Personnage :

Classes :

Mage – Ressource : Mana – Lanceur de sorts – Talents : Feu, Givre, Arcane

Paladin - Ressource : Mana - Corps à corps – Talents : Vindicte, Protection, Sacré

Guerrier – Ressource : Rage (max 100) - Corps à corps – Talents : Protection, Berserker (multi), Primitif (mono)

Rodeur – Ressource : Mana - Distance / Corps à corps – Talents : Dompteur, Chasseur, Balistique

Roublard – Ressource : Combo - Corps à corps – Talents : Assassin, Arnaqueur Arcanique, Voleur

Prêtre – Ressource : Mana - Lanceur de sorts – Talents : Sacré, Exorciste, Ombre

Statistiques :

Caractéristiques Principales :

Endurance : Augmente le maximum de points de vie

1 pts = 3 PV max

Force : Augmente la puissance d’attaque (physique)

1 pts = 2 PA

Dextérité : Augmente la vitesse d’attaque et l’esquive

1 pts = 0.6 Vitesse, 0.3 esquive, 0.5 PA

Intelligence : Augmente la puissance des sorts et le mana maximum

1 pts = 2 PS, 3 Mana max

Caractéristiques Secondaires :

Vitesse d’attaque : Augmente la vitesse d’attaque pour les tours

* 1. Vitesse par tour, le premier a VITESSE max (100) joue, si vitesse max dépassé, surplus de vitesse stocké pour les tours d’après

(T/C) Taux Critiques : Augmente les chances de faire un coup critique

(D/C) Dégâts Critiques : Augmente les dégâts des coups critiques.

Esprit : Augmente la régénération de mana par tour

1 pts = 0.8 Mana par tour

Toucher : Augmente les chances de toucher

1 pts = 0.5 % de toucher

Esquive : Augmente les chances d’esquiver

1 pts = 1% de chance d’esquiver

Blocage/parade : Augmente les chances de bloquer une attaque

1 pts = 1% de chance de bloquer, 1 pts Resistance

Resistance physique / Elémentaire : Réduis les dégâts subis par des attaques physiques et chances de résister aux effets négatifs.

1 pts = 1->10% = 1% de dégâts en moins

11 -> 25% = 0.6% de dégâts en moins

26 -> 50% = 0.4% de dégâts en moins

50% -> 100% = 0.2% de dégâts en moins

Sorts :

Mage :

Attaque de base :

Boule de feu : Coût : Niveau Perso + 10 mana : Lance une boule de feu qui inflige ((Niveau du personnage \* 0.6) + 60% de la PS du personnage) points de dégâts de Feu.

Pic de givre : Coût Niveau Perso + 10 mana : Lance une boule de givre qui inflige ((Niveau du personnage \* 0.3) + 30% de la PS du personnage) points de dégâts de Givre.

Arcanite : Coût : Niveau Perso + 10 mana : Lance un pouvoir d’arcane inconnu qui inflige ((Niveau du personnage \* 0.6) + 40% de la PS du personnage) points de dégâts des arcanes.

Sort 1 :

Explosion : Coût : Niveau Perso + 25 mana : Lance une explosion sur le groupe ennemi qui inflige (55% de la PS du personnage) points de dégâts de Feu.

Nova de givre : Coût : Niveau Perso + 25 mana : Lance une explosion de givre sur le groupe ennemi qui inflige (20% de la PS du personnage) points de dégâts de Givre. A 20% de chance d’appliquer l’effet (Gel) sur les cibles.

Explosion des arcanes : Coût : Niveau Perso + 25 mana : Lance une explosion des arcanes sur le groupe ennemi qui inflige (30% de la PS du personnage) points de dégâts des arcanes. A 20% de chances d’appliquer l’effet (Silence) sur les cibles.

Sort 2 :

Embrasement : Coût : Niveau Perso + 5 mana : Immole la cible pour lui infliger ((Niveau du personnage \* 0.2) + 10% de la PS du personnage) points de dégâts de feu par tour. Appliqué pendant 5 tours.

Congélation : Coût : Niveau Perso + 30 mana : Applique l’effet (Gel) sur la cible pendant 2 tours et inflige (Niveau du personnage \* 0.2) + 20% de la PS du personnage) points de dégâts de givre.

Vol de sort : Coût : Niveau perso + 30 mana : Vol un effet bénéfique aléatoire à la cible et se l’applique.

