

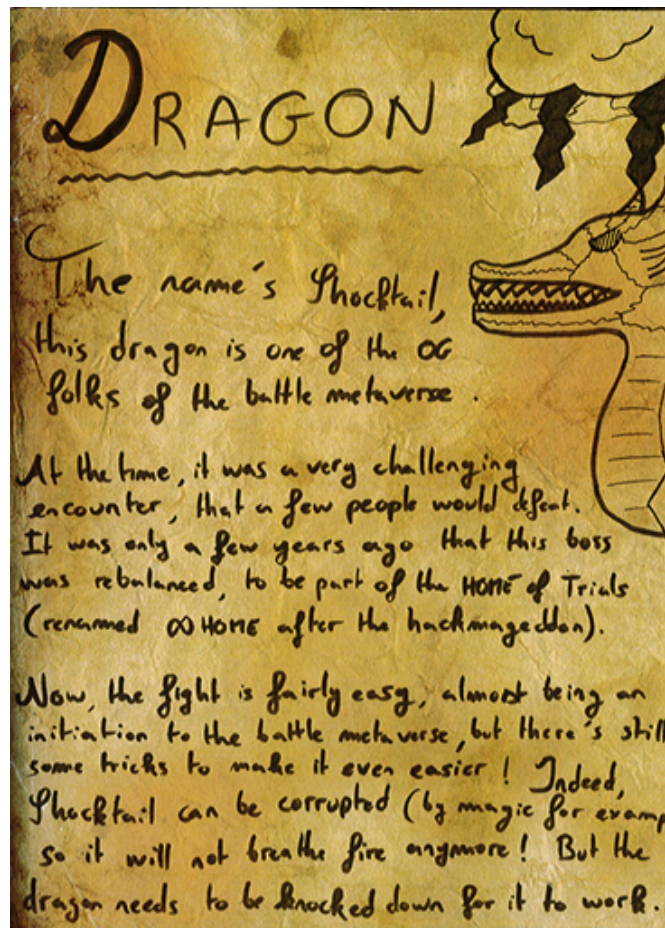
# Book du metavers des combats

## 1 Introduction

Pour chacune des épreuves, les PJs entrent dans un metavers qui les mettent dans un certain rôle de combattant (fantaisie, ninja, super-héros...) face à un ennemi commun à tous. Dans l'idée, il s'agira de combats tour par tour où il faut exploiter les faiblesses de chaque ennemi pour sortir victorieux. Il y a 5 combats au choix, chaque section détaille ces combats. Le système de combat reste cependant globalement le même quelque soit l'univers : le joueur peut choisir entre attaquer, ou faire une action. Seule cette dernière clause varie en fonction des combats. Toute caractéristique (PV, attaque...) est en pratique chiffrée, mais le MJ essaiera au maximum de décrire la scène de combats aux PJs sans évoquer directement ces caractéristiques. La puissance des attaques standard est déterminée par un lancé de dé (chaque PJ a un dé assigné). Les attaques de l'ennemi sont choisies aléatoirement, quant aux actions cela sera expliqué au cas par cas.

Les combats sont assistés par un logiciel *battle*. Un guide d'utilisation de ce logiciel est disponible en section Annexe.

## 2 Combat en univers fantastique : le classique dragon



Combat classique d'un RPG, pas de particularités. Les attaques classiques se jouent au dé.

## 2.1 Statistiques

- Dragon : 1000 PV
- Derek (chevalier) : 250 PV, 50 ATT, Dé 6
- Flavie (mage) : 120 PV, 20 ATT, Dé 30
- Haloïse (dwarf) : 350 PV, 10 ATT, Dé 10
- $\chi$ hara (archer) : 150 PV, 30 ATT, Dé 20
- Clover (gobelin) : 80 PV, 60 ATT, Dé 4

## 2.2 Attaques ennemies

Certaines attaques peuvent être esquivées, elles seront en **rouge** dans toute la suite de ce book. Je suggère de décider à la bonne volonté du MJ, mais on peut aussi décider au dé.

- Souffle de feu : Attaque classique aux dégats importants qui vise toute l'équipe.
- Morsure : Soigne le dragon de 100 PV environ tout en attaquant un équipier.
- Griffe : Attaque aux dégats dévastateurs, très improbable d'être tirée au sort (5%)
- **Ecrase : Attaque classique aux dégats modérés.**

## 2.3 Actions alliées

Conventions d'écriture : texte souligné pour l'effet de l'action, **en gras** pour la durée de l'effet et **en rouge** si l'action nécessite une condition pour être réalisée. Pour les statistiques propres à chaque action, se référer au code. Pour une superguard par défaut, utiliser le programme python superguard.py (tolérance : 3 frames, 30 FPS par défaut)

