abandonné l'usage de la magie pour améliorer leur utilisation des armes et des armures. Arrivés à un certain degré d'expérience,

les mercenaires se trouvent face à un autre choix : devenir un assassin, un tueur à gages, ou un gladiateur, pour qui le combat est un art.

**Gladiateur** : les gladiateurs, comme les mercenaires, sont payés pour se battre. Ils sont l'évolution ultime du véritable guerrier. Leur maîtrise des armes est sans égale. Ils sont capables de vaincre leur adversaire d'un seul coup. De véritables sagas ont été écrites sur les gladiateurs.

**Assassin** : les assassins sont des hommes de l'ombre, toujours prêts à ôter la vie. Ce sont des guerriers fantômes, qui peuvent passer inaperçus et s'éclipser sans laisser de traces. Leur maîtrise des armes n'est surpassée que par celle des gladiateurs. Doublée de leurs compétences spécifiques, elle en fait de redoutables adversaires.

Pour les explications détaillées sur les deux classes terminales veuillez vous référer plus loin dans le document.

## Croisé

Les croisés sont de nobles guerriers consacrant leur vie au combat pour la justice. Ils possèdent un talent limité en magie, bien inférieur à celui des guérisseurs et des érudits. Leur magie leur apporte toutefois un soutien non négligeable. Quand les croisés parviennent à un certain niveau d'expérience, ils doivent choisir s'ils veulent oeuvrer pour le bien de l'humanité, en tant que paladins, ou celui de la nature, en tant que rôdeurs.

**Paladin** : les paladins se battent pour la vérité et la justice. Leur courage et leur dévotion au bien les séparent des "impurs". Ce sont des experts en magie de la lumière et en magie spirituelle. Les paladins sont toujours prêts à se battre jusqu'à la mort pour la cause qu'ils défendent.

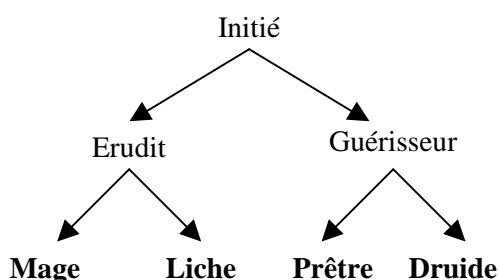
**Rôdeur** : les rôdeurs sont très proches des paladins de par leurs idéaux et leurs actes. Toutefois, ils estiment que l'humanité peut se débrouiller seule. Seule la nature a besoin de défenseurs. Les rôdeurs luttent jusqu'à la mort pour défendre ceux qui nuisent à la nature. Ce sont des experts en magie élémentaire et en magie spirituelle.

Pour les explications détaillées sur les deux classes terminales veuillez vous référer plus loin dans le document.

## Voie de la Magie

Si vous choisissez la voie de la Magie, vous commencez votre carrière en tant qu'initié. Les initiés sont de piètres combattants, mais ils peuvent apprendre toutes les écoles de la magie. Incapables d'utiliser les armes du guerrier, ils utilisent la magie pour vaincre leurs adversaires. Quand ils ont acquis assez d'expérience, les initiés doivent choisir entre le sérieux de l'érudit et l'altruisme du guérisseur.

Voici comment peut progresser un héros choisissant la carrière de la magie.



Les flèches sont à sens unique, une fois engagé sur l'une des branches de l'arbre vous ne pourrez plus changer. Le choix est irréversible.

## Érudit

Les érudits ont consacré beaucoup de leur temps à l'étude du passé, ce qui leur donne une grande compréhension de l'avenir. Ce sont des experts en magie élémentaire, en magie de la lumière et des ténèbres. Arrivés à un certain niveau d'études, ils doivent faire un dernier choix : poursuivre leurs études et devenir mage ou suivre les ténèbres et devenir liche.

**Mage** : le mage est le lanceur de sorts ultime. Il est au sommet de ses capacités et sa magie est sans égale. Verhoffin, qui a causé le Grand Cataclysme, serait l'un de ces mages. Ils maîtrisent toutes les écoles de magie, mais leurs préférées sont la magie de la lumière et la magie élémentaire.

**Liche** : vous avez choisi la voie des ténèbres. Votre objectif est la transformation ultime que peut espérer un être magique – la liche. Entourées de mystère, les liches ont sacrifié leur mortalité en l'échange de formidables compétences magiques. Ce sont des utilisatrices exceptionnelles de l'école élémentaire et de l'école des ténèbres.

Pour les explications détaillées sur les deux classes terminales veuillez vous référer plus loin dans le document.

## Guérisseur

Les guérisseurs se consacrent aux soins des malades. On les trouve souvent dans des hôpitaux ou dans des temples où ils prodiguent des soins aux fidèles. Ce sont des experts en magie de la lumière, en magie des ténèbres et en magie spirituelle. Parvenus à un certain niveau de développement de leurs dons, ils devront choisir entre la carrière de druide, au service de la nature, ou de prêtre, au service de l'humanité.

**Prêtre** : les prêtres guérissent en toutes circonstances ceux qui partagent leur foi. Ils voyagent souvent aux côtés de croisés et de paladins, guérissant les blessures infligées à leurs fidèles. Ils excellent dans la magie de la lumière et la magie spirituelle.

**Druide** : les druides sont principalement préoccupés par la protection de la nature. Ils sont souvent en compagnie des rôdeurs ou de toute autre personne partageant leurs idées. Étant étroitement liés à leur environnement, les druides sont particulièrement à l'aise dans les écoles élémentaire et spirituelle.

Pour les explications détaillées sur les deux classes terminales veuillez vous référer plus loin dans le document.

## Races

**Might and Magic IX** offre 4 races au choix lors de la création de vos personnages. Les races sont surtout là pour donner plus de relief au jeu, c'est bien d'avoir le choix dans ce que vous créez. Dans le jeu même, avoir une race ou une autre a peu d'impact sur le jeu si ce n'est l'icône sur votre écran de jeu et le choix de certains monstres pour vous attaquer. Le choix de la race est en fait crucial pour la phase de création de votre équipe.

En effet, lorsque vous créez un personnage la race influence les bonus sur les attributs et les résistances, voir fichier sur les **personnages** pour les détails sur les attributs et résistances. Chaque race à sa spécificité et ses points fort et faible.

Avant toute chose, voici quelques explications sur les analyses des races:

1. Les tables des attributs donnent un aperçu des minimum et maximum que vous pouvez avoir lors de la création d'un personnage. Notez que le maximum pour chaque classe est toujours de 25.
2. Les attributs en **rouge** sont les attributs à connotation faible pour la dite race, cela veut dire que vous serez obligé d'investir deux points d'attribut pour monter d'un point lors de la création. Au contraire les attributs en **vert** sont à connotation forte. Pour chaque point investi lors de la création vous monter de deux points.
3. Le genre n'est pas pris en compte, cela est une question de goût. A vous de choisir entre une femme et un homme.

4. Les bonus de résistance ne sont pas visible à l'écran, ils sont ajoutés à la résistance actuel lorsque cette valeur est utilisé dans les équations de résistance (voir fichier sur les **personnages**).

### Humain

Les humains furent la première des quatre races à nourrir des aspirations expansionnistes. Auparavant, les différentes races se côtoyaient peu. Ce furent aussi les premiers à s'investir dans la création d'armes et l'élaboration d'une technologie de destruction. Leur imagination et les moyens qu'ils développèrent après le Grand Cataclysme leur permirent de devenir la race la plus nombreuse de **Chedian**.

Les humains sont des classiques pour les jeux de rôle. Un humain n'a pas de caractéristiques spéciales, c'est un bon à tout faire. Il est un passe-partout pour n'importe quelle classe. Vous pouvez très facilement le spécialiser dans n'importe quel domaine et il peut palier aux défauts de toutes les autres races.

Attribut	Minimum	Départ	Maximum
Force	9	13	25
Magie	7	10	25
Endurance	9	11	25
Précision	9	11	25
Vitesse	9	11	25
Chance	9	11	25

L'humain a au départ 67 point d'attributs. Dépendant du fait que vous créez une classe de force ou de la magie vous pouvez retirer ou ajouter les points d'attribut dans l'attribut spécifique. Monter l'endurance, la vitesse et la précision à 13 ou 15 pour bénéficier des points d'influence. Somme toute, cette race est la plus flexible.

	Elémentaire	Spirituelle	Lumière	Ténèbres
Résistance	0	5	0	0

Pour une fois les humains ont une petite résistance pour l'une des magies. La résistance reste mineure, mais cela donne toujours un petit départ. En résumé, les humains sont aussi bons en guerriers qu'en initiés.

### Elfes

Avant le Grand Cataclysme, les elfes de **Chedian** étaient répartis en treize clans qui se côtoyaient très peu. Chacun comptait des sous-clans appelés "sils". Un peu avant le Grand Cataclysme, les treize clans se dispersèrent. Après le Cataclysme, ils commencèrent à se mélanger entre eux, comme avec d'autres races. Aujourd'hui, la loyauté des clans les uns envers les autres s'étiolo. Il n'est pas rare de voir des elfes abandonner leur nom de clan ou de sil. Il semblerait qu'il existe un autre groupe d'elfes qui vivrait dans le Sud et qui appartiendrait au quatorzième clan perdu, appelé *A'Rikdun*.

Les elfes comme à leurs habitudes sont des excellents candidats pour les classes de la magie. Mais il faut aussi noter que si vous prévoyez de faire un Rôdeur l'elfe est très bien placé. Evitez de faire un guerrier de première ligne avec eux, la force brute et l'endurance pour les premières lignes de combats n'est pas leur tasse de thé.