Sort 3 :

EXPLOOOSION : Passif : Après 2 coups critiques de boule de feu, lance une explosion pyrotechnique sur la dernière cible faisant ((Niveau du personnage \* 0.6) + 125% de la PS du personnage) de dégâts de feu.

Blizzard : Côut : Niveau Perso + 30 mana : Lance une pluie de glace sur le groupe ennemi pendant 5 tours infligeant ((Niveau du personnage \* 0.6) + 50% de la PS du personnage) points de dégâts de givre.

Intelligence des arcanes : Passif : Augmente l’intelligence de tous les personnages du groupe de 10%.

Paladin :

Attaque de base :

Attaque auto 2 mains : Inflige (Dégâts de l’arme + 100% de la PA) points de dégâts physiques.

Attaque auto arme + bouclier : Inflige (Dégâts de l’arme + 100% de la PA) points de dégâts physiques.

Sort 1 :

Frappe ardente : Coût : Niveau perso + 10 mana : Inflige (Dégâts de l’arme + 75 % de la PA + 75% PS) points de dégâts de feu.

Duel Forcé : Coût : Niveau perso + 10 mana : Inflige (Dégâts de l’arme + 50% de la PA) points de dégâts physique. Applique l’effet (provocation) sur la cible pendant un tour.

Soin sacré : Coût : Niveau perso + 10 mana : Soigne (100% de la PS) à la cible.

Sort 2 :

Faveur divine : Coût : Niveau perso + 25 mana : Inflige (Dégâts de l’arme + 100% de la PA) points de dégâts physique. Applique l’effet (attaque bonus) sur le lanceur.

Bouclier lumineux : Coût : Niveau perso + 30 mana : Lance le bouclier afin de frapper le groupe ennemi pour infliger (Dégâts de l’arme + 50% de la PA) points de dégâts de lumière. Chaque coup porté à 25% de chance d’appliquer l’effet (Provocation) sur la cible touchée.

Nova de lumière : Coût : Niveau perso + 30 mana : Soigne (35% de la PS) sur tous les personnages du groupe.

Sort 3 :

Lumière d’Arès : Passif : Augmente les dégâts physiques donnés de tous les personnages du groupe de 5%.

Lumière d’Atlas : Passif : Augmente la résistance de toute les sources de tous les personnages du groupe de 20%.

Lumière d’Apollon : Passif : Augmente les soins reçus de tous les personnages du groupe de 20%.

Guerrier :

Attaque de base :

Attaque auto arme + bouclier : Inflige (Dégâts de l’arme + 100% de la PA) points de dégâts physiques. Génère 20 de rage.

Attaque auto 2 mains : Inflige (Dégâts de l’arme + 100% de la PA) points de dégâts physiques. Génère 20 de rage.

Sort 1 :

Dévaster : Inflige à deux cibles adjacentes (Dégâts de l’arme + 45% PA) points de dégâts physiques. Génère 30 de rages.

Double attaque : Inflige (Dégâts de l’arme 1-2 + 75% PA) points de dégâts physiques. Génère 30 de rages.

Frappe violente : Inflige (Dégâts de l’arme + 75% PA) points de dégâts physiques. Génère 30 de rages.

Sort 2 :

Coup de bouclier : Coût : 20 rage : Inflige (100% de la PA) points de dégâts physiques. A 20% de chances d’appliquer l’effet (Provocation).

Coup déchainé : Coût : 20 rage : Inflige (Dégâts de l’arme + 40% PA) points de dégâts physiques au groupe ennemi.

Frappe mortel : Coût : 30 rage : Inflige (Dégâts de l’arme + 110% PA) points de dégâts physiques à la cible.

Sort 3 :

Levé de bouclier : Passif : Augmente la résistance de toute les sources de 20% et augmente le blocage de 20%.

Tourbillon : Coût : 50 rage : Inflige (Dégâts de l’arme + 100% PA) points de dégâts physiques au groupe ennemi.

Exécution : Coût : 50 rage : Inflige (Dégâts de l’arme + 200%PA) points de dégâts physiques à la cible. Utilisable seulement sur une cible a moins de 20% d’hp max.

Rodeur :

Attaque de base :

Morsure : Coût : 10 mana : Invoque un tigre pour mordre la cible et inflige (100% de la PA + 25% PS) points de dégâts physiques.

Attaque auto : Tir à l’arc et inflige (Dégâts de l’arme + 100% de la PA) points de dégâts physiques.

Sort 1 :

Charge : Coût : 20 mana : Invoque un porc charger pour infliger (100% PA + 40% PS) points de dégâts physiques.

