

## Les stanzas ... et autres trucs à savoir sur les actions.

Réalisé par **Louwine**, adapté par BenLeTibétain.  
Post originel : <http://www.ryzom.fr/forum/showthread.php?t=13620>

(N'hésitez pas à reprendre des choses erronées, ou à poster pour des oublis, des précisions...)

Ce sujet concerne les plus nouveaux d'entre nous (même si les plus anciens peuvent parfois apprendre des choses...), ceux qui n'ont pas encore trop touché à leurs actions, qui ne les ont pas tripatouillées, cherché à en sortir le meilleur, mené sur elles des expériences interdites afin d'en percer tous les secrets, ceux qui ne sont pas cassé la tête pendant des heures à essayer de comprendre le fonctionnement et connaître la composition des actions qui sont pour nous vitales puisque utiles, voire indispensables, dans tous les domaines, à chaque moment de notre vie d'Homin...

Bref vous ne savez pas ce que c'est ? Lisez!!

### Introduction :

Tout d'abord, il faut savoir que vous possédez une "barre d'actions". Celle-ci régit toute votre vie sur Atys, puisque c'est à partir d'elle que vous allez effectuer tous vos gestes, en un mot : vos "actions". Mais cette barre vous l'avez sans aucun doute déjà vue, et même appris à vous en servir, à savoir cliquer sur les cases pour obtenir différents "effets" 😊.

Amenons donc plus de précisions sur cette barre d'actions.

Vous avez déjà compris qu'au milieu, dans les cases, se trouvent les actions que vous obtenez auprès des entraîneurs de chaque discipline, elles s'y glissent automatiquement. Ce que vous ne savez peut-être pas, c'est que votre barre se divise en 10 parties. Oui 10. Regardez bien sur la droite, vous voyez deux petites flèches blanches apposées à un chiffre. Si vous cliquez sur une des flèches, le chiffre change, et votre barre d'actions, si c'est la première fois, se vide. Vous comprenez alors facilement que vous possédez en fait non pas 1 barre d'actions, mais 10 barres d'actions, dans lesquelles vous pouvez répartir vos différentes actions. Nous allons voir dès maintenant comment procéder.

Il existe une fenêtre qui détaille vos niveaux ainsi que les actions déjà acquises et à venir, selon les niveaux. Cette fenêtre s'ouvre avec la touche "A" de votre clavier ("A" comme "Actions"... "A" comme... euh... "Aaaaaah mais oui c'est là que je peux voir mes lvl parce que je m'en rappelais plus et pour monter une team c'est la galère si je le sais pas"....).

Une fois dans cette fenêtre, vous voyez deux parties, la partie gauche vous montre vos lvl, et celle de droite vos actions déjà possédée et celles à venir. Vous pouvez cliquer sur les "branches de lvl" sur la gauche. Par défaut, vous êtes sur celle de mêlée, et les actions à droite correspondent à cette branche. Cliquez donc sur la branche de magie (ou artisanat ou forage), vous voyez que les actions à droite correspondent cette fois à la branche sur laquelle vous avez cliqué.

Concernant votre niveau, si vous avez dépassé le lvl 20 dans une branche, par exemple mêlée, le chiffre affiché sur la branche, est 20/20. Cela ne veut pas dire que vous êtes arrivé au lvl maximum dans cette branche (non tu en es encore loin Petit Scarabée 🐞), non vous êtes à un palier de niveaux. Pour le finir, vous devez finir le niveau 20 complètement. Une fois cela fait la barre de progression disparaîtra pour laisser place à une case toute orange (ou verte je ne sais pas trop). La suite de vos niveaux se trouvera dans la suite de l'arbre, en cliquant sur la petite croix sur la gauche afin de le développer.

Maintenant que vous savez où voir votre lvl, revenons aux actions. Celles-ci se trouvent donc sur la droite, et vous savez comment obtenir les actions concernant une branche désirée, juste à développer l'arbre et cliquer sur la branche concernée. Une fois les actions souhaitées sous les yeux, vous pouvez les glisser sur votre barre d'actions. Pour ce faire, choisissez une barre parmi les 10 disponibles, là où vous voulez voir votre action pour une meilleure jouabilité (il est bon à la longue de faire une barre

minimum pour chaque "profession"). Pour glisser votre action, faites tout simplement un cliquer gauche, restez appuyé, et déplacer votre action jusque dans la case de la barre que vous voulez (vous pouvez également déplacer et permuter ces actions sur une même barre en utilisant le même procédé). Vous pourrez même par la suite (lorsque vous connaîtrez tout des stanzas 😊) éditer vos propre actions sans avoir besoin de passer par une déjà existante. Pour cela il suffira de cliquer sur une case vide de votre barre d'actions, puis éditer.

## Astuces

Accédez directement à une barre d'actions entre les 10 possibles en appuyant simplement sur "Ctrl + (chiffre de 1 à 0 en haut du clavier, le 0 représentant le 10)"

Utilisez directement une action de la barre sans utiliser la souris en appuyant sur son chiffre. Regardez une case vide de la barre d'actions, vous y voyez un chiffre pour les cases du haut, et un chiffre avec une flèche pour celles du bas. Ceci est le chiffre de la case. Mettez un sort sur la case 1 par exemple (celle en haut à gauche donc), et appuyez sur le chiffre "1" en haut de votre clavier. Cette méthode permet d'utiliser rapidement ses actions lors de sorties/chasses en groupe. Vous pouvez donc utiliser les 10 sorts de la barre d'actions en appuyant sur les chiffres de 1 à 0 en haut du clavier. Pour les actions du bas de la barre, on procède de la même manière, à ceci près qu'on ajoute à la frappe du chiffre la touche "Maj".

Vous êtes ainsi capables d'utiliser vos 200 actions disponibles sur les 10 barres d'actions, en n'utilisant rien d'autre que le clavier. 😊(Bande de feignasses...)

