

CYBERPUNK RED



GUIDE DE DAERIC SYLAR SUR

Eyflines
Online

Crée par James Hutt
Pour le compte de la société R. Talsorian Games
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D
Version non Relu et corrigée

SOMMAIRE :

Introduction	page 3
Carte Elfeline Online légendée	page 4
Méthode de leveling de Daeric	page 5
A. Elfhold (Ville)	page 5
B. La pointe du héros	page 5
C. Le Col de la Montagne Noire (Donjon)	page 5
D. Le Palais d'Automne (Ville)	page 5
E. La Vieille Pointe du Héros (Donjon)	page 6
F. La Veine vide (Donjon)	page 6
G. La crique des gouttes (donjon)	page 6
H. Le Port aux Trésors (Village)	page 6
I. Le Caveau des profondeurs (Donjon)	page 6
J. Point de non-retour (Village)	page 7
K. Premier rempart (Donjon)	page 7
L. La Passe brûlée (Donjon)	page 7
M. Vallée des Cendres (Donjon)	page 7
N. Le Bosquet calciné (donjon)	page 8
O. La Grotte des chuchotements (donjon)	page 8
P. La Grotte pourrie (donjon)	page 9
Q. Temple du Slime (Donjon)	page 9
R. Les cavernes des lames de feu (Donjon)	page 9
S. L'Autel du feu (donjon)	page 9
T. Le Port délaissé (Village)	page 10
U. Le Marais des Ombres (Donjon)	page 10
V. Le Viel arbre tordu (Raid)	page 10
W. Le Palais Inondé (Raid)	page 11
X. La fosse aux dragons (Raid)	page 11
Y. La Tour du Sorcier (Raid)	page 12
Z. LE cœur du Miasme (Raid)	page 13
Les monstres d'Elfeline Online	page 15
Ours-Loup	page 15
Tête maudite	page 16
Draglin	page 16
Dragon	page 17
Golem	page 18
Gremlin	page 19
Esprit agité	page 19
Slime	page 20
Zazzole	page 20
Carte Elfeline Online non légendée	page 21

NOTE :

Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Elia "legba" Dumas**

Ce document est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr> . Il s'agit d'un document DLC de R. Talsorian Games pour le jeu de rôle Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site où il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :

<https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2021/11/RTG-CPR-ELO3DaericsGuide.pdf>

INTRODUCTION

BONJOUR, JE SUIS DAERIC SYLAR, ET BIENVENUE DANS MON GUIDE DE LEVELING. JE JOUE À ELO DEPUIS LE LANCEMENT DU JEU ET JE L'APPRÉCIE ENCORE PLUS MAINTENANT QUE C'EST MON TRAVAIL À PLEIN TEMPS. JE DIRIGE {NATURE'S _ THORNS} SUR LE SERVEUR NIGHT CITY. NOUS AVONS FAIT LE CŒUR DU MIASME EN MOINS DE DEUX HEURES ET NOUS AVONS LES ÉPAULIÈRES POUR LE PROUVER. JE LES PORTE MÊME SUR MES SETS COSMÉTIQUES.

SI VOUS DÉCOUVREZ LES TERRES DES ELFES POUR LA PREMIÈRE FOIS, VOUS VOUDREZ PROBABLEMENT PRENDRE VOTRE TEMPS POUR FAIRE PASSER VOTRE ELFE AU RANG 10. CE GUIDE N'A PAS POUR BUT D'ATTEINDRE LE RANG 10 AUSSI VITE QUE POSSIBLE. LA PLUPART DES GENS QUI VEULENT CELA ACHÈTERONT LEUR COMPTE DE TOUTE FAÇON. NE VOUS OCCUPEZ PAS DE CES GONKS. VOUS SEREZ TOUJOURS CAPABLE DE DÉTERMINER QUI A ACHETÉ SON ELFE PAR LA FACILITÉ AVEC LAQUELLE IL EST POSSIBLE DE LE TUER EN PVP. PUISQUE LE BUTIN DES PREMIERS DONJONS EST TOUJOURS PERTINENT MÊME AU RANG 10, VOUS SEREZ PROBABLEMENT MIEUX ÉQUIPÉ QU'EUX DE TOUTE FAÇON. AVEC CE GUIDE, VOUS SEREZ EN MESURE D'EXPÉRIMENTER TOUT CE QU'ELO A À OFFRIR... ET VOUS NE PERDREZ PAS VOTRE TEMPS À FAIRE DU FARMING POUR LE BUTIN DES DONJONS QUE VOUS AVEZ RATÉ EN MONTANT DE NIVEAU AU RANG 10. ET VOUS ? VOTRE ELFE SERA PARÉ DU MEILLEUR ÉQUIPEMENT DE PRÉ-RAID.

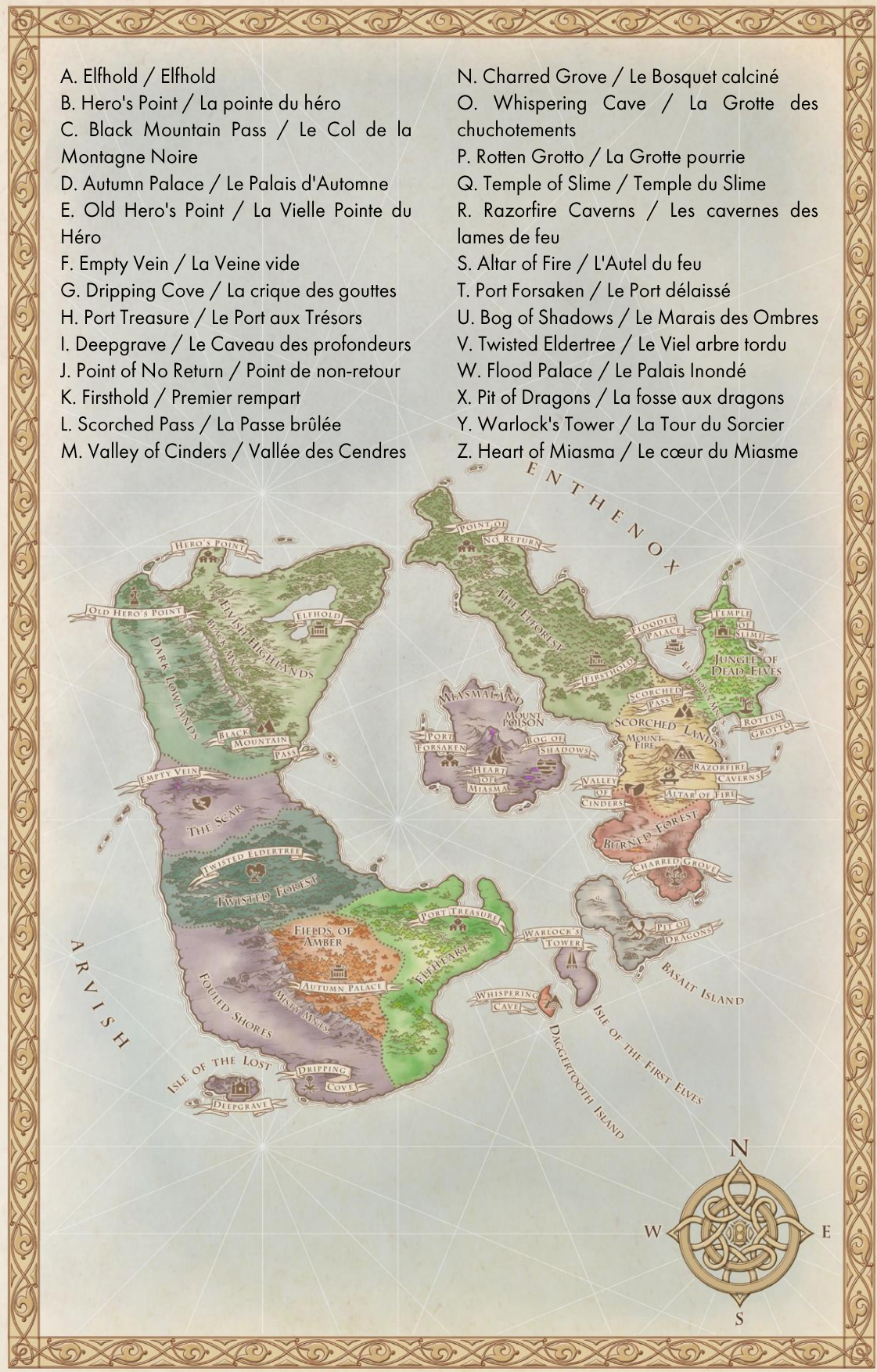
MAIS POUR MOI, LE BUTIN LE PLUS PRÉCIEUX QUE J'AI ACQUIS SUR ELO EST L'AMOUR. LA RÉDACTION DE CE GUIDE A ÉTÉ UN VOYAGE EN SOI POUR MOI, QUI A COMMENCÉ AVEC MON LICENCIEMENT. CELA N'AURAIT PAS ÉTÉ POSSIBLE SANS LE SOUTIEN AFFECTUEUX DE MA PETITE AMIE, MORLISSA EVERSOU. JE REMERCIE ÉGALEMENT MA VOISINE SUSAN MILLER QUI M'A ÉNORMÉMENT AIDÉ POUR LA RELECTURE ET LA MISE EN PAGE. JE N'AURAIS VRAIMENT PAS PU LE FAIRE SANS VOUS DEUX.

