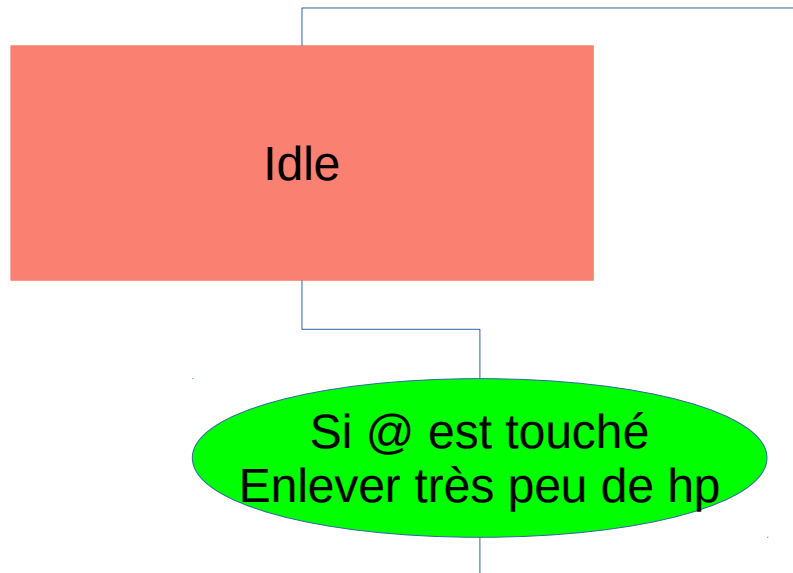
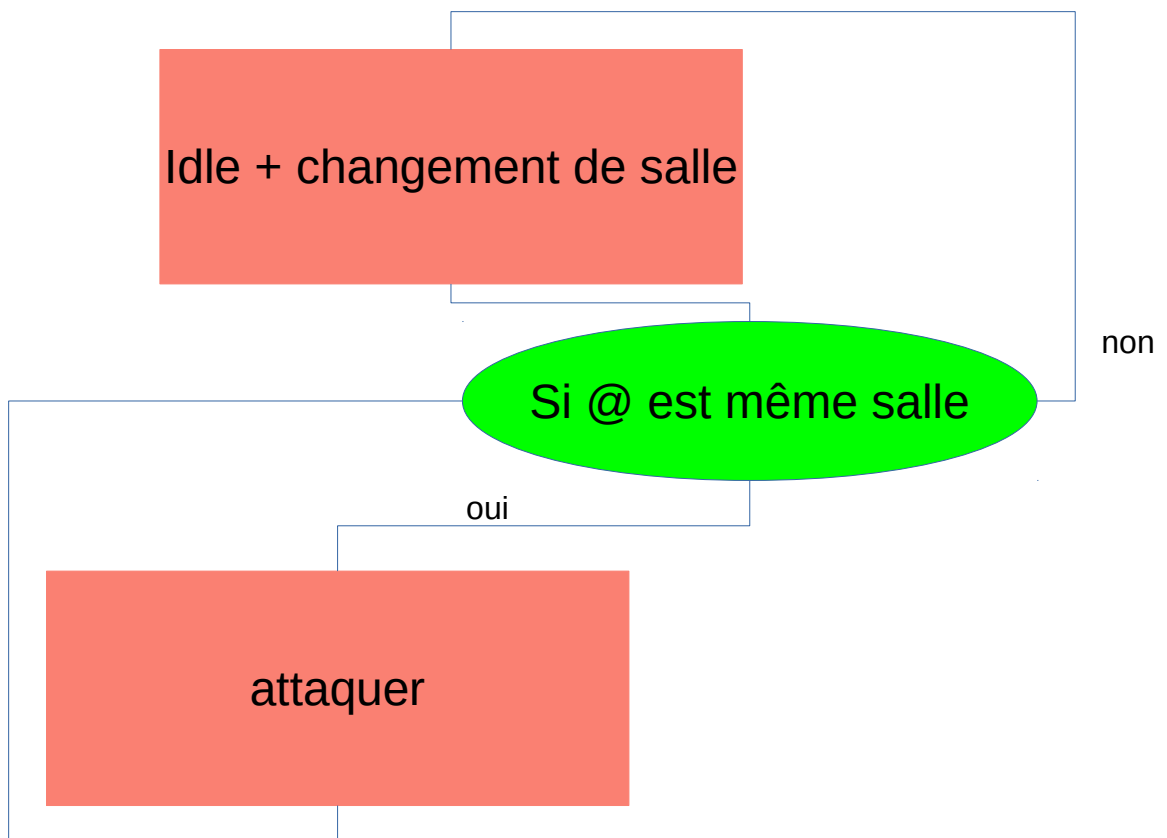