Et pour les gens ayant une molette sur leur souris (c'est de plus en plus courant), vous pouvez faire défiler les barres d'actions en actionnant celle-ci lorsque votre curseur se situe sur la barre d'action.

## Détails sur l'édition "libre"

J'appelle édition "libre" le fait d'éditer une nouvelle action à partir de rien, d'une case vide de votre barre d'actions donc. Lorsque vous procédez de cette manière, vous voyez une petite case dans la fenêtre d'édition. En cliquant sur celle-ci, vous allez en quelque sorte faire le choix du "menu". C'est ce choix qui déterminera dans quel domaine vous allez éditer votre action, et donc à quelles stanzas vous allez avoir accès pour cette édition. Cliquez donc sur cette case.... Hop, voici sous vos yeux la liste des "actions fondamentales". Ce sont ces dernières qui vont déterminer les stanzas que vous pourrez combiner. Par exemple, la première "action fondamentale" de votre liste est celle pour le combat. En la sélectionnant, vous aurez accès à toutes les stanzas de combat. Et il existe comme ça environ une vingtaine d'actions fondamentales. C'est ce qui fait que vous ne pourrez pas mélanger de la magie avec des actions de mêlée.

Maintenant que vous savez tout ce qu'il faut savoir (je pense) sur les actions, détaillons-les.

Tout d'abord, où trouver ces stanzas...? Prenons une action au hasard. Faites un cliquer droit, puis "infos", ou mieux encore : "éditer". Vous avez sous les yeux une fenêtre avec la composition de votre action. Toutes les actions sont composées de stanzas.

## I - Comment ça fonctionne...?

Il y a deux types de stanzas. Celles que j'appelle "à effet bénéfique" 🍀 et les autres, "à effet néfaste" 😞. Les deuxièmes, les "néfastes", sont appelées contreparties, et servent à équilibrer l'effet des premières.

En haut de votre fenêtre, vous avez deux boutons : "ajouter option" et "ajouter crédit". Le premier (option) permet d'ajouter à votre action les stanzas qui auront une conséquence visible, celles qui vont déterminer l'effet de votre action. Le deuxième (crédit) ajoute le "cout". Car tout a un cout, et les stanzas ne dérogent pas à la règle, vous devrez "payer" les effets des premières par les deuxièmes.

Pour qu'une action soit viable, il faut qu'elle soit équilibrée. Regardez la colonne sur la droite. Vous voyez des chiffres. Les "options" ajoutent un chiffre négatif, et les "crédits" un positif. Pour pouvoir

valider votre action, vous devez équilibrer le total (visible en bas des colonnes). Vous ne pouvez pas avoir un total négatif plus grand que le total positif (ce serait trop facile 😊). En revanche vous pouvez très bien avoir un total positif plus grand que le total négatif (des sadiques ces développeurs 😏). Et cette deuxième possibilité est même conseillée la plupart du temps oO...

Si vous n'avez pas tripatouillé votre action, elle est encore disponible dans son état d'origine. Vous êtes toujours dans la fenêtre "édition" (clique droit), si ce n'est pas le cas, on y retourne. Regardez en bas, tout en bas de la fenêtre. Vous voyez différents paramètres (points de vie consommés, points de sève consommés, temps d'incantation, distance, etc...). L'un de ces paramètres est un pourcentage. C'est en fait le pourcentage de réussite de votre action. Ce pourcentage détermine simplement si votre action rate ou non. Même si l'action est équilibrée, si le % n'est pas au moins de 70% (à partir de 85% c'est plus que bien), vous risquez tout simplement de louper votre action.

En magie, plus le pourcentage est bas, plus vous la loupez souvent. Au-delà de 90% il reste tout de même rare d'échouer.

En ce qui concerne la mêlée, si le pourcentage est bas, vous ne raterez pas votre action, mais vous raterez le monstre, il va esquiver ou parer plus facilement...

Pour ce qui est de l'artisanat et du forage, nous allons le voir en détail plus loin.

Bien, essayons maintenant de détailler les principales stanzas de contrepartie. Les autres stanzas étant très bien détaillées en jeu pour la plupart, y a juste à lire 🤖

Les contreparties donc, comme expliqué plus haut, servent à équilibrer vos actions, et parfois ont un effet supplémentaire non négligeable 🤖

## II - La mêlée...

Ici on fait un petit aparté. J'ai une chose très importante à vous dire concernant la mêlée, ne passez pas à côté surtout. Cela concerne les qualités des armes. La qualité que vous devez prendre lorsque vous choisissez une arme... Rien à faire ici me direz-vous.... Eh bien détrompez-vous, vous allez vite comprendre :

Vous avez déjà vite compris que votre force influe directement sur la qualité de l'arme que vous pouvez porter... Et je précise bien "pouvez". Cela ne vous donne en aucun cas une information sur ce que vous devez porter.

Pour savoir la qualité que vous devez porter, il faut se référer à votre niveau...

### ***Un exemple :***

- Un guerrier a monté sa mêlée au niveau 150... Il est 150 en armes deux mains tranchantes. Il n'a pas monté ses autres branches encore. Il est donc encore lvl 101 en armes deux mains perforantes.
- Au lvl 150 il a les stanzas de son lvl, prises au trainer. Lorsqu'il fait "info" sur ces stanzas, coup puissant, coup précis, etc... il constate une chose : un petit texte disant à peu de choses près *"efficacité maximum pour une arme dont la qualité ne dépasse pas xxx"....* Au niveau 150 si je me souviens bien, xxx=160 pour le coup puissant et 165 pour l'attaque précise.
- Lorsque ce guerrier regarde sa force, il voit qu'il a 160. Il pourrait donc porter une q 170... Mais il n'en fera rien, car il est très consciencieux, et ne va donc pas dépasser la qualité indiquée sur sa stanza : 160. Encore que là, il pourrait prendre 170 ça ne dérangerait pas tant que ça; il ne serait que 10 au dessus de la qualité max "supportée" par son action...
- Revenons à présent à son lvl 101 d'armes deux mains perforantes. Il souhaite maintenant monter ce niveau. Il lui faut une arme, une pique. Ici la plupart des joueurs dirait "bah j'ai 160 en force, je vais prendre une pique q170"... Groooooosse erreur. Vous devez choisir en fonction de votre lvl. Vous êtes 101 en perforant, les actions que vous allez utiliser seront donc celles du lvl 100 (je crois que c'est à 105 les nouvelles

