

Les Personnages

Introduction

Ce document est une extension du document sur les **classes**. Ce dernier traite des spécificités des races et classes tandis que ce document se focalise sur la feuille de personnage sans tenir compte du type de personnage. En effet, quelle que soit la classe ou race que vous adoptez, certaines caractéristiques restent les mêmes.

Ici nous allons aborder quelques concepts de base qui sont aussi généralement valables pour les **Might and Magic** précédents. Le but est d'aller en profondeur sur comment fonctionne un personnage. Un ordinateur permet d'avoir un contrôle plus complexe d'un personnage que ne le permet la feuille de papier et des dés. Certaines parties risquent d'ailleurs de contenir des équations ou des algorithmes. Si vous ne vous sentez pas à l'aise avec, ignorez-les.

Le système des attributs est le cœur des **Might and Magic**. Quel que soit le degré pris, grand ou petit, presque tous les aspects du jeu dépendent des attributs de vos personnages. C'est aussi probablement l'une des parties les plus obscures des **Might and Magic**. Nous allons donc faire la lumière dessus.

Attributs

Les six attributs sont aussi appelés les statistiques primaires. Vous trouvez ces attributs dans la partie supérieure gauche du premier onglet de la feuille de personnage. Le titre du cadre s'appelle "statistiques". Chacun de ces attributs affecte une partie différente de votre personnage. Lors de votre périple dans le monde votre but sera de maximiser ces attributs pour en tirer le meilleur profit.

Chaque attribut a une fonction spécifique et influence une statistique secondaire (voir plus loin dans le document). L'influence de chaque attribut dépend de son niveau.

Points d'Influence

Comprendre ce que sont les points d'influence (PdI), c'est comprendre à quoi servent les attributs. Chaque attribut influence une statistique secondaire par l'intermédiaire des points d'influence (bonus). Ce mode de calcul rend la compréhension quelque peu obscure.

Lorsque vous augmentez les attributs, le bénéfice ne se fait pas sentir à chaque point que vous investissez. En fait le bénéfice, point d'influence ou bonus, est obtenu lorsque vous atteignez une valeur seuil. A chaque fois que votre attribut atteint ou dépasse un seuil, vous obtenez un nombre de points d'influence. Ces points d'influence sont alors directement distribués sur la statistique secondaire associée à l'attribut. Dans la section suivante vous avez la correspondance entre les attributs et les statistiques secondaires.

Ce système à double niveau permet d'avoir des échelles plus compliquées que ce que le système standard offre par les règles d'AD&D. Plus votre niveau dans un attribut monte moins l'influence se fait sentir. Mais voyons de plus près quelles sont les valeurs seuils et quels sont les bonus associés.

Seuil	Bonus	Seuil	Bonus	Seuil	Bonus	Seuil	Bonus
0	-6	17	2	50	9	225	16
3	-5	19	3	75	10	250	17
4	-4	21	4	100	11	275	18
7	-3	25	5	125	12	300	19
9	-2	30	6	150	13	350	20
11	-1	35	7	175	14	400	25
13	0	40	8	200	15	500	30
15	1						

Les valeurs négatives dans un attribut n'ont aucune influence, elles sont présent comme '0'. La valeur '13' est considérée comme normale. Un personnage avec ce niveau n'a aucun malus ni bonus. Lorsque le niveau dépasse '21' l'effet de chaque attribut commence à diminuer, enfin plus votre niveau monte plus vous aurez de peine à parvenir à un nouveau seuil. La limite pour un attribut est fixée à **500**. Il est totalement inutile de monter au-dessus, même faire usage d'un éditeur et se mettre 10'000 n'aura aucun sens, votre bonus sera équivalent à **500**.

Astuce: De la table il est possible de déduire que les niveaux pairs ne sont pas intéressants. Donc, lorsque vous créez un personnage, lui mettre un niveau pair dans un attribut est simplement gâcher un point à investir autre part.

Note: Avoir un niveau élevé dans un attribut est presque impossible dans un jeu normal. Certains sorts peuvent vous donner un sérieux coup de main pendant une courte période, mais avoir un personnage avec tous les attributs au maximum est pratiquement impossible à avoir. Monter un attribut dans la région des 200 est aisément possible, au-dessus laissez tomber.

Descriptions

Voici donc les six attributs et leurs définitions, vous avez aussi des remarques concernant leurs attributions par rapport aux classes. A chaque attribut une statistique secondaire est attribuée. Pour savoir le nombre de points d'influence référez-vous à la section précédente.

Force

Cette caractéristique représente la force globale du personnage et sa capacité à en faire bon usage. Les personnages disposant de beaucoup de force font plus de dégâts au combat.

La force influence directement les dégâts occasionnés par les combats avec des armes classiques au corps à corps, chaque point d'influence donnent un point de dégât en plus. Cet attribut n'a aucun effet sur les armes à distance ou les dégâts générés par les sorts. Vous devez donc concentrer les efforts de progression dans cet attribut uniquement pour les classes faisant du corps à corps. A l'inverse les classes destinées à l'usage de la magie ou des armes à distance peuvent royalement l'ignorer.

Magie

Cette caractéristique représente la capacité du personnage à appréhender des concepts abstraits. Les points de sort de tous les personnages sont fonction de leur note en magie.

L'attribut de magie est comme son nom l'indique directement en relation avec la magie. Pour les points investis dans cet attribut, les points d'influence vont aux points de mana. En fait, un point d'influence équivaut à un niveau de personnage pour le bonus de mana.

	Guerrier	Mercenaire	Assassin	Gladiateur	Croisé	Rôdeur	Paladin	Initié	Erudit	Mage	Liche	Guérisseur	Prêtre	Druide
Mana/ PdI	-	-	-	-	3	4	4	3	6	8	8	4	7	7

La table vous donne le nombre de point de mana par point d'influence donné. Les classes orientées sur la magie bénéficient donc le plus largement d'un investissement dans cet attribut. Il est donc clair qu'investir dans cet attribut pour les classes purement de la force est une dilapidation flagrante de ressources.

Endurance

L'endurance représente la résistance physique du personnage. Une bonne note en endurance confère un bonus en points de vie.