Tir chargé : Coût 20 mana : Tire une flèche charger pour infliger (dégâts de l’arme + 125% PA) points de dégâts physiques.

Sort 2 :

Nounours : Coût : 30 mana : Invoque un ours pour infliger (100% PA + 75% PS) points de dégâts physiques à tous les ennemis avec 20% de chances d’appliquer l’effet (Assommé).

Barrage : Coût : 30 mana : Tir un barrage de flèches dans tout le groupe ennemi et inflige (Dégâts de l’arme + 50% PA) points de dégâts physiques.

Baliste perforante : Coût : 30 mana : Invoque une tourelle qui tir sur la cible et celle de derrière et inflige (Dégâts de l’arme pour + 80% PA) points de dégâts physiques.

Sort 3 :

Communication avec la nature : Coût 50 mana : Invoque tous les animaux et inflige (100% PA + 100% PS) et à 20% de chance d’appliquer l’effet (Assommé) et 20% l’effet (Saignement).

Aspect de la meute : Passif : Augmente l’agilité de tous les membres du groupe de 10%.

Baliste scorpion : Coût 50 mana : Invoque une tourelle qui tir 3 fois sur toute les cibles et inflige (Dégâts de l’arme + 120% PA) points de dégâts physiques.

Roublard :

Attaque de base :

Attaque auto 2 \* 1 main : Inflige (Dégâts de l’arme 1 + 2 + 100% de la PA) points de dégâts physiques. Génère 1 points de combo.

Sort 1 :

Attaque sournoise : Coût : 1-5 pts de combo : Attaque deux cibles adjacente dans le dos et inflige (Dégâts de l’arme 1 + arme 2 + 80% PA) points de dégâts physiques. (+ 22%, + 24%, +26%, + 35%) par points de combos.

Eventail de couteaux : Attaque tous les ennemis en infligeant (Dégâts de l’arme 1 + arme 2 + 40% PA) points de dégâts physiques. (+ 22%, + 24%, +26%, + 35%) par points de combos.

Furie meurtrière : Attaque dans le dos d’un ennemi aléatoire en infligeant (Dégâts de l’arme 1 + arme 2 + 80% PA) points de dégâts physiques. (+ 22%, + 24%, +26%, + 35%) par points de combos. Lance l’attaque 4 fois.

Sort 2 :

Assommer : Coût : 1-5 pts de combo : Attaque la cible, inflige (Dégâts de l’arme 1 + arme 2 + 20% PA) points de dégâts physiques et applique l’effet (Assommer) sur l’ennemi pour un tour. (1 pts de combo = 1 tour – 5 pts de combo = 3 tours)

Vol en masse : Coût : 1-5 pts de combo : Attaque tous les ennemis, inflige (Dégâts de l’arme 1 + arme 2 + 40% PA) points de dégâts physiques et tante de voler l’équipement des monstres touché. (10 % 1 pts – 25 % 5 pts)

Esquive en masse : Coût : 1-5 pts de combo : Lance sur tous le groupe un voile de discrétion qui augmente l’esquive du groupe pendant 2 tours. (10 % 1 pts – 25 % 5 pts)

Sort 3 :

Poisons : Passif : 10% à chaque à attaque d’appliquer l’effet (Poison) à la cible.

Expert arnaqueur : Passif : 10% de chance à la mort de la cible de lui voler une pièce de son équipement.

Grande discrétion : Passif : à chaque attaque, 1% de chance de récupérer 1% de ressources supplémentaire à la fin d’un donjon en cas de victoire.

Pretre :

Attaque de base :

Chatiment : Coût : Niveau Perso + 10 mana : Lance une lumière de Dieu qui inflige ((Niveau du personnage \* 0.6) + 30% de la PS du personnage) points de dégâts de sacré.

Trait de l’ombre : Coût : Niveau Perso + 10 mana : Lance une boule d’ombre qui inflige ((Niveau du personnage \* 0.6) + 60% de la PS du personnage) points de dégâts d’ombre.

Sort1 :

Soin : Coût : Niveau perso + 20 mana : Soigne (120% de la PS) à la cible.

Pestilence : Coût : Niveau perso + 20 mana : Rend malade la cible et lui inflige ((Niveau du personnage \* 0.6) + 30% de la PS du personnage) points de dégâts de poison par tour pendant 5 tours.