- Derek
  - Taser [taser] : Derek tase l'ennemi, ce qui l'immobilise. **Il n'a qu'une charge.**
  - Epée [sword] : Derek donne un coup fort d'épée, **si bien qu'elle se brise à l'impact (coucou Zelda BOTW).**
  - Provoque [provoke] : L'ennemi attaquera Derek pour 3 tours. **L'action a 80% de chance de réussir.**
- Flavie
  - Hack [hack] : Flavie hacke le code du combat pour infliger ponctuellement des dégats massifs. **Usage unique, sinon les PJs sont directement expulsés du metavers.**
  - Bouclier [shield] : Flavie génère un bouclier pour toute l'équipe, **pour 1 tour.**
  - Potion [potion] : Le dragon ne peut plus cracher de feu. **CONDITION : le dragon doit l'avaler, il doit donc être immobilisé.**
- Haloïse [Haloise]
  - Encyclopedie [encyclopedia] : permet de lire la description d'un ennemi
  - Pierre [stone] : Haloïse utilise sa malédiction pour se changer en golem de pierre, ce qui augmente sa défense pendant 3 tours.
  - Marteau [hammer] : Haloïse inflige un coup dévastateur qui **brise le marteau**. L'attaque inflige des dégats à Haloïse (elle ne résiste pas à la puissance du coup).
- $\chi$ hara [ $\chi$ hara]

- Trahison [betrayal] : fausse attaque (fait perdre du temps), USAGE : Inf (100%)
- Retraite [retreat] : Recule à l'arrière du combat, hors de portée pour l'ennemi. DEF : 100, DUREE : 3, USAGE : unique. **Pendant l'effet de l'action,  $\chi$ hara ne peut que attaquer**
- Concentration [focus] : Si  $\chi$ hara ne se fait pas attaquer à ce tour, son attaque est triplée au tour suivant, USAGE : unique

- Clover

- Brouillage de pistes [fake] : Clover crée 2 clones de lui-même que l'ennemi peut confondre avec lui. Si il se fait attaquer, il choisi d'être le clone de gauche, de droite ou du milieu, et l'ennemi en attaquera 1 aléatoirement. L'effet dure **3 tours**.
- Couteau [knife] : Dégats importants. **CONDITION : Clover doit viser une cible (avec une fléchette ou un volant de badminton par exemple. Clover n'a qu'un couteau**. Il peut aussi risquer le corps à corps (ne perds donc pas le couteau) mais a un risque (aléatoire) de se prendre une contre-attaque du dragon.
- Or [gold] : Clover cherche des pièces d'or aux alentours pour rendre son sac plus lourd : **booste les dégats permanents**.

### 3 Combat contre Sensei



Figure 2 - Page d'encyclopédie du Sensei

Pour ce combat, chaque PJ est un élève qui prétend obtenir une ceinture plus ou moins prestigieuse. Le but sera de battre Sensei, mais aussi que **chaque PJ** obtienne une note suffisante. La plupart des actions font perdre des points, car pas en accord avec les règles de l'art. Les attaques standard se font par un duel face à face, à façon de l'escrime Wii Sports Resort (pour ceux qui ont la ref), c'est aussi le cas des attaques à cible unique de Sensei.

### 3.1 Statistiques

- Sensei : 20 PV
- Derek : Ceinture noire (18/20) → 20 PV, 1 ATT
- Flavie : Ceinture verte (8/20) → 120 PV, 1 ATT
- Haloïse : Ceinture bleue (12/20) → 80 PV, 1 ATT
- χhara : Ceinture marron (16/20) → 40 PV, 1 ATT
- Clover : Ceinture cyan (10/20) → 100 PV, 1 ATT

### 3.2 Attaques ennemies

- Coup horizontal : 8 ATT, CONTRE : blocage vertical
- Coup vertical : 8 ATT, CONTRE : blocage horizontal
- Kaméhaméha : 10 ATT, CONTRE : posture de l'arbre tenue 10s

### 3.3 Actions alliées

- Chaque PJ conserve sa première action du combat Dragon
- L'action protection [protect] (commune à tous les PJs) : protège un allié des dégats ennemis, mais l'allié qui protège prends double dégats.
- Odeur [smell] (commune à tous les PJs) : concentration pour s'imprégner d'une certaine odeur, pour le reste de la bataille. Le sensei est sensible au lila, mais l'oeuf pourri fait rater les attaques. Pour choisir son odeur, le PJ choisi un nombre de secondes de concentration, ce qui lui attribue l'odeur. Voici ci-dessous l'échelle des odeurs (inconnue des PJs)

### 3.4 Echelle de l'odeur

Pour un focus...