Un attribut d'une grande importance, surtout en début de partie. L'endurance influence les points de vie (PdV) du personnage. Pour chaque seuil que vous passez dans cet attribut les points d'influence vous donnent des points de vie supplémentaires. En fait, chaque point d'influence correspond à un niveau de votre personnage.

	Guerrier	Mercenaire	Assassin	Gladiateur	Croisé	Rôdeur	Paladin	Initié	Erudit	Mage	Liche	Guérisseur	Prêtre	Druide
PdV/ PdI	5	8	10	10	7	9	9	4	6	8	8	7	9	9

La table vous donne le nombre de points de vie par point d'influence. Les classes orientées sur le combat physique sont les grands bénéficiaires d'une valeur élevée. Mais ne sous-estimez pas le pouvoir de cet attribut pour les classes orientées magie. Dans les bas niveaux pour l'attribut, un baril vous donne un niveau de personnage supplémentaire.

Précision

La précision indique l'habileté d'un personnage et son degré de coordination. Un personnage bien noté en précision touchera les monstres plus souvent.

La précision a une influence sur la capacité de votre personnage à toucher une cible. Les points d'influence cumulés par cet attribut vont aux bonus d'attaque au corps à corps et aux armes à distance. La précision est donc importante pour tout personnage destiné à faire du combat physique. Les sorts ne sont pas affectés par cet attribut.

Note: Dans les versions précédentes cet attribut s'appelait "dextérité", il est fort probable que pour des raisons historiques vous retrouviez des références à "dextérité" et non "précision".

Vitesse

La vitesse est une caractéristique qui parle d'elle-même. Une bonne note en vitesse confère un bonus de classe d'armure. De plus, elle définit le rythme de récupération du personnage après une attaque.

C'est un attribut qui modifie deux statistiques secondaires. Le plus visible des effets se fait sentir sur la classe d'armure de votre personnage. Chaque point d'influence est un point d'armure en plus. Le deuxième effet est sur la vitesse de récupération d'une attaque physique (corps à corps et armes de distance). Chaque point d'influence diminue de un point le temps de récupération. Notez que les sorts, potions, baguettes, parchemins et autres babioles de voyage ne sont pas affectés.

Quelle que soit la classe, l'attribut de vitesse est important. Mais les classes orientées sur le combat physique vont le plus profiter d'une vitesse élevée.

Chance

La chance a une influence subtile au cours du jeu, mais son impact le plus visible concerne la capacité du personnage à résister aux attaques magiques et à éviter une partie des dégâts quand il tombe dans un piège.

Les points d'influence de cet attribut sont additionnés au bonus de résistance non-nul dans le calcul des résistances (voir plus loin dans le document). Par exemple une résistance de 10 avec une chance de 25 (PdI de 5) vous donnera une protection équivalente à une résistance de 15 avec une chance de 13 (aucun bonus).

Un autre effet très subtil de cet attribut est le fait que les points d'influence sont ajoutés au bonus de perception lorsque vous ouvrez un piège et qu'il vous saute à la figure.

Modificateurs

Lorsque vous jouez l'une de vos quêtes sera de faire progresser les attributs de vos personnages. Pour ceux qui ont joué au jeu, vous savez tous que les barils sont les lieux de boissons favoris de vos héros. A chaque baril que vous videz, vous recevez +2 points dans un attribut donné. La couleur du jus dans le baril détermine l'attribut modifié. Pour plus de détails veuillez vous référer au document sur les **potions et liquides**. Mais les barils ne sont pas les seules sources de modifications.

Un autre moyen offert dans le jeu est de boire à un puits ou un chaudron trouvé dans la nature. Ces éléments de décors sont parsemés à travers les différentes cartes du jeu. Veuillez vous référer au document sur les **régions** pour savoir où se trouve quoi.

Dans un autre registre, vous avez des modificateurs directs sur les attributs avec les objets que vos personnages peuvent porter. Les objets enchantés peuvent avoir jusqu'à +30 points de bonus. Certains artefacts offrent des malus ou des bonus plus grands encore.

Une forme élégante et souvent oubliée, c'est l'usage des potions qui augmentent de manière temporaire ou permanente un attribut. Pour les détails sur quelle potion fait quoi, référez-vous au document relatif, **les potions**.

Enfin, un autre facteur qui peut affecter votre personnage et ses capacités sont les conditions. Dans les versions précédentes de Might and Magic vous aviez encore d'autres moyens comme des sorts et l'âge de vos personnages, mais ces éléments ont disparus de cette version.

Conditions

Lorsque vous suivrez une aventure vos personnages seront affectés par une large gamme de conditions. Les conditions peuvent être modifiées par des attaques de monstres, des sorts, en mettant votre nez dans n'importe quoi et d'autres choses encore. Un personnage n'est pas limité à une seule condition, mais peut en cumuler certaines.

Guérir votre personnage dans un temple ou lancer le bon sort de guérison peut remettre l'état de votre personnage à la normale. La condition idéale par défaut est "Bonne" (Normale), si vous regardez dans l'écran de résumé (touche Z) de votre équipe vous n'avez aucune entrée dans la section des conditions. Lorsque votre personnage est en bonne condition tous ses attributs sont à 100% de leurs capacités.

La plupart des conditions affectent directement les attributs, mais d'autres vont influencer des statistiques secondaires ou encore limiter l'aptitude de votre personnage. La table qui suit montre les différentes conditions qui affectent vos personnages, tous les nombres sont des valeurs en pourcentage.

Condition	Force	Magie	Endurance	Précision	Vitesse	Chance	Guérison	Remarque
Assommé	100	100	100	100	100	100	-	Aucune action possible.
Effrayé	120	20	100	50	120	100	Purification, dormir	-
Empoisonné 1	75	100	75	75	75	100	Purification	50% de points de vie récupérés lorsque le personnage dort. Perd des points de vie constamment.
Empoisonné 2	50	75	50	50	50	100	Purification	
Empoisonné 3	25	50	25	25	25	100	Purification	
Endormi	100	100	100	100	100	100	Purification, dormir	Se réveille après dormir ou si le personnage est attaqué.
Faible	100	100	100	100	100	100	Dormir	50% de dommage, perd des points de vie constamment.
Fou	200	10	150	100	120	100	Purification	-

Condition	Force	Magie	Endurance	Précision	Vitesse	Chance	Guérison	Remarque
Immobilisé	100	100	100	100	100	100	Purification	Aucune action possible.
Inconscient	100	100	100	100	100	100	Dormir, HP > 0	Aucune action possible.
Malade 1	60	100	60	60	60	100	Purification	50% de points de vie récupérés lorsque le personnage dort. Perd des points de vie constamment.
Malade 2	30	60	30	30	30	100	Purification	
Malade 3	10	30	10	10	10	100	Purification	
Maudit	100	100	100	100	100	100	Purification	50% de chance de louper le sort.
Mort	100	100	100	100	100	100	Résurrection	Aucune action possible.
Normale	100	100	100	100	100	100	-	-

Les niveaux de condition pour la maladie et l'empoisonnement dépendent du niveau du sort ou de l'attaque du monstre. Une condition d'empoisonnement ou de maladie mène à la mort si elle n'est pas soignée rapidement. Lorsque votre personnage est faible la seule option est de dormir pour en venir à bout.