Attribut	Minimum	Départ	Maximum
Force	7	11	25
Magie	7	13	25
<b>Endurance</b>	7	10	25
<b>Précision</b>	9	13	25
Vitesse	9	11	25
Chance	9	11	25

Plus petits que les humains et les demi-orques, les elfes ont peu d'endurance. Toutefois, les elfes sont très doués en précision. Un Elf commencera avec 68 points dans les attributs, ce qui le place parmi les mieux lotis. Son bonus dans l'attribut de précision en fait un candidat incontournable pour les armes à distance, profitez du fait que tous les points comptent double pour bien monter l'attribut de précision, si possible jusqu'à 25. Ce qui est aussi un très bon point pour un début de partie. Son manque d'endurance est par contre un handicap et le rend très vulnérable. Vous devrez donc bien le protéger avec les autres membres de l'équipe.

	Elémentaire	Spirituelle	Lumière	Ténèbres
Résistance	0	0	5	0

Les Elfes offrent une légère protection contre la magie de la lumière. En résumé un Elf sera bien dans ses chaussettes en tant qu'adepte de la magie (sauf peut-être Druide) ou pour un guerrier préférant les attaques à distance tel que le Rôdeur.

### Nain

Les nains sont la race la plus courante à **Chedian** après les humains. Après le Grand Cataclysme, la majeure partie de la culture indigène des nains fut détruite. Elle a depuis été assimilée par la culture humaine. La plupart de leurs traditions et compétences sont encore transmises oralement. Ils conservent une disposition pour la vie et le travail sous terre.

Les nains par leur nature sont d'excellent guerrier, mais de très mauvais magicien. Ne créez pas de mage nain, sauf bien sûr si vous cherchez la difficulté. Ils sont remarquables dans les classes tel que assassin et gladiateur qui ne demandent aucune compétence en magie.

Attribut	Minimum	Départ	Maximum
Force	9	11	25
<b>Magie</b>	7	10	25
<b>Endurance</b>	9	15	25
Précision	9	10	25
Vitesse	7	9	25
Chance	9	11	25

Résistants et forts, les nains sont très endurants. Toutefois, comme vous pouvez le voir, ce sont de piètres magiciens. Un nain aura au départ une somme cumulée de 67 points d'attribut. Avec cette race vous pouvez sacrifier la magie et distribuer les points supplémentaires sur d'autres attributs. L'endurance étant leur point fort, profitez-en pour monter cet attribut aussi haut que vous pouvez.

	Elémentaire	Spirituelle	Lumière	Ténèbres
Résistance	5	0	0	0

Comme les nains sont proches de la terre et qu'ils vivent en prédilection dessous, leur résistance de base est naturellement celle pour les élémentaires. En résumé créer un guerrier à partir de cette race est un bon choix, il sera aussi un très bon candidat pour la ligne de front.

### Demi-Orque

Après le Grand Cataclysme, tout ce qui existait de la culture demi-orque fut perdu ou détruit. Ils furent pris en mains, après le Cataclysme, par *Ekan'dia*, du clan Dia. La plupart des demi-orques n'ont plus aucun souvenir d'*Ekan'dia*, ni d'aucun clan demi-orque.

Attribut	Minimum	Départ	Maximum
<b>Force</b>	9	15	25
Magie	7	10	25
Endurance	9	14	25
Précision	9	11	25

Attribut	Minimum	Départ	Maximum
Vitesse	8	9	25
Chance	8	11	25

Le demi-orque est l'une des races les mieux lotie. 68 points d'attribut au départ est une bonne chose. Les demi-orques sont bien dotés en force, leur assurant un bon nombre de points de dégâts en bonus pour une attaque. Cela en fait donc d'excellents guerriers. Malheureusement, leur taille les pénalise quant à la vitesse. Leur niveau de magie étant loin d'être mauvais ils peuvent aussi devenir de bon magicien, donc cette race devient un bon candidat pour les classes hybride.

	Elémentaire	Spirituelle	Lumière	Ténèbres
Résistance	5	0	0	5

Non seulement un demi-orque à plus de points d'attributs mais il cumule en plus deux domaines de résistance. Un vrai cadeau. En résumé, vous pouvez créer de très bon guerrier avec un demi-orque en première ligne mais aussi vous pouvez en faire de bon mage. N'y a-t-il pas dans beaucoup de jeux de rôle des Orque-Mage?

## Les Classes

Cette section couvre uniquement les classes de la deuxième promotion. Les 6 classes de départ ne sont pas traitées, car elles ne sont en faites que des étapes transitoires. Seules les classes finales ont un attrait particulier, puisque c'est vers cet état que vos personnages sont sensés aller.

Pour chacune des classes vous avez une description avec les avantages/désavantages qu'offrent la classe. Vous avez une partie sur la création de votre personnage initial avec une proposition pour chaque race. Vous y trouvez un tableau avec les attributs de départ (en vert les incréments et rouge pour les décréments) et les compétences choisies. La troisième section s'étend sur le développement de votre personnage tout au long de la partie, enfin la dernière section essaie de définir l'équipement idéal pour la classe en question.

Pour les détails sur les compétences veuillez vous référer au [document](#) relatif. Les attributs et autres détails sur vos personnages sont regroupés dans le document sur les [personnages](#). Enfin pour toutes les informations sur comment marche la magie, le document sur les [Magies](#) devrait vous éclairer.

### Assassin

#### Description

Les assassins sont des hommes de l'ombre, toujours prêts à ôter la vie. Ce sont des guerriers fantômes, qui peuvent passer inaperçus et s'éclipser sans laisser de traces. Leur maîtrise des armes n'est surpassée que par celle des gladiateurs. Doublée de leurs compétences spécifiques, elle en fait de redoutables adversaires.

Les assassins sont l'une des deux seules classes purement orientées sur la force. Pas un gramme de magie n'est trouvé sur eux. Cela est une bonne chose car ils peuvent se concentrer sur ce qu'ils savent faire: la maîtrise des armes, spécialement la maîtrise des armes blanches à lames courtes.

#### Avantages:

- Grand nombre de points de vie.
- Meilleur guerrier du jeu.
- Deuxième meilleure classes pour les armes de portées.
- Peut porter des armures lourdes.

#### Désavantages:

- Pas de magie.
- Doit être dépendant de potions, parchemins ou toutes autres sources externes pour se soigner.
- Peut seulement combattre avec un seul monstre à la foi.

Si vous voulez créer la crème des guerriers, l'assassin est de loin la classe qui peut développer son potentiel à long terme. La compétence de l'épée est simplement surhumaine à haut niveau, résultant dans un nombre d'attaque par tour et des dégâts totaux faramineux. Tout cela combinée avec ses points de vies élevées, l'assassin aura en fait très peu de problème à évoluer dans n'importe quel donjon, même en solo.

### Création

La force de l'assassin ne réside pas dans le fait de faire des dégâts énormes avec une simple attaque, mais par son nombre très grand d'attaques. Vous devez principalement mettre en avant son **endurance** (points de vie), sa **vitesse** (nombre d'attaque) et sa **précision** (capacité à toucher). Comme la magie n'a aucune importance vous pouvez totalement ignorer cet attribut !

Attribut	Humain	Elf	Nain	Demi-Orque
Force	13	14	13	25
Magie	7	7	7	7
Endurance	20	7	25	25
Précision	13	25	13	13
Vitesse	15	25	18	7
Chance	9	9	9	8
<b>Total</b>	<b>77</b>	<b>87</b>	<b>85</b>	<b>85</b>

Le fait de ne pas mettre beaucoup de points au départ dans la **force** n'est pas un problème, sauf pour les demi-orques puisque c'est leur atout. Les quelques points de dégâts en plus par points d'influence sont vite compensés par le nombre d'attaques que l'assassin pourra développer avec sa compétence de base. Mais en début de partie un peu plus de dégâts est toujours le bienvenu.

La **chance** est un facteur entrant dans l'équation pour la résistance aux dégâts. Si vous avez une valeur en dessous 13 et pas de résistance, vous êtes sûr de toujours prendre tous les dégâts, mais si vous avez une bonne armure ou des résistances vous allez très vite compenser le facteur de chance. Donc vous pouvez grappiller quelques points dans cet attribut.

La **précision** est importante pour les guerriers car c'est cet attribut qui va influencer la chance au touché. Vous devez impérativement rester à 13 ou au-dessus.

La race avec le meilleur ratio de point de départ est l'elfe. Mais attention ses points d'**endurance** sont très bas. Cela vous fera facilement 8 points de différence avec le nain. Un autre bon choix est le demi-orque, c'est sans grande surprise car c'est une race toute destinée au combat, le problème risque d'être la vitesse. Le nain est un très bon choix, en plus ses attributs sont très bons pour un départ. Mon choix se porte sur le nain comme meilleure race pour les assassins. Meilleure balance avec les attributs départ.

Les deux compétences supplémentaires de départ sont l'arc et le marchandage. L'arc est une arme simplement indispensable au départ. Vous recevez les compétences de perception et désamorçage à **Ravensford**. Inutile donc de les prendre au départ.

### Développement

Le point fort des assassins c'est la compétence de l'épée et les armes de jets. Ces compétences sont le fer de lance d'un assassin surpuissant. Vous devez donc porter une attention particulière à développer ces compétences rapidement et continuer à la développer à long terme.