ALORS, ACCROCHEZ BIEN VOTRE RUSHSH REVOLUTION, CAR NOUS SOMMES SUR LE POINT DE FAIRE UN VOYAGE DES HAUTS-PLATEAUX DES TERRES ELFIQUES AU MONT POISON, EN COMBATTANT TOUS LES MONSTRES ET EN NETTOYANT TOUS LES DONJONS EN CHEMIN !

- DAERIC SKYLAR

- A. Elfhold / Elfhold
- B. Hero's Point / La pointe du héros
- C. Black Mountain Pass / Le Col de la Montagne Noire
- D. Autumn Palace / Le Palais d'Automne
- E. Old Hero's Point / La Vieille Pointe du Héro
- F. Empty Vein / La Veine vide
- G. Dripping Cove / La crique des gouttes
- H. Port Treasure / Le Port aux Trésors
- I. Deepgrave / Le Caveau des profondeurs
- J. Point of No Return / Point de non-retour
- K. Firsthold / Premier rempart
- L. Scorched Pass / La Passe brûlée
- M. Valley of Cinders / Vallée des Cendres

- N. Charred Grove / Le Bosquet calciné
- O. Whispering Cave / La Grotte des chuchotements
- P. Rotten Grotto / La Grotte pourrie
- Q. Temple of Slime / Temple du Slime
- R. Razorfire Caverns / Les cavernes des lames de feu
- S. Altar of Fire / L'Autel du feu
- T. Port Forsaken / Le Port délaissé
- U. Bog of Shadows / Le Marais des Ombres
- V. Twisted Eldertree / Le Viel arbre tordu
- W. Flood Palace / Le Palais Inondé
- X. Pit of Dragons / La fosse aux dragons
- Y. Warlock's Tower / La Tour du Sorcier
- Z. Heart of Miasma / Le cœur du Miasme



MÉTHODE DE LEVELING DE DAERIC

En suivant cette méthode, je vous promets que vous serez en mesure d'élever votre elfe au rang 10 en vingt-six étapes faciles, en commençant par le point A (Elfhold) et en terminant par le point Z (Le cœur du miasme).

Si vous avez des questions, visitez ma page Web, {Nature's_Thorns_HQ}. Vous y trouverez des vidéos de tutoriels détaillées sur la création des elfes, les stratégies d'exploration des donjons et les tactiques de combat des monstres.

Lien : {Nature's_Thorns_HQ}

Bonne chance, nouvel elfe ! J'ai hâte de te voir sur Elfines Online !

A. ELFHOLD [VILLE]

La puissante ville des elfes "Elfhold" est située sur les rives du lac Arvish, dans les hautes terres elfiques.

Vous apparaîtrez juste à l'extérieur d'Elfhold en tant que jeune elfe. Faites la quête du tutoriel, mais interrompez-la à l'endroit où vous entrez dans le Miasme. Des gens campent constamment dans cette zone pour tuer les nouveaux joueurs, alors allez plutôt jusqu'à la pointe du héro.

B. LA POINTE DU HÉRO

Le village de la Pointe du Héro, fondé par les survivants de la tragédie de la Vieille Pointe du Héro.

Vous n'avez pas le niveau requis pour ces quêtes pour le moment, mais les monstres devraient être farmables même au rang 0. Tuez-les jusqu'à ce que vous atteigniez le rang 1, obtenez une armure utilisable grâce à la quête Renforcement de la Pointe du Héro, puis rendez-vous au col de la Montagne Noire.

C. LE COL DE LA MONTAGNE NOIRE [DONJON]

Un étroit passage montagneux à travers les Montagnes noires, envahi par les monstres et fermé au trafic commercial.

Vous vous souvenez que les joueurs essayaient de vous tuer à l'extérieur d'Elfhold ? Le col de la Montagne Noire est pire, et il n'est pas optionnel. Heureusement, vous n'avez pas besoin de tuer tous les monstres du donjon pour atteindre l'autre côté. Seuls 2 packs d'ennemis sont nécessaires, et un boss, le Gremlin enragé, un Gremlin d'élite qui a toujours la capacité de Rage de Sang active. Vous pouvez éviter les autres en vous déplaçant furtivement. Les soirs de semaine sont le meilleur moment pour tenter votre premier franchissement du col de la Montagne Noire sans interruption.

D. LE PALAIS D'AUTOMNE [VILLE]

La capitale ternie de la civilisation elfique, assaillie de tous côtés par le miasme, n'est plus qu'une infime partie de sa gloire passée.

Une fois que vous avez passé le col de la Montagne Noire, il peut être tentant de se détendre immédiatement et de profiter des quêtes dans les Basses Terres sombres. Vous devrez d'abord traverser la Cicatrice et la Forêt Tordue pour atteindre le Palais d'Automne, la plus grande ville et le hub des joueurs dans les Terres des Elfes. Rejoindre une lignée d'Elfes pour débutants est une bonne idée à ce stade. Atteignez au moins le rang 2 dans les Basses Terres sombres avant de retourner à la Vieille Pointe des Héro pour votre première véritable expérience de donjon.

E. LA VIELLE POINTE DU HÉRO (DONJON)

Des ruines effondrées autour d'une statue dorée à la gloire du grands héro. Autrefois une lueur d'espoir, aujourd'hui un repaire de monstres.

Vous aurez besoin d'un groupe d'au moins 3 personnes pour vous attaquer à la Vieille Pointe du Héro. N'écoutez pas les autres guides qui vous disent de sauter cette étape ; vous devez terminer la Vieille Pointe du Héro. Pour vider complètement le donjon, vous devrez battre les 3 boss, et rapporter les gemmes qu'ils laissent tomber à la statue d'or au milieu de la ville. Ensuite, vous devrez battre le dernier boss, l'Ombre de la douleur, un esprit sans repos disposant de 70 Points de Vie. Le Charme de l'Ombre vous cache sur la carte des objets, ce qui vous sauvera la vie des Pkers (Players Killer) lors de votre montée en niveau en solo plus tard. Faites-moi confiance.

F. LA VEINE VIDE (DONJON)

Une fissure déchirée par la magie du sorcier, d'où la bile miasmatique et les monstres s'écoulent dans la Cicatrice.

Une fois que vous avez atteint le rang 3 dans la Cicatrice et obtenu votre titre, vous êtes prêt à vous attaquer à la Veine vide, le premier donjon souterrain d'ELO. Ces types de donjons ont tous un énorme problème : ils créent un point d'étranglement à l'entrée qui attire les PKers. Si c'est un week-end, essayez d'emmener avec vous un joueur de votre lignée d'Elfe bien classé pour vous défendre. La veine vide est un donjon linéaire basé sur une histoire, où vous suivez un fantôme qui vous explique l'histoire de la cicatrice et de sa création. Après avoir battu le Golem du Miasme, un Golem de couleur violette, le défi final est une section chronométrée, où vous devez vous échapper du donjon alors qu'il s'écroule autour de vous, tout en étant constamment attaqué par les Zazzoles. Les Boucliers d'écorce voudront parcourir ce donjon jusqu'à ce qu'ils obtiennent un cœur de Golem, un bouclier à deux mains avec 15 Points de vie qui se régénère hors combat.

G. LA CRIQUE DES GOUTTES (DONJON)

Avant d'être corrompue, la crique était responsable de 70% de la production d'herbes sacrées. Maintenant, elle ne produit que des monstres et la mort.

Un autre donjon de niveau 3. La crique est extrêmement populaire car c'est le moyen le plus efficace de récolter des herbes sacrées dans ELO. Il est facile de trouver un groupe, mais la compétition pour les spawns des Gremlin Jardiniers peut rapidement se transformer en PVP. Le boss final, L'enfant du Slime est un Slime d'élite (qui convoque deux Slime d'élite lorsqu'il est tué) laisse tomber du Slime élémentaire, que vous voudrez économiser pour parcourir la Grotte pourrie plus tard. Gardez également un œil sur L'arc baveux d'émeraude, provenant de l'Enfant du Slime. Il tire une quantité infinie de slime à la place des flèches (mais pas des flèches empoisonnées), ce qui vous permettra d'économiser votre or pour de gros achats !

H. LE PORT AUX TRÉSORS (VILLAGE)

Un port de malheur converti en centre de commerce par nécessité. Sa réputation d'origine perdue juste sous la surface.

Le Port aux Trésors est le deuxième hub le plus populaire auprès des joueurs sur ELO. Il faut être de rang 4 pour monter à bord des navires, à partir duquel le jeu s'ouvre vraiment et vous avez plusieurs options pour monter en niveau. De nombreuses lignées d'elfes qui n'ont pas les moyens de se loger dans le Palais d'Automne ont leur siège ici. Comme il s'agit d'un lieu central pour le transport, il est courant de se rassembler ici avant de se rendre à un raid.

I. LE CAVEAU DES PROFONDEURS (DONJON)

Un lieu de sépulture autrefois sacré pour les elfes les plus vénérés qui souffrent désormais éternellement de son infestation monstrueuse.

Un donjon de rang 4, mais que beaucoup de joueurs sautent entièrement, car il est long et son

meilleur butin, les gants de doigts fantômes, qui donnent +2 à Crochetage de serrure/Pickpocket, ne sont utiles qu'aux Main vives (qui ne sont pas si courants que ça). Personnellement, je joue à ce jeu pour m'amuser, contrairement à certaines personnes, et j'adore le Caveau des profondeurs. Sa disposition sinueuse vous donne l'impression d'explorer un labyrinthe, et le fait qu'il change de disposition tous les mois lui donne une certaine fraîcheur. Le boss final, qui est le fantôme d'Amberina, un esprit d'élite agité possédant 70 PV, qui est le grand amour du Héros dans le jeu original, est également super cool.