Notez que la chance n'est jamais affectée par une condition. Il faut savoir que la chance est le seul attribut qui ne soit pas un facteur physique, donc elle n'est pas influencée par une condition physique.

Astuce: Certaines conditions peuvent être mauvaises à première vue. Mais cela n'est pas toujours le cas, prenez par exemple la condition « fou » : un pur guerrier qui ne compte que par sa puissance de frappe sera nettement plus efficace sous cette condition. Vous avez donc intérêt à avoir un guerrier fou. Les classes s'appuyant sur la magie au contraire sont beaucoup plus sensibles aux conditions.

Astuce: Lorsque vous jouez, le meilleur atout dans votre équipe est un personnage qui puisse guérir les autres membres de votre équipe. Vous allez être très souvent confrontés à des conditions peu enviables et très pénalisantes, alors partez bien équipés.

Statistiques Secondaires

Les statistiques secondaires sont plus intuitives car elles représentent les capacités réelles de votre personnage. Vous trouverez les statistiques primaires et secondaires résumées sur page du premier onglet de la feuille de personnage.

Voici donc la liste des statistiques secondaires. Vous avez la description, la relation avec l'attribut et des commentaires. Les résistances sont traitées plus loin dans le document.

Statistiques Physiques

Les statistiques qui qualifient un personnage. Ce ne sont pas les attributs mais le caractère ou la description physique de ce qu'est votre personnage.

Points de Vie

Le nombre de points de vie indique les dégâts que peut encaisser un personnage avant de s'évanouir ou de mourir. Un personnage est inconscient quand il tombe à 0 point de vie ou moins et meurt à -10.

Les points de vie sont influencés par l'attribut de l'Endurance. Plus votre personnage a une bonne endurance mieux il se portera. Les points de vie peuvent être modifiés aussi par des **objets** que vous portez, la **classe** de votre personnage et la **compétence** de musculation.

Au début du jeu, essayez de maximiser les points de vie, c'est ce qui vous évite de vous retrouver au paradis trop vite. Les classes orientées sur le combat physique sont toujours bien fournies dans ce domaine. Vous pouvez vite avoir des centaines de points de vie. Les classes orientées sur la magie auront nettement plus de peine à avoir une grande valeur.

Tous les points de vie sont récupérés après huit heures de repos ininterrompu. Mais vous pouvez aussi les guérir dans une église en demandant à être soigné. Vous pouvez aussi utiliser divers sorts de soins ou encore avec une potion. Les manières de récupérer vos points de vie sont nombreuses et simples d'accès.

Points de Sort

Il faut des points de sort pour lancer un sort. Chaque sort lancé a un coût en points de sort. Les points de sort, ou Mana, sont influencés par l'attribut de magie. Plus votre personnage aura de point dans l'attribut de magie plus il aura de gain en points de sorts. Les points sorts peuvent être modifiés aussi par des **objets** que vous portez, la **classe** de votre personnage et la **compétence** de méditation.

Les points de sorts n'intéressent que les classes orientées sur la magie. Les guerriers auront toujours une valeur à zéro. Dès le début du jeu cette valeur sera un problème constant pour vos lanceurs de sorts. Vous n'en avez jamais assez.

Récupérer vos points de sorts est une entreprise beaucoup plus délicate que pour les points de vie. Tous les points de sort sont récupérés après huit heures de repos ininterrompu. Une autre manière est de faire usage du sort d'intervention divine, les potions de mana aussi sont pratiques. Enfin une autre solution est de monter d'un niveau ou de faire une promotion.

Classe d'Armure

La classe d'armure indique le degré de difficulté qu'auront les monstres à toucher le personnage. Plus le niveau est élevé, meilleures sont les chances d'éviter une attaque.

L'attribut de vitesse influence le nombre de points d'armure naturelle de votre personnage. Cette valeur est utilisée dans l'équation pour savoir si votre personnage est touché par une attaque (voir plus loin dans le document pour le système de touché). Certaines **compétences** peuvent aussi avoir une influence sur la classe d'armure, mais le gros des points viendra des **objets** que vous porterez.

Quelle que soit la classe de votre personnage, avoir une haute classe d'armure est toujours un bon point. Mais n'oubliez pas que la classe d'armure est uniquement efficace contre les attaques physiques. La magie ignore totalement le fait que vous portiez une armure ou pas.

Les classes les mieux loties dans les hautes classes d'armure sont les classes physiques. Mais un Druide par exemple peut lui aussi avoir un niveau respectable. La classe d'armure est donc particulièrement importante pour les personnages en première ligne.

Attaques

Les statistiques qualifient les capacités d'un personnage hors de ses compétences. Les compétences comme les attributs influencent ces valeurs.

Bonus au Corps à Corps

Le bonus au corps à corps est l'addition de tous les facteurs (compétences, sorts, précision, etc.) qui contribuent à ce que votre personnage touche les monstres avec une arme appropriée.

Cette valeur est utilisée dans l'équation pour les chances que votre personnage touche la cible dans un combat au corps à corps, en d'autres termes, c'est la contrepartie de la classe d'armure. L'attribut de précision influence cette valeur, de même que certaines compétences. Plus cette valeur est haute plus votre personnage aura de chance de toucher son adversaire.

Les classes qui font du corps à corps en préférence comme les assassins ou les gladiateurs sont très intéressées à maximiser cette valeur. Faire des dégâts élevés n'est pas intéressant si vous ne pouvez pas toucher votre adversaire.