Pointe mentale : Niveau perso + 20 mana : Inflige à la cible ((Niveau du personnage \* 0.6) + 100% de la PS du personnage) points de dégâts d’ombre.

Sort2 :

Soin de masse : Coût : Niveau perso + 40 mana : Soigne (60% de la PS) à tous les membres de l’équipe.

Trouble : Coût : Niveau perso + 30 mana : Inflige ((Niveau du perso \* 0.4) + 50% PS) points de dégâts de poison (NATURE ?) à tout le groupe ennemie.

Contrôle des ombres : Coût : Niveau perso + 30 mana : Inflige ((Niveau du perso \* 0.6) + 55% PS) de dégâts d’ombre à tout le groupe ennemie. A une chance d’appliquer l’effet (Assomer).

Sort3 :

Bubulle : Passif : En cas de coup critique d’un soin produit par le prêtre lui-même, applique un bouclier qui absorbe (30% de la PS du prêtre).

Pestiféré : Passif : En cas d’attaque reçu, à une chance d’appliquer l’effet (Poison) pendant 2 tours à l’attaquant.

Maitre des Ombres : Passif : A chaque coup critique, augmente la PS de 0.5%.

Objets Personnage :

Types :

Arme :

Une main (vitesse supérieure aux armes 2 mains) :

Hache – épée : Force + vitesse moyenne

Masse : Intelligence + vitesse faible

Dague : Dextérité + vitesse élevée

Bouclier (Main gauche seulement) : Blocage + vitesse moyenne

Livre - orbe (Main gauche seulement) : Intelligence + vitesse élevée

Deux mains :

Hache – épée : Force + vitesse moyenne

Masse : Intelligence + vitesse faible

Arc : Dextérité + vitesse élevée

Arme d’hast : Dextérité + vitesse élevée

Armure :

Tissus : amure faible mais fort en intelligence

Cuir : armure moyenne mais fort en agilité

Plaque : armure élevé et fort en force

Position armure :

Tête – épaule – torse – gants – jambes – chaussures

Statistiques :

Toutes les statistiques secondaires seront générés aléatoirement parmi toute. Une pièce d’équipement aura au maximum 4 statistiques secondaires (Résistances élémentaires non compris). Chaque statistique aura de base 30% de chance d’apparaitre sur une pièce dans un ordre non défini. Une armure peut avoir jusqu’à une résistance élémentaire choisi aléatoire en plus des autres statistiques, avec une chance d’apparaitre de 30% aussi. Voici les intervalles de base de toutes les statistiques de base :

Vitesse d’attaque : range(Niveau joueur \* 0.1, Niveau joueur \* 0.3)

Taux Critiques : range(niveau joueur \* 0.1, niveau joueur \* 0.3) %

Dégâts Critiques : range(niveau joueur \* 0.1, niveau joueur \* 0.5) %

Esprit : range(niveau joueur \* 0.1, niveau joueur \* 0.3)

Toucher : range(niveau joueur \* 0.1, niveau joueur \* 0.3)

Esquive : range(niveau joueur \* 0.1, niveau joueur \* 0.2)

Blocage/parade : range(niveau joueur \* 0.1, niveau joueur \*0.3)

Resistance élémentaire : range (niveau joueur \* 0.2, niveau joueur \* 0.4)

Tissus :

Endurance : range(Niveau joueur \* 0.1, Niveau joueur \* 0.3)

Armure : range(Niveau joueur \* 0.1, Niveau joueur \* 0.3)

Intelligence : range(Niveau joueur \* 0.4, Niveau joueur \* 1)

Dextérité : range(Niveau joueur \* 0.2, Niveau joueur \* 0.5) (30% de chance de proc)

Force : range(Niveau joueur \* 0.1 , Niveau joueur \* 0.3) (30% de chance de proc)

Secondaire :

Esprit : range(niveau joueur \* 0.2, niveau joueur \*0.4) (60% de chances de proc)

Cuir :

Endurance : range(Niveau joueur \* 0.2, Niveau joueur \* 0.4)

Armure : range(Niveau joueur \* 0.2, Niveau joueur \* 0.5)

Dextérité : range(Niveau joueur \* 0.4, Niveau joueur \* 1)

Force : range(Niveau joueur \* 0.2 , Niveau joueur \* 0.5) (30% de chance de proc)

Intelligence : range(Niveau joueur \* 0.1, Niveau joueur \* 0.3) (30% de chance de proc)

Secondaire :

T/C : range(niveau joueur \* 0.2, niveau joueur \*0.4) (60% de chances de proc)