J. POINT DE NON-RETOUR (VILLAGE)

La seule colonie elfique restante sur Enthénox, une ville frontière sauvage et agitée dirigée par des aventuriers, pour des aventuriers.

Une fois qu'ils ont accès au réseau de transport par bateau à Port aux Trésors, la plupart des joueurs sont trop impatients de se rendre à Enthénox et meurent souvent juste à l'extérieur de la ville, soit à cause des monstres dont la difficulté est démesurée, soit à cause d'autres joueurs (Il est temps de vous équiper du Charme de l'Ombre, choom). Je vous recommande d'atteindre le niveau 5 dans le Caveau des profondeurs avant de faire le voyage. Les têtes maudites d'élite et les Ours-loups dans la forêt elfique ne sont que le début du niveau de difficulté que vous allez apprendre à aimer.

K. PREMIER REMPART (DONJON)

L'ancienne capitale des Elflands, fondée à l'origine par les premiers elfes, aujourd'hui envahie par les monstres. Peu de ceux qui cherchent à libérer les trésors restants en reviennent.

Premier rempart est le premier donjon d'Enthénox, et l'un des plus difficiles du jeu, surtout si l'on considère que vous pouvez y entrer dès le niveau 5. Dans ce donjon, vous devrez chasser des Zazzoques d'élite gardés par des Gremlins et des Ours-loups dans les rues de Premier rempart, à la recherche de celui qui détient la clé du Trésor. Ensuite, vous devrez vaincre le Golem du Trésor,

un Golem qui invoque deux Têtes Maudites à mid-life (à la moitié de leur santé). Une de ces têtes doit être tuée pour que le boss soit tuable, mais il est impossible de dire laquelle. Morlissa et moi avons dû farmer ce donjon pendant des semaines pour obtenir son Poignard empoisonné, une dague avec une couche de poison permanent.

L. LA PASSE BRÛLÉE (DONJON)

Un sentier de chasse creusé dans les montagnes de la Couronne des Elfes par les premiers elfes, maintenant rendu presque impraticable par le slime et les cendres.

La Passe brûlée est un donjon de niveau 5 qui relie les Terres brûlées à la Jungle des elfes morts. Comme le col de la Montagne Noire, c'est un haut lieu de PVP. Sauf que la passe brûlée est bien pire. Pendant les heures de pointe, attendez-vous à ce qu'il soit fermé par une ligne d'elfe entièrement tournée vers le PVP. Cela signifie non seulement que l'accès à la Jungle est bloqué, mais aussi que si vous êtes de l'autre côté, vous ne pourrez probablement pas vous échapper de la Jungle des Elfes Morts sans payer la lignée d'elfe de la passe, si tant est qu'elle accepte de percevoir des droits de péages. J'ai perdu le compte du nombre de fois où {Nature's_Thorns} a dû annuler un raid parce qu'un elfe crucial était "passlocké". On demande constamment à Segotari de remédier à cette situation dans les interviews, au point que les développeurs répètent toujours la même réponse : "Le PVP est un élément essentiel de l'expérience des joueurs d'ELO et la Passe brûlée est destinée à faciliter le PVP dans le monde émergent". En bref, ne vous déconnectez pas dans la Jungle des Elfes morts avant la nuit du raid ou un jeudi.

M. VALLÉE DES CENDRES (DONJON)

Le point le plus au Sud des Terres brûlées, où les rivières de lave miasmatique se jettent dans les ténèbres sous la forme d'une gigantesque chute de lave.

La vallée des cendres est réputée pour ses taux de chute élevés. C'est un donjon de niveau 6, dont la

particularité est qu'à chaque fois que vous le parcourez, le boss final derrière la coulée de lave est choisi au hasard dans une liste de 10 propositions, toutes avec leurs propres tables de loot. En pratique, cela signifie que si vous recherchez un butin spécifique, vous avez une chance sur dix que le boss que vous souhaitiez voir apparaître s'y trouve, et vous devez alors avoir de la chance. Le pire, c'est qu'il n'est pas rare que les joueurs partent en découvrant que le boss final n'est pas celui qu'ils voulaient, au lieu de contribuer à son élimination. Ne soyez pas ce genre d'elfe.

N. LE BOSQUET CALCINÉ (DONJON)

Les restes calcinés de l'ancien et fier arbre d'Enthénox, dont l'incendie criminel a condamné le continent, maintenant infesté de monstres.

Le Bosquet sacré est un donjon de niveau 6 que la plupart des elfes ne peuvent franchir qu'une seule fois, car il faut parler à l'Esprit d'Enthénox après avoir battu le boss final pour entrer dans le Viel Arbre tordu. Le donjon est linéaire et scénarisé comme celui de la Veine vide, sauf que vous suivez l'Esprit d'Enthénox tout au long du donjon, et que vous le combattez à deux reprises alors qu'il devient fou de douleur en revivant sa brûlure causée par le Sorcier.

Ces combats de boss se font contre un Esprit agité d'élite avec 60 Points de Vie qui attrape les cibles touchées par son attaque Hurlement spectral Mortel en Feu (*dont les dégâts de feu sont décrits page 180 du livre de règles de Cyberpunk RED*) et sont le point culminant du donjon. Malheureusement, le reste du donjon n'est rien d'autre que des vagues de Draglins et de Draglins d'élite, peut-être les monstres les plus ennuyeux d'ELO en raison de leur mécanique de mort explosive. Si vous cherchez l'épée d'Enthénox, l'épée longue qui enflamme mortellement la cible (*dont les dégâts de feu sont décrits page 180 du livre de règles de Cyberpunk RED*) lorsqu'elle inflige une blessure critique, je vous souhaite bonne chance, car personne ne voudra vous accompagner. Même moi, je n'ai pas cette épée.

O. LA GROTTA DES CHUCHOTEMENTS (DONJON).

Une grotte cachée, sacrée pour les premiers elfes, où ils ont consigné leur histoire orale dans des chuchotements qui résonnent à l'infini.

Un donjon de niveau 7 ajouté lors de la première campagne de publicité de Continental Brands. Son butin le plus remarquable est l'orbe chuchotant, un don garanti par les êtres chuchotants. Une fois toutes les cinq minutes, l'orbe vous permet de déterminer la position du joueur le plus proche en dehors de votre Lignée d'Elfe qui ne porte pas de Charme de l'Ombre. Il va sans dire que cet objet est indispensable pour un PVP sérieux. Les Chuchoteurs sont huit têtes maudites d'élite, chacune avec une rune différente sur le front (étoile, cercle, diamant, triangle, lune, carré, croix, crâne). Pour battre le boss, chaque tête doit être tuée dans un ordre spécifique, qui change à chaque fois que Continental Brands réédite les Herbes sacrées en croquettes. Le nouveau code est imprimé à l'intérieur de chaque sac, au fond, et est spécifique au serveur auquel le lot était destiné à l'origine.

Il n'est pas toujours facile de trouver ces informations dans le puit de données. En raison de complications, un serveur peut rester des semaines sans avoir accès à cet outil indispensable pour le PVP. Les codes changent dès qu'une nouvelle promotion est annoncée, et les retards d'expédition sont fréquents. Des lots entiers sont arrivés avec des codes illisibles à cause de la graisse des sacs. Une fois, les codes de Night City ont été échangés avec ceux de Tokyo et il a fallu attendre deux mois avant qu'un Nomade des mers ne puisse fournir les codes à la communauté.

En résumé, lorsque vous atteindrez le niveau 7, n'attendez pas pour faire ce donjon, ou vous le regretterez.

P. LA GROTTÉ POURRIE (DONJON)

Une grotte creusée par les premiers elfes à des fins agricoles, où ils ont d'abord cultivé les herbes sacrées, avant de répandre tragiquement du Slime semi-animée sur les Terres Elfiques.

Un donjon de niveau 7 qui est très rarement parcouru en raison de sa proximité avec la Passe brûlée, et parce qu'il nécessite un Slime élémentaire (abandonné dans la Crique des gouttes) à chaque fois que vous voulez y entrer. C'est dommage, car j'adore ce donjon. J'aime les bruits satisfaisants que font les slimes quand vous les tuez et la façon dont ils résonnent sur les murs de la grotte. C'est juste malheureux que vous soyez toujours prêt d'un orbe chuchotant et que vous soyez à deux doigts de vous retrouver au milieu des PKers les plus chauds que vous ayez jamais vus quand vous le faites. Au minimum, faites-le une fois pour obtenir la clé du Temple du Slime, et gardez le curseur SFX au maximum, puis revenez en douce tard dans la nuit pour le farmer correctement.

Q. TEMPLE DU SLIME (DONJON)

Le grand temple d'Enthénos, chef vénéré des premiers elfes, maintenant imbibé de Slime visqueux qui suinte de ses salles dans la Jungle des elfes morts.

Le Temple du Slime est un donjon de niveau 8 divisé en trois ailes, qui doivent toutes être terminées successivement à chaque fois que vous le parcourez. Avec une durée totale de 6 heures, c'est de loin le donjon le plus long du jeu. Lorsqu'un joueur entre dans le Temple du Slime (qui nécessite la clé de la Grotte pourrie), la porte se verrouille derrière lui et son personnage a son respawn bloqué dans l'antichambre. Ce n'est qu'en terminant la troisième aile du donjon qu'un personnage peut quitter le temple.