Dégâts au Corps à Corps

Le bonus de dégâts au corps à corps est l'addition de tous les facteurs (force, sorts, certaines compétences au niveau Expert ou Maître, etc.) qui contribuent à ce que votre personnage fasse plus de dégâts avec une arme appropriée.

Cette valeur donne une estimation des dégâts que votre personnage fait sur un monstre sans aucune résistance. Pour savoir comment les dégâts sont infligés, voir plus loin dans le document.

Les dégâts sont influencés par l'attribut de force. Mais le principal modificateur est l'arme que vous portez et les compétences modifiant les caractéristiques de votre arme. Les classes de la force seront donc les plus aptes à faire des dégâts énormes avec un combat au corps à corps, idéal pour les personnages de première ligne.

Bonus à Distance

Le bonus à distance est l'addition de tous les facteurs (compétences, sorts, précision, etc.) qui contribuent à ce que votre personnage touche les monstres avec une arme à distance.

Cette valeur est utilisée dans l'équation pour les chances que votre personnage touche la cible dans un combat à distance, en d'autres termes c'est la contrepartie de la classe d'armure. L'attribut de précision influence cette valeur, de même que certaines compétences. Plus cette valeur est haute plus votre personnage aura de chance de toucher son adversaire.

Les classes qui font du tir à l'arc ou lancent des objets contendants en préférence, comme les assassins ou les rôdeurs sont très intéressées à maximiser cette valeur. Faire des dégâts élevés n'est pas intéressant si vous ne pouvez pas toucher votre adversaire.

Dégâts à Distance

Le bonus de dégâts à distance est l'addition de tous les facteurs (sorts, bonus d'arme, etc.) qui contribuent à ce que votre personnage fasse plus de dégâts avec une arme à distance.

Cette valeur donne une estimation des dégâts que votre personnage fait sur un monstre sans aucune résistance. Pour savoir comment les dégâts sont infligés, voir plus loin dans le document.

Les dégâts sont influencés par l'attribut de force. Mais le principal modificateur est l'arme que vous portez pour les attaques à distance et les compétences modifiant les caractéristiques de votre arme. Les classes de la force seront donc les plus aptes à faire des dégâts énormes avec un combat à distance, idéal pour les personnages de seconde ligne.

Expérience

Comme vous le savez tous, le point principal dans un jeu de rôle est de faire progresser votre personnage ! Pour faire progresser votre personnage vous devez jouer. La progression à travers le monde et le jeu vous fera gagner de l'expérience. Dans les jeux de rôle, l'expérience est exprimée par des points (Points d'expérience ou XP). Dans les Might and Magic chaque personnage a un certain nombre de ces points. Vous trouvez les points d'expérience de chacun de vos personnages sous leur nom, sur la feuille de personnage.

Les XP proviennent de différentes sources en relation avec les différentes choses que vous pouvez faire. Il y a quatre groupes qui permettent de différencier les gains en XP : Quêtes, Promotions, Monstres et Divers. Les gains peuvent être influencés par la caractéristique de votre personnage. Pour plus de détails sur les sources de gains, réparations des points et comment les maximiser référez-vous au document sur les **scores**.

Les XP ne servent pas juste à jauger le niveau d'aventure de votre personnage. Prendre de la bouteille c'est bien, mais faut pouvoir en faire quelque chose d'utile. Et bien, les points d'expérience peuvent être transformer en **Niveau**.

Niveau

Relation

Lorsque votre personnage reçoit des XP il peut les transformer en niveaux. Mais pour être éligible pour un niveau vous devez avoir un certain nombre de points. A chaque niveau que vous passez vous devez gagner toujours plus de XP pour pouvoir monter au niveau suivant.

Voici les équations pour connaître le niveau en fonction de vos points d'expérience et vice et versa.

$$XP = 500 * \text{niveau} * (\text{niveau} - 1)$$

$$\text{niveau} = \lfloor \sqrt{(0.25 + XP * 0.002)} + 0.5 \rfloor$$

Si vous voulez représenter cela dans un tableau voici quelques niveaux pour vous donner une idée. Le tableau donne pour chaque niveau le nombres total de XP et le nombre de XP requis pour passer d'un niveau au suivant (progression).

Niveau	XP	Progression	Niveau	XP	Progression
1	-	-	11	55'000	10'000
2	1'000	1'000	12	66'000	11'000
3	3'000	2'000	13	78'000	12'000
4	6'000	3'000	14	91'000	13'000
5	10'000	4'000	15	105'000	14'000
6	15'000	5'000	16	120'000	15'000
7	21'000	6'000	17	136'000	16'000
8	28'000	7'000	18	153'000	17'000
9	36'000	8'000	19	171'000	18'000
10	45'000	9'000	20	190'000	19'000

Vous constatez que pour obtenir le niveau au-dessus de celui ou votre personnage se trouve, vous devez avoir 1000*niveau. La progression est donc une fonction carrée assez simple.

Entraînement

Monter de niveau ne se fait pas comme dans la plupart des jeux de rôle, automatiquement. Dans les **Might and Magic** une étape supplémentaire est nécessaire, vous devez aller dans un centre d'entraînement. Les centres se trouvent dans les différentes villes de **Chedian**.

Nom du Magasin	Région	Niveau	Merchant Base
Fafnir's Training	Thjorgard	25	1.0
Hal'an's Arm	Thjorgard	200	3.0
The Fenced Fighter	Sturmford	15	1.0
The Hall	Thronheim	60	2.5
The Pummeled Fist	Arslegard	255	4.0
The Sword of Skill	Frosgard	100	3.5
The Trained Sword	Guberland	40	2.0
The Training Hall	Drangheim	20	2.5

Lorsque vous vous présentez à un instructeur il va vous demander un certain nombre de pièces d'or. Lorsque vous payez, vous montez d'un niveau. Monter d'un niveau ne coûte pas de temps mais uniquement de l'or. **Attention**, plus votre niveau est élevé, plus le prix pour monter d'un niveau est exorbitant. Le facteur de marchandage du lieu va grandement influencer les prix. En gros l'entraînement de vos personnages est ce qui va vous coûter le plus cher dans ce jeu (voir un peu plus bas).