Compétence	Maîtrise	Niveau	Remarques
<b>Epée</b>	<b>Grand-Maître</b>	+10	Base
<b>Arme de jet</b>	<b>Grand-Maître</b>	10	Base
<b>Armure</b>	<b>Maître</b>	7	Pour plus de AC.
<b>Fine Lame</b>	<b>Maître</b>	+7	Pour plus de dégâts.
<b>Musculation</b>	<b>Maître</b>	7	Pour les points de vie.

Compétence	Maîtrise	Niveau	Remarques
Options:			
<b>Apprentissage</b>	<b>Maître</b>	+7	Pour plus d'Expérience
<b>Marchandage</b>	<b>Maître</b>	7	Pour réduire les coups.
<b>Désamorçage</b>	<b>Expert</b>	5	Il en faut au moins un.
<b>Perception</b>	<b>Expert</b>	5	Il en faut au moins un.

Une armure au niveau maître permet de mettre une armure lourde, la compétence de fine lame donne un bonus sur les attaques et la vitesse, mais préférez investir à long terme dans la compétence de l'épée. Enfin la musculation donne à votre assassin des réserves de points de vie inépuisables.

Si vous décidez de monter haut en niveau, développez les compétences d'apprentissage et marchandage assez élevés. La compétence de marchandage est optionnelle si vous avez assez d'or (en plus avec la banquière de **Drangheim** cela est encore moins prépondérant).

### Equipement

Un petit aperçu sur l'équipement de rêve d'un assassin. Bien sûr les dagues seront de toute première nécessité.

Position	Objet
<b>Armes</b>	
Main Droite:	Cœur de Noir
Main Gauche:	Integris
Arme de Portée:	Trolleri
<b>Armures</b>	
Bottes:	Bottes de Marche
Ceinture:	Orgueil
Corps:	Esprit Frappeur
Gants:	Laet'ax
Tête:	Martel
<b>Bijoux</b>	
Amulette:	Cœur de Fre
Bagues:	Sturkabygel, de Bonnes Affaires, de Vivacité, de Grande Protection, du Géant, du Yéti, de l'Oeil d'Aigle, du Fantôme, de l'Elfe...

L'assassin doit porter une grande attention aux armes qu'il utilise, si vous n'avez pas les armes énoncées ci-dessus vous devez bien avoir toujours des armes à lames courtes comme des dagues ou des épées courtes. Pour les armes de portée des armes de jets sont indispensable, une dague est bien sûr la bienvenue.

### Gladiateur

#### Description

Les gladiateurs, comme les mercenaires, sont payés pour se battre. Ils sont l'évolution ultime du véritable guerrier. Leur maîtrise des armes est sans égale. Ils sont capables de vaincre leur adversaire d'un seul coup. De véritables sagas ont été écrites sur les gladiateurs.

Les gladiateurs sont l'une des deux seules classes purement orientées sur la force. Pas un gramme de magie n'est trouvé sur eux. Cela est une bonne chose car ils peuvent se concentrer sur ce qu'ils savent faire. La maîtrise des armes, spécialement la maîtrise des armes de type épée ou lance.

**Avantages:**

- Très grand nombre de points de vie.
- Deuxième meilleur guerrier du jeu.
- Peut porter des armures lourdes.

### Désavantages:

- Pas de magie.
- Doit être dépendant de potions, parchemins ou toutes autres sources externes pour se soigner.
- Peut seulement combattre avec un seul monstre à la fois.
- Piètre tireur.

Si vous désirez créer un guerrier puissant de bas niveau, le gladiateur est une classe parfaite. Vous pouvez en un rien de temps et de niveau arriver à un personnage puissant. A long terme le gladiateur risque de se faire dépasser par plus puissant, mais dans les parties rapides ou avec peu de niveau, son efficacité est redoutable. Le gladiateur a aussi des points de vie très élevés, le rendant très résistant aux coups.

### Création

La force du gladiateur réside dans le fait de faire des dégâts énormes par attaque et qu'il est capable d'attaquer plusieurs fois par tour. Tout dépend de comme vous allez façonner votre gladiateur. Vous devez principalement mettre en avant sa **force** (dégâts), son **endurance** (points de vie) et sa **précision** (capacité à toucher). Comme la magie n'a aucune importance vous pouvez totalement ignorer cet attribut !

Attribut	Humain	Elf	Nain	Demi-Orque
Force	15	25	18	25
Magie	7	7	7	7
Endurance	20	7	25	25
Précision	13	25	13	13
Vitesse	13	13	13	7
Chance	9	9	9	8
<b>Total</b>	<b>77</b>	<b>87</b>	<b>85</b>	<b>85</b>

Ici le choix entre les attributs est sujet à discussion. Pour ma part j'aurai une préférence pour la **force** et l'**endurance**. Viennent ensuite la **précision** et la **vitesse**. La **précision** vous donnera un bonus pour le touché, mais quelques points de dégâts en plus peuvent faire la différence. L'**endurance** est toujours bonne à prendre car le gladiateur a des bonus très intéressants. Quel qu'il soit, ces quatre attributs semblent être les plus importants !

La **chance** est un facteur entrant dans l'équation pour la résistance aux dégâts. Si vous avez une valeur en dessous 13 et pas de résistance, vous êtes sûr de toujours prendre tous les dégâts, mais si vous avez une bonne armure ou des résistances vous allez très vite compenser le facteur de chance. Donc vous pouvez grappiller quelques points dans cet attribut. Aussi avec la pléthore de points de vie de votre gladiateur vous ne pinaillez pas sur quelques points de vie perdus.

La race avec le meilleur ratio de point de départ est l'elfe. Mais attention ses points d'endurance sont très bas. Cela vous fera facilement 8 points de différence avec le nain. Autre bon choix est le demi-orque, c'est sans grande surprise car c'est une race toute destinée au combat, le problème risque d'être la vitesse. Le nain est un très bon choix, en plus ses attributs sont très bons pour un départ. Mon choix se porte sur le nain comme meilleure race pour les gladiateurs. Meilleure balance avec les attributs de départ. En fait, le même choix que pour les assassins.

Les deux compétences supplémentaires de départ sont l'arc et le marchandage. L'arc est une arme simplement indispensable au départ. Vous recevez les compétences de perception et désamorçage à **Ravensford**. Inutile donc de les prendre au départ.

### Développement

Le point fort des gladiateurs c'est la compétence de la lance ou celle de l'épée. Ces compétences sont le fer de lance d'un gladiateur, mais attention vous devez faire un choix. Vous ne devez choisir qu'un seul corps d'arme. La préférence va à la lance car vous pouvez avoir jusqu'à 6 attaques par tour avec un facteur de dégâts énorme.

Compétence	Maîtrise	Niveau	Remarques
<b>Lance</b>	Grand-Maître	10	Base
<b>Fine Lame</b>	Grand-Maître	+10	Pour plus de dégâts.
<b>Musculation</b>	Grand-Maître	+10	Pour les points de vie.
<b>Armure</b>	Maître	7	Pour plus de AC.

Options:

<b>Apprentissage</b>	Expert	+4	Pour plus d'Expérience
<b>Marchandage</b>	Expert	4	Pour réduire les coups.
<b>Désamorçage</b>	Expert	5	Il en faut au moins un.
<b>Perception</b>	Expert	5	Il en faut au moins un.

Ne perdez pas votre temps avec la compétence du bouclier. Votre gladiateur doit se concentrer sur les dégâts, pas sur la défense. En plus cette compétence est foireuse au mode **Grand-Maître**, alors laissez-la tomber. Lorsque vous passez **Expert** vous pouvez utiliser deux lances. Faites le bon choix et trouvez deux bonnes lances. Ne jamais utiliser d'autres armes. La compétence de l'épée n'est pas le meilleur choix à mon avis.

Si vous décidez de monter haut en niveau, développez les compétences d'apprentissage et marchandage assez élevés. La compétence de marchandage est optionnelle si vous avez assez d'or (en plus avec la banquière de **Drangheim** cela est encore moins prépondérant).

### Equipement

Un petit aperçu sur l'équipement de rêve d'un gladiateur.

Position	Objet
<b>Armes</b>	
Main Droite:	Gungnir ou Coutelle Fin' ou Formanir
Main Gauche:	Gungnir ou Coutelle Fin' ou Formanir
Arme de Portée:	Poudrenoire ou Kraftig Bage
<b>Armures</b>	
Bottes:	Bottes de Marche
Ceinture:	Orgueil
Corps:	Armure à plaques de Récompense
Gants:	Laet'ax
Tête:	Martel
<b>Bijoux</b>	
Amulette:	Cœur de Fre
Bagues:	Anneau de Récompense, Sturkabygel, de Bonnes Affaires, de Vivacité, de Grande Protection, du Géant, du Yéti, de l'Oeil d'Aigle, du Fantôme, de l'Elfe...

Le gladiateur doit porter une attention particulière aux lances. Les armes de portées sont toutes bonnes à prendre. De toute manière votre gladiateur reste une pomme dans cette compétence.

## Rôdeur

### Description

Les rôdeurs sont très proches des paladins de par leurs idéaux et leurs actes. Toutefois, ils estiment que l'humanité peut se débrouiller seule. Seule la nature a besoin de défenseurs. Les rôdeurs luttent jusqu'à la mort pour défendre ceux qui nuisent à la nature. Ce sont des experts en magie élémentaire et en magie spirituelle.