stanzas..). Bref. Nous allons faire un raisonnement par l'absurde : prenons une pique q 170, comme vous auriez fait. Si avez tout suivi, pour taper avec cette arme, il va devoir utiliser les stanzas qu'il a eu à son lvl 150 notre petit guerrier. Il prend sa pique en main, et à la vue de son action, il est très surpris. Il a édité comme il le fallait, son action est équilibrée, mais le pourcentage de réussite en bas, ne dépasse pas les 5% (j'exagère)... Comment se fait-ce? Eh bien simplement qu'il n'utilise pas les stanzas de son lvl, c'est-à-dire les stanzas du lvl 100 (ou 90 c'est pareil, là n'est pas la question). Si'il veut un M plus élevé en utilisant toujours les stanzas acquises au lvl 150, il va devoir surconsommer en montant les crédits de vie et de sta (voir plus bas). Dans le cas présent il ne pourrait même pas puisqu'il est à fond 🤖....

**Note :**

Le pourcentage de réussite d'une action de combat dépend de l'arme équipée.

Une autre chose qui n'a rien à voir avec les stanzas pour choisir son arme... Faites "info" sur l'arme souhaitée. A la ligne "dmg" (dommages), vous voyez deux nombres, dont l'un entre parenthèses. Le premier indique les dégats que **vous** allez faire avec cette arme (ce nombre est à peu près doublé avec coup puissant). Le nombre entre parenthèses indique les dégats que vous feriez si vous utilisiez l'arme à son plein potentiel. On utilise une arme à son plein potentiel lorsque notre lvl est égal à la qualité de l'arme, sous-entendu si vous avez le même lvl que la qualité de votre arme, il est temps d'en changer 🤖 (sauf si vous êtes lvl 250 🤖). Vous avez donc sans doute compris que le premier nombre va monter en même temps que vos lvl, pour arriver au maximum à égaliser le nombre entre parenthèses.

Avec ces infos, vous voyez qu'il est parfaitement inutile de prendre une arme de qualité 200 parce qu'on a 190 en force et que l'on souhaite monter avec cette arme un lvl 50... C'est au contraire pénalisant 😊

Voilà, fin de ce très court aparté, revenons à nos moutons, on en était à décrire les différentes stanzas de contrepartie (celle pour équilibrer vos actions).

### a. Crédit vie

Ce crédit, comme son nom l'indique, consomme de la vie. La vie consommée est indiquée en bas de la fenêtre "infos" ou "édition". Cette consommation est calculée sans armure. Plus l'armure est lourde, plus la consommation est grande.

### b. Crédit stamina

Ce crédit, comme son nom l'indique, consomme de la stamina. La stamina consommée est indiquée en bas de la fenêtre "infos" ou "édition". Cette consommation est calculée sans armure. Plus l'armure est lourde, plus la consommation est grande.

### c. Les autres crédits

Il existe quatre autres crédits. Les crédits de coup après esquive, coup après parade, coup après critique, et coup après feinte.

#### Coup après esquive

Ce crédit, comme les autres crédits, augmente votre total "négatif" pour équilibrer votre action. Une action comportant une coup après esquive n'est utilisable qu'après une esquive de votre part. Le reste du temps vous le verrez, cette action est grisée et donc non utilisable. L'action se "dégrise" et devient disponible juste après que vous ayez esquivé une attaque adverse. Elle est donc utile pour une moindre consommation de stamina et/ou de vie, puisqu'elle est un crédit important en terme de "valeur négative".

*Conseil* : À utiliser pour les gens ayant une esquive plus grande que leur parade (vous voyez cette information dans la fenêtre "P").

Coup après parade

Même principe que pour le coup après esquive, à ceci près qu'il n'est disponible qu'après une parade de votre part (logique 😊).

*Conseil* : A utiliser pour les gens ayant une parade plus grande que leur esquive (info dans "P"). Donc pour les gens ayant un lvl de mêlée plus haut que leurs lvl de magie.

Pour les gens utilisant des compétences de mêlée une main, l'utilisation du bouclier est fortement conseillée pour son important bonus en parade (enfin tout dépend du crafter 🛡️).

**Attention**

- La parade est égale au lvl que vous utilisez, si par exemple vous êtes lvl 185 en épée deux mains, votre parade sera de 185 (+ ou - les bonus) lorsque vous taperez avec votre épée deux mains, mais si vous tapez avec vos dagues, et que votre lvl de rapproché est de 65, votre parade sera alors de 65 (+ ou - les bonus).

- L'esquive quant à elle est égale à votre plus haut lvl entre la magie et la mêlée (+ ou - les bonus) et ne change pas quel que soit le lvl ou la profession que vous utilisiez. (Pour les gens forant ou craftant à très haut lvl, il est possible que ce soit ce lvl qui détermine l'esquive. Sans doute lvl divisé par 2, à vérifier...).

A noter que la parade lorsque vous ne portez pas d'arme est égale à votre lvl de combat rapproché si vous êtes 150- dans cette branche, puis égale à votre lvl de combat à mains nues si vous êtes 150+ dans cette branche.

Coup après critique

Toujours le même principe que les deux autres. Ce coup n'est disponible qu'après un coup critique porté par vous.

*Conseil* : L'utilisation des coups ciblés peut favoriser les coups critiques. (A noter qu'un coup critique sur un adversaire a un effet différent selon la partie ciblée. Par exemple étourdi si porté à la tête, attaques lentes si porté aux pattes avant/bras, etc...)

