

COMPÉTENCES UNIQUES

Académie: Artisanat



L'Artisanat est la capacité des Magiciens a créer des "mini-artefacts" et d'en équiper les *Créatures de l'Académie*. Afin d'être capable de créer ces artefacts, la Forge des arcanes doit être construite dans la ville, et coûte 3000, ainsi que 1 de chaque ressource. Seuls les magiciens, avec la compétence Artisanat, peuvent utiliser ce bâtiment.



En créant ces mini-artefacts, le magicien leur confère des effets variés, augmentant les statistiques de la créature à laquelle l'artefact est attaché. La liste complète de ces effets peut être trouvée ci dessous, ainsi que le coût en ressources. Notez que chaque effet ne peut être utilisé plus d'une fois par mini-artefact.

On peut attribuer jusqu'à 3 effets à un artefact, suivant la maîtrise par le magicien de la compétence Artisanat: 1 effet pour des notions d'Artisanat, 2 effets pour Artisanat pratique et 3 effets pour Artisanat avancé. Le coût de chaque effet supplémentaire est aussi progressif: le premier coûte 5 de chaque ressource associée, le second coûte 10, et le troisième 15.



Notez que l'ordre des effets n'influera pas sur le bonus résultant aux statistiques, bien qu'il change le coût total du mini-artefact. Pensez à tester les différentes combinaisons, et choisissez avec sagesse la combinaison qui ira le mieux avec vos productions de ressources.

La quatrième et plus puissante maîtrise de la compétence, Artisan Ultime, réduit le coût total de création de moitié.

Caractéristiques des Artefacts

Chaque effet des mini-artefacts augmentera une statistique de créature, comme détaillé ci-dessous. La puissance de l'effet dépend de l'**Esprit** (E) du héros créant l'artefact.



Brise-Armure

- » **Effet:** Réduit la Défense de l'ennemi.
- » **Formule:** $N = 1 + \text{Esprit}/15$
- » **Coût:** Minerai, Soufre



Moral

- » **Effet:** Augmente le Moral.
- » **Formule:** $N = 1 + \text{Esprit}/10$
- » **Coût:** Minerai, Soufre



Chance

- » **Effet:** Augmente la Chance.
- » **Formule:** $N = 1 + \text{Esprit}/10$
- » **Coût:** Bois, Cristal



Pénétration

- » **Effet:** Augmente l'Attaque.
- » **Formule:** $N = 1 + \text{Esprit}/4$
- » **Coût:** Minerai, Cristal



Défense

- » **Effet:** Augmente la Défense.
- » **Formule:** $N = 1 + \text{Esprit}/4$
- » **Coût:** Bois, Cristal



Résistance à la Magie

- » **Effet:** Réduit les dommages infligés par la magie.
- » **Formule:** voir le tableau. 85% est la valeur maximale.
- » **Coût:** Bois, Gemmes



Hâte

- » **Effet:** Augmente l'Initiative
- » **Formule:** $N = \min(\text{Esprit}, 50)$
- » **Coût:** Mercure, Soufre



Santé

- » **Effet:** Augmente le nombre de points de vie.
- » **Formule:** $N = 1 + \text{Esprit}/5$
- » **Coût:** Bois, Gemmes



Vitesse

- » **Effet:** Augmente le nombre de Points de Mouvement.
- » **Formule:** $N = 1 + \text{Esprit}/15$
- » **Coût:** Minerai, Mercure

E = 1		-1	+1	+1	+1%	+1	+1	+6%	+1	+1
E = 2					+2%			+13%		
E = 3					+3%			+19%		
E = 4				+2	+4%		+2	+25%		
E = 5					+5%			+29%	+2	
E = 6					+6%			+34%		
E = 7					+7%			+37%		
E = 8				+3	+8%		+3	+41%		
E = 9					+9%			+44%		
E = 10			+2		+10%	+2		+47%	+3	
E = 11					+11%			+49%		
E = 12				+4	+12%		+4	+52%		
E = 13					+13%			+54%		
E = 14					+14%			+56%		
E = 15		-2			+15%			+58%	+4	+2
E = 16				+5	+16%		+5	+60%		
E = 17					+17%			+61%		
E = 18					+18%			+63%		
E = 19					+19%			+64%		
E = 20			+3	+6	+20%	+3	+6	+66%	+5	
E = 21					+21%			+67%		
E = 22					+22%			+68%		
E = 23					+23%			+69%		
E = 24				+7	+24%		+7	+70%		
E = 25					+25%			+71%	+6	
E = 26					+26%			+72%		
E = 27					+27%			+73%		
E = 28				+8	+28%		+8	+74%		
E = 29					+29%			+75%		
E = 30		-3	+4		+30%	+4		+76%	+7	+3
E = 31					+31%					
E = 32				+9	+32%		+9	+77%		
E = 33					+33%			+78%		
E = 34					+34%					
E = 35					+35%			+79%	+8	
E = 36				+10	+36%		+10			
E = 37					+37%			+80%		
E = 38					+38%					
E = 39					+39%			+81%		
E = 40			+5	+11	+40%	+5	+11		+9	
E = 41					+41%			+82%		
E = 42					+42%					
E = 43					+43%					
E = 44				+12	+44%		+12			
E = 45		-4			+45%			+83%	+10	+4
E = 46					+46%					
E = 47					+47%					
E = 48				+13	+48%		+13			
E = 49					+49%			+84%		
E = 50			+6		+50%	+6			+11	
E = 51										
E = 52				+14			+14			
E = 53										
E = 54										
E = 55									+12	
E = 56				+15			+15			
E = 57										
E = 58										
E = 59										
E = 60		-5	+7	+16		+7	+16	+85%	+13	+5