Le rôdeur est une classe hybride. A mi-chemin entre un guerrier et un lanceur de sorts. Son point fort reste pourtant dans le domaine du combat à distance avec une maîtrise parfaite des armes à longue portée. L'autre avantage c'est que le rôdeur se défend bien dans les compétences secondaires. Cela le rend utile dans les équipes destinées aux jeux de rôle.

#### Avantages:

- Meilleur archer.
- Peut porter des armures lourdes.
- Peut se soigner et prodiguer des soins avec sa magie.

#### Désavantage:

- Magie faible.
- Peut seulement combattre avec un seul monstre à la foi.
- Hybride
- Mauvais au corps à corps.

Le problème des hybrides c'est qu'ils perdent en efficacité sur les spécialistes mais gagnent en je-sais-tous-faire. Pour couronner le tout, le rôdeur est très mauvais avec les armes de corps à corps. Mais par contre c'est un dieu avec un arc : 3 flèches dans le mille à chaque coup c'est mortel. C'est une classe très bonne pour une équipe et même pour faire un solo.

### Création

La force du rôdeur réside dans sa compétence de l'arc. Couplé à cela de la **vitesse** et votre rôdeur va dégommer les monstres avant qu'ils n'aient le temps de réagir. La **précision** peut-être un bon atout en début de jeu, mais avec l'arc Danslemille cela devient moins important. La **force** joue un rôle mineur ici car vous devez être principalement en combat à distance. Le deuxième attribut important est l'**endurance**. Comme la magie n'a aucune importance vous pouvez totalement ignorer cet attribut !

Attribut	Humain	Elf	Nain	Demi-Orque
Force	13	14	13	25
Magie	7	7	7	7
Endurance	20	7	25	25
Précision	13	25	13	13
Vitesse	15	25	18	7
Chance	9	9	9	8
<b>Total</b>	<b>77</b>	<b>87</b>	<b>85</b>	<b>85</b>

Le but est de mettre pas mal de points de la **vitesse** et l'**endurance**. La **précision** peut-être un bon atout au départ car vous devez attendre d'avoir l'arc Danslemille pour pouvoir en faire usage. Le fait de ne pas mettre beaucoup de point au départ dans la **force** n'est pas un problème, sauf pour les demi-orques puisque c'est leur atout.

La **chance** est un facteur entrant dans l'équation pour la résistance aux dégâts. Si vous avez une valeur en dessous 13 et pas de résistance, vous êtes sûr de toujours prendre tous les dégâts, mais si vous avez une bonne armure ou des résistances vous allez très vite compenser le facteur de chance. Donc vous pouvez grappiller quelques points dans cet attribut.

La race avec le meilleur ratio de point de départ est l'elfe. Mais attention ses points d'endurance sont très bas. Cela vous fera facilement 8 points de différence avec le nain. Malgré cette petite différence de points de vie grande l'elfe reste le favori pour cette classe. Suit le nain, il a des bons atouts et beaucoup de points de vie. Enfin l'humain et de demi-orque pour les remplaçants.

Les deux compétences supplémentaires de départ sont l'arc et le marchandage. L'arc est une arme simplement indispensable au départ. Vous recevez les compétences de perception et désamorçage à **Ravensford**. Inutile donc de les prendre au départ.

### Développement

Le point fort des rôdeurs c'est la compétence de l'arc. Cette compétence est le fer de lance du rôdeur. Avec cela vous pouvez combiner l'esquive ou les armures.

Compétence	Maîtrise	Niveau	Remarques
<b>Archerie</b>	<b>Grand-Maître</b>	+10	Base
<b>Esquive</b>	<b>Grand-Maître</b>	10	Pour plus de AC.
<b>Musculation</b>	<b>Maître</b>	+7	Pour les points de vie.
Options:			
<b>Apprentissage</b>	<b>Maître</b>	+7	Pour plus d'Expérience
<b>Marchandage</b>	<b>Maître</b>	+7	Pour réduire les coups.
<b>Réparation</b>	<b>Expert</b>	4	Il en faut au moins un.
<b>Perception</b>	<b>Expert</b>	5	Il en faut au moins un.
<b>Elémentaire</b>	<b>Expert</b>	4	Pour les sorts de guérison.
<b>Spirituelle</b>	<b>Expert</b>	4	Pour les sorts de guérison.
<b>Désamorçage</b>	<b>Expert</b>	5	Il en faut au moins un.

Ne perdez pas votre temps avec une compétence d'arme de poing. Votre rôdeur doit impérativement rester au combat à distance. C'est son point fort. La musculation va lui donner quelques points de vie en plus. Préférez la compétence de l'esquive à l'armure. Vous pouvez monter **Grand-Maître** et avoir des sorts en suppléments comme Armure Naturelle pour avoir encore plus de AC.

Si vous décidez de monter haut en niveau, développez les compétences d'apprentissage et marchandage assez élevé. La compétence de marchandage est optionnelle si vous avez assez d'or (en plus avec la banquière de **Drangheim** cela est encore moins prépondérant).

### Equipement

Un petit aperçu sur l'équipement de rêve d'un rôdeur.

Position	Objet
<b>Armes</b>	
Main Droite:	Hache Sanglante
Main Gauche:	Ennemi des Flèches
Arme de Portée:	Danslemille
<b>Armures</b>	
Bottes:	Bottes de Marche
Ceinture:	Orgueil
Corps:	Esprit Frappeur
Gants:	Laet'ax
Tête:	Martel
<b>Bijoux</b>	
Amulette:	Cœur de Fre
Bagues:	Sturkabygel, de Bonnes Affaires, de Vivacité, de

Position	Objet
	Grande Protection, du Géant, du Yéti, de l'Oeil d'Aigle, du Fantôme, de l'Elfe...

L'arc Danslemille doit être en priorité sur votre liste d'objet à trouver. Pour le reste cette classe n'est pas trop regardante sur le matos.

## Paladin

### Description

Les paladins se battent pour la vérité et la justice. Leur courage et leur dévotion au bien les séparent des "impurs". Ce sont des experts en magie de la lumière et en magie spirituelle. Les paladins sont toujours prêts à se battre jusqu'à la mort pour la cause qu'ils défendent.

Le paladin est une classe hybride. A mi-chemin entre un guerrier et un lanceur de sorts. Son point fort reste pourtant dans le domaine du combat avec une très bonne maîtrise des armes contendantes (épée) et des gourdins. L'autre avantage c'est que le paladin se défend bien dans les compétences secondaires. Cela le rend utile dans les équipes destinée aux jeux de rôle. Si vous voulez avoir plus de magie prenez un Prêtre à la place d'un paladin.

#### Avantages:

- Grand nombre de points de vie.
- Peut porter des armures lourdes.
- Bon combattant.
- Peut se soigner et prodiguer des soins avec sa magie.

#### Désavantage:

- Magie faible.
- Peut seulement combattre avec un seul monstre à la foi.
- Hybride

Le problème des hybrides c'est qu'ils perdent en efficacité sur les spécialistes mais gagnent en je-sais-tous-faire. Le paladin est tout de même un bon combattant au corps à corps et n'est pas mauvais tireur avec un arc. C'est une classe très bonne pour une équipe, moins pour faire un solo.

### Création

La force du paladin est sa compétence de l'épée combinée avec un arc. Le choix tendrait vers un paladin habile plutôt que vers un bourrin de troll. Par conséquent, la **précision** est un attribut à regarder de près. La **force** et l'**endurance** lui permettent de bien supporter et donner des coups, mais comme tout guerrier la **vitesse** est un facteur à ne pas négliger. La **magie** est à mon avis un petit sucre pour cette classe, préférez investir dans le potentiel de combat au départ. Donc, comme la magie n'a pas grande importance, vous pouvez totalement ignorer cet attribut !

Attribut	Humain	Elf	Nain	Demi-Orque
Force	15	25	18	25
Magie	7	7	7	7
Endurance	20	7	25	25
Précision	13	25	13	13
Vitesse	13	13	13	7
Chance	9	9	9	8
<b>Total</b>	<b>77</b>	<b>87</b>	<b>85</b>	<b>85</b>

Table similaire à celle des classes précédentes. Mais, dans ce cas ci, un petit faible vient pour l'elfe. Ses valeurs généralement orientées sur le bien en fond un candidat de choix. Bonne **force** et **précision** assurent un bon départ. Le gros point faible vient de son endurance. Cela va se traduire par plusieurs points de vie

précieux au départ. Les nains et demi-orques sont de bons candidats aussi. Les humains restent à la traîne avec leurs points d'attribut totaux bien inférieur.

La **chance** est un facteur entrant dans l'équation pour la résistance aux dégâts. Si vous avez une valeur en dessous 13 et pas de résistance, vous êtes sûr de toujours prendre tous les dégâts, mais si vous avez une bonne armure ou des résistances vous allez très vite compenser le facteur de chance. Donc vous pouvez grappiller quelques points dans cet attribut. Le paladin à quand même de la réserve de points de vie.

Les deux compétences supplémentaires de départ sont l'arc et le marchandage. L'arc est une arme simplement indispensable au départ. Vous recevez les compétences de perception et désamorçage à **Ravensford**. Inutile donc de les prendre au départ.

### Développement

Le point fort du paladin c'est la compétence de l'épée. Cette compétence est son fer de lance, vous devez donc vous concentrer là dessus. Combiné avec fine lame le paladin peu à haut niveau devenir un redoutable combattant, mais sans jamais arriver à la cheville d'un assassin ou gladiateur.