Comme vous pouvez le constater le jeu limite le niveau de chaque personnage à **255** ! Ce n'est pas bien grave car très peu de classes arrive à monter aussi haut en un temps humain de jeu. A 255 votre personnage sera vraiment un dieu sur **Chedian**.

Coûts

Comme énoncé un peu plus haut vous devez payer un instructeur pour monter d'un niveau ! Chaque instructeur vous coûtera plus ou moins d'or. Le facteur de marchandage va grandement influencer les prix, en contre balancement votre personnage pourra développer la compétence de marchandage, pour plus de détails veuillez vous référer au document sur les **compétences**.

Le prix pour monter d'un niveau dépend de votre niveau actuel et de la classe de personnage. Plus votre niveau sera haut plus le prix du niveau sera salé. En plus, plus votre personnage aura fait de promotions plus les prix prendront l'ascenseur. Le tout pour dire qu'à très haut niveau vous allez avoir une sacrée peine à trouver les finances pour vos entraînements.

Voici l'équation pour le coût du niveau avant taxation du marchand avec son modificateur.

$$\text{coût} = [\text{base} * (\text{niveau} - 1)]$$

Le coût est donc en fonction du niveau et d'un prix de base pour chaque classe (ou niveau de promotion). Les [] indiquent un arrondi à la pièce d'or la plus proche. Enfin voici les prix de base pour chaque classe et un exemple de coût de progression pour chaque niveau de 1 à 10.

Niveau	Guerrier	Mercenaire	Assassin	Gladiateur	Croisé	Rôdeur	Paladin	Initié	Erudit	Magie	Liche	Guérisseur	Prêtre	Druide
Base	50	100	150	150	100	150	150	50	100	150	150	100	150	150
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	50	100	150	150	100	150	150	50	100	150	150	100	150	150
3	100	200	300	300	200	300	300	100	200	300	300	200	300	300
4	150	300	450	450	300	450	450	150	300	450	450	300	450	450
5	200	400	600	600	400	600	600	200	400	600	600	400	600	600
6	250	500	750	750	500	750	750	250	500	750	750	500	750	750
7	300	600	900	900	600	900	900	300	600	900	900	600	900	900
8	350	700	1,050	1,050	700	1,050	1,050	350	700	1,050	1,050	700	1,050	1,050
9	400	800	1,200	1,200	800	1,200	1,200	400	800	1,200	1,200	800	1,200	1,200
10	450	900	1,350	1,350	900	1,350	1,350	450	900	1,350	1,350	900	1,350	1,350

Notez qu'à chaque promotion que vous faites, le prix de base augmente de 50 pièces d'or. Il est donc intéressant de monter de niveau avant de faire les promotions.

Gains

Tout ceci pour faire quoi ? Et bien monter de niveau sert à plusieurs choses très importantes. Premièrement à chaque niveau que vous montez, vous recevez un certain nombre de points de vie et de points de sort en plus.

La table suivante résume le nombre de points de vie (PdV) et de sort (PdS) que vous recevez pour chaque niveau :

	Guerrier	Mercenaire	Assassin	Gladiateur	Croisé	Rodeur	Paladin	Initié	Erudit	Mage	Liche	Guérisseur	Prêtre	Druide
PdV	5	8	10	10	7	9	9	4	6	8	8	7	9	9
PdS	-	-	-	-	3	4	4	3	6	8	8	4	7	7

Vous constatez que monter en promotion sans monter de niveau est très profitable pour vos points de vie et de sort. Mais la promotion a un coût énorme en or comme vu un peu plus haut.

Enfin dernière chose très importante lorsque vous montez en niveau, vous recevez des points de développement.

Points de Développement

Les points de développement sont cruciaux pour la progression des vos personnages. Sans ces points il est impossible de faire progresser les compétences, donc de faire croître la puissance et l'efficacité de votre équipe.

Dans le jeu il existe deux sources de points de développement. La plus connue et celle qui donne de loin le plus de points, c'est la progression en niveau. Lorsque vous avez assez de points d'expérience vous pouvez aller dans un centre d'entraînement pour les transformer en niveau. Chaque niveau vous donnant un certain nombre de points de développement. L'équation régissant les points par rapport au niveau est la suivante:

$$dp = (n - n\%10)/10 + 5$$

Avec n le niveau, le % représente l'opération reste de la division entière. En d'autre terme l'équation est le dividende de la division entière par 10 du niveau plus un bonus de 5. Si vous désirez obtenir une équation générale pour le nombre de points total reçu à un certain niveau voici comment la résoudre:

$$dp = \begin{cases} (n - 1)5 & n < 10 \\ 40 + (p + 5)(n\%10 + 1) + 10(p - 1)((p + 5) - p/2) & n > 9 \text{ avec } p = (n - n\%10)/10 \end{cases} \text{ ou } p = (n - n\%10)/10$$

Avec toujours n le niveau atteint. Cela fait une équation assez compliquée pour connaître vos points de développement. Pour les personnes plus mathématiques, il suffit de faire une intégrale de l'équation de points de développement pour chaque niveau. Le nombre total de points disponible via les niveaux est de **4420** points.

Pour ceux qui ont de la peine avec les mathématiques voici un petit tableau résumant le gain de points de développement par niveau et le cumule total.

Niveau	Points	Cumul	Niveau	Points	Cumul
1	-	-	11	6	52
2	5	5	12	6	58
3	5	10	13	6	64
4	5	15	14	6	70
5	5	20	15	6	76

Niveau	Points	Cumul	Niveau	Points	Cumul
6	5	25	16	6	82
7	5	30	17	6	88
8	5	35	18	6	94
9	5	40	19	6	100
10	6	46	20	7	107

La deuxième option pour trouver des points de développement est de faire usage de trèfles à quatre feuilles. Vous trouvez les trèfles dans presque toutes les villes et quelques régions de **Chedian**. Un trèfle vous donne un point de développement. Certaines échoppes vous en proposent aussi de temps à autre.

Résistances

Introduction

Les résistances ne sont pas influencées par une quelconque statistique primaire ou secondaire. Les résistances se trouvent en bas de la page des statistiques de votre feuille de personnage. Il n'existe pas de documentation précise sur le sujet et les effets des résistances sont mal connus. En fait, elles sont utilisées pour déterminer les dégâts que vous allez recevoir lorsqu'une attaque réussit à vous toucher. Vous devez bien réaliser qu'une attaque magique vous touche si le sort a été lancé avec succès.