D/C : range(niveau joueur \* 0.2, niveau joueur \*0.6) (60% de chances de proc)

Plaque (si paladin, la plaque a une chance sur deux d’avoir les stats du tissus avec l’armure et l’endurance de la plaque):

Endurance : range(Niveau joueur \* 0.3, Niveau joueur \* 0.5)

Armure : range(Niveau joueur \* 0.3, Niveau joueur \* 0.6)

Force : range(Niveau joueur \* 0.4 , Niveau joueur \* 1)

Dextérité : range(Niveau joueur \* 0.2, Niveau joueur \* 0.5) (30% de chance de proc)

Intelligence : range(Niveau joueur \* 0.1, Niveau joueur \* 0.3) (30% de chance de proc)

Secondaire :

Blocage/parade : range(niveau joueur \* 0.2, niveau joueur \*0.4)

Monstre :

Classes :

Mage – Ressource : Mana – Lanceur de sorts – Talents : Feu, Givre, Arcane

Paladin - Ressource : Mana - Corps à corps – Talents : Vindicte, Protection, Sacré

Guerrier – Ressource : Rage (max 100) - Corps à corps – Talents : Protection, Berserker (multi), Primitif (mono)

Rodeur – Ressource : Mana - Distance / Corps à corps – Talents : Chasseur, Balistique

Roublard – Ressource : Combo - Corps à corps – Talents : Assassin, Voleur

Prêtre – Ressource : Mana - Lanceur de sorts – Talents : Sacré, Exorciste, Ombre

Statistiques :

Les statistiques seront les mêmes que les personnages mais divisé par 2 ou 1.5.

Sorts :

Les sorts seront les mêmes que ceux des classes principales.

IA :

Les intelligences artificielles vont différencier comment le joueur va défendre son donjon et ça va choisir les sorts des monstres pour le joueur.

IA dégâts mono-cible : Choisi les sorts mono-cible de la classe et va cibler en premier lieu les soigneurs du groupe ennemi.

IA dégâts multi-cible : Choisi les sorts multi-cible de la classe et va cibler un personnage aléatoire du groupe ennemi si aucun sort multi-cible n’est disponible.

IA soigneur : Choisi les sorts de soin de la classe et va cibler un personnage aléatoire du groupe ennemi si aucun sort de soin n’est disponible ou qu’aucun soin n’est nécessaire.

IA tank : Choisi les sorts de protection de la classe et va cibler un personnage aléatoire du groupe ennemi si aucun sort de protection n’est disponible.

Objets donjon :

Types :

Salles : Tous les 3 niveaux, le nombre de salle maximum dans le donjon du joueur augmentent. Au niveau un, le joueur commence à 3 salles offertes. Dans les salles nous pouvons y inclure un combat avec les monstres achetés. Entre chaque salle, nous avons des couloirs, où le joueur peut y poser des pièges, pour se protéger des envahisseurs.

Coffre de fin : Le joueur doit mettre le coffre qui permet aux assaillant de remporter la victoire et piquer un pourcentage des ressources du joueur. Moins le joueur à fait de salles, moins il gagne de ressources. Un donjon ne peut pas être validé s’il n’y a pas de coffre de fin.

Pièges : Le joueur peut trouver tout type de piège. Les pièges peuvent être placé au choix du joueur dans les couloirs. Dans la limite du 2 par couloirs. Les pièges peuvent être détecté et désamorcé par les voleurs ou encore être passé par un sort de dissipation de masse. Chaque personnage à un pourcentage de chance d’esquiver ou de bloquer les dégâts. Les dégâts sont aussi en fonction de la résistance du personnage.

Pièges :

Pics : prix : 50 po : Inflige des dégâts physiques au groupe.

Flèches empoisonnées : prix : 70 po : Inflige des dégâts de poison au personnage le plus en avant. Applique l’effet (Poison) si pas de résistance.

Lance flamme : prix : 80 po : Inflige des dégâts de feu aux deux personnages les plus en avant. Applique l’effet (Brulure) si pas de résistance.

Mimique : prix 100 po : La mimique prend la forme du coffre de fin et doit être placé dans une salle et non dans le couloir. Une fois que le joueur assaillant clique dessus, lance un combat contre une équipe de monstres prédéfini par le joueur détenteur du donjon. Il ne peut y avoir qu’une seule mimique par donjon.

Achat :

Les pièges et les salles pourront être acheté au marchand de donjon.