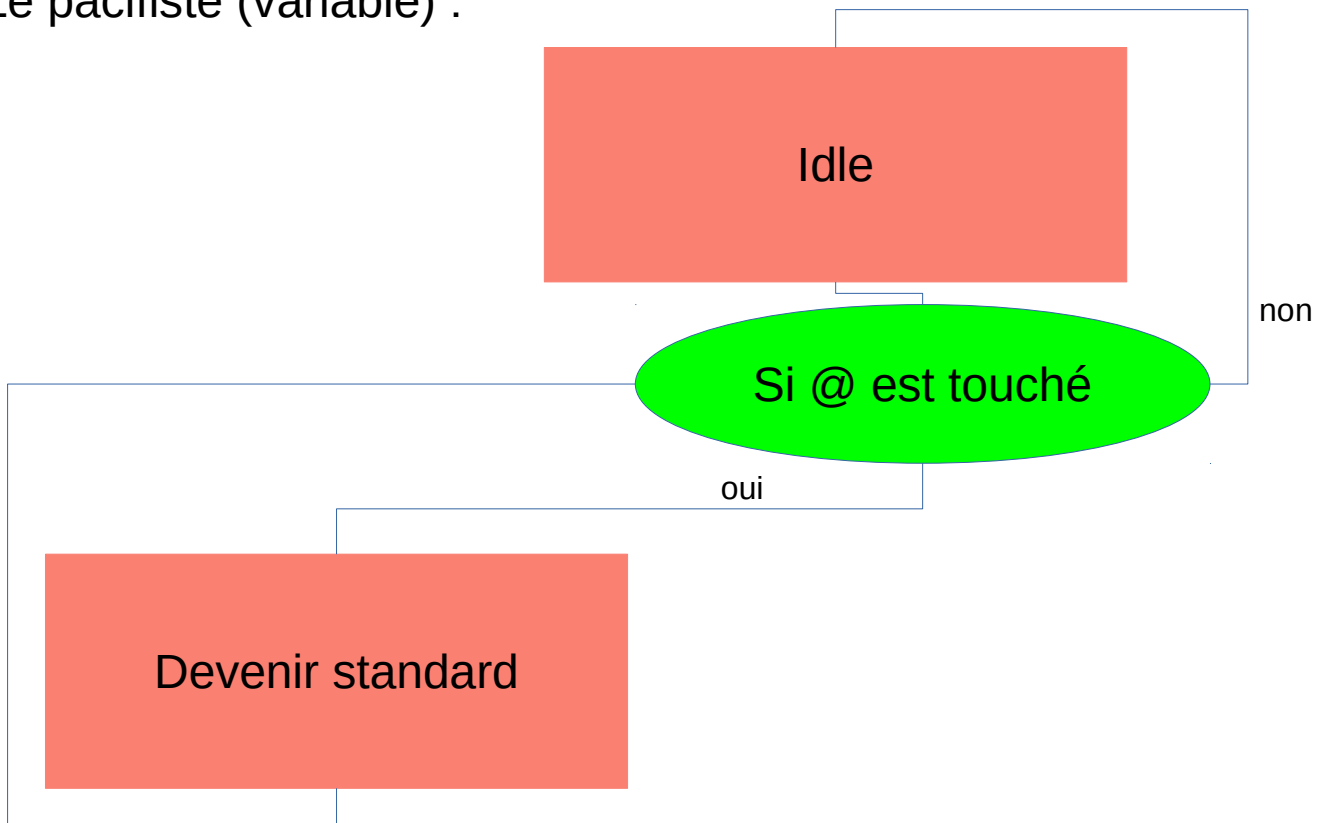
Le passif (rapide/peu de hp et de force :



Le non-humain standard (variable) :



Le pacifiste (variable) :



Chaque type a différentes catégories selon le niveau du joueur (de plus en plus rapide fort etc...)
Je sais pas si tu a vu l'épisode sur la difficultés mais en gros pour que le joueur se sentent évoluer bien que tu rajoute de plus en plus de forts, il faut toujours laisser des faibles. Pour qu'il puisse constater son évolution.

PS : je pense faire un type humain qui se comporterait comme le standard mais avec la possibilité aléatoire de soit attaquer à distance soit au contact (de plus on peut lui voler ses armes).
Si t cho de la faire go.