- de 0 à 5s : fraise
- de 6 à 17s : kiwi
- de 18 à 37s : rose
- de 38 à 43s : banane
- de 45 à 48s : coco
- de 49 à 52s : lila
- de 53 à 67s : tomate
- de 68 à 81s : violette
- de 82 à 83s : menthe
- de 84 à 100s : citron
- + de 100s : oeuf pourri



## 4 Combat contre l'esprit élémentaire



Figure 3 - Page d'encyclopédie des Esprits

Pour ce combat, chaque PJ est un mage d'un certain élément. Pendant le tour des PJs, il faut choisir qui contribue à créer l'orbe élémentaire (1 ou 2 mages), le but est de trouver le point faible de l'esprit. Si l'orbe est correcte, chaque PJ lance une fléchette qui, qui déterminera la puissance de leur coup (puissance : points marqués / 10).

Elements alliés : feu (Derek), glace (Flavie), eau (Haloïse), lumière (χhara), végétal (Clover)

*Note : pour les fusions : cf table des types*

*Note 2 : pour charger l'orbe d'un élément, faites l'action magie du PJ correspondant (action [PJ] magic). Le code vérifie si l'élément généré par l'orbe est le bon lors de l'attaque de l'ennemi*

*Note 3 : si faire dégâts à l'ennemi ne marche pas après que le code ait vérifié l'élément de l'orbe, utilisez la commande debug **damge enemy x** pour blesser l'ennemi de x PV*

### 4.1 Statistiques

- Esprit : 50 PV
- Mages : 100 PV, attaque : nombre de pts sur la cible de fléchettes (n'a d'effet que si l'orbe créée est le point faible de l'esprit)

### 4.2 A propos de l'esprit

L'esprit peut adopter une liste d'états, détaillée ci-dessous. Tant que l'esprit ne reçoit pas de dégâts, il ne change pas d'état.

- Esprit de feu : sensible à l' **eau**
- Esprit de glace : sensible au **feu**
- Esprit de l'eau : sensible au **feu**
- Esprit de la lumière : sensible à l'**obscurité**
- Esprit végétal : sensible à l' **obscurité**
- Esprit glouton : sensible aux **plantes**
- Carapace sombre : sensible aux **éclats**
- Carapace solide : sensible aux **scultures**
- Incarnation du chevalier : protégé par une armure, sensible au **poison**
- Esprit obscur : sensible aux **rayons**
- Esprit climatique : sensible à la **fumée**
- Incarnation du Sensei : sensible au **lila**

La puissance des attaques se décide aux dé. Il absorbe la magie des mages, en attaquant soit toute l'équipe (dé 30), soit un allié seulement (double dé 20). Le résultat du dé indique directement le nombre de PV perdu. Les attaques à cible unique sont esquivables. Pour esquiver, il faut éviter le coup IRL du MJ (jeu ninja impro).

### 4.3 Table des éléments

POUVOIR ELEMENTAIRE	Feu	Glace	Eau	Lumière	Végétal
<b>Feu</b>	Feu	Eau	Fumée	Eclat	Poison
<b>Glace</b>	Eau	Glace	Sculture	Rayon	Obscurité
<b>Eau</b>	Fumée	Sculture	Eau	Soin	Plante
<b>Lumière</b>	Eclat	Rayon	Soin	Lumière	Lila
<b>Végétal</b>	Poison	Obscurité	Plante	Lila	Végétal

## 5 Combat final : H0PE et son Virus

Au début du combat, l'équipe n'a pas trop de capacités particulières et les attaques des PJs sont peu efficaces. Il faut que Haloïse consulte son encyclopédie pour trouver une page sur la "sauvegarde des données" : *Quand vous faites un combat, les données sont stockées sur votre PC dans le fichier \*nom\_de\_l'ennemi\*.battle, et lire ce fichier pendant un combat permet de récupérer vos statistiques et l'équipement d'un de vos combats passés. Pensez-y si vous vous retrouvez dans un combat sans espoir !*

Comme précisé dans la section décrivant cette confrontation finale, ce combat voit l'équipe affronter 2 voire 3 ennemis d'un coup. Si besoin la mise en place des subtilités du combat est expliquée en annexe.

**POUR CE COMBAT, LA GESTION DES TOURS EST MANUELLE. INCREMENTEZ UN TOUR (avec la commande *turn*) QUAND TOUS LES ENNEMIS ONT FAIT LEUR ATTAQUE !**

Note : les quêtes annexes de  $\chi$ hara pourrait lui débloquent de nouvelles actions !

### 5.1 A propos de l'ennemi

- Virus (1500 HP) : ennemi principal, le combat se termine quand il est vaincu. Liste des actions :
  - aspiration [drain] : aspire l'énergie vitale d'un équipier.
  - confusion [confusion] : rend un équipier confus pendant 2 tours, le rendant susceptible de s'attaquer soi-même ou un autre équipier lors d'une attaque (50% de chance). Cette attaque perce les boucliers.
  - revolution [revolution] : toute l'équipe est mise à un même ratio de PVs en fonction de l'énergie vitale générale (par exemple si ils leur reste en commun 80% d'énergie vitale, tout le monde aura 80% de ses PVs).