Métiers :

Un joueur pourra choisir un métier. Il pourra en changer quand il veut mais il perdra tous ses schémas appris excepté les basiques.

Les ressources nécessaires pour la création des objets peuvent être récupéré a la fin d’un donjon où bien acheté à l’hôtel des ventes.

Pour la création d’armures et d’armes mineure la range des statistiques est de 1/4 de ce qu’il y a marqué dans la partie Objets Personnage.

Alchimiste :

Potion de soin mineure : Compo : 1 plante de vie + 1 fiole : rend 50 PV

Potion de mana mineure : Compo : 1 plante de mana + 1 fiole : rend 50 PM

Potion d’armure mineure : Compo : 1 vie + 1 mana + 1 fiole : augmente l’armure de 2% pendant 2 tours.

Forgeron d’armure :

Gants en plaque mineur : Compo : 2 Minerais de bronze

Torse en plaque mineur : Compo : 4 Minerais de bronze

Botte en plaque mineure : Compo : 2 minerais de bronze

Forgeron d’arme :

Epée une main mineure : Compo : 2 Minerais de bronze

Bouclier mineur : Compo : 2 Minerais de bronze

Hache deux mains mineure : Compo : 4 Minerais de bronze

Tisseur :

Chapeau mineur : Compo : 2 étoffes de lin

Robe mineure : 4 étoffes de lin

Epaulette mineure : 2 étoffes de lin

Travailleur de cuir :

Gants en cuir mineur : Compo : 2 cuirs

Torse en cuir mineur : Compo : 4 cuirs

Pantalon en cuir mineur : Compo : 2 cuirs

Hôtel des ventes :

L’hôtel des ventes permettra aux joueurs d’échanger des composants de craft où des objets contre la monnaie de leur choix (pièce d’or ou sang de monstre). Il y aura une commission prise de 5% sur la somme totale de la vente. Le joueur pourra vendre en vente immédiate et en enchère. Le joueur achetant un objet le récupèrera immédiatement dans son inventaire. Celui qui vend l’objet, recevra une lettre dans sa boite aux lettres avec la monnaie.

Combat :

Déroulement d’un combat :

Le premier personnage à jouer est le celui qui a la plus grande vitesse. Le calcul de la vitesse est la suivante :

Le premier a VITESSE max (variable pré défini dans le code) joue, si vitesse max dépassé, surplus de vitesse stocké pour les tours d’après. A chaque tour joué VITESSE\_ACTUEL += VITESSE\_PERSONNAGE.

Au moment où le joueur doit jouer, s’il appuie sur un ennemi sans cliquer sur ses sorts, ça lance l’attaque de base sélectionné sur la cible. Si un joueur clique sur un sort, il a ensuite le choix de choisir sa cible, ennemi pour les sorts de dégâts et allié pour les sorts bénéfiques.

Le joueur peut choisir d’utiliser des potions comme bon lui semble pendant son tour. Ça ne lui prend aucun tour et peut l’utiliser sur n’importe que personnage.

Un combat se termine une fois qu’une équipe entière est morte.

Le joueur en combat peut choisir de quitter le combat pour sortir du donjon. Un joueur quittant un donjon sans le terminer à des chances de pertes, objets ou personnage directement.

La mort d’un personnage allié :

Quand un personnage allié meurt, il meurt définitivement. Cependant, le joueur peut récupérer une petite partie de l’équipement de son personnage joueur. Car chaque personnage à le droit a une place d’inventaire supplémentaire pour pouvoir récupérer l’équipement des défunts.

---

Inventaire du joueur :

Le joueur à le droit à un inventaire ainsi qu’un coffre. L’inventaire permet de stocker des potions pendant l’exploration de donjon. Le coffre quant à lui permet de stocker toutes les ressources du joueur ainsi que ses équipements.

Recrutement des personnages :

Le joueur peut recruter des personnages dans la taverne, lui permettant d’avoir de nouveaux personnages en cas de morts ou tout s’implémenté pour recruter un personnage plus puissant. La fourchette va se passer ainsi :

Endurance : range(Niveau joueur \* 0.1, Niveau joueur \* 0.5)

Armure : range(Niveau joueur \* 0.1, Niveau joueur \* 0.5)

Intelligence : range(Niveau joueur \* 0.1, Niveau joueur \* 0.5)

Dextérité : range(Niveau joueur \* 0.1, Niveau joueur \* 0.5)

Force : range(Niveau joueur \* 0.1 , Niveau joueur \* 0.5)