Plus haute sera votre résistance, plus votre personnage aura de chances de faire diminuer d'une forte proportion les dégâts et dans la condition idéale absorber tous les dégâts, mais une haute valeur n'immunise pas le personnage pour autant. Une immunité veut bien dire ce que cela veut dire, tous les dégâts sont totalement absorbés. Les résistances affectent dans les mêmes conditions un monstre qu'un de vos personnages.

Définitions

Il existe 5 types de résistance que ce soit sur un personnage ou un monstre :

- Résistance aux éléments La résistance aux éléments représente la capacité de votre personnage à subir moins de dégâts lors d'une attaque de ce type.
- Résistance à la lumière La résistance à la lumière représente la capacité de votre personnage à subir moins de dégâts lors d'une attaque de ce type.
- Résistance aux ténèbres La résistance aux ténèbres représente la capacité de votre personnage à subir moins de dégâts lors d'une attaque de ce type.
- Résistance spirituelle La résistance spirituelle représente la capacité de votre personnage à subir moins de dégâts lors d'une attaque de ce type.
- Résistance physique La résistance physique représente la capacité de votre personnage à subir moins de dégâts lors d'une attaque magique faisant des dégâts physiques ou lors d'une simple attaque physique.

Toutes ces valeurs sont comprises entre 0 et 1000. Vous ne pouvez pas avoir moins ni plus. Avoir une résistance de 1000 est impossible dans un jeu de durée humaine. Si vous avez des valeurs dans les 200 soyez bien heureux.

Modificateurs

Pour faire monter vos résistances, il y a divers moyens. Premièrement, certaines races ont des résistances naturelles (cf. Document sur les **classes**). Cela vous donne déjà un petit départ. Vous avez aussi certains enchantements d'objets que vous portez qui peuvent vous donner des bonus, parfois aussi des malus.

Une autre solution c'est de lancer des sorts de protection. Mais, le plus efficace et de manière permanente pour faire monter la résistance de vos personnages est de trouver un puits ou un chaudron dans la nature. Ces

éléments de décors sont disséminés dans les différentes cartes du jeu. Veuillez vous référer au document sur les **régions** pour savoir où se trouve quoi.

Formule de Résistance

Voici comment, lorsqu'un ennemi vous attaque, vous résistez à son attaque et diminuez les dégâts infligés. Notez que cela marche aussi dans l'autre sens. La seule différence étant que les monstres ont moins de bonus que vos personnages.

L'algorithme pour savoir si vous êtes touché est en plusieurs étape. Premièrement un nombre de résistance est calculé. Ce nombre sera ensuite introduit dans l'algorithme de résistance. Voici la formule pour connaître le nombre de résistance nR :

$$nR = R + C + 30$$

Avec les variables suivantes:

- R la résistance du domaine d'attaque. En fonction du type d'attaque (5 en tout : élémentaire, ténèbres, lumière, spirituelle et physique) cette valeur change.
- C le bonus de chance (Points d'Influence). Les monstres ont une chance de 13, donc des points d'influence nuls (0).

Cas particuliers :

- Si la résistance est nulle, le bonus de l'attribut de chance n'est pas pris en compte et l'attaque fait 100% de dégâts.
- S'il y a immunité pour l'attaque donné la résistance sera de 100%, donc pas de dégâts.

Avec la valeur nR il est possible de calculer la proportion de dégâts :

1. Un nombre aléatoire entre $1..nR$ est généré.
Si la valeur est plus petite ou égale (\leq) à 30, 100% (1/1) des dégâts sont pris.
Sinon un nouveau test est fait.
2. Un nombre aléatoire entre $1..nR$ est généré.
Si la valeur est plus petite ou égale (\leq) à 30, 50% (1/2) des dégâts sont pris.
Sinon un nouveau test est fait.
3. Un nombre aléatoire entre $1..nR$ est généré.
Si la valeur est plus petite ou égale (\leq) à 30, 25% (1/4) des dégâts sont pris.
Sinon un nouveau test est fait.
4. Un nombre aléatoire entre $1..nR$ est généré.
Si la valeur est plus petite ou égale (\leq) à 30, 12.5% (1/8) des dégâts sont pris.
Sinon 6.25% (1/16) des dégâts sont pris.

Si après le 4^{ème} pas, la valeur est toujours supérieure à 30, 0 point de dégâts est occasionné. Vous voyez en effet une phrase vous indiquant que vous faite 0 dégât, très frustrant.

Avec cet algorithme il est possible de calculer la chance de résistance et la proportion de dégâts que vous pouvez prendre. Le table qui suit donne des valeurs statistiques sur les différents aspects de cet algorithme.

Nombre de Résistance	Chance de Résistance	Chance de recevoir cette fraction de dégâts					Dégâts Moyens Reçus
		1/1	1/2	1/4	1/8	1/16	
30	0.0000	1.0000	0.0000	0.0000	0.0000	0.0000	100.00%
31	0.0323	0.9677	0.0312	0.0010	0.0000	0.0000	98.36%
32	0.0625	0.9375	0.0586	0.0037	0.0002	0.0000	96.77%
33	0.0909	0.9091	0.0826	0.0075	0.0007	0.0001	95.24%
34	0.1176	0.8824	0.1038	0.0122	0.0014	0.0002	93.75%
35	0.1429	0.8571	0.1224	0.0175	0.0025	0.0004	92.31%