Coup après feinte

Ici c'est un peu plus complexe. Il faut deux actions pour que cela fonctionne. Ce crédit marche avec une autre stanza, les deux étant indissociables et donc "fournies dans le même pack" auprès de l'entraîneur.

La première est la feinte elle-même. Elle se place seule dans une action. Elle est une action à elle toute seule et ne nécessite aucune contrepartie puisque 0 au total à équilibrer. Lors de son utilisation, elle n'a aucun effet sur l'adversaire, c'est une "feinte" 😊. Elle ne sert qu'à une chose : "dégriser" l'autre action que vous aurez faite avec dans son coût "coup après feinte".

Ce coup après feinte fonctionne comme les trois coups précédents. Elle est disponible après une feinte de votre part. Comme les autres coups, son "total négatif" est important et donc non négligeable.

*Conseil* : Ce coup est fait pour les gens qui ne sont pas pressés. En effet, se composant de deux actions, vous taperez en fait un coup sur deux, la feinte n'ayant aucun effet.

Conclusion

Ces quatre coups "spéciaux" permettent tout simplement d'éditer des actions non réalisables en temps normal, avec les simples crédits vie et stamina. Vous pourrez ainsi "bourrer" vos actions de toutes sortes d'effets de votre choix (hémorragie, contournement, (me rappelle plus pour le contondant), et autres coups ciblés, le tout avec coup puissant ET attaque précise 🛡️).

**III - La magie...**

Les crédits en magie, mis à part ceux de vie et sève, ont un effet direct sur le sort et sont donc à jauger avec précaution et attention pour ne pas faire de sort de 5m de portée et 4sec d'incantation 😊

#### a. Crédit vie

Tout comme pour la mêlée, ce crédit consomme de la vie. Et tout comme pour la mêlée, la consommation indiquée en bas de la fenêtre d'édition est calculée sans armure.

#### b. Crédit sève

Comme le crédit vie, mais pour la sève 🌿

#### c. Crédit portée

Ce crédit a une influence directe sur la portée de votre sort. Il ne s'agit donc pas de le mettre forcément à fond pour passer le plus gros sort possible en consommant le moins de vie/sève possible. De base, sans crédit portée, vos sorts ont une portée de 50m. Plus votre crédit portée est grand, plus la portée s'en trouve réduite. En vous débrouillant bien vous pouvez faire un sort avec 1m de portée (si si c'est possible 😊). Mais en règle générale, si vous mettez le crédit portée le plus élevé pour le lvl du sort, la portée ne devrait pas passer en dessous de 35m. Bien sûr n'allez pas mettre un crédit portée que vous avez récupéré grâce à votre magie lvl 150+ sur un sort dont vous ne maîtrisez la compétence qu'à lvl 50+, c'est comme ça qu'on fait des sorts de portée 1m lol...

#### d. Crédit temps

Contrairement au crédit portée que je conseille de mettre à fond en toutes circonstances, ce crédit-ci, je conseille de ne jamais le mettre (sauf à très haut lvl), afin de lancer ses sorts le plus rapidement possible. Car plus le crédit temps est élevé, plus le temps d'incantation est long. Sans rien, le temps tourne aux alentours de 2.8 sec. Avec crédit à fond, ce temps doit être de 4.2 sec environ.

Bien entendu, la qualité des gants y est pour beaucoup dans le temps d'incantation, selon le % de vitesse des gants dans la magie utilisée.

#### Conseils :

##### *Le curatif*

Toujours bon d'avoir des heal consommant uniquement de la vie, d'autres consommant uniquement de la sève, et, à plus haut lvl, des sorts consommant les deux, en plus des deux autres types. Avec ça, on est rarement à court de vie/sève pour heal.

L'avantage de consommer la vie plutôt que la sève, c'est que l'on pourra vous régénérer plus facilement et plus rapidement, car tout le monde n'est pas healer haut lvl (la vie se remonte plus facilement que la sève ou la stamina), et tous les healer bas lvl ne healent pas forcément la sève.

##### *L'élémentaire*

A bas lvl, et ce jusqu'au lvl 125, le plus souvent on utilise que sa sève pour lancer ses sorts. Cela permet de nous préserver de la mort causée par un éventuel aggro non programmé. On encaisse plus de coups avec sa vie à fond 😊. A partir du lvl 125, et à l'arrivée des sorts raciaux donc, mais plus précisément parce que ces sorts sont de lvl 140, de nombreux mages passent en consommation vie+sève. Après, à vous de voir si vous souhaitez équilibrer cete consommation, ou privilégier la vie ou la sève, selon les tailles de vos jauges de vie et de sève. (Rappel : il est plus difficile pour un healer de remonter votre sève plutôt que votre vie, néanmoins, si votre sève a tendance à descendre moins vite que votre vie du fait de votre faible nombres de points de vie, préférez consommer de la sève 😊). "MODE ECO"... Mode économique en fait. Peut-être l'avez-vous déjà entendu? On entend en général les healer criez ça au sein d'un groupe, à l'attention de tous les mages élémentaires. S'il n'y a qu'un seul healer, souvent il demande à ce que les mages se mettent en "basse consommation" afin de ne pas avoir à les healer pendant le combat, mais après seulement. Lorsque l'on vous demande ça, il suffit de mettre les crédits portée et temps à fond, afin de minimiser la consommation de vie et sève en baissant les crédits vie et sève au minimum possible. Vos sorts seront ainsi très longs à lancer, sur une portée plus courte, mais toujours aussi efficaces et bien moins coûteux en sève/vie.

Après il existe le "mode semi éco", pas tout à fait les crédits temps et portée à fond, moitié-moitié disons, ce qui permet de lancer les sorts un peu plus rapidement que dans le mode éco, mais en consommant toujours moins que le mode "bourrin" :P dans lequel on retire le crédit temps (le crédit portée c'est à chacun de voir) afin d'être un maximum efficace dans le temps, puisqu'on lance un maximum de sorts dans un laps de temps donné. Ce mode "bourrin" est en général utilisé pour les monstres à très peu de points de vie, ou lorsque l'équipe compte au moins deux healer.