Compétence	Maîtrise	Niveau	Remarques
Epée	Grand-Maître	10	Base
Musculation	Grand-Maître	+10	Pour les points de vie.
Armure	Grand-Maître	10	Pour plus de AC.
Fine Lame	Maître	+7	Pour plus de dégâts.
Archerie	Maître	7	Pour avoir 2 flèches.
Options:			
Apprentissage	Maître	+7	Pour plus d'Expérience
Marchandage	Maître	+7	Pour réduire les coups.
Désamorçage	Expert	5	Il en faut au moins un.
Perception	Expert	5	Il en faut au moins un.
Lumière	Expert	4	Pour les sorts de guérison.
Spirituelle	Expert	4	Pour les sorts de guérison.
Réparation	Expert	4	Il en faut au moins un.

La musculation va être un grand atout pour les points de vie. Ne montez pas le niveau de la compétence de l'épée au-delà 10, préférez investir dans la compétence de fine lame. Mettez un peu dans les deux compétences de magie pour avoir accès aux sorts de guérison. Mais si un prêtre ou mage fait partie de l'équipe ne perdez pas de temps avec la magie.

Si vous décidez de monter haut en niveau, développez les compétences d'apprentissage et marchandage assez élevé. La compétence de marchandage est optionnelle si vous avez assez d'or (en plus avec la banquière de **Drangheim** cela est encore moins prépondérant).

### Equipement

Un petit aperçu sur l'équipement de rêve d'un paladin.

Position	Objet
<b>Armes</b>	
Main Droite:	Épée à deux mains de Broderick
Main Gauche:	-.-
Arme de Portée:	Poudrenoire ou Kraftig Bage
<b>Armures</b>	
Bottes:	Bottes de Marche
Ceinture:	Orgueil
Corps:	Haubert de Broderick

Position	Objet
Gants:	Gants de Broderick
Tête:	Casque de Broderick
<b>Bijoux</b>	
Amulette:	Cœur de Fre
Bagues:	Amulette de Broderick, Sturkabygel, de Bonnes Affaires, de Vivacité, de Grande Protection, du Géant, du Yéti, de l'Oeil d'Aigle, du Fantôme, de l'Elfe...

Le paladin doit porter une attention particulière aux épées. Il est aussi recommandé de prendre un bon arc, puisque votre paladin pourra décocher deux flèches par attaque.

## Mage

### Description

Le mage est le lanceur de sorts ultime. Il est au sommet de ses capacités et sa magie est sans égale. Verhoffin, qui a causé le Grand Cataclysme, serait l'un de ces mages. Ils maîtrisent toutes les écoles de magie, mais leurs préférées sont la magie de la lumière et la magie élémentaire.

Le mage est à mon avis la classe orientée magie la plus puissante. Le mage combine très bien le monde du prêtre et de la liche. Le mage peut lancer des sorts de guérison de très haut niveau (Intervention Divine) et à un potentiel d'attaque magique très élevé. Dans le domaine du physique par-contre c'est la galère totale. Le mage a encore un atout très puissant : la compétence d'apprentissage. Et oui, le Mage est une classe de grosse tête, vous aurez vite fait d'avoir une expérience telle que vous ne saurez plus en mesure de le monter haut niveau faute d'or ou de centre d'entraînement.

#### Avantages:

- Magie très puissante.
- Peut combattre plusieurs ennemis en même temps.
- Potentiellement invincible.
- Expérience à pléthore.

#### Désavantage:

- Peu de points de vie.
- Combattant vraiment minable.

Le mage est aussi facile à développer car ses promotions sont simples et vite fait. Vous aurez en un rien de temps un mage surpuissant dans votre équipe. Couplé au fait qu'il peut lancer intervention divine a tour de bras, vous n'aurez plus de problème de points de vie et mana. Cette classe est très bonne aussi pour un solo.

### Création

Comme le mage est une bille avec les armes vous avez vite fait le tour des attributs importants ! La **magie** et l'**endurance** sont les clés du succès. La précision ne doit pas être sous-estimée, car un début du jeu votre mage n'est pas très bon en magie, alors le tir à l'arc devient très important.

Attribut	Humain	Elf	Nain	Demi-Orque
Force	9	7	9	9
Magie	25	25	7	25
Endurance	14	7	25	18
Précision	11	25	25	10
Vitesse	9	14	10	7
Chance	9	9	9	8
<b>Total</b>	<b>77</b>	<b>87</b>	<b>85</b>	<b>77</b>

La **vitesse** n'influence en rien le lancé d'un sort. Cet attribut comme la **précision** sont uniquement utiles en début de partie lorsque votre lanceur de sort peine à avoir assez de sorts et de mana. La **force** est aussi totalement secondaire puisqu'un lanceur de sort comme le mage est aussi gauche avec une arme qu'un gladiateur avec un livre de sorts.

La **chance** est un facteur entrant dans l'équation pour la résistance aux dégâts. Si vous avez une valeur en dessous 13 et pas de résistance, vous êtes sûr de toujours prendre tous les dégâts, mais si vous avez une bonne armure ou des résistances vous allez très vite compenser le facteur de chance.

Du tableau vous pouvez constater que l'elfe est le meilleur choix. Ses attributs sont parfaits pour un lanceur de sorts. Vous allez juste avoir quelques frisson avec les points de vie, mais si vous pouvez le protéger avec un guerrier cela devrait faire l'affaire. Le nain pourrait faire l'affaire aussi, seulement il a vraiment très peu de point de mana. Vous n'allez pas pouvoir utiliser beaucoup sa magie au départ. Le demi-orque et l'humain ne sont pas les maîtres à bord.

Les deux compétences supplémentaires de départ sont l'arc et la Lumière. L'arc est une arme simplement indispensable au départ. Vous recevez les compétences de perception et désamorçage à **Ravensford**. Inutile donc de les prendre au départ.

## Développement

Le mage est une classe de la magie, alors vous devez vous concentrer la-dessus. La magie des Élémentaires et la magie de la Lumière sont ses compétences de base. Un autre aspect du mage est sa compétence en apprentissage. Si vous monter cette compétence rapidement vous allez monter en niveau à une vitesse exponentielle. Vous allez même arriver très vite à la limite de 255 niveaux.

Compétence	Maîtrise	Niveau	Remarques
<b>Elémentaire</b>	Grand-Maître	+10	Base.
<b>Lumière</b>	Grand-Maître	+10	Base.
<b>Apprentissage</b>	Grand-Maître	+10	Pour plus d'Expérience.
Options:			
<b>Méditation</b>	Grand-Maître	+10	Pour plus de mana.
<b>Id Objets</b>	Expert	4	Il en faut au moins un.
<b>Marchandage</b>	Expert	+4	Pour réduire les coups.
<b>Désamorçage</b>	Expert	5	Il en faut au moins un.
<b>Perception</b>	Expert	5	Il en faut au moins un.
<b>Musculation</b>	Normal	+1	Pour les points de vie.

La méditation est importante pour vous donner des points de mana supplémentaires. Si vous possédez le sort de l'intervention divine, cette compétence est secondaire. Si vous avez une équipe laissez les autres membres s'occuper des compétences de voyage et concentrez-vous sur les 3 compétences de base. Plus votre mage est puissant, plus vous allez avancer vite dans le jeu. Le faible nombre de point de vie par niveau est très vite compensé par le nombre de niveau très élevé, vous allez rapidement vous rendre compte que le mage arrive à la cheville d'un gladiateur en ce qui concerne les points de vie.

Si vous décider de monter haut en niveau, développez la compétence de marchandage. La compétence de marchandage est optionnelle si vous avez assez d'or (en plus avec la banquière de **Drangheim** cela est encore moins prépondérant).

## Equipement

Un petit aperçu sur l'équipement de rêve d'un mage.

Position	Objet
<b>Armes</b>	
Main Droite:	Manarus
Main Gauche:	-.-
Arme de Portée:	Tillhygge ou Trolleri
<b>Armures</b>	
Bottes:	Bottes de Marche
Ceinture:	Orgueil
Corps:	Igdrasine
Gants:	Laet'ax
Tête:	Martel
<b>Bijoux</b>	
Amulette:	L'Homme Vert ou Pendentif des Sphères
Bagues:	Bagâme, Sturkabygel, de Bonnes Affaires, de Vivacité, de Grande Protection, du Jajarb, du Yéti, de l'Oeil d'Aigle, du Fantôme, de l'Elfe...

Les armes et armures sont uniquement importants pour leurs bonus magiques. Pour le reste un gourdin fait plus office de décoration. Le mage est très porté sur les bonus des objets, alors c'est sur ce point que vous devez vous focaliser. Pour les lanceurs de sort, un objet qui régénère la mana est très utile si vous n'avez pas le sort d'intervention divine.

## Liche

### Description

Vous avez choisi la voie des ténèbres. Votre objectif est la transformation ultime que peut espérer un être magique – la liche. Entourées de mystère, les liches ont sacrifié leur mortalité en l'échange de formidables compétences magiques. Ce sont des utilisatrices exceptionnelles de l'école élémentaire et de l'école des ténèbres.

En un mot: dévastateur. La liche est totalement orientée destruction, c'est bien sûr dans sa nature. Le seul problème c'est qu'elle est capable de se détruire elle-même dans le processus. Les Liches sont les bouchers de l'équipe, vous pouvez passer au travers de n'importe quel donjon est un rien de temps. Combinez une Liche avec un Mage et vous avez la paire la plus puissante du jeu. Devenir une liche par-contre est, de loin, pas aussi simple que devenir un Mage.