Il y a fort à parier que les elfes se retrouvent coincés ici. Selon les développeurs, il s'agit d'une "conception intentionnelle du jeu". Je ne suis pas un concepteur de jeux, mais en pratique, c'est assez stupide. Cela conduit juste à ce que beaucoup de gens se regroupent dans l'antichambre en essayant constamment d'en

sortir... et quand le PVP éclate parmi les prisonniers du temple, il n'y a aucune échappatoire.

R. LES CAVERNES DES LAMES DE FEU (DONJON)

Une caverne chaude et étouffante, criblée de pièges, qui garde l'entrée d'un mal plus profond.

Les cavernes des lames de feu est un donjon de niveau 8 situé dans le Mont de feu. Son agencement est plein de chemins tortueux et de tunnels qui ne mènent nulle part. Tout elfe expérimenté connaîtra la route la plus rapide et la plus sûre pour traverser le donjon, qui mène directement à l'entrée de l'Autel du feu, mais les néophytes s'y perdent parfois. Les boss des cavernes des lames de feu sont programmés de manière à n'apparaître que lorsque vous vous retrouvez dans l'une des impasses de la caverne. La cape des Crocs d'Ombre (la préférée de Morlissa) est "dropée" ici, une cape qui peut vous permettre de vous élancer sans action une fois toutes les 24 heures. Vous ferez souvent ce donjon juste pour accéder à l'Autel du feu.

S. L'AUTEL DU FEU (DONJON)

Un laboratoire secret abandonné par le Sorcier, caché au cœur du Mont de feu, qui regorge de secrets gardés par des expériences ratées.

Un donjon de niveau 9, et l'ancien donjon de pré-raid avant la sortie des Terres du miasme. Accessible en ouvrant la porte secrète située au fond des cavernes de des lames de feu, l'Autel du feu reste le meilleur endroit pour s'équiper correctement pour les raids de fin de partie. Pourquoi ? Parce que les objets du Marais des Ombres sont destinés à compléter le butin de l'Autel du Feu, et non à le remplacer. L'épée d'Arvish, une épée longue qui vous immunise contre le feu lorsqu'elle est brandie, et le cœur du Mont du Feu, un bouclier qui se transforme en pistolet lourd à une main tirant des munitions incendiaires et peut être utilisé avec votre compétence de "Tir à l'arc", qui se recharge et retrouve toute sa puissance lorsqu'il est plongé

dans la lave ou le magma, sont des objets remarquables, mais il y en a beaucoup d'autres.

T. LE PORT DÉLAISSÉ (VILLAGE)

Un port construit à la hâte par de courageux aventuriers pour servir de dernier point de rassemblement contre les forces du mal.

Au niveau 9, en supposant que vous ayez acheté l'extension des Terres du miasme, vous aurez alors accès à une nouvelle embarcation au Port aux trésors qui vous mènera au Port abandonné. Il s'agit de la dernière ville du jeu, mais elle est presque toujours totalement déserte car il ne s'agit pas d'un point de rencontre majeur comme le Port aux Trésors ou d'une immense ville où vous pouvez traîner avec votre lignée d'Elfes comme le Palais d'Automne. Vous passerez par ici pour des quêtes et pour accéder au contenu de l'extension sur le reste des Terres du miasme, mais probablement pas plus que cela.

U. LE MARAIS DES OMBRES (DONJON)

Au milieu des éruptions de miasme et des sables mouvants tourbillonnants, se trouvent les premières victimes du Sorcier, piégées à jamais dans l'instant de leur mort.

Un donjon de niveau 9 et le nouveau donjon de pré-raïd après l'extension des Terres du Miasme. La majeure partie du butin est surpuissante, conçue pour forcer les lignées d'elfes les moins organisées à passer par la Fosse aux Dragons et à rejoindre le nouveau contenu de raid de la Tour du Sorcier et du Cœur du Miasme. Lors de sa sortie, la communauté a d'abord détesté cet endroit, le qualifiant de "énième donjon d'escorte de fantômes", mais elle a changé d'avis après la sortie de la Tour du Sorcier, dont la difficulté s'est considérablement accrue. Si vous êtes un tank, vous voudrez obtenir la cuirasse d'ombre ici, une armure complète qui se restaure instantanément son pouvoir d'arrêt lorsque le porteur subi une blessure critique. Les quêtes lancées par les fantômes vous mèneront aux raids du Vieil arbre tordu et du Palais inondé, alors n'oubliez pas de les prendre. Après avoir terminé, vous pourrez

accéder à une zone secrète dans une crypte sous la fosse de sable mouvant au début du donjon, avec Zarzamel le maudit, un dragon d'élite qui laisse tomber l'Anneau de l'humanité des dragons. Il a été ajouté dans l'extension des Terres du Miasme pour rendre le Raid de la Fosse aux Dragons plus facile.

V. LE VIEL ARBRE TORDU (RAID)

Courbé mais intact, vous devez défendre le dernier Arbre des Terres Elfiques pour épargner à Arvish le destin d'Enthenox.

Une fois que vous avez atteint le niveau 10, le contenu des raids de fin de jeu s'ouvre à vous. La plupart des elfes ne sont pas prêts à se lancer dès qu'ils atteignent le niveau 10. Vous, bien sûr, n'êtes pas la plupart des elfes, ayant suivi mon guide de montée en niveau. Vous avez déjà accès au Vieil Arbre Tordu, après avoir terminé le Bosquet Calciné.

Une fois que vous avez rassemblé 6 autres membres de votre Lignée d'Elfe, parlez à Selina, la gardienne des arbres pour commencer le siège.

Lorsque le raid commence, des hordes de monstres vont apparaître et se ruer sur la base de l'arbre. Éliminez-les et deux groupes de monstres d'élite apparaîtront, l'un en haut de l'arbre géant, l'autre en bas de l'arbre. Vous devrez diviser votre groupe et combattre les deux en même temps. Le Raid ne s'arrête pas là. Une fois qu'un groupe de monstres d'élite a été tué, deux dragons survolent le Vieil Arbre et déposent à chaque extrémité de l'arbre un boss aléatoire de la Vallée des Cendres. Il est exaspérant de constater que lorsqu'ils sont tués ici, ils ne laissent aucun loot. Une fois les deux boss tués, les dragons d'élite Chedul Miasme de feu et Narvix Miasme de gel atterrissent en haut et en bas du Vieil Arbre. Les dragons doivent être combattus séparément. Lorsque le premier dragon est tué, l'arme qui a été utilisée pour porter le coup fatal se met à briller. À 1 Point de Vie, le dragon restant est immunisé contre tous les dégâts, sauf ceux causés par cette arme lumineuse. Si vous êtes ce joueur, vous

devez vous précipiter à l'autre bout du Vieil Arbre, ou la destruction qui en résultera sera entièrement de votre faute.

Le butin le plus précieux de ce raid est le très convoité Arc noir écarlate, le seul arc à 2 ROF du jeu. S'il tombe, attendez-vous à ce qu'une discussion sur le butin éclate.

W. LE PALAIS INONDÉ (RAID)

La merveille des premiers Elfes, qui a coulé au fond de la mer. Le slime règne maintenant sur son trône... et n'est plus seulement partiellement animé, puisqu'il a pris des elfes noyés comme hôtes. Cette infestation ne doit pas se répandre.

C'est le raid le plus court du jeu, il ne dure que deux heures. Deux heures de stress et de sueur qui peuvent finalement ne servir à rien. C'est le raid qui brise les Lignées d'Elfes de raid débutantes en les faisant tomber à genoux.

Tout d'abord, il n'est même pas disponible tout le temps. Le raid ne peut être effectué que lorsque l'entrée du Palais inondé est hors de l'eau, à ce moment-là, un bateau spécial devient disponible au Port aux Trésors. Un seul bateau est disponible par jour. Personne n'a réussi à comprendre ce qui le déclenche, mais tant qu'il est disponible, la première Lignée d'Elfe qui inscrit 7 participants auprès du capitaine Ravish aux oreilles pointues est rapidement téléportée sur le bateau en partance pour l'enfer.

Une fois le bateau arrivé, une minuterie de trois heures se déclenche, un message est envoyé à l'ensemble du serveur et l'enregistrement commence. C'est vrai, dans ce raid, non seulement vous êtes chronométré, mais vous avez aussi un public. N'importe qui sur le serveur peut regarder le raid en direct dans n'importe quelle taverne.

En deux heures, votre équipe de 7 membres doit vaincre 4 boss générés aléatoirement avec les capacités d'un Slime d'élite, cachés dans des endroits générés aléatoirement à l'intérieur du palais labyrinthique et acquérir leurs orbes, puis

les amener dans la salle du trône, et invoquer le boss final, la Mère du Slime, un Slime d'élite avec 70 Points de Vie, qui invoque un Enfant de Slime (*voir La Crique des Gouttes*) à 75% de Santé, et deux à 50% de Santé, tous les trois explosant comme des Draglins quand ils meurent.

Vous vous souvenez que tous ces efforts peuvent ne servir à rien ? C'est parce qu'aucun des boss du Palais Inondé ne laisse de loot. Tout le loot reçu provient du coffre de la pièce qui s'ouvre après la mort de la Mère de Slime... et si le temps s'écoule avant, le palais coule, vous n'obtenez rien... et êtes téléporté honteusement dans l'antichambre du Temple du Slime. Une fois que votre Lignée d'Elfe de raid est humiliée publiquement comme ça... devient gluante... il est difficile de recruter. Pensez à payer les 20eb pour faire changer le nom de votre Lignée d'Elfe.