Nombre de Résistance	Chance de Résistance	Chance de recevoir cette fraction de dégâts					Dégâts Moyens Reçus
		1/1	1/2	1/4	1/8	1/16	
36	0.1667	0.8333	0.1389	0.0231	0.0039	0.0008	90.91%
37	0.1892	0.8108	0.1534	0.0290	0.0055	0.0013	89.55%
38	0.2105	0.7895	0.1662	0.0350	0.0074	0.0020	88.24%
39	0.2308	0.7692	0.1775	0.0410	0.0095	0.0028	86.96%
40	0.2500	0.7500	0.1875	0.0469	0.0117	0.0039	85.72%
41	0.2683	0.7317	0.1963	0.0527	0.0141	0.0052	84.51%
42	0.2857	0.7143	0.2041	0.0583	0.0167	0.0067	83.34%
43	0.3023	0.6977	0.2109	0.0638	0.0193	0.0084	82.20%
44	0.3182	0.6818	0.2169	0.0690	0.0220	0.0102	81.09%
45	0.3333	0.6667	0.2222	0.0741	0.0247	0.0123	80.02%
46	0.3478	0.6522	0.2268	0.0789	0.0274	0.0146	78.97%
47	0.3617	0.6383	0.2309	0.0835	0.0302	0.0171	77.95%
48	0.3750	0.6250	0.2344	0.0879	0.0330	0.0198	76.95%
49	0.3878	0.6122	0.2374	0.0921	0.0357	0.0226	75.98%
50	0.4000	0.6000	0.2400	0.0960	0.0384	0.0256	75.04%
51	0.4118	0.5882	0.2422	0.0997	0.0411	0.0287	74.12%
52	0.4231	0.5769	0.2441	0.1033	0.0437	0.0320	73.22%
53	0.4340	0.5660	0.2456	0.1066	0.0463	0.0355	72.35%
54	0.4444	0.5556	0.2469	0.1097	0.0488	0.0390	71.50%
55	0.4545	0.5455	0.2479	0.1127	0.0512	0.0427	70.67%
56	0.4643	0.5357	0.2487	0.1155	0.0536	0.0465	69.86%
57	0.4737	0.5263	0.2493	0.1181	0.0559	0.0503	69.06%
58	0.4828	0.5172	0.2497	0.1205	0.0582	0.0543	68.29%
59	0.4915	0.5085	0.2499	0.1228	0.0604	0.0584	67.53%
60	0.5000	0.5000	0.2500	0.1250	0.0625	0.0625	66.80%
61	0.5082	0.4918	0.2499	0.1270	0.0645	0.0667	66.08%
62	0.5161	0.4839	0.2497	0.1289	0.0665	0.0710	65.37%
63	0.5238	0.4762	0.2494	0.1307	0.0684	0.0753	64.68%
64	0.5313	0.4688	0.2490	0.1323	0.0703	0.0797	64.01%
65	0.5385	0.4615	0.2485	0.1338	0.0721	0.0841	63.35%
66	0.5455	0.4545	0.2479	0.1352	0.0738	0.0885	62.71%
67	0.5522	0.4478	0.2473	0.1366	0.0754	0.0930	62.08%
68	0.5588	0.4412	0.2465	0.1378	0.0770	0.0975	61.46%
69	0.5652	0.4348	0.2457	0.1389	0.0785	0.1021	60.86%
70	0.5714	0.4286	0.2449	0.1399	0.0800	0.1066	60.27%
71	0.5775	0.4225	0.2440	0.1409	0.0814	0.1112	59.69%
72	0.5833	0.4167	0.2431	0.1418	0.0827	0.1158	59.12%
73	0.5890	0.4110	0.2421	0.1426	0.0840	0.1204	58.57%
74	0.5946	0.4054	0.2411	0.1433	0.0852	0.1250	58.02%
75	0.6000	0.4000	0.2400	0.1440	0.0864	0.1296	57.49%
76	0.6053	0.3947	0.2389	0.1446	0.0875	0.1342	56.97%
77	0.6104	0.3896	0.2378	0.1452	0.0886	0.1388	56.46%
78	0.6154	0.3846	0.2367	0.1457	0.0896	0.1434	55.95%

Nombre de Résistance	Chance de Résistance	Chance de recevoir cette fraction de dégâts					Dégâts Moyens Reçus
		1/1	1/2	1/4	1/8	1/16	
79	0.6203	0.3797	0.2355	0.1461	0.0906	0.1480	55.46%
80	0.6250	0.3750	0.2344	0.1465	0.0916	0.1526	54.98%
81	0.6296	0.3704	0.2332	0.1468	0.0924	0.1572	54.51%
82	0.6341	0.3659	0.2320	0.1471	0.0933	0.1617	54.04%
83	0.6386	0.3614	0.2308	0.1474	0.0941	0.1663	53.58%
84	0.6429	0.3571	0.2296	0.1476	0.0949	0.1708	53.14%
85	0.6471	0.3529	0.2284	0.1478	0.0956	0.1753	52.70%
86	0.6512	0.3488	0.2271	0.1479	0.0963	0.1798	52.27%
87	0.6552	0.3448	0.2259	0.1480	0.0970	0.1843	51.84%
88	0.6591	0.3409	0.2247	0.1481	0.0976	0.1887	51.43%
89	0.6629	0.3371	0.2235	0.1481	0.0982	0.1931	51.02%
90	0.6667	0.3333	0.2222	0.1481	0.0988	0.1975	50.62%
91	0.6703	0.3297	0.2210	0.1481	0.0993	0.2019	50.22%
92	0.6739	0.3261	0.2198	0.1481	0.0998	0.2063	49.84%
93	0.6774	0.3226	0.2185	0.1480	0.1003	0.2106	49.45%
94	0.6809	0.3191	0.2173	0.1479	0.1007	0.2149	49.08%
95	0.6842	0.3158	0.2161	0.1478	0.1012	0.2192	48.71%
96	0.6875	0.3125	0.2148	0.1477	0.1015	0.2234	48.35%
97	0.6907	0.3093	0.2136	0.1476	0.1019	0.2276	47.99%
98	0.6939	0.3061	0.2124	0.1474	0.1023	0.2318	47.64%
99	0.6970	0.3030	0.2112	0.1472	0.1026	0.2360	47.30%
100	0.7000	0.3000	0.2100	0.1470	0.1029	0.2401	46.96%

Exemple, si vous avez 40 de résistance *R* et 75 points de chance (*C* = 10) votre nombre de résistance sera de 85. Votre personnage subira en moyenne 52.27% des dégâts totaux que le monstre peut vous infliger. La chance de dégâts est alors répartie respectivement en 0.3529 (1/1), 0.2284 (1/2), 0.1478 (1/4), 0.0956 (1/8) et 0.1753 (1/16). Pour avoir une feuille de calcul Excel avec l'algorithme, *Bones* de TELP en propose une sur leur [site](#).

Mais rien ne sert de calculer les dégâts que vous allez faire ou que vous allez prendre si vous ne pouvez pas toucher votre adversaire. Donc vous devez aussi comprendre le système de touché.