Comme pour les Mages, la liche galère totalement au niveau des compétences physiques. Sauf pour les armes de jet. La liche a encore un atout très puissant: la compétence d'apprentissage. Et oui, la liche est une classe de grosse tête, vous aurez vite fait d'avoir une expérience tel que vous ne saurez plus en mesure de le monter au niveau faute d'or ou de centre d'entraînement.

#### Avantages:

- Magie la plus puissante.
- Peut combattre plusieurs ennemis en même temps.
- Potentiellement invincible.
- Expérience à pléthore.

#### Désavantage:

- Peu de point de vie.

- Combattant vraiment minable sauf aux armes de jet.

Faites attention : la promotion de la liche n'est pas facile. Cette classe est très bonne pour faire des solos, mais pour parvenir à faire la promotion, vous allez suer. Monter très haut en niveau avec une liche est très facile si vous arrivez à avoir la compétence d'apprentissage au niveau **Grand-Maître**.

## Création

Comme la Liche n'est pas à l'aise avec les armes vous avez vite fait le tour des attributs importants ! La **magie** et l'**endurance** sont les clés du succès. La précision ne doit pas être sous-estimée, car au début du jeu votre liche n'est pas très bonne en magie, alors le tir à l'arc ou aux armes de jet devient très important.

Attribut	Humain	Elf	Nain	Demi-Orque
Force	9	7	9	9
Magie	25	25	7	25
Endurance	14	7	25	18
Précision	11	25	25	10
Vitesse	9	14	10	7
Chance	9	9	9	8
<b>Total</b>	<b>77</b>	<b>87</b>	<b>85</b>	<b>77</b>

La **vitesse** n'influence en rien le lance d'un sort. Cet attribut comme la **précision** sont uniquement utiles en début de partie lorsque votre lanceur de sort peine à avoir assez de sorts et de mana. La **force** est aussi totalement secondaire puisqu'un lanceur de sort comme la liche est aussi gauche avec une arme qu'un gladiateur avec un livre de sorts.

La **chance** est un facteur entrant dans l'équation pour la résistance aux dégâts. Si vous avez une valeur en dessous 13 et pas de résistance, vous êtes sûr de toujours prendre tous les dégâts, mais si vous avez une bonne armure ou des résistances vous allez très vite compenser le facteur de chance.

Sans grande surprise le tableau est le même que pour le mage. Vous pouvez constater que l'elfe est un bon candidat pour cette classe. Ses attributs sont parfaits pour un lanceur de sorts. Vous allez juste avoir quelques frissons avec les points de vie, mais si vous pouvez le protéger avec un guerrier cela devrait faire l'affaire. Le nain pourrait faire l'affaire aussi, seulement il a vraiment très peu de points de mana. Vous n'allez pas pouvoir utiliser beaucoup sa magie au départ. Le demi-orque et l'humain ne sont pas les maîtres à bord.

Les deux compétences supplémentaires de départ sont l'arc et les Ténèbres. L'arc est une arme simplement indispensable au départ. Vous recevez les compétences de perception et désamorçage à **Ravensford**. Inutile donc de les prendre au départ.

## Développement

La Liche est une classe de la magie, alors vous devez vous concentrer la-dessus. La magie des Élémentaires et la magie des Ténèbres sont ses compétences de base. Un autre aspect de la liche est sa compétence en apprentissage. Si vous montez cette compétence rapidement vous allez monter en niveau à une vitesse exponentielle. Vous allez même arriver très vite à la limite de 255 niveaux.

Compétence	Maîtrise	Niveau	Remarques
<b>Elémentaire</b>	<b>Grand-Maître</b>	+10	Base.
<b>Ténèbres</b>	<b>Grand-Maître</b>	+10	Base.
<b>Apprentissage</b>	<b>Grand-Maître</b>	+10	Pour plus d'Expérience.
Options:			
<b>Méditation</b>	<b>Grand-Maître</b>	+10	Pour plus de mana.
<b>Armes de Jet</b>	<b>Maître</b>	7	Pour le physique.
<b>Marchandage</b>	<b>Maître</b>	+7	Il en faut au moins un.

Compétence	Maîtrise	Niveau	Remarques
Désamorçage	Expert	5	Il en faut au moins un.
Perception	Expert	5	Il en faut au moins un.
Musculation	Normal	+1	Pour les points de vie.

La méditation est important pour vous donner des points de mana supplémentaires. Si vous possédez le sort de l'intervention divine dans l'équipe (Mage ou Prêtre), cette compétence est secondaire. Si vous avez une équipe laissez les autres membres s'occuper des compétences de voyage et concentrez-vous sur les 3 compétences de base. Plus votre liche est puissante, plus vous allez avancer vite dans le jeu. Le faible nombre de points de vie par niveau est très vite compensé par le nombre de niveaux très élevé, vous allez rapidement vous rendre compte que le mage arrive à la cheville d'un gladiateur en ce qui concerne les points de vie.

Si vous décidez de monter haut en niveau, développez la compétence de marchandage. La compétence de marchandage est optionnelle si vous avez assez d'or (en plus avec la banquière de **Drangheim** cela est encore moins prépondérant).

### Equipement

Un petit aperçu sur l'équipement de rêve d'une Liche.

Position	Objet
<b>Armes</b>	
Main Droite:	Marteau de Mort
Main Gauche:	-.-
Arme de Portée:	Tillhygge ou Trolleri
<b>Armures</b>	
Bottes:	Bottes de Mort
Ceinture:	Orgueil
Corps:	Cuirasse de Mort
Gants:	Laet'ax
Tête:	Calotte de Mort
<b>Bijoux</b>	
Amulette:	L'Homme Vert ou Pendentif des Sphères
Bagues:	Anneau de Mort, Bagâme, Sturkabygel, de Bonnes Affaires, de Vivacité, de Grande Protection, du Jjarb, du Yéti, de l'Oeil d'Aigle, du Fantôme, de l'Elfe...

Les armes de mêlées sont de peu d'importance. Par-contre une liche est très bon avec les armes de jet. Pour cela il est impératif de bien choisir son arme. Le set spécial pour la liche est très bien. L'avoir donne un bon bonus. Pour les lanceurs de sort, un objet qui régénère la mana est très utile si vous n'avez pas le sort d'intervention divine.

### Prêtre

#### Description

Les prêtres guérissent en toutes circonstances ceux qui partagent leur foi. Ils voyagent souvent aux côtés de croisés et de paladins, guérissant les blessures infligées à leurs fidèles. Ils excellent dans la magie de la lumière et la magie spirituelle.

Le prêtre est un bon combattant physique doublé d'un lanceur de sort. En d'autres mots c'est un hybride, mais un très bon hybride car sa magie est loin d'être aussi faible qu'un paladin. Le prêtre est probablement plus puissant qu'un paladin car son livre de sorts est très bien fourni et il a la capacité de combiner à merveille la

magie et la force. Si vous voulez avoir un prêtre plus orienté sur la magie prenez un Mage. La classe du prêtre est probablement la plus complète du jeu. Pour du jeu de rôle c'est une très bonne classe.

### Avantages:

- Magie puissante.
- Peut combattre plusieurs ennemis en même temps.
- Potentiellement invincible.
- Bon combattant physique et excellent tireur.

### Désavantage:

- Hybride.
- Peu de compétences secondaires.

La promotion du prêtre peut-être très vite réalisé. Pour les jeux se focalisant sur la vitesse le prêtre est une classe qu'il faut absolument avoir. Le problème des hybrides c'est qu'ils perdent en efficacité sur les spécialistes mais gagnent en je-sais-tous-faire.

### Création

Le prêtre étant un bon guerrier aussi nous sommes tentés de dire que le combat physique est important. A mon avis cela ne devrait pas être le cas. Le prêtre est principalement une classe de la magie. Alors concentrons-nous sur ce que le prêtre sait bien faire: la **magie**. L'**endurance** est aussi un facteur important en début de partie pour monter les points de vie.

Attribut	Humain	Elf	Nain	Demi-Orque
Force	9	7	9	9
Magie	25	25	7	25
Endurance	14	7	25	18
Précision	11	25	25	10
Vitesse	9	14	10	7
Chance	9	9	9	8
<b>Total</b>	<b>77</b>	<b>87</b>	<b>85</b>	<b>77</b>

La **vitesse** n'influence en rien le lancé d'un sort. Cet attribut comme la **précision** sont uniquement utiles en début de partie lorsque votre lanceur de sort peine à avoir assez de sorts et de mana. La **force** est aussi totalement secondaire. La **chance** est un facteur entrant dans l'équation pour la résistance aux dégâts. Si vous avez une valeur en dessous 13 et pas de résistance, vous êtes sûr de toujours prendre tous les dégâts, mais si vous avez une bonne armure ou des résistances vous allez très vite compenser le facteur de chance.

Le tableau est bien celui pour un lanceur de sort. Vous pouvez constater que l'elfe est un bon candidat pour cette classe. Ses attributs sont parfaits pour un lanceur de sorts. Vous allez juste avoir quelques frissons avec les points de vie, mais si vous pouvez le protéger avec un guerrier cela devrait faire l'affaire. Le nain pourrait faire l'affaire aussi, seulement il a vraiment très peu de points de mana. Vous n'allez pas pouvoir utiliser beaucoup sa magie au départ. Le demi-orque et l'humain ne sont pas les maîtres à bord.

Les deux compétences supplémentaires de départ sont l'arc et la Lumière. L'arc est une arme simplement indispensable au départ. Vous recevez les compétences de perception et désamorçage à **Ravensford**. Inutile donc de les prendre au départ.