X. LA FOSSE AUX DRAGONS (RAID)

Trahis par le Sorcier, les dragons de la fosse blâment tous les elfes pour les actions d'un seul. Nous devons gagner leur pardon par un combat rituel.

On accède à la Fosse aux Dragons par un bateau au Port aux Trésors qui nécessite qu'au moins un membre de votre Ligné d'Elfe ait terminé le Raid du Vieil Arbre Tordu pour être affrété.

Le raid est divisé en trois rounds séparés par des cutscenes. Chaque round du combat rituel est unique, et doit être accompli dans l'ordre et en une seule tentative, ou le raid est raté et ne peut être retenté par aucun membre de votre Ligné d'Elfe pendant une semaine.

Au premier tour, deux joueurs seront choisis au hasard dans votre groupe pour affronter le dragon d'élite Karvox le sage. S'ils réussissent, ces elfes peuvent se féliciter et aller se faire un sandwich, car on n'aura pas besoin d'eux pour le reste du raid. Dans {Nature's_Thorns}, nous confions aux elfes du premier tour le rôle de commentateurs du tournoi pour le reste du raid. Cela permet de garder le moral et c'est très amusant.

Au deuxième tour, les dragons choisissent quatre des elfes restants pour combattre le boss le plus difficile du raid, Vexrom l'Ancien, un dragon d'élite avec 120 Points de Vie.

Ce combat est beaucoup plus facile si votre tank a l'épée d'Arvish, mais ce n'est pas aussi indispensable que ce que les internautes semblent penser.

Dans le dernier round, l'elfe qui n'a pas encore eu l'occasion de se battre est opposé au dragon arriviste Wolvar l'effronté, qui interrompt sa mère au moment où elle s'apprête à pardonner à toute la race elfique, exigeant un combat singulier. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un dragon d'élite, ce n'est pas facile et un faux pas peut être synonyme de désastre, surtout si le dernier elfe de votre raid est un joueur moins expérimenté ou a un build moins optimisé pour le combat.

Comme dans le Palais inondé, tout le butin de la Fosse aux dragons est conservé jusqu'à la fin du round final, ce qui donne à ce combat en 1 contre 1 des enjeux importants.

Après avoir écouté les commentaires des joueurs, les développeurs ont introduit l'Anneau du Dragon dans l'extension des Terres du Miame. Il permet à un elfe doté de l'anneau d'intervenir pendant la scène de combat contre Wolvar l'effronté à la place du dernier elfe du groupe. Personnellement, je n'aime pas ce changement. Je pense que c'était plus excitant avec l'ancienne méthode et ma Lignée d'Elfe a toujours été d'accord avec ça, même si nous perdions une semaine.

La bénédiction de Wolvar est un collier fantastique qui tombe d'ici. Il permet à un elfe de manier une Grande Hache dans une seule main. Les armures et les casques en écailles de dragon sont également des pièces de loot très importantes de ce raid. Ce sont des armures en cuir avec une protection d'armure de 10. Vous en aurez besoin dans la Tour du Sorcier !

Y. LA TOUR DU SORCIER (RAID)

Le siège du mal sur les Terres des Elfes doit être renversé. Seuls les elfes les plus courageux seront à la hauteur de cette tâche que même le Héros n'a pas pu accomplir.

La Tour du sorcier est une épreuve difficile. Sans 7 elfes compétents et équipés du bon matériel, la victoire est impossible. Dans le parcours d'une lignée d'Elfe de raid, c'est là que la progression devient lente et que tout dépend de la façon dont vous comblez les lacunes de l'équipement de votre Elfe. Vous ne réussirez pas ce raid tant que tout le monde ne dégouline pas de loot. Il est probable que vous devrez revenir sur les raids précédents pour y remédier.

La Tour du Sorcier représente un énorme écart dans la qualité des ennemis. Même les monstres de pacotille sont des élites. Au fur et à mesure que vous progresserez dans le salon, la salle de guerre et la bibliothèque du néant pour atteindre l'astrolabe du sorcier, vous serez confronté à certains des boss les plus difficiles qu'ELO ait à offrir.

Le majordome, un Zazzolif d'élite, est le premier obstacle que vous rencontrerez. Tout au long du combat, il se téléportera de manière aléatoire et invoquera un Golem par tour en plus d'effectuer ses propres attaques. Pire encore, pendant les deux premiers tours du combat, le Majordome ne peut pas être blessé. Les Golems invoqués par le majordome sont programmés pour attaquer un elfe choisi au hasard et ne peuvent être ignorés que si cet elfe ne peut les distancer ou si le majordome a été tué. Le combat du boss ne se termine qu'après avoir tué tous les Golems.

La salle de guerre est une pièce unique. Dès que vous franchissez un certain point dans la pièce, tout le monde sauf un membre de votre raid rétrécit et se téléporte en haut de la table de stratégie et dans une maquette du premier rempart pendant son assaut par des hordes de Gremlins d'élite chevauchant des Ours-loups, dont les pièces sont mues par une force invisible. L'elfe solitaire de taille normale doit à la fois communiquer les positions de ses ennemis et

diriger les maigres forces elfiques PNJ restantes qui défendent la ville condamnée. Lorsque les elfes rétrécis parviennent à défendre le premier rempart, la table stratégique se retourne, se casse en deux et révèle le loot du boss. J'aimerais que les autres boss d'ELO soient aussi créatifs.

La bibliothèque du néant est impressionnante, un patchwork non-euclidien d'allées flottantes et d'énigmes à sauter, mais son boss est décevant, tant du point de vue de la conception que de celui de l'histoire. Il semble cool au début : un combat contre la tentative ratée du sorcier de recréer le héros après sa mort, entièrement vêtu de la cuirasse de l'ombre et brandissant l'arc noir écarlate, l'épée d'Arvish à ses côtés... mais on se rend compte qu'ils ont utilisé la ressemblance de l'acteur de la série The Elfines Online ! Chronicles au lieu du modèle du personnage principal des jeux originaux. Cela n'a aucun sens ! La statue à la Vieille Pointe du Héro utilise le bon modèle. Reprenez-vous Segotari.

Le défi final contre le Sorcier se rattrape heureusement. Vous les affrontez au sommet d'un astrolab géant flottant. Le Sorcier est paramétré comme un Esprit agité d'élite avec 100 Points de Vie répartis en trois phases. Entre les phases, le sorcier draine le membre de votre groupe ayant le plus de points de vie lorsqu'il atteint 1 Point de Vie et se soigne pour tous les points de vie volés. Une fois réduit à 0 PV, le Sorcier continuera à se battre jusqu'à ce qu'il reçoive une Blessure critique, qui percera son âme, projetant un violet d'encre, tandis qu'au loin le Mont Poison entrera en éruption. Décevant, non ? Nous avons dû attendre 2 ans pour ce cliffhanger dans le jeu de base. Aujourd'hui, cette scène met en place le Cœur du Miasme.

Z. LE CŒUR DU MIASME (RAID)

Rassemblez toute votre force, votre vertu, votre ruse, votre coeur, et tous les Elfes, car ce soir nous mettrons fin à ce fléau sur nos Elfes, et nous deviendrons des Héros !

Eh bien, regardez-vous. Je vous avais dit que je vous amènerais au Cœur du Miasme, et regardez où vous êtes, avec toute votre lignée d'Elfe au pied du Mont Poison. Le Cœur du Miasme n'est pas comme les raids que vous avez fait jusqu'à présent. Il vous semblera plus facile que la Tour du Sorcier, mais c'est juste parce que vous êtes correctement équipé. La difficulté est en fait assez similaire. Êtes-vous prêt pour le combat ? Le Cœur du miasme nécessite quatre Lignées d'Elles pour le terminer, vous devrez donc former des alliances sur votre serveur. Le raid est divisé en quatre chambres, chacune dédiée aux quatre pierres angulaires du jeu et avec des entrées séparées sur le Mont Poison.

Une fois par semaine, une Lignée d'Elles qui a terminé la Tour du Sorcier peut entrer dans l'une de ces chambres, à condition qu'elle soit vide, pendant 3 heures.

Il est possible de parcourir une salle avec une seule Lignée d'Elfe jusqu'au boss final, qui est inaccessible à moins de parcourir les quatre salles simultanément au cours d'une même période de 3 heures. Nous y reviendrons dans une seconde.

L'Atrium droit est considéré comme la chambre la plus facile, car les boss sont des DPS simples avec une complexité mécanique minimale. Il suffit de ne pas se faire toucher le feu pendant le combat du dragon d'élite enchaîné ou pendant de mettre un membre dans la lave lors de la montée de cette dernière dans la salle du golem et tout devrait bien se passer.

L'Atrium gauche est la chambre la plus difficile, car il s'agit en fait d'une bataille PVP simulée. Je ne sais pas comment Segotari y est parvenu, mais c'est toujours différent. Peut-être qu'il a été généré chaque semaine par les développeurs depuis le lancement, ou qu'ils ont codé tellement de comportements différents qu'ils sont impossibles à

distinguer de vrais joueurs, ou peut-être qu'ils ont exploité une IA vraiment puissante, mais quoi que l'équipe de développement ait fait, cela constitue un test impressionnant des aptitudes PVP de votre Lignée d'Elfe. C'est aussi un choix assez populaire lors de la mise en place d'une élimination des quatre chambres, alors assurez-vous que votre Elfline a une deuxième chambre préférée à utiliser au cas où vous vous allieriez avec une Lignée d'Elfe dédiée au PVP.