Note: Certaines créatures ont déjà une Protection magique naturelle (N). Dans ce cas, le bonus de protection magique de l'artefact (P) augmentera la protection suivant la formule:

$$\text{Protection Totale} = N + [(100\% - N) * P]$$

Par exemple, un peloton de Golems de fer (50% de protection magique) avec un artefact octroyant +34% de protection magique, aura au final 67% de protection magique.

On ne doit pas confondre résistance magique et protection magique: 25% de résistance donne 25% de chance d'éviter l'attaque magique, alors que 25% de protection réduira les effets de l'attaque magique de 25%. Ainsi, l'effet de protection magique ci-dessus est malheureusement très mal nommé en français, puisqu'il s'agit bel et bien d'une protection, et non d'une résistance.

Niveaux des Artefacts

Pendant le processus de construction, vous aurez la possibilité de sélectionner un "type" de mini-artefact. Le type lui-même n'a pas d'impact sur les statistiques attribuées. Chacun existe en 3 niveaux, correspondant au niveau d'artisanat et au nombre d'effets associés.

Niveau	Amulette	Pendentif	Broche	Orbe
1				
2				
3				

Utilisation des artefacts

Une fois créé, le mini-artefact peut équiper une de vos **créatures de l'Académie**. Notez qu'un peloton de créatures ne peut être équipé que d'**un artefact à la fois**. La fenêtre de statistique des créatures donnera les informations à propos de l'artefact équipé, s'il y en a un. Bien sûr, vous pourrez l'enlever en cliquant sur la "fenêtre d'équipement" de la créature. Si vous ne l'enlevez pas, et que vous équipez la créature avec un autre artefact, l'ancien sera simplement remplacé. Cela poussera le joueur à réfléchir pour quelle créature il créera le mini-artefact, et à choisir la statistique à augmenter.



Puisqu'il est possible d'enlever un artefact d'une créature, vous pouvez l'utiliser comme vous le voulez sur vos différents pelotons. Cependant, vous devez être dans une ville de l'Académie avec une Forge des Arcanes construite pour pouvoir le faire. Notez que ces mini-artefacts sont transportés par le peloton de créature quand il est équipé, ou par le héros quand il n'est pas équipé. Mais il n'existe pas d'interface vous permettant de les voir en dehors de la Forge des Arcanes.

Les artefacts ne sont jamais perdus lors d'amélioration, rassemblement ou scission de pelotons de créatures. Quand vous rassemblez 2 pelotons ayant tout deux un artefact équipé, un seul est pris par le peloton résultant. L'autre se retrouve dans l'escarcelle du héros, et est disponible pour équiper un autre peloton. Lorsqu'un peloton est tué ou renvoyé, par contre, son mini-artefact est perdu.

Enfin, si les mini-artefacts peuvent être créés pour un coût donné, ils peuvent aussi être démantelés. Les composants seront extraits et vous le coût de construction sera ajouté à vos ressources. Par exemple, quand votre héros gagne un niveau et que vous voulez améliorer votre mini-artefact en lui ajoutant un effet, vous pouvez le démanteler pour le

reconstruire.

Stratégies

Omniscience des Arcanes

Omniscience des Arcanes est l'une des véritables capacités "absolues". La voie vers cette capacité est plutôt aisée, nécessitant des compétences utiles comme Apprentissage, et surtout apporte finalement un double bonus: votre héros apprend tout les sorts, et est capable de tous les lancer au niveau Avancé, même sans posséder les compétences magiques associées. Cela signifie économiser les passages de niveau nécessaires aux magies de la Lumière, de la Destruction et des Ténèbres, mais profiter tout de même de leurs effets. Bien sûr, ils ne seront pas accompagnés de leurs capacités respectives. De plus, en raison du temps important avant d'apprendre les capacités absolues, construire la Librairie est fortement recommandé si un sort comme Forces Fantomatiques ou Grâce de Puissance ne pointe pas son nez.