#### *La neutralisante et la débilite*

Dans ces deux magies, le point important à retenir est qu'il y a un "lien magique" qui se crée avec votre cible (en cela, ça concerne également l'élémentaire). Et ce lien, vous ne pouvez pas le configurer, il va consommer votre sève tout le temps que le lien durera. En sachant cela, à vous de voir si vous préférez consommer vie, sève ou les deux lors du lancement du sort.

Il faut savoir également que la consommation de sève lors du lien, dépend de la puissance de vos gants dans la magie utilisée. Plus le % de puissance est élevé, moins la consommation est grande. Elle est quasiment inexistante avec des gants 100% en pouvoir. Pour le constater par vous même, faites donc un test avec quelqu'un en duel, et essayez de créer un lien avec vos gants, puis sans vos gants, et regardez dans les deux cas votre consommation de sève lors du lien.

Pour avoir une chance de toucher dans ces deux magies, il est conseillé d'alterner les sorts durant un même combat (difficile en neutra étant donné le peu de sorts disponibles), car les probabilités (voir ci-dessous) de toucher un adversaire sont différentes à chaque adversaire et pour chaque sort à chaque adversaire. En clair, vous pouvez très bien toucher du premier coup un ocyx traqueur avec aveugler mais que l'ocyx traqueur suivant résiste à aveugler mais que votre sort de folie touche du premier coup.

Il est donc bon de repérer, tout d'abord quels monstres sont immunisés à quel(s) sort(s) ou même quelle magie (exemple du mektoub ou du bawaab immunisés aux sorts étourdir et sommeil), mais ensuite quels sont les monstres plus sensibles à la neutra ou la débilite.

Note : (Sur ce coup-là je m'avance un peu beaucoup 😊) Lorsque vous lancez un sort, il est calculé par un système de probabilité si le sort va toucher ou non l'adversaire. Pour les liens, il en est de même. D'abord au lancement du sort, et si le sort "link" (c'est comme ça qu'on dit 😊), toutes les 1 à 2 secondes environ, le calcul est refait pour savoir si l'adversaire résiste ou non à votre sort. Soit il résiste et le lien casse, soit il ne résiste pas et vous consommez un peu de sève pour tenir le lien. Et plus le temps passe, plus les probabilités de réussite de votre sort (= le lien ne casse pas) sont faibles.

## **IV - L'artisanat...**

Ici c'est très simple et très court (quoique), vous avez votre action de création avec la stanza qui la compose. Stanza unique pour créer une qualité voulue. A cette stanza, vous pouvez ajouter, si vous le souhaitez, et si vous l'avez prise chez l'entraîneur, une "potion". Cette potion donne un bonus de vie, sève ou autre, sur l'objet créé quand il est porté. Par exemple je vais fabriquer une paire de bottes q20, et j'ai appris potion 2. Je l'ajoute dans mon action. Au final j'aurai des bottes q20 avec un bonus de +10 vie.

On ne peut pas dépasser avec une potion ou un total de différentes potions la moitié de la qualité de l'objet crafté. Par exemple si je craft q100, je ne pourrai pas mettre dans ma création un bonus supérieur à +50 au total.

Le % de réussite du craft se voit lui au moment du craft. En haut de votre fenêtre de création. Vous appuyez sur votre action de création avec l'outil approprié dans votre main droite, puis sur la petite case en haut afin de choisir quoi fabriquer. Reste ensuite à mettre les différentes matières premières en votre possession dans les cases prévues à cet effet et au nombre indiqué sur la droite. C'est dans cette dernière partie que vous voyez le % de réussite de votre création, en haut. Plus la qualité est élevée par rapport à votre lvl dans la branche concernée, plus le % sera bas.



*Conseil* : Lors de vos craft pour "xp", enlevez les bonus (potions) de votre action, c'est ce qui consomme de la concentration. Sans aucun bonus, vous ne consommerez rien.

*Astuce* : Vous souhaitez un craft de qualité xx5 ... Les craft ne vont que de 10 en 10 me dites-vous?? Qu'à cela ne tienne, si vous possédez une armure moyenne, mettez la. Craftez dans la qualité

habituelle, et ôô miracle, votre craft obtenu est d'une qualité de 5 en dessous de votre action. Par exemple vous craftiez du q50; si vous craftez avec une armure moyenne, vous obtenez du q45. Cette méthode n'altère en rien la qualité des stats du craft, ni le % de réussite...

## V - Le forage...

### a. La prospection


Simple, vous mettez tout ce que vous voulez dedans  et il suffit d'équilibrer avec une "contrepartie prospection". Mettez la totale pour la méga frime .

Après une prospection, un petit coup d'auto-régén d'une valeur égale au coût de votre prospection, et hop, de quoi forer deux trous avec la concentration à fond, et logiquement, si l'auto-régén n'était pas trop important, mais juste de quoi vous régénérer 200 ou 300 concentration, celui-ci redevient disponible un peu avant la fin du deuxième trou.

#### - Stanza de qualité dans la prospection


Je parle ici de la stanza qui permet de trouver du choix, du fin, etc... Pas grand chose à dire, si ce n'est qu'il y en a deux types.

Celle qui vous permettra de trouver au maximum une certaine qualité. Par exemple "choix maximum". C'est-à-dire que votre prospection va vous trouver toutes les sources de choix et moins, donc base et fin également.


L'autre stanza vous permettra de trouver uniquement une certaine qualité. Par exemple "choix uniquement". Exit la base et le fin, vous ne trouverez que du choix, et rien d'autre, si tant est qu'il y en a dans la zone .