Le ventricule droit est un véritable exercice de connaissance du jeu, entièrement aléatoire. Après avoir combattu des monstres générés aléatoirement dans les donjons précédents, le combat final a lieu dans un nuage de brouillard où deux combats de boss de deux donjons différents sont assemblés. Le problème est que vous devez combattre les deux en même temps. Chacun des boss est mis à l'échelle pour frapper à la manière d'un kombi ! Si vous avez de la chance, il peut s'agir de la chambre la plus courte, mais en général, elle se situe quelque part au milieu.

Le Ventricule gauche est unique. Il est rempli de Slime et se déroule sur un bateau. La communauté est sûre à 90 % qu'il est entièrement construit à partir de contenu alpha coupé, mais je pense qu'il n'en est pas moins digne d'intérêt pour autant. C'est le seul endroit du jeu où la compétence Pilote de véhicule maritime est un tant soit peu utile et est malheureusement requise. À chaque passage de la chambre, vous devez piloter le bateau autour d'un petit lac de Slime généré, et combattre trois Golems du trésor (des copiés-collés de K. Premier rempart) pour briser le champ de force entourant la porte du boss final. Il vaut la peine de déterminer très tôt qui, dans votre Lignée d'Elfe, développera la compétence Pilote de Véhicule Maritime dans son Elfe, afin que plusieurs personnes ne gaspillent pas de points dans cette compétence. Vous seriez surpris de voir combien peu d'Elfes ont un "marin" dédié, et en avoir un vous permettra d'être invité dans de nombreuses alliances dans le Cœur du Miasme.

Une fois que les quatre chambres ont été complétées, le Mont Poison entre en éruption,

envoyant les quatre Lignées d'Elfes dans la stratosphère et sur quatre plateformes qui forment un anneau autour d'un nuage de gaz violet d'encre en forme de tête de Sorcier. L'âme du Sorcier n'est pas un combat mécaniquement difficile. Il s'agit plus d'une pièce montée qu'autre chose, et la plupart des difficultés proviennent du maintien de la communication entre quatre Lignées d'Elfes. Seul l'arrière de la tête du sorcier subit des dégâts, et seulement pendant un temps limité après qu'un météore ait été dirigé dans sa gueule.

Vous devrez sauter par-dessus un laser géant, rediriger la chute des météores dans la bouche du Sorcier en maintenant une attaque de mêlée, et le boss fera tourner sa tête à un rythme aléatoire, avec ou sans tir laser. Une fois que vous aurez maîtrisé la façon d'appuyer simultanément sur les boutons de chaque plate-forme pour faire tourner l'anneau de plate-forme, vous serez capable de défaire l'âme du Sorcier sans problème, en ne frappant qu'occasionnellement des météores vers les autres Lignées d'Elfes.

Je ne dévoilerai pas la scène de fin, mais je dirai qu'elle annonce la prochaine extension. En fin de compte, c'est le fait de devoir planifier un raid simultané à quatre Lignées d'Elfes qui constitue le véritable boss final d'ELO. Du moins pour l'instant.

Elfline
Online

LES MONSTRES D'ELFLINE ONLINE

ELO est mon jeu préféré. Je pense qu'à ce stade, cela devrait être évident. Donc, quand je le critique, sachez que je le fais avec amour. ELO est génial à bien des égards, mais il lui manque une chose : la variété des ennemis. Avec seulement neuf types d'ennemis environ, les donjons se ressemblent un peu trop. La myriade de combinaisons de couleurs pour les ennemis aide, mais je pense que c'est certainement un domaine dans lequel Segotari pourrait s'améliorer. Heureusement, le comportement des ennemis est excellent, parfois même assez réaliste, et les monstres ont souvent des variantes avec des changements de caractéristiques mineurs, comme les Gremlins jardiniers dans la crique des gouttes, ou les Crocs d'ombre dans les cavernes de Razorfire. J'espère que dans la prochaine extension, ils introduiront de nouveaux types d'ennemis et qu'ils ne s'appuieront pas autant sur la génération aléatoire pour le contenu que dans Les Terres du Miasme, en l'utilisant comme un simple outil dans leur boîte à outils de conception, plutôt que comme leur outil préféré. Les forums sont toujours pleins de gens qui créent de nouveaux concepts de monstres, alors peut-être qu'ils devraient simplement mettre en œuvre certaines de nos idées !

OURS-LOUP

INT	2	REF	5	DEX	7	TECH	2	PRES	3				
VOL	4	MOUV	4	CORP	7	EMP	3						
Points de vie				Blessure grave									
40				20									
Armes					Armure: Peau d'ours loup								
Griffes d'Ours Loup (1 RoF)					Tête								
					5 SP								
Lorsqu'il touche, l'ours-loup ignore la moitié de l'armure					Corps								
					5 SP								
Compétences													
Compétences de Vigilance			Niv	Stat	Compétences de Représentation			Niv	Stat	Compétences de Sociabilité		Niv	Stat
Concentration (Vol)			4		Instrument (TECH)			2		Barratin/ Persuasion (PRES)		3	
Dissim./révéler obj (INT)			2		Compétence d'Education			Niv	Stat	Compréhension des animaux (EMP)		3	
Perception (INT)			10	8	Connaissance (INT)			2		Négoce (PRES)		3	
Pistage (INT)			10	8	Langue Elfique (INT)			2		Comptences Techniques		Niv	Stat
Compétences de Corps			Niv	Stat	Survie (INT)			2		Armurerie (TECH)		2	
Athlétisme (DEX)			11	4	Combat à distance			Niv	Stat	Corchetage (TECH)		2	
Contorsion (DEX)			11	4	Tir à l'arc (REF)			5		Chirurgie x2 (TECH)		2	
Danse (DEX)			11	4	Corps à corps			Niv	Stat	Assistance médicale x2 (TECH)		2	
Discrétion (DEX)			7		Armes de mêlée (DEX)			13	6	Premiers secours (TECH)		2	
Endurance (VOL)			12	8	Bagarre (DEX)			11	4	Pickpocket (TECH)		2	
Rés. Torture/droque (VOL)			12	8	Esquive (DEX)			11	4	Techno. basique (TECH)		2	
Compétences de Contrôle			Niv	Stat	Interaction			Niv	Stat				
Piloter Véhicule maritimes (REF)			5		Equitation (EMP)			3					
Capacités													
Elite : Un Ours-Loup d'élite a 50 Points de Vie et une peau donnant un pouvoir d'arrêt de 7 (tête et corps).													
Dans les hautes forêts et les montagnes des Terres Elfes, l'Ours-loup est le prédateur suprême, défendant son territoire contre les elfes et les monstres à l'aide de ses griffes acérées. Bien qu'ils protègent féroceMENT leurs oursons, certaines tribus de Gremlins parviennent à en capturer et à les élever comme monture personnelle des Gremlins les plus forts ou de leurs chefs spirituels.													

DANS LA BÊTA, ILS ÉTAIENT APPELÉS LOUP-OURS, MAIS SEGOTARI A CHANGÉ LE NOM LORSQUE BIOTECHNICA A MENACÉ DE LES POURSUIVRE POUR VIOLATION DE MARQUE. HONNÊTEMENT, JE SUIS CONTENT QU'ILS AIENT CHANGÉ LE NOM, PARCE QU'IL Y A QUELQUE CHOSE DE BEAUCOUP PLUS EMBLÉMATIQUE AVEC OURS-LOUPS. MAIS C'EST UNE QUESTION DE GOÛTS PERSONNELS.

- DAERIC SYLAR

TÊTE MAUDITE

INT	5	REF	6	DEX	2	TECH	-	PRES	-
VOL	1	MOUV	4	CORP	1	EMP	-		
Points de vie				Blessure grave					
10				5					
Armes				Armure: Aucune					
Flèche spectrale (1 RoF)				3d6		Tête		0 SP	
						Corps		0 SP	
Skill Base									
Compétences de Vigilance			Niv	Stat	Compétences de Représentation			Niv	Stat
Concentration (Vol)			1		Instrument (TECH)			-	
Dissim./révéler obj (INT)			5		Compétence d'Education			Niv	Stat
Perception (INT)			11	6	Connaissance (INT)			5	
Pistage (INT)			5		Langue Elfique (INT)			5	
Compétences de Corps			Niv	Stat	Survie (INT)			5	
Athlétisme (DEX)			2		Combat à distance			Niv	Stat
Contorsion (DEX)			2		Tir à l'arc (REF)			12	6
Danse (DEX)			4	2	Corps a corps			Niv	Stat
Discrétion (DEX)			4	2	Armes de mêlée (DEX)			2	
Endurance (VOL)			7	6	Bagarre (DEX)			2	
Rés. Torture/drogue (VOL)			7	6	Esquive (DEX)			4	2
Compétences de Contrôle			Niv	Stat	Interaction			Niv	Stat
Piloter Véhicule maritimes (REF)			6		Equitation (EMP)			-	
Capacités									
Tête flottante : Seuls les tirs ciblés sur la tête peuvent toucher une tête maudite.									
Élite : Une tête maudite d'élite a une base dans les compétences d'esquive/évasion et de danse figé à 12, et leur flèche spectrale a un ROF de 2.									
La légende dit que toutes les victimes du Sorcier au Premier Rempart ont été décapitées. À la merci de la magie noire, leurs têtes coupées sont sorties des fosses communes pour servir de sentinelles à l'armée du Sorcier.									