Système de Touché

Le système de touché définit la technique utilisée par le jeu pour déduire si votre attaque ou celle du monstre réussit. Le système de touché ne fait rien d'autre, si vous ou le monstre réussit l'attaque, l'algorithme de résistance sera utilisé pour connaître les dégâts infligés (voir section précédente).

Le système de touché ne s'applique pas à la magie, une attaque magique qui est lancée avec succès sera considérée comme un touché réussi. Cet algorithme est donc uniquement utile pour les attaques physiques au corps à corps ou à distance.

Le système de touché est sensible à la distance à laquelle l'attaque est faite. Plus la distance est élevée plus vous aurez un malus. La distance pour les attaques aux corps à corps n'est pas connue, mais elle peut être considérée comme une attaque à distance courte. Voici donc la table des multiplicateurs pour les attaques:

Type	Distance	Multiplicateur (R)
Court	0-40 pieds	1
Moyen	40-200 pieds	1.5
Long	200-320 pieds	2

Une attaque à distance ne peut pas excéder les 320 pieds (~100 mètres), au-delà, la flèche ou le carreau d'arbalète tombe à terre. Pour l'algorithme du touché deux variables sont produites, nA qui est le nombre d'attaque et nD le nombre de défense.

$$nA = (\text{Bonus au Corps à Corps} / \text{Bonus à Distance}) + CA_c + 30$$

$$nD = (CA_c + 15) * R$$

Le bonus utilisé dans le nA est dépendant de l'arme utilisée par votre personnage ou le monstre. CA_c est la classe d'armure de la cible (le monstre ou un personnage). R est le multiplicateur de distance. Une classe d'armure négative est considérée comme nulle.

Maintenant en mettant cela dans l'algorithme:

1. Un nombre entre $1..nA$ est généré.
2. Si le nombre est plus grand ($>$) que nD , l'attaque est réussie.

Voici un exemple en fonction de la classe d'armure. Si vous attaquer un monstre avec, disons, 10 de classe d'armure la table suivante vous donne un aperçu des chances de touché en fonction de votre bonus d'attaque.

Bonus	nA	nD			Chance de Touché		
		Court	Moyen	Long	Court	Moyen	Long
-6	28	25	37.5	50	10.71%	0.00%	0.00%
-5	30	25	37.5	50	16.67%	0.00%	0.00%
-4	32	25	37.5	50	21.88%	0.00%	0.00%
-3	34	25	37.5	50	26.47%	0.00%	0.00%
-2	36	25	37.5	50	30.56%	0.00%	0.00%
-1	38	25	37.5	50	34.21%	1.32%	0.00%
0	40	25	37.5	50	37.50%	6.25%	0.00%
1	42	25	37.5	50	40.48%	10.71%	0.00%
2	44	25	37.5	50	43.18%	14.77%	0.00%
3	46	25	37.5	50	45.65%	18.48%	0.00%
4	48	25	37.5	50	47.92%	21.88%	0.00%
5	50	25	37.5	50	50.00%	25.00%	0.00%
6	52	25	37.5	50	51.92%	27.88%	3.85%
7	54	25	37.5	50	53.70%	30.56%	7.41%
8	56	25	37.5	50	55.36%	33.04%	10.71%
9	58	25	37.5	50	56.90%	35.34%	13.79%
10	60	25	37.5	50	58.33%	37.50%	16.67%
11	62	25	37.5	50	59.68%	39.52%	19.35%
12	64	25	37.5	50	60.94%	41.41%	21.88%
13	66	25	37.5	50	62.12%	43.18%	24.24%
14	68	25	37.5	50	63.24%	44.85%	26.47%
15	70	25	37.5	50	64.29%	46.43%	28.57%

Bonus	nA	nD			Chance de Touché		
		Court	Moyen	Long	Court	Moyen	Long
16	72	25	37.5	50	65.28%	47.92%	30.56%
17	74	25	37.5	50	66.22%	49.32%	32.43%
18	76	25	37.5	50	67.11%	50.66%	34.21%
19	78	25	37.5	50	67.95%	51.92%	35.90%
20	80	25	37.5	50	68.75%	53.13%	37.50%
21	82	25	37.5	50	69.51%	54.27%	39.02%
22	84	25	37.5	50	70.24%	55.36%	40.48%
23	86	25	37.5	50	70.93%	56.40%	41.86%
24	88	25	37.5	50	71.59%	57.39%	43.18%
25	90	25	37.5	50	72.22%	58.33%	44.44%
26	92	25	37.5	50	72.83%	59.24%	45.65%
27	94	25	37.5	50	73.40%	60.11%	46.81%
28	96	25	37.5	50	73.96%	60.94%	47.92%
29	98	25	37.5	50	74.49%	61.73%	48.98%
30	100	25	37.5	50	75.00%	62.50%	50.00%
31	102	25	37.5	50	75.49%	63.24%	50.98%
32	104	25	37.5	50	75.96%	63.94%	51.92%
33	106	25	37.5	50	76.42%	64.62%	52.83%
34	108	25	37.5	50	76.85%	65.28%	53.70%
35	110	25	37.5	50	77.27%	65.91%	54.55%
36	112	25	37.5	50	77.68%	66.52%	55.36%
37	114	25	37.5	50	78.07%	67.11%	56.14%
38	116	25	37.5	50	78.45%	67.67%	56.90%
39	118	25	37.5	50	78.81%	68.22%	57.63%
40	120	25	37.5	50	79.17%	68.75%	58.33%
41	122	25	37.5	50	79.51%	69.26%	59.02%
42	124	25	37.5	50	79.84%	69.76%	59.68%
43	126	25	37.5	50	80.16%	70.24%	60.32%
44	128	25	37.5	50	80.47%	70.70%	60.94%
45	130	25	37.5	50	80.77%	71.15%	61.54%
46	132	25	37.5	50	81.06%	71.59%	62.12%
47	134	25	37.5	50	81.34%	72.01%	62.69%
48	136	25	37.5	50	81.62%	72.43%	63.24%
49	138	25	37.5	50	81.88%	72.83%	63.77%
50	140	25	37.5	50	82.14%	73.21%	64.29%

La table doit être recalculée si vous changez la classe d'armure. Pour avoir une feuille de calcul Excel avec l'algorithme et la table, *Bones* de TELP en propose une sur leur [site](#).