(Dans l'ordre de qualité on trouve base, fin, choix, excellent et suprême... L'excellent ne se trouve qu'à certaines périodes ou sous certaines conditions météorologiques, à vous de chercher... Le suprême n'existe pas sur les continents, à une exception près : le Nexus, territoire matis. Mais la plus grande partie se trouve dans les Primes racines...)


#### - Distance de prospection

Cette stanza va vous permettre de prospecter sur une plus grande distance, ou plus petite ça dépend de ce que vous choisissez ... La distance en mètres est indiquée sur la stanza.

#### - Angle de prospection


Cette stanza détermine un angle dans lequel votre prospection va avoir lieu. L'angle est défini avec vous comme origine, et droit devant vous c'est la bissectrice de l'angle, c'est clair non? 

#### - Nombre de sources

Cette stanza ne vous fera pas trouver forcément un nombre de source souhaité. Par exemple si votre stanza dit " 5 sources" vous ne trouverez peut-être que 2 sources. Ceci est du aux probabilités. Dans une zone donnée, pour trouver des sources, il faut que vous trouviez des sources là où il y en a... Oui c'est bête dit comme ça... Il n'y a pas des sources partout en sous-sol, donc les chances de trouver une source par prospection ne sont pas de 100%. Plus la zone couverte par votre prospection sera petite, plus vos chances de trouver des sources seront grandes, c'est évident. Donc faut jouer avec la distance et l'angle, et connaître les spots  (Je sais pas si j'ai été claire :s)

#### - Stanza de spécialisation de prospection

Il y en a deux types : la spécialisation des terrains, et la spécialisation dans les matières.

La première a pour but de ralentir un peu la vitesse de descente des barres de vie et de risque d'extraction de la source lors de l'extraction. Bien entendu, il faut faire coïncider la spécialité avec l'endroit où l'on fore. 

La deuxième vous permettra de trouver plus aisément les matières souhaitées. Par exemple, si vous mettez une spécialisation dans les fibres, lors de votre prospection, vous ne trouverez que des fibres (si il y en a dans la zone bien sûr)... Après on peut encore préciser la spécialisation des matières à plus haut lvl ("fibre buo" au lieu de "fibre" par exemple).



### - Stanza de vitesse de prospection

Celle-ci c'est juste un gadget. Cela accélère la vitesse de votre prospection. Bien entendu ce n'est pas un luxe, mais au début ça coûte des points de compétences pour pas grand chose. Sauf si l'on fore sur deux continents, là on a assez de points normalement...

## b. L'extraction

Ceci est une action répétitive. Donc il faut faire des tests avant de savoir quelle contrepartie on peut utiliser au maximum pour arriver au bout de son forage. Pendant le forage, vous voyez votre action se dérouler dans la fenêtre "H" (la flèche). A la fin de l'action, cela consomme un nombre de concentration indiqué en bas de votre fenêtre d'édition de votre action. Et cela se répète, jusqu'à la fin du forage. Mieux vaut donc être équipé avec bijoux et armure légère bonus concentration. A partir d'un certain lvl (lvl 160 environ), il est nécessaire de se faire une action de "transition" afin de forer tranquille. Par exemple, lvl 180, on peut forer q190, mais si l'on fore directement avec une action pour q190, on risque de ne pas avoir assez de concentration. Donc mieux vaut forer en q170, et une fois arrivé à la qualité q170 lors du forage, on passe en q190. L'action pour q170 nécessitant moins de concentration, on pourra finir le forage ce qui n'aurait pas été le cas si l'on avait directement commencé en q190.

+ Il existe deux types d'extraction : la douce, et la nocive. Vous pouvez voir chez le trainer les stanzas des deux types. Il y a les stanzas de vitesse, de quantité et de qualité. Il faut tout d'abord savoir que l'extraction douce vous servira à forer seul(e). Quant à l'extraction nocive, elle est principalement utilisée en équipe avec un seigneur de sources.

### L'extraction douce

Ce type d'extraction donc, vous permettra de forer en solo. Elle est appelée "douce", car lorsque vous forez avec des stanzas douces, les barres de vie et de risque d'extraction descendent moins vite qu'en nocif, donc vous pourrez soigner vous-même vos sources, et forer suffisamment de mps avant la fin du temps de la source.

### L'extraction nocive

Ce type d'extraction est fort utile en équipe. Il permet d'accélérer le rythme d'extraction, et donc de forer plus de mps dans le même laps de temps qu'en doux. Toute fois, ce forage accélère également la diminution des barres de vie et de risque d'extraction. Il est donc indispensable d'avoir un seigneur lors de ce type d'extraction. L'autre avantage par rapport à l'extraction douce est que cela consomme bien moins de concentration pour une même qualité de mp.

### - Stanza de vitesse

Comme son nom l'indique, cela concerne la vitesse de forage. Plus la vitesse sera élevée, plus vous forerez rapidement, à savoir que votre action sera plus rapide. Bien entendu, vous consommerez également de la concentration plus rapidement, donc plus tout simplement.

Les stanzas de vitesse en nocif sont de base plus rapides que les stanzas de vitesse en doux.

(Cela va sans dire que plus la vitesse sera élevée, plus vous forerez de mp avant la fin du temps de la source.)

### - Stanza de quantité

Cette stanza contrôle la quantité de matières premières extraite. Plus la stanza à un niveau élevé, plus vous forerez de mps. La quantité montera plus rapidement. Par exemple avec un niveau de quantité, le nombre de mp montera de 0.5 en 0.5, si je prend le niveau au dessus, cela montera de 0.7 en 0.7. Ce n'est qu'un exemple.

### - Stanza de qualité

Cette dernière monte la qualité de vos matières premières. Bien entendu il est nécessaire de mettre qualité 150 si l'on veut forer du q150, c'est évident. Mais la différence entre le doux et le nocif est que la qualité en nocif montera plus rapidement à son maximum. (Je crois, je suis pas une pro en forage encore 😊)

### - Stanza de spécialisation des terrains

Tout comme pour la prospection, cette stanza va réduire la vitesse de descente des barres de vie et de risque d'extraction lors de votre extraction. Il faut tout de même pas mal de concentration pour oser l'ajouter à son action d'extraction. Mais en général, cela permet de forer plus de matières premières, puisque l'on a moins à soigner...

