Explication des points :

**Les Vêtements :** les vêtements donneront la possibilité d’acquérir des points d’armure (de 0 a 5). Chaque point d’armure réduira de X les dégâts portés au porteur, X étant les points d’amure. Une faible qualité d’équipement montera au 1 tandis qu’une très bonne armure montera au-dessus des 4.

**Les artefacts** : Les artefacts sont un moyen pour le joueur de pallier ses faiblesses ou de combler ses points faibles. Les artefacts sont des objets uniques et légendaires (il n’en existe que 1 ou 2 par région). Une fois l’artefact utilisé, il est impossible d’en changer ou d’en ajouter un nouveau au porteur, ce dernier devra vivre tout le temps avec car l’artefact se lie au porteur) Le seul moyen d’enlever ou de voler un artefact est de tuer son porteur. TOUT les artefacts ont un malus (qui peut varier) et qui lance une malediction au porteur. Une fois la malediction terminé, le malus disparait et le porteur peut profiter de tout les bonus. (ex : Mister X recupere l’amullette de contrefaçon qui lui permet de copier un objet qu’il vient de toucher, l’objet créée est identique physiquement mais ne sera en vérité qu’une pale contrefacon. Mister X decide d’incorporer l’objet. Il recoit la malediction « Herault de la volaille » qui fait que pendant une semaine il ne sera en mesure de parler qu’au traversdu langage de la poule/coq (cot cot coooot ! ).une fois la semaine terminé il peut de nouveau parler correctement).

**Les objets légendaires :** Les objets légendaires sont de rare loot que l’on peut obtenir en tuant un boss ou un monstre puissant. Ils sont généralement enchanté (Buffs) et conférent des bonus au porteur.

Force : Points de dégâts infligés aux créatures par le biais d’une épee/dague/massue/etc..:

Ex : Force 18= 18 points de dégâts si attaque avec arme au cac

Vie : capital de vie total d’un personnage. Si vie =0 alors le personnage meurt et ne peut revivre. Néanmoins il peut tenter de se reincarner et lance un dé 20 .En fonction du résultat, il peut dans le meilleur des cas devenir un mort-vivant (1-5 : 1 liche, 2 vampire, 3 fantome,2 zombie, 1 squelette) ou un élémentaire (6-10 : 6 feu,7 eau, 8 terre,9 air, 10 lumiére/tenebre ( dépend du type du joueur mort) ou au pire un animal faible (11-15, depends du biome) voir la mort totale et définitive (16-20)

Magie : Point de dégâts infligés aux créatures par le biais d’un bâton/baguette/gant/etc…

Mana : Capital de point de magie d’un joueur. Se récupère en dormant/via potions. En fonction de la puissance d’un sort va se consommer plus ou moins intensément :

A :5m = dégâts + 100%

B :4m = dégâts + 80%

C :3m = dégâts + 60%

D :2m = dégâts + 40%

E :1m = dégâts + 20%

F :0m = dégâts + 0% (atk de base)

La Rage : La rage est l’équivalant de la magie mais pour les guerrier. Il permet l’activation de capacités spéciales (multicoup, furie (atk+50% mais perd 1PV par coup), tourbilol, charge, etc.).

Multicoup : 3\*nombre de coup portés=coup en rage

Furie : 5 Rages

Tourbilol : 3 Rages

Charge : 2 Rages

Le joueur peut payer 1PV pour additionner la force a la rage (1 tour)

En dehors des capacités spé, la rage s’additionne a la force du porteur

La symbiose : La symbiose est l’équivalant du mana mais pour les roublards. Elle permet l’activation de capacités spéciales (Boost dextérité/initiative/flèche perforante/multifléche).La symbiose se recharge à chaque tour (1/tour).Les roublards n’ont pas de pm

Boost esquive : 1Sym = 10 dext

Boost initiative : 1Sym= 5 init

Flèche perforante : 2Sym (3 ennemis) (1er 100%,2eme 80%,3eme 60%)

Multifléche : 2\*nombre flèche (ennemis+10 dext)

Dextérité : est le pourcentage de chance d’éviter une attaque.( est sur 50 si esquive ; est sur 100 si riposte)

Initiative : Points de dégâts infligés aux créatures par le biais d’une arbalète/arc/Mousquet. (mais /2) *L’ordre d’attaque du combat se décide en fonction de l’initiative de chacun.*

Armes et armures : (armes polyvalente : Gants, dagues/épées courtes, arcs)

A :5 (galadritte)

B :4(Platine,Mégal)

C :3(Or, fer)

D :2 (pierre,cuivre)

E :1 (bois,Toile)

Téte : Haume/casque

Buste : Plastron

Bras :Gantelets,+arme(Sceptre, baguette,Gants/ arquebuse, arbalétte/arc long, arc /Massue/hallebarde/faux,épées longue,dagues)

Jambes :Pantalons

Pied : Chaussures

Les stats dex,mana et vie ne peuvent dépasser 90

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | E | D | C | B | A |
| Mages | +1Mag  +1Mana | +1Mag  +1Mana  +1Init | +1Mag  +1mana  +2init  +1vie | +2Mag  +1mana  +2Init  +1vie | +2mag  +2mana  +2vie  +2init |
| Guerriers | +1Force  +1Vie | +1Force  +1Vie  +1Rage | +1Force  +1Vie  +1Rage  +1init | +2Vie  +1Rage  +1Force  +1init | +2vie  +2force  +2Rage  +2init |
| Roublards | +1Init  +1Dext | +1init  +1Dext  +1Sym | +1init  +1Dext  +1sym  +1vie | +2vie  +2init  +1dext  +1sym | +2vie  +2init  +2dext  +2sym |

Ames et armures donnent des passifs : aura de feu, etc…