

Conseils aux novices



Petite aide au cas où le début du jeu vous mettrait en difficulté...

● Astuces pour la création de personnage

L'aventure d'un personnage est énormément influencée par la répartition de son entraînement entre toutes ses caractéristiques. Hélas, il est difficile pour un débutant de savoir quelles caractéristiques faire passer en priorité.

Nous allons donc présenter ici quelques exemples de personnages, de sorte à mettre en avant l'impact de la répartition de leurs caractéristiques.

Nom du personnage : Laspthin

FOR 80	INT 100	SAG 20	DEX 10
AGL 20	CHR 0	RSM 15	

Présentation

Malgré une force de 80, il ne pouvait que devenir mage. Son manque d'agilité faisait qu'à chaque attaque, l'ennemi ripostait et mettait sa vie en péril, si bien qu'il n'avait pas d'autre choix que d'utiliser la magie pour se protéger. Il aurait pu compenser cela en achetant des armes et armures puissantes, mais son charisme de 0 le contraignait à payer les objets 2 fois leur prix normal, ce qui rendait cette solution financièrement inaccessible. Il trouvait bien parfois des coffres semblant déborder d'or, mais maudit par sa faible dextérité, il finissait encerclé d'ennemis résistant à la magie chaque fois qu'il tentait maladroitement d'en ouvrir le couvercle, ce qu'il l'obligeait la plupart du temps à fuir les mains vides. Finalement, empêtré dans tous ces problèmes, ce mage a dû renoncer à l'aventure une fois ses fonds tombés à sec.

Nom du personnage : Stain

FOR 100	INT 10	SAG 30	DEX 30
AGL 75	CHR 20	RSM 0	

Présentation

Ce guerrier fait certainement partie des plus puissants. Sa force de 100 alliée à une agilité de 75 lui permet d'attaquer avant l'ennemi la plupart du temps et

donc de l'exterminer avant la moindre riposte de sa part. Cependant, du fait de sa très faible intelligence, il n'a pas pu par la suite affaiblir par la magie les ennemis de grande vitalité quand il en a rencontré, et après 7 combats, 2 s'étant mal terminés, il était obligé de se retirer chez les soigneurs. Manque de chance, un sorcier l'ayant intercepté dans sa course lui a asséné un dernier sort auquel il n'a pas survécu. Si seulement il avait entraîné sa résistance magique ne serait-ce que de 5 points, on pense qu'il aurait sûrement pu s'en sortir. L'ironie du sort a voulu que ce bolchévique soit enterré par cette magie-même qu'il avait dédaigné toute sa vie.

Nom du personnage : Tomo Yamane

FOR	90	INT	40	SAG	10	DEX	10
AGL	60	CHR	80	RSM	0		

Présentation

Ce personnage est ce que l'on pourrait considérer comme un guerrier moyen. On ne pouvait par conséquent pas en attendre beaucoup de lui, et pourtant nos attentes le concernant ont dû être incroyablement revues à la hausse au bout d'un certain temps, car il avait commencé à se montrer aussi efficace que les plus puissants des guerriers. Du fait de son fort charisme, il pouvait se procurer des articles à des prix bien plus avantageux que les autres, pour quelques pièces d'or gagnées contre des ennemis assez faibles, échangeant d'abord son arme contre une épée redoutable, puis faisant de même pour son armure et ses magies, s'engageant ainsi très vite dans une carrière de mage. On peut supposer qu'une longue expérience en tant que vagabond lui avait appris la valeur de l'or. Malgré tout, sa faible sagesse eut un jour raison de lui. Faute d'une bonne sagesse, il ne pouvait pas exploiter correctement les objets magiques, et c'est ainsi qu'un beau jour, alors qu'il utilisait un butin étonnant permettant de voler comme un oiseau, il tomba dans un trou sans fond bien avant d'avoir pu rejoindre la terre ferme. La légende veut qu'il n'en est jamais ressorti.

Et voilà. Nous recommandons donc aux novices d'entraîner leur personnage pour atteindre les caractéristiques suivantes. Le personnage ainsi créé, presque invincible en début de partie, sera tout à fait adapté à un entraînement.

Cependant, ce personnage n'est pas adapté pour aller loin dans l'aventure. Vous devriez aisément comprendre pourquoi, si vous avez lu les présentations des trois personnages précédents.

Nom du personnage : [le nom que vous aurez choisi]

FOR	100	INT	70	SAG	30	DEX	10
AGL	70	CHR	0	RSM	0		

● Techniques de combat

« Connais ton ennemi et connais-toi toi-même ;
eussiez-vous cent guerres à soutenir,
cent fois vous seriez victorieux..... »

La stratégie des combats est simple comme bonjour.

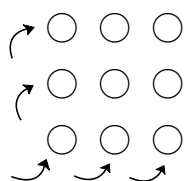
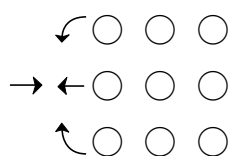
1. Comprendre les mouvements ennemis

Si l'ennemi vous ignore ou tente de fuir, on peut en déduire qu'il ne souhaite pas vous attaquer. S'il le souhaitait, il vous ferait logiquement face.

2. Prendre l'ennemi de dos. Ne pas lui tourner le dos

Technique classique. Les ennemis la connaissent et vous attaqueront donc toujours de dos, si possible. Il faut dire que la plupart d'entre eux sont moins bien défendus de dos que de face. Vous devez toujours faire face à l'autre pour vous défendre efficacement, même en cas de fuite.

3. Attaquer les formations ennemies par les angles



※ Attaquer de front est très dangereux. Cela vous rend vulnérable de 3 côtés à la fois. Attaquer un groupe d'ennemis par les angles est un meilleur plan.

< Mauvais exemple > < Assez bon exemple >

4. Commencer par affaiblir par la magie

Affaiblir un ennemi par la magie pendant qu'il se rapproche avant de l'attaquer physiquement est une très bonne méthode, en particulier si sa vitalité est importante. La magie est en quelque sorte votre artillerie.

Au-delà de ces 4 conseils, tâchez aussi de connaître les capacités de vos ennemis. Les *spectaculus* existent. En les utilisant, vous pouvez mesurer l'attaque et défense des ennemis. Comparez-les aux vôtres pour prédire à quel point chaque ennemi vous donnera du fil à retordre.

● Vente et achat d'objets

Vous ne devriez pas vendre l'équipement que vous a donné le roi. Il ne vaut presque rien, et comme vous ne pouvez pas vendre un objet dont vous êtes équipé sans le remplacer par une autre, c'est très rapidement à cet usage qu'il vous sera le plus utile.

● Régénération des points de vie

La régénération peut avoir lieu dans une auberge ou chez un soigneur. Préférez l'auberge si vous dépassez la moitié de vos points de vie maximum, sinon le soigneur, pour optimiser vos dépenses.

De plus, si vous avez des stocks de nourriture, vos points de vie remonteront naturellement petit à petit.

● Montée de niveau

Il est évidemment important d'accumuler de l'expérience pour monter de niveau. Cependant, n'en abusez pas. Plus de vitalité signifie plus d'appétit : cela pourrait vous obliger à combattre pour vous rassasier.

● **Pour finir...**

Vous n'êtes pas obligé de tout terminer avant de descendre à un nouvel étage. Vous pouvez revenir en arrière quand vous le voulez...