#### - Stanza de spécialisation des matières

Tout pareil, ça réduit les risques, et faut encore plus de concentration. Bien sûr on n'ira pas forer de la résine avec une spécialisation d'extraction de l'ambre dans son action... Et de même, cela permet de forer plus de matières. On l'utilise généralement à partir de très très hauts lvl. Avant la spé terrain suffit, et on n'a pas assez de concentration pour mettre les deux... 😊

#### Astuce

Parfois, il arrive qu'en solo, on arrive à la fin de son forage et que la qualité ou la quantité obtenue ne nous satisfait pas. Il existe donc le petit truc de forer à la dernière seconde en nocif. Si les barres de vie et de toxicité sont assez haute, on peut tenter de faire un ou deux coups de pioche en nocif, de la même qualité que l'action douce, afin de monter de 1, voire 2, la quantité, ou de finir de monter la qualité plus rapidement avant que la source ne se termine.

**Attention** toujours à une chose : si jamais la source libère un nuage toxique ou explose, non seulement "aïe bobo mes points de vie", mais aussi l'xp que vous recevrez à la fin s'en trouvera diminuée. Je ne vous parle bien évidemment pas de la vie de la source, si elle arrive à zéro, bah on peut plus la forer, et ça peut épuiser tout le spot, alors attention!

## VI - Les auto-régénération...

Une fois prises, ces actions fonctionnent d'elles-mêmes au mieux, sans qu'on ait à y toucher. Cependant, on peut toujours les modifier.

La contrepartie de l'auto-régén est un crédit de temps. Plus ce crédit est long, plus long sera le temps d'indisponibilité de l'action.

Je parlais de modifier, eh bien vous pouvez tout simplement cumuler les effets. Par exemple, au lvl 250, on a l'auto-régén 26. Prenons cette auto-régén en magie, soit auto-régén de sève 26 (qui redonne donc 2600 sève). Cette action a donc la stanza auto-régén 26 et la contrepartie de temps 26. Si je veux me faire une auto-régén de vie + sève plutôt que sève toute seul, je peux très bien le faire. Je garde cette même contrepartie 26, et au lieu d'une auto-régén de sève 26, je met une auto de sève 13 et un auto de vie 13. Au total je ne dépasse pas la contrepartie, donc tout va bien. Et vous pouvez mélanger comme cela avec toutes les auto-régén que vous possédez déjà.

Note : Les auto-régénérations sont toutes "reliées" entre elles. A savoir qu'actionner l'une rend indisponible les autres pour le temps donné par la contrepartie utilisée pour votre auto-régén. Par exemple si j'utilise une auto-régén vie, et que la contrepartie de cette action-même la rend indisponible pendant 7 minutes après utilisations, eh bien toutes les autres auto-régénérations seront indisponibles pendant la même durée. (Ceci est également valable pour les auras entre elles.)

## VII - Les enchantements...

Il existe une action à laquelle tout le monde a accès. Elle est obtenue au lvl 1 de mêlée. Elle s'appelle *enchantement d'objet*. Mais à quoi sert-elle?

C'est tout simple. Vous pouvez enchanter vos armes, c'est-à-dire mettre un sort de magie dessus. Cela permet de lancer des sorts rapidement durant un combat, ou à toute autre occasion. Dans les situations d'urgences par exemple, un sort de soin enchanté sur une arme et hop, pas besoin de mettre les gants, ou de rez sans gants, ce qui prend du temps, ou même de pouvoir soigner même pour ceux qui ne montent pas la magie.

#### Comment enchanter une arme ?

Pour ce faire, il faut créer un *crystal de sort*. Ce cristal ne peut être fait qu'à partir d'un sort déjà en votre possession. En cliquant droit sur votre sort dans la barre d'actions, et en choisissant *crystaliser*.

Cela se fait après automatiquement. Il suffit ensuite de prendre le cristal ainsi obtenu. On le retrouve dans notre inventaire. Un click droit sur ce cristal, puis *enchanter main droite*. Bien entendu, vous devez mettre à ce moment là dans votre main droite, l'arme que vous souhaitez enchanter. Le cristal de sort ainsi utilisé disparaît de votre inventaire une fois placé sur l'arme.

**Attention** le fait de créer un cristal de sort coûte des dappers. Je n'ai pas encore vérifié si cela variait selon le sort et de combien selon le sort. Mais en moyenne 200 à 500 dappers je pense.

*Note* : Tout enchantement peut-être remplacé par un autre, en procédant de la même manière. N'ayez donc pas peur de vous tromper d'enchantement, cela n'est pas définitif.

#### Il manque encore une chose pour que ça marche :

De la sève. Eh oui, tout comme un magicien a besoin de sève pour lancer des sorts, votre arme aussi. Faites donc un click droit sur votre arme, puis *infos*. Dans la partie la plus haute, il y a la *sève* qui est à 0/xxx de base. Pour pouvoir utiliser votre enchantement, il faut la *recharger*. Pour cela, pas de secret, il faut être magicien 🧙... Au lvl 5 de magie je crois, on a accès à l'action *cristal de sève*. Si vous ne faites vraiment pas de magie, demandez à un ami. Cette action est, comme tous les sorts, composée de stanzas. Elle possède les mêmes stanzas que les autres sorts de magie, à ceci près qu'il n'y pas de crédit de portée. A vous donc de l'équilibrer à votre convenance. Un nouveau niveau de cette stanza est disponible tous les 50 lvl de n'importe quelle magie.