### Développement

Le prêtre est une classe de la magie, alors vous devez vous concentrer la-dessus. La magie Spirituelle et la magie de la Lumière sont ses compétences de base. Après quoi vous pouvez développer un combattant.

Compétence	Maîtrise	Niveau	Remarques
Spirituelle	Grand-Maître	+10	Base.
Lumière	Grand-Maître	+10	Base.

Compétence	Maîtrise	Niveau	Remarques
Apprentissage	Maître	+7	Pour plus d'Expérience.
Options:			
Méditation	Grand-Maître	+10	Pour plus de mana.
Archerie	Maître	7	Pour le combat physique.
Armure	Maître	7	Pour le combat physique.
Gourdin	Maître	7	Pour le combat physique.
Marchandage	Maître	+7	Il en faut au moins un.
Réparation	Expert	4	Il en faut au moins un.
Perception	Expert	5	Il en faut au moins un.
Musculation	Expert	+4	Pour les points de vie.
Désamorçage	Expert	5	Il en faut au moins un.

La méditation est important pour vous donner des points de mana supplémentaires. Si vous possédez le sort de l'intervention divine, cette compétence est secondaire. Si vous avez bien développé la magie vous pouvez passer sur la partie de combat physique du prêtre, la compétence de l'arc ne doit pas être négligée car le prêtre peut faire usage de l'arc Danslemille.

Si vous décidez de monter haut en niveau, développez la compétence de marchandage. La compétence de marchandage est optionnelle si vous avez assez d'or (en plus avec la banquière de **Drangheim** cela est encore moins prépondérant).

### Equipement

Un petit aperçu sur l'équipement de rêve d'un Prêtre.

Position	Objet
<b>Armes</b>	
Main Droite:	Massue lisse de Fre
Main Gauche:	-.-
Arme de Portée:	Danslemille
<b>Armures</b>	
Bottes:	Bottes de mailles de Fre
Ceinture:	Orgueil
Corps:	Igdrasine
Gants:	Gants de Fre
Tête:	Casque de Fre
<b>Bijoux</b>	
Amulette:	L'Homme Vert ou Pendentif des Sphères
Bagues:	Anneau de Fre, Bagâme, Sturkabygel, de Bonnes Affaires, de Vivacité, de Grande Protection, du Jjarb, du Yéti, de l'Oeil d'Aigle, du Fantôme, de l'Elfe...

Le set d'objet pour le prêtre est un bon équipement, partez donc sur cette base. Après quoi le Prêtre peut porter son attention sur des objets qui régénèrent la mana et les points de vie. Même si le prêtre est un bon combattant vous allez surtout utiliser sa magie. Donc des bonus dans ce domaine sont toujours le bienvenu. Si vous n'avez pas de rôleur dans votre équipe le prêtre peut faire usage de l'arc Danslemille. Ce qui le rend le deuxième meilleur tireur du jeu.

## Druide

### Description

Les druides sont principalement préoccupés par la protection de la nature. Ils sont souvent en compagnie des rôdeurs ou de toute autre personne partageant leurs idées. Étant étroitement liés à leur environnement, les druides sont particulièrement à l'aise dans les écoles élémentaire et spirituelle.

Cette classe porte vraiment mal son nom. Si l'on prend en compte les compétences, cette classe ressemble plus à un moine qu'à un druide. Le moine est une classe hybride, c'est aussi une des moins aimée du jeu. Son potentiel par contre est plus grand qu'il n'en donne l'air. Le druide offre des atouts cachés très appréciés par les fans de jeu de rôle.

#### Avantages:

- Magie moyenne à bonne.
- Peut combattre plusieurs ennemis en même temps (assez limité quand même).
- Bon combattant physique.

#### Désavantage:

- Hybride.
- Peu de compétences secondaires.

La promotion du druide est vraiment très facile. C'est plus une question de diplomatie que de combat. Pour ceux qui n'aiment pas dégommer du monstre cette promotion est pour vous. Le problème des hybrides c'est qu'ils perdent en efficacité sur les spécialistes mais gagnent en je-sais-tous-faire.

### Création

Au départ le druide devrait partir sur le chemin de la Force. Ses capacités de combat sont nettement meilleures que les capacités magiques. Le druide ne pourra jamais faire des dégâts énormes par attaque car sa spécialité est la maîtrise des arts martiaux. Par-contre un druide pourra faire un nombre d'attaques impressionnant par tour. Comme pour l'assassin sa spécialité est sur la quantité, pas sur la qualité. La **vitesse** et la **précision** sont le premier objectif. Viennent ensuite l'**endurance** et la **force**. La **magie** peut-être momentanément oubliée.

Attribut	Humain	Elf	Nain	Demi-Orque
Force	13	14	9	25
Magie	7	7	7	7
Endurance	20	7	25	25
Précision	13	25	25	13
Vitesse	15	25	10	7
Chance	9	9	9	8
<b>Total</b>	<b>77</b>	<b>87</b>	<b>85</b>	<b>85</b>

Le fait de ne pas mettre beaucoup de point au départ dans la **force** n'est pas un problème, sauf pour les demi-orques puisque c'est leur atout. Les quelques points de dégâts en plus par point d'influence sont vite compensés par le nombre d'attaques que le druide pourra développer avec sa compétence de base. Mais en début de partie un peu plus de dégâts est toujours le bienvenu.

La **chance** est un facteur entrant dans l'équation pour la résistance aux dégâts. Si vous avez une valeur en dessous 13 et pas de résistance, vous êtes sûr de toujours prendre tous les dégâts, mais si vous avez une bonne armure ou des résistances vous allez très vite compenser le facteur de chance. Donc vous pouvez grappiller quelques points dans cet attribut.

La **précision** est importante pour les guerriers car c'est cet attribut qui va influencer la chance au touché. Vous devez impérativement rester à 13 ou au-dessus.

La race avec le meilleur ratio de point de départ est pour l'elfe. Mais attention ses points d'**endurance** sont très bas. Cela vous fera facilement 8 points de différence avec le nain. Autre bon choix est le demi-orque, c'est sans grande surprise car c'est une race toute destinée au combat, le problème risque d'être la vitesse. Le nain est un très bon choix, en plus ses attributs sont très bons pour un départ. Mon choix se porte sur le nain comme meilleure race pour les druides. Meilleure balance avec les attributs départ.

Les deux compétences supplémentaires de départ sont l'arc et l'apprentissage. L'arc est une arme simplement indispensable au départ. Vous recevez les compétences de perception et désamorçage à **Ravensford**. Inutile donc de les prendre au départ.

### Développement

Partez dans l'idée de faire un maître de Shaolin d'abord, puis de développer le côté magie du druide. La compétence de l'apprentissage peut bien aider le druide à monter en niveau. Vous aurez besoin de beaucoup de niveaux pour pouvoir développer cette classe.

Compétence	Maîtrise	Niveau	Remarques
Mains Nues	Grand-Maître	+10	Base.
Esquive	Grand-Maître	10	Base.
Spirituelle	Grand-Maître	+10	Base.
Apprentissage	Maître	+7	Pour plus d'expérience.
Options:			
Musculation	Grand-Maître	+10	Pour les points de vie.
Méditation	Maître	+7	Pour plus de mana.
Marchandage	Expert	+4	Pour réduire les coups.
Id Objets	Expert	4	Il en faut au moins un.
Perception	Expert	5	Il en faut au moins un.
Désamorçage	Expert	5	Il en faut au moins un.

La méditation est importante pour vous donner des points de mana supplémentaires. Si vous possédez le sort de l'intervention divine dans l'équipe (Mage ou Prêtre), cette compétence est secondaire. La compétence de mains nues est très coûteuse à développer, mais elle est la base du druide puissant. La magie peut aider le druide au combat.

Si vous décidez de monter haut en niveau, développez la compétence de marchandage. La compétence de marchandage est optionnelle si vous avez assez d'or (en plus avec la banquière de **Drangheim** cela est encore moins prépondérant).

### Equipement

Un petit aperçu sur l'équipement de rêve d'un Druides.

Position	Objet
<b>Armes</b>	
Main Droite:	-.-
Main Gauche:	-.-
Arme de Portée:	Trolleri ou Tillhygge ou Kraftig Bage ou Poudrenoire
<b>Armures</b>	
Bottes:	Bottes de Marche
Ceinture:	Orgueil
Corps:	-.-
Gants:	Laet'ax
Tête:	Martel

Position	Objet
<b>Bijoux</b>	
Amulette:	L'Homme Vert ou Pendentif des Sphères
Bagues:	Filusif, Bagâme, Sturkabygel, de Bonnes Affaires, de Vivacité, de Grande Protection, du Géant, du Jajarb, du Yéti, de l'Oeil d'Aigle, du Fantôme, de l'Elfe...

Le druide est un parfait combattant à main nue et sans armure. Cela ne laisse pas grand chose pour lui. Vous devez donc vous concentrer sur des objets qui régénèrent la mana et les points de vie. Des bonus sur ses compétences de bases sont bien sûr bons à prendre.

## Equipes

Créer une bonne équipe est le souci majeur en début de partie de tout joueur. Sachez d'avance qu'il n'y a pas d'équipe gagnante ou perdante. Toute combinaison de quatre personnages de n'importe quelle classe est possible. Vous arriverez toujours à finir le jeu. Certes certaines classes ont tendance à devenir plus puissantes dans certains domaines au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu.