DRAGLIN

INT

2

REF

6

DEX

7

TECH

4

PRES

3

VOL

3

MOUV

4

CORP

3

EMP

3

Points de vie

25

Blessure grave

13

Armes

Griffes (2 RoF)

3d6

Crocs (1 RoF)

4d6

Lorsqu'il touche, le Draglin ignore la moitié de l'armure

Armure: Ecailles

Tête

7 SP

Corps

7 SP

Skill Base

Compétences de Vigilance

Niv

Stat

3

2

8

6

2

Compétences de Corps

Niv

Stat

9

2

9

2

10

3

9

2

7

4

7

4

Compétences de Contrôle

Niv

Stat

6

Compétences de Représentation

Niv

Stat

4

Niv

Stat

2

2

2

Niv

Stat

6

Compétences Techniques

Niv

Stat

13

6

10

3

10

3

Niv

Stat

3

Compétences de Sociabilité

Niv

Stat

3

3

3

Niv

Stat

4

4

4

4

4

4

4

Capacités

Chimère instable

Lorsqu'un Draglin atteint 0 Points de Vie, il explose comme une grenade perforante (centrée sur lui).

Élite

Un Draglin d'élite peut utiliser une action afin de réduire sa jauge de santé à 0 Points de vie

Les résultats de la tentative du Sorcier de créer une armée pour gouverner les Elfes en infusant les Gremlins qu'il a capturés avec le sang donné par Chedul Miasme de Feu, le Dragon. Bien que l'expérience ait été un échec, les chimères instables dragon-gremlin ont joué un rôle important dans l'armée du Sorcier, en tant qu'infanterie et artillerie.

INT

7

REF

10

DEX

10

TECH

4

PRES

5

VOL

9

MOUV

5

CORP

15

EMP

4

Points de vie

70

Blessure grave

35

Armes

Griffes (2 RoF)

3d6

Queue (1 RoF)

5d6

Lorsqu'il touche, le Dragon ignore la moitié de l'armure

Armure: Ecailles de Dragon

Tête

10 SP

Corps

10 SP

Skill Base

Compétences de Vigilance

Concentration (Vol)

9

Dissim./révéler obj (INT)

7

Perception (INT)

13

6

Pistage (INT)

12

5

Compétences de Corps

Athlétisme (DEX)

10

Contorsion (DEX)

10

Danse (DEX)

10

Discrétion (DEX)

10

Endurance (VOL)

15

6

Rés. Torture/drogue (VOL)

15

6

Compétences de Contrôle

Piloteur Véhicule maritimes (REF)

10

Compétences de Représentation

Instrument (TECH)

4

Compétence d'Education

Connaissance (INT)

11

4

Langue Elfique (INT)

7

Survie (INT)

7

Combat à distance

Tir à l'arc (REF)

16

6

Corps à corps

Armes de mêlée (DEX)

16

6

Bagarre (DEX)

14

4

Esquive (DEX)

10

Interaction

Equitation (EMP)

4

Compétences de Sociabilité

Barratin/ Persuasion (PRES)

12

7

Compréhension des animaux (EMP)

10

6

Négoce (PRES)

12

7

Compétences Techniques

Armurerie (TECH)

4

Corchetage (TECH)

4

Chirurgie x2 (TECH)

4

Assistance médicale x2 (TECH)

11

7

Premiers secours (TECH)

11

7

Pickpocket (TECH)

4

Techno. basique (TECH)

4

Capacités

Le souffle du Dragon

Le souffle du Dragon a un ROF de 3 et inflige 3d6 points de dégâts. Le "tir" s'effectue en utilisant la compétence Tir à l'arc, mais en utilisant la table de portée du fusil à pompe. En plus de subir des dégâts, toute cible touchée par le souffle du dragon est également mortellement enflammée.

Polyvalence naturelle des armes

Un Dragon ne peut pas attaquer avec la même arme deux tours de suite.

Élite

Un Dragon d'élite a des écailles de Dragon donnant un pouvoir d'arrêt de 14 (tête et corps).

Il y a longtemps, les elfes vivaient en paix avec les Dragons. Ils échangeaient des produits artisanaux et des remèdes. C'est auprès des Dragons que les elfes ont appris la science médicale et la théorie économique. Lorsque le Sorcier est arrivé, il a corrompu de nombreux dragons, d'abord avec des mots, puis avec sa magie. Quand ils ont réalisé le danger que représentait le Sorcier, il était déjà trop tard. Alors que la guerre faisait rage, l'espèce a été réduite à moins d'une centaine de membres. Beaucoup de ceux qui restent ont de la rancune, et peu de dragons sont vus en dehors de l'île de Basalte.

DRAGON

DRAGON

IL N'Y A RIEN DE TEL QUE DE TUER SON PREMIER DRAGON SUR ELO. APRÈS AVOIR ÉVITÉ LA MORSURE, VOUS AVEZ RÉUSSI À PORTER LE DERNIER COUP, MAIS VOUS N'AVEZ PROBABLEMENT RIEN REÇU COMME LOOT. MAIS VOUS VOUS EN FICHEZ. CAR VOUS VENEZ DE TUER UN DRAGON, LE MÊME TYPE D'ENNEMI QUI VOUS HARCÈLE DEPUIS LE DÉBUT. LES DRAGONS SONT RARES DANS TOUTES LES PARTIES DU JEU, MAIS COMME LES JOUEURS VÉTÉRANS REVIENNENT RAREMENT DANS LES PREMIÈRES ZONES, ILS RESTENT SOUVENT INVISIBLES PENDANT DES SEMAINES. AINSI, LORSQUE VOUS EN ABATTEZ UN, CELA FACILITE LE PASSAGE DE NIVEAU DANS CETTE ZONE POUR TOUT LE MONDE. LA PREMIÈRE FOIS QUE J'EN AI TUÉ UN, UN AUTRE A SURGI DANS LA MINUTE SUIVANTE ET M'A TUÉ.

C'ÉTAIT PEUT-ÊTRE UN BUG.

- DAERIC SYLAR

INT1REF3DEX10TECH2PRES1

VOL8MOUV4CORP15EMP1

Points de vie70Blessure grave35

Armes

Poings, Tête et Pieds (2 ou 3 * RoF)5d6

Armure: Corps de Golem

Tête10 SP

Corps10 SP

Skill Base

Compétences de Vigilance

Concentration (Vol)8

Dissim./révéler obj (INT)1

Perception (INT)1110

Pistage (INT)1

Compétences de Corps

Athlétisme (DEX)10

Contorsion (DEX)10

Danse (DEX)111

Discretion (DEX)10

Endurance (VOL)1810

Rés. Torture/drogue (VOL)1810

Compétences de Contrôle

Piloteur Véhicule maritimes (REF)3

Compétences de Représentation

Instrument (TECH)2

Compétence d'Education

Connaissance (INT)1

Langue Elfique (INT)1

Survie (INT)1

Combat à distance

Tir à l'arc (REF)3

Corps a corps

Armes de mêlée (DEX)10

Bagarre (DEX)166

Esquive (DEX)111

Interaction

Equitation (EMP)1

Compétences de Sociabilité

Barratin/ Persuasion (PRES)1

Compréhension des animaux (EMP)1

Négoce (PRES)1

Compétences Techniques

Armurerie (TECH)2

Corchetage (TECH)2

Chirurgie x2 (TECH)2

Assistance médicale x2 (TECH)2

Premiers secours (TECH)2

Pickpocket (TECH)2

Techno. basique (TECH)2

Capacités

Impulsion: L'attaque de rixe d'un Golem a une ROF de 3 au lieu de 2 s'il a touché une cible avec une attaque de mêlée lors de son tour précédent.

Arrêt temporaire: Au lieu de subir une Blessure critique, un Golem s'éteint et ne peut plus esquiver les attaques ou effectuer des attaques jusqu'à la fin de son prochain Tour.

Elite: Un Golem d'élite a un corps offrant un pouvoir d'arrêt de 13 (tête et corps).

Après l'échec de la création d'un hybride dragon-gremlin parfait, le Sorcier a porté son attention ailleurs, se retirant dans sa tour sur l'île des Premiers Elfes. Après des mois de recherches, qui permirent aux elfes de reprendre pied sur Arvish, le Sorcier réussit à désassembler magiquement un Zazzole et à le restructurer pour qu'il construise de plus grandes constructions en utilisant le basalte de l'île voisine au lieu de la Zazzolite difficile à trouver. Ainsi, le premier Golem est né.

GOLEM

GRAND. MÉCHANT. DUR À CUIRE. LENT.

VOUS PENSERIEZ, "IL SUFFIT DE LE CONTOURNER" MAIS ILS SEMBLT
TOUJOURS ÊTRE DANS CES PETITES ARÈNES CONFINÉES. C'EST POURQUOI
VOUS APPORTEZ UN BOUCLIER D'ÉCORCE POUR ABSORBER LES DÉGÂTS.
MALHEUREUSEMENT, IL NE SEMBLE JAMAIS Y EN AVOIR ASSEZ POUR TOUT LE
MONDE. OU DE DRUIDES, DE SAGES, DE MAINS VIVES, ET DE CŒURS
CHALEUREUX D'AILLEURS. NOUS SOMMES JUSQU'À LA FIN DE NOS TRÈS
LONGUES OREILLES DES MAÎTRES DES ARCS.