Selon le lvl de la stanza utilisée, vous allez créer des cristaux de différentes "tailles". Le premier est de lvl 5 me semble-t-il. Cela veut dire que vous créerez des cristaux de sève qui régénère 5 sève de votre arme à l'utilisation. Autant dire que ça ne va pas aller vite lol... Au lvl 150 les cristaux sont de lvl 150, logique, et il y a également une mise à jour au lvl 250, les plus gros cristaux possible. Si vous avez tout suivi, vous avez compris que ces derniers cristaux régénèrent 250 sève sur votre arme à chaque utilisation.

**Attention** le fait de créer un cristal de sève coûte des dappers. Ce coût est fonction du niveau de la stanza du sort. Si vous créez un cristal de niveau 5, cela vous en coûtera 5 dappers. Et au plus haut niveau, un cristal de niveau 250 coûte 250 dappers... Cela paraît négligeable, mais si vous en faites une forte consommation... 😊

*Note* : Les cristaux de sève ne pèsent rien, vous pouvez en transporter autant que vous voulez sans être encombré pour autant. (En revanche je ne sais pas si le "nombre de slots" de votre sac est pris en compte... je testerai et éditerai...).

Voilà, vous n'avez plus qu'à faire passer votre *enchantement d'objet* depuis votre fenêtre d'actions ("A", puis "mêlée" et c'est dans les toutes premières actions sur la droite), et de la faire glisser sur votre barre d'actions.

#### Précautions :

Bien lire la notice. Si les symptômes persistent... hum... je m'égare...

- Il faut bien faire attention à la qualité de votre arme avant de l'enchanter. En effet, le lvl du sort ne peut pas être pris à la légère. Si le lvl du sort dépasse la qualité de l'arme, il y aura une pénalité (sort moins puissant). Comme pour les amplis en fait. Oui votre arme fonctionne comme un amplificateur magique, une fois enchantée. Ainsi, un petit guerrier lvl 50+ ne pourra pas mettre un sort racial sur son arme sans voir l'efficacité de ce dernier revue à la baisse. (Les plus bas lvl de sorts raciaux sont de lvl 140).

- Un enchantement est instantané. Quelle que soit l'édition du sort enchanté, les contreparties utilisées, celui-ci sera lancé immédiatement après pression sur *enchantement d'objet*.

- Un sort enchanté ne rate jamais.

### L'édition d'un sort pour enchantement :

Un sort destiné à être enchanté ne sera pas édité de la même manière qu'un sort classique. Détaillons les stanzas de contrepartie :

~ Crédit vie : Celui-ci ne change pas, il consommera la vie de l'utilisateur. Comme pour un sort normal, le cout indiqué en bas de la fenêtre d'édition est calculé sans armure.

~ Crédit sève : Comme le crédit vie, tout pareil...

~ Crédit portée : De même, ce crédit a la même valeur que sur un sort normal. Et également, la portée indiquée en bas de la fenêtre d'édition est calculée sans armure.

~ Crédit temps : C'est ici qu'il faut être attentif. Ce crédit modifiait sur un sort normal le temps d'incantation. Or, sur un sort enchanté cela ne sera pas le cas. J'ai précisé que le lancement du sort était instantané, c'est vrai. Mais le crédit temps a tout de même un rôle. Il va déterminer en fait la durée pendant laquelle vous ne pourrez pas utiliser d'action *après* le lancement de l'enchantement. Plus le crédit temps sera grand, plus la durée pendant laquelle vous ne pourrez pas agir après le lancement de l'enchantement sera long. Cela reste tout de même raisonnable, de l'ordre de la seconde en moyenne.

**Attention** un bon équilibrage lors de l'édition est nécessaire. Prenons le total des contreparties du sort (le total positif). C'est ce total qui va déterminer combien votre sort va consommer de sève sur votre arme. Si par exemple le total des contreparties s'élève à +200, cela consommera 200 sève sur votre arme à chaque lancement du sort. Il ne faut donc pas abuser des contreparties. Et comme le sort ne rate jamais, inutile de hausser le % de réussite 😊

*Note* : A vous de voir ce que vous préférez enchanter sur votre arme. Certains préféreront un gros soin, afin de healer lors d'une chasse, si ça tourne mal, c'est rapide et efficace, mais cela consomme beaucoup en armure lourde. D'autres opteront pour un sort élémentaire, afin de descendre la vie du monstre plus rapidement, mais ce genre de sort consomme aussi beaucoup, et on doit recharger son arme en sève assez souvent. D'autres encore préféreront un sort d'enracinement par exemple, je pense surtout aux tireurs. Bref, à chacun de voir le sort qui lui correspond le mieux, ou le plus utile... (Pour les gens en armures moyennes, il y a le "pull à l'enchant" que j'utilise tout le temps. Un sort de glace lvl 1, la première contrepartie de sève, et vous avez un sort qui porte légèrement plus loin que "agacer" et réutilisable immédiatement. Attention aux link 😊)

## **VIII - Conclusion**

**N'oubliez pas** de toujours prendre tant que possible les contreparties et stanzas disponibles chez les entraîneurs. Ne vous contentez pas des sorts de base, et expérimentez les modifications d'actions très tôt, cela vous sera indispensable dans votre progression. Si vous maîtrisez les stanzas, vous maîtrisez alors déjà une grande partie du jeu. (Les stanzas évoluent en même temps que votre niveau, ainsi vous trouverez souvent une "mise à niveau" des stanzas que vous avez déjà prises...).

Il est également bon de toujours lire les "infos" de chaque action/stanza, les descriptions seront déjà d'une grande aide, même si les explications données sont souvent insuffisantes. C'est pourquoi il faut aussi tester par soi-même, et c'est sans doute comme ça que vous en apprendrez le plus 😊

Voilà voilà, vous savez tout, ou presque. (lol)

Désolée de la longueur hallucinante de ce texte 🤖... Mais rassurez-vous, je rajouterai encore des choses dès que j'y penserai ... 😊

Mais c'est pour votre bien 🤖