Avant de commencer une partie mettez en avant vos priorités. Posez-vous la question "Quel est le type d'aventure que je veux faire ?", n'oubliez pas que vous faites un jeu de rôle. Si vous partez pour du tourisme tranquille, alors vous êtes libre de choisir les classes que vous voulez. Si vous mettez des contraintes sur votre style de jeu, vous serez obligés de mieux penser aux combinaisons.

En gros lorsque vous devez créer une équipe pour une nouvelle partie pensez comme suit:

1. Pensez aux diverses compétences que vous désirez avoir pour l'équipe ou pour vos personnages. Souvent, les gens créent une équipe et se rendent compte que certaines compétences qu'ils veulent développer ne sont pas disponibles. Donc avant toute chose regardez dans le fichier des **compétences** pour avoir une idée de ce que peut faire chaque classe. Notez ensuite les compétences qui vous intéressent.
2. Après avoir fait une liste de ces compétences, regardez les classes qui vous plaisent et qui couvrent les compétences que vous désirez. Notez bien que certaines compétences sont liées au groupe telles que les compétences d'aventure, tandis que d'autres affectent uniquement le personnage qui possède la dite compétence.
3. Pensez ensuite à votre style de jeu. Vous êtes plutôt magie ou force ? Vous voulez faire un bon score, allez très vite, faire du jeu de rôle ? Cela influence pas mal votre choix et combinaison de classe.

Pour vous donner une idée d'équipe voici une proposition basée sur mes propres choix en fonction d'un type de jeu.

### Equipe Généraliste

Ça c'est la forme la plus ouverte à tous. Seules comptent les classes de départ. L'aventure vous diversifie. En gros partez avec une équipe moitié-moitié pour avoir le plus de choix, deux personnages axés sur la magie et deux autres partant pour la force. Les deux personnages de force seront votre première ligne tandis que les lanceurs de sort se tiendront en arrière.

Lorsque vous faites vos promotions, faites partir chacun de vos personnages sur un chemin différent. Après la première promotion vous devez déjà avoir quatre personnages assez différents. La deuxième promotion est à votre choix. Choisissez les classes qui vous bottent le plus et faites vos promotions.

C'est une très bonne équipe pour faire du jeu de rôle. De plus, vous allez assez bien couvrir les différentes compétences à disposition et avoir une équipe pluridisciplinaire. Vous ne serez certes pas dans un canevas de jeu extrême, mais au moins vous aurez le plaisir de jouer. C'est l'équipe recommandée pour votre première partie.

## Mono Culture

Une forme non standard de jeu est de prendre tous vos personnages de la même classe. Cela limite fortement les compétences à votre disposition mais ce type de jeu offre l'avantage d'un challenge pour une deuxième partie. Vous pouvez essayer toutes les classes, il est toujours possible de finir le jeu. Pour ceux qui trouvent la mono culture trop facile alors le solo est pour vous. C'est la forme la plus pure de mono culture.

## Solo

Là vous pensez que l'auteur a passé une nuit blanche devant son écran ! Et bien pas du tout. Les parties en solo sont possibles dans ce jeu. Je ne veux pas parler de vous qui êtes seul, mais d'une équipe avec un seul personnage. Comment est-ce possible, me direz vous.

Simplement créer le personnage dans l'équipe qui sera LE seul à jouer. Les autres n'ont aucune importance. Ensuite allez tuer les personnages que vous ne voulez pas en les noyant. Vous devez être sûr que leurs icônes se transforment en pierre tombale. Vous avez ensuite une équipe solo.

Vous ne devez pas engager de mercenaires bien sûr. Une partie solo je joue à 1 seul joueur. Pour le cas des deux mercenaires liées à l'histoire vous pouvez les rendre inconscients en les noyant. Vous devez répéter cette opération à chaque fois que vous arrivez dans une nouvelle région.

Notez aussi que toute votre équipe sera ressuscitée deux fois intégralement lorsque vous allez à Arslegard. C'est un passage obligé, mais il vous suffit de tuer une deuxième puis une troisième fois les autres membres de votre équipe.

Pour les solos une Liche ou Mage est un très bon choix. Mais ce type de jeu peut-être réalisé avec n'importe quelle classe. Les Rôdeurs semblent aussi avoir la côte chez les personnes jouant des solos.

## Equipe de Vitesse

Vous voulez une équipe qui fait exploser le chronomètre. C'est possible mais ce n'est pas facile. Le document sur les **scores** donne un fil conducteur sur comment faire un parcours rapide et dans quel ordre. Il n'est pas conseillé de faire ce type de parcours la première fois car vous devez très bien connaître les secrets du jeu.

Pour ce type de parcours il vous faut un prêtre absolument (voir fichier sur les **scores** pour les détails). Les trois autres personnages sont à votre choix. Mais il est impératif de prendre le moins possible de classes, chaque classe implique des promotions, donc du temps perdu que vous ne pouvez investir sur l'histoire. Des combattants seront probablement plus efficaces en début de partie, mais il ne faut jamais négliger la magie. Généralement les mages ou liche finissent par prendre le haut du pavé.

Si vous n'avez pas peur d'un départ difficile l'option idéale serait un prêtre avec trois mages. Le prêtre vous est nécessaire pour des déplacements rapides avant la promotion de vos mages. Une fois les mages dans leurs souliers vous pouvez vous en donner à cœur joie dans les massacres de masse est avancer très vite dans le jeu.

Ce jeu est très proche de celui pour les scores. Mais ici vous n'aurez pas le temps de faire les quêtes secondaires ou toutes les quêtes de promotion. Garder votre équipe à une ou deux classes est l'idéal.

## Equipe de Score

Ici vous devez maximiser votre score. C'est typiquement une équipe pour ceux qui ont déjà fait une fois le jeu et qui veulent mettre une nouvelle contrainte. Il n'est pas conseillé de faire ce type de parcours la première fois car vous devez quand même bien connaître les secrets du jeu.

Dans ce genre de course vous n'avez pas vraiment le choix. Pour avoir des tonnes de points d'expérience vous devez avoir des classes qui puissent avoir **Grand-Maître** dans la compétence de l'apprentissage (voir le fichier sur les **compétences** pour les détails). Avec cela vous devez faire un jeu dans un temps assez rapide. Donc votre seule option est de prendre une équipe entièrement composée de personnages axés sur la magie.

Vous devez développer la compétence d'apprentissage très rapidement au niveau **Grand-Maître**. Lorsque vous avez le niveau **Grand-Maître** vous devez commencer à tuer tout ce qui bouge. Les deux seules classes capables de monter au niveau **Grand-Maître** sont les Liches et les Mages. Pour permettre un jeu un rapide vous pouvez éventuellement prendre un prêtre dans votre équipe, mais c'est optionnel. Pour plus de détails sur les jeux rapides et le score, le document sur les **scores** vous offrent une analyse compétente. Le document sur les **personnages** vous offrent quelques éclaircissement sur les points d'expériences.

Ce type d'équipe est un peu plus difficile au départ du jeu. Mais vous allez vite comprendre que le bénéfice de prendre des personnages axés sur la magie est un choix puissant. La meilleure équipe à mon avis est 1 Mage et 3 Liches. Les Liches font beaucoup plus de dégâts aux combats, vous pourrez alors traverser plus vite tous les donjons et combats. Le Mage a la chance d'être doublé d'un prêtre très valable, donc il est essentiel dans une équipe. Comme la promotion du Liche n'est pas une sinécure prendre 4 mages est tout à fait valable!

## Formation

**Might and Magic IX** offre une nouveauté: la formation de l'équipe. Bien que timide lorsque comparé au jeu tel que Wizardry 8, le jeu vous propose de changer la position de vos personnages pour le combat. Le système proposé est assez primitif. Vous pouvez placer vos personnages, y compris les mercenaires, sur 3 colonnes de combats (1, 2 et 3).

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Si une colonne est occupée, le premier personnage occupera toujours la première ligne. Les autres se placent derrière sur les lignes suivantes. Vous pouvez placer au maximum 3 personnes dans une même colonne, par exemple [1, 4 et 7]. L'effet de mettre quelqu'un au premier rang est qu'il va prendre plus de coups, donc il est logique que vous placiez les personnages avec beaucoup de points de vie en première ligne.

Lorsque vous êtes en combats et que vous attaquez, la ligne à laquelle se trouve le personnage qui attaque n'influence en rien la sur la distance de combat (voir le fichier sur les **personnages** pour les détails). Par contre lorsque vous êtes attaqué la première ligne est affectée en premier. Aucune explication n'est donnée sur la manière de choisir le personnage touché, il est donc impossible de dire avec exactitude comment le jeu gère les ligne de combats. Ceci reste un mystère pour le moment.

Lorsque vous avez créé votre l'équipe il est donc conseillé de changer la disposition de vos personnages. Mettez les personnages avec le plus de points de vie à l'avant. Cela veut aussi dire que les mercenaires tel que *Forrad Darre* sont des candidats idéaux pour la première ligne. Engager trois mercenaires est une bonne idée pour remplir les trous et protéger vos lanceurs de sorts. Engagez de préférence des mercenaires avec beaucoup de points de vie.

Une autre solution assez mesquine est de mettre à l'avant des mercenaires avec très peu de points de vie. Comme ils ne peuvent pas mourir, bonne chose, prendre 10 points ou 200 points de dégâts sur les 4 qu'à *Sowelu Axeldotir* par exemple, aura le même effet. Les points seront réduits à 0. Pas de points négatifs ou de morts pour eux. Il vous suffit alors de guérir le mercenaire pour qu'il puisse absorber le prochain coup.