

Les guildes des héros.

Nous allons modéliser sous forme de diagramme de classes les guildes des héros.

Une guilde est un endroit où se rassemblent les aventuriers. Elle porte un nom que tous ses membres sont fiers de porter. Elle permet de mettre en place un canal de communication pour communiquer entre aventuriers de la même guilde. Elle est dirigée par l'un des aventuriers mais nous ne nous intéressons pas ici au processus d'élection.

Les aventuriers de la guilde peuvent endosser 3 professions différentes : Guerrier, Mage, Clerc. Naturellement les caractéristiques des aventuriers déterminent habituellement la voix choisie (Force, endurance, intelligence, esprit). Chaque personnage peu importe sa classe possède des compétences de base : Attaquer, bloquer et fuir.

Le Guerrier est un personnage physique qui appartient à une tribu. Il est capable d'entrer dans un état enragé en combat pour cogner plus fort et de lancer de puissants cris de guerre pour stimuler ses compagnons. Il occasionne des dégâts physiques qui peuvent être de plusieurs types (contondant, écrasant, pénétrant, tranchant...). Certains des coups peuvent provoquer des saignements qui augmentent les dégâts sur la durée. Ces coups sont des compétences physiques que le guerrier maîtrise. Chaque compétence inflige un nombre différent de dégâts et a un coût en énergie.

Le clerc est le soigneur du groupe. Il croit en l'un des Dieux issus de la mythologie de l'univers. Il possède également un alignement (Bon, neutre, méchant). Il peut utiliser des sorts de soin qui rendent un certain nombre de points de vie et ont un coût en magie. Il peut également invoquer un familier qui lui est lié. Le familier est un être magique qui n'a pas de vie propre, il n'est présent qu'au travers de la volonté du clerc. Le familier a un nom, il peut être libéré à tout moment. Le clerc peut aussi changer son comportement et lui apprendre des sorts de soin pour l'aider dans sa tâche. Les sorts de soin du familier sont identiques à ceux du clerc. Un clerc de haut niveau peut invoquer plusieurs familiers en même temps.

Le mage est celui qui va s'occuper des dégâts magiques. Il s'intéresse habituellement à un seul type de magie (Illusion, destruction, conjuration, invocation...). Il peut alors lancer des sorts qui sont définis par leur élément (feu, glace, foudre, eau...) et ont bien entendu un coût en magie. Ces sorts provoquent des points de dégâts sur la cible et il est possible également que certains sorts provoquent des dégâts sur la durée (brûlure).

Pour chaque classe les compétences ont un nom unique. Elles peuvent être déclenchées une fois apprises. La liste des compétences maîtrisées par un personnage étant limitée, il est possible également d'oublier une compétence.

Les aventuriers prudents prennent soin de leur équipement. Les aventuriers peuvent utiliser des armes et des protections. Chaque pièce d'équipement possède un nom unique. Il est également possible d'enchanter une pièce d'équipement et de la réparer si elle est abîmée. Les protections possèdent une valeur de défense alors que les armes possèdent une valeur d'attaque. Chaque arme appartient à une catégorie, elle-même définie par un type d'arme (épée, dague, arc...) et une façon de l'utiliser (à une main, à deux mains, main gauche...). Pour en finir avec les armes, les mages fabriquent de puissants bâtons magiques qui en plus de leur nom classique ont un surnom légendaire. Ces armes peuvent être portées par les mages et leur sont liées fortement si bien que si

le mage venait à être terrassé, son ou ses bâtons seraient irrémédiablement réduits en cendre. Un mage est capable d'activer son bâton pour lui insuffler une conscience qui lui permet de vivre indépendamment sur un court laps de temps.