S'IL VOUS PLAÎT ENVOYEZ DE L'AIDE.

- DAERIC SYLAR

18

GREMLIN

INT

4

REF

6

DEX

6

TECH

4

PRES

3

VOL

3

MOUV

6

CORP

3

EMP

3

Points de vie

25

Blessure grave

13

Armes

Dague de Gremlin (1 RoF)

2d6

Arc court de Gremlin (2 RoF)

3d6

Lorsqu'il touche avec sa Dague, un Gremlinn ignore la moitié de

Armure: Armure de Gremlin

Tête

5 SP

Corps

5 SP

Skill Base

Compétences de Vigilance

Niv	Stat
3	
4	
10	6
4	

Compétences de Corps

Niv	Stat
10	4
10	4
10	4
12	6
9	6
9	6

Compétences de Contrôle

Niv	Stat
6	

Compétences de Représentation

Niv	Stat
4	

Compétence d'Education

Niv	Stat
4	
4	
4	
4	

Combat à distance

Niv	Stat
12	6

Corps à corps

Niv	Stat
12	6
8	2
10	4

Interaction

Niv	Stat
10	7

Compétences de Sociabilité

Niv	Stat
3	

Barratin/ Persuasion (PRES)

Niv	Stat
8	5
3	

Compétences Techniques

Niv	Stat
4	
10	6
4	
4	
4	
10	6
4	

Capacités

Rage de Sang

: Augmente le ROF de toutes les armes du Gremlin de 1 tant qu'il est gravement blessé.

Élite

: Les Gremlins d'élite ont une armure offrant un pouvoir d'arrêt de 10, leur dague Gremlin inflige 3d6 points de dégâts, et leur arc court Gremlin 4d6 points de dégâts. Lorsqu'ils sont sur une monture, ils ne peuvent être touchés que par des tirs ciblés.

Les Gremlins sont de petits démons verts au visage pâteux qui sont en guerre contre les elfes depuis que le premier rempart sur Enthénos a été établi trop près d'une de leurs colonies de montagne. Le nombre de Gremlins a été considérablement réduit par le Sorcier, qui a capturé environ la moitié de leur population, et a poussé ceux qui restaient à adopter un mode de vie nomade et belliqueux qui se poursuit encore aujourd'hui.

ESPRIT AGITEE

INT

4

REF

7

DEX

7

TECH

3

PRES

1

VOL

10

MOUV

3

CORP

5

EMP

3

Points de vie

10

Blessure grave

5

Armes

Flèche spectrale (2 RoF)

4d6

Armure: Aucune

Tête

0 SP

Corps

0 SP

Skill Base

Compétences de Vigilance

Niv	Stat
10	
4	
12	8
4	

Compétences de Corps

Niv	Stat
7	
7	
11	4
14	7
16	6
16	6

Compétences de Contrôle

Niv	Stat
7	

Compétences de Représentation

Niv	Stat
3	

Compétence d'Education

Niv	Stat
4	
10	6
4	

Combat à distance

Niv	Stat
15	8

Corps à corps

Niv	Stat
7	
10	3
11	4

Interaction

Niv	Stat
0	

Compétences de Sociabilité

Niv	Stat
1	

Barratin/ Persuasion (PRES)

Niv	Stat
3	
1	

Compétences Techniques

Niv	Stat
3	
3	
3	
3	
3	
3	
3	

Capacités

Cri spectral

le Cri spectral est une attaque dont le ROF est de 2 et qui affecte les ennemis comme le Hurler (voir le livre de Base de Cyberpunk RED page 348) et utilise la table de portée des arcs et arbalètes.

Élite

Le Cri spectral d'un Esprit agité d'élite a un ROF de 4.

Les ancêtres elfes dont les sites funéraires ont été corrompus sont parfois arrachés aux terres elfiques. Leur sommeil éternel interrompu, ils ressuscitent en tant qu'Esprits agités, prenant une image effroyable qui reflète le moment de leur décomposition. Une fois sous cette forme vengeresse, ce n'est qu'en les éliminant que leurs âmes peuvent retrouver le repos.

SLIME

INT	1	REF	6	DEX	6	TECH	-	PRES	-	
VOL	5	MOUV	5	CORP	2	EMP	-			
Points de vie				Blessure grave						
30				15						
Armes				Armure: Aucune						
Goop (Bagarre) (1 RoF)				3d6		Tête				0 SP
						Corps				0 SP
Skill Base										
Compétences de Vigilance			Niv	Stat	Compétences de Représentation			Niv	Stat	
Concentration (Vol)			5		Instrument (TECH)			-		
Dissim./révéler obj (INT)			1		Compétence d'Education			Niv	Stat	
Perception (INT)			6	5	Connaissance (INT)			1		
Pistage (INT)			1		Langue Elfique (INT)			1		
Compétences de Corps			Niv	Stat	Survie (INT)			1		
Athlétisme (DEX)			13	7	Combat à distance			Niv	Stat	
Contorsion (DEX)			13	7	Tir à l'arc (REF)			6		
Danse (DEX)			12	6	Corps a corps			Niv	Stat	
Discrétion (DEX)			6		Armes de mêlée (DEX)			6		
Endurance (VOL)			16	11	Bagarre (DEX)			12	6	
Rés. Torture/drogue (VOL)			16	11	Esquive (DEX)			12	6	
Compétences de Contrôle			Niv	Stat	Interaction			Niv	Stat	
Piloter Véhicule maritimes (REF)			6		Equitation (EMP)			-		
Compétences de Sociabilité			Niv	Stat	Barratin/ Persuasion (PRES)			-		
Compréhension des animaux (EMP)			-		Compétences Techniques			Niv	Stat	
Négoce (PRES)			-		Armurerie (TECH)			-		
			-		Corchetage (TECH)			-		
			-		Chirurgie x2 (TECH)			-		
			-		Assistance médicale x2 (TECH)			-		
			-		Premiers secours (TECH)			-		
			-		Pickpocket (TECH)			-		
			-		Techno. basique (TECH)			-		
Capacités										
<u>PopL</u> : Au lieu de subir une blessure critique, un Slime meurt immédiatement.										
<u>Elite</u> : Un Slime d'élite inflige 4d6 points de dégâts avec son attaque Goop, a une base de bagarre de 14, et ne peut mourir que par l'activation de sa capacité Pop !										
Héritage d'une expérience ratée visant à faire muter les herbes sacrées pour leur permettre de pousser en surface, ces monstres visqueux et gluants ont infesté la plupart des Terres des Elfes. Capables de se reproduire à l'infini, tous les efforts pour les éliminer ont échoué.										

ZAZZOLE

INT	1	REF	8	DEX	6	TECH	3	PRES	1	
VOL	8	MOUV	6	CORP	2	EMP	1			
Points de vie				Blessure grave						
35				18						
Armes				Armure: Zazzolite						
Pointes volantes [Arc] (1 RoF)				2d6		Tête				10 SP
						Corps				10 SP
Skill Base										
Compétences de Vigilance			Niv	Stat	Compétences de Représentation			Niv	Stat	
Concentration (Vol)			8		Instrument (TECH)			3		
Dissim./révéler obj (INT)			1		Compétence d'Education			Niv	Stat	
Perception (INT)			7	6	Connaissance (INT)			1		
Pistage (INT)			1		Langue Elfique (INT)			1		
Compétences de Corps			Niv	Stat	Survie (INT)			1		
Athlétisme (DEX)			6		Combat à distance			Niv	Stat	
Contorsion (DEX)			6		Tir à l'arc (REF)			14	6	
Danse (DEX)			12	6	Corps a corps			Niv	Stat	
Discrétion (DEX)			12	6	Armes de mêlée (DEX)			6		
Endurance (VOL)			16	8	Bagarre (DEX)			7	1	
Rés. Torture/drogue (VOL)			16	8	Esquive (DEX)			12	6	
Compétences de Contrôle			Niv	Stat	Interaction			Niv	Stat	
Piloter Véhicule maritimes (REF)			8		Equitation (EMP)			1		
Compétences de Sociabilité			Niv	Stat	Barratin/ Persuasion (PRES)			1		
Compréhension des animaux (EMP)			1		Compétences Techniques			Niv	Stat	
Négoce (PRES)			1		Armurerie (TECH)			3		
			1		Corchetage (TECH)			3		
			1		Chirurgie x2 (TECH)			3		
			1		Assistance médicale x2 (TECH)			3		
			1		Premiers secours (TECH)			3		
			1		Pickpocket (TECH)			3		
			1		Techno. basique (TECH)			3		
Capacités										
<u>Zazzolite</u> : Un Zazzole est fait de zazzolite pure, un matériau chargé de magie qui est incroyablement dur. Ainsi, les points de protection d'un Zazzole ne peut être ablaté.										
<u>Elite</u> : Un Zazzole d'élite a 50 Points de Vie et ses pointes volantes ont un ROF de 2.										
Des esprits telluriques malveillants animent spontanément un matériau magique appelé zazzole chaque fois que le monde naturel proche est menacé par le miasme, agissant de manière similaire à un globule blanc. Dans l'état actuel des Terres elfiques, les elfes peuvent trouver des zazzoles actifs convergeant vers presque toutes les sources majeures de corruption. Incapables de faire la distinction entre amis et ennemis, ces esprits furieux représentent un danger à la fois pour les aventuriers qui cherchent à mettre fin à la corruption des Terres Elfiques et pour les forces du Sorcier.										





CYBERPUNK

RED