- **griffe (claw) : attaque classique aux dégâts importants, à cible unique.**
- AME (SOUL) : s'exécute automatiquement lorsqu'un équipier est K-O. Le Virus aspire l'AME du KO, le tuant canoniquement, ce qui va lui soigner 100 PV et booster ses actions d'attaque de 50% de puissance.
- H0PE (300 HP) : ennemi de support, elle ne peut qu'affecter des états au Virus ou le soigner. Pour rendre les changements de statut impactants et équilibrer le combat, **HOPE n'attaque qu'une fois tous les 2 tours**. Clairement, la bonne stratégie est de focus H0PE en première. Ci-dessous la liste de ses actions :
  - soin [heal] : soigne le virus de beaucoup de PVs
  - furie [enrage] : rend le Virus furieux, le passant dans le statut *rage*. **Sous ce statut, faites le attaquer 2 fois par tour**
  - ciblage [target] : incite le virus à ne viser qu'un des équipiers pendant 2 tours (peut tout de même utiliser l'attaque *révolution qui vise tout le monde*). L'effet est similaire à l'action *provoke* de Derek, mais peut affecter n'importe quel membre de l'équipe (encore vivant).
  - réflecteur [reflect] : affecte le virus au statut *reflect*. Sous ce statut, une partie des dégâts causés à l'ennemi par une attaque standard sont subis par le PJ attaquant (50%).

*Note : au cours du combat, les états du Virus vont probablement se superposer (l'un remplace l'autre sans repasser par la normale, pas de possibilité de les stack) : c'est voulu pour des raisons d'équilibrage (et code pourri obviously), et ça peut amener à des beaux counterplay si les PJs tentent de casser le système (par exemple, taser le Virus quand il est enragé pour annuler ce statut désagréable).*

## 5.2 A propos de l'équipe PJ

Pour ce combat, l'action Encyclopédie d'Haloïse est cruciale. En effet, l'équipe commence le combat sans aucune compétence, et avec une puissance d'attaque absolument ridicule, **les attaques standards se font au dé comme au combat dragon, avec les mêmes dés attribués aux différents PJs que ce dernier combat**. Quand Flavie aura récupéré le fichier *data.battle* sur son PC, exécutez la commande *upgrade* dans l'interface de combat : cela boostera l'attaque de tous les PJs de 500% et déblocuera de nouvelles actions. Listons ci-dessous les actions disponibles avant et après amélioration de l'équipe :

- Avant *upgrade* : chaque PJ peut faire l'action *protect*, décrite dans le combat contre Sensei, et son action de base du combat dragon (i-e taser, hack, encyclopedia et clone). Seul χhara ne dispose pas de son action de base *betrayal*, mais nous explorons son cas particulier juste après.
- Après *upgrade* : chaque PJ récupère la plupart de ses actions du combat Dragon, à savoir :
  - Pour Derek : *sword* et *provoke*.
  - Pour Flavie : *shield* et *potion*, mais cette fois la potion sert à redonner vie à un PJ K-O (ne marche pas si son AME a été aspiré). Ce sont des actions à usage unique. Laissez Flavie utiliser la potion à n'importe quel moment du tour (pour pouvoir contrer l'aspiration d'AME automatique), de toute façon elle n'en a qu'une.
  - Haloïse : *hammer* et *stone*.
  - Clover : *knife* et *gold*.

Le cas de χhara est très différent pour ce combat. En effet, χhara peut choisir son camp avant le début du combat. S'il choisit le camp allié, alors rien ne change pour vous. **Mais s'il rejoint les ennemis, vous devez au début du combat exécuter la commande *betray* dans l'interface**, χhara passe alors du côté adverse tout en étant affiché "mort" dans le camp allié (pour des soucis de simplification de code mal fait). Il perd l'action *protect* dans ce cas. Lors de l'amélioration de l'équipe, χhara est affecté même en temps que traître (le fichier *data* ne faisant pas la distinction) : son attaque est boostée et il récupère les actions *focus* et *retreat*.

Quand χhara est traître, faites le quand-même jouer comme les autres PJs : attaques au dé et possibilité de faire des actions avec la commande *action χhara [action\_à\_faire]*.

*Note : quand χhara est traître, je suggère de le laisser choisir son action en secret et de ne pas la révéler aux autres PJs, comme ça un jeu de bluff se crée entre les PJs. En effet, la question se pose d'attaquer χhara ou pas*

: s'il fait un focus, il doit être attaqué pour ne pas être boosté, mais si en fait il fait une retraite, alors l'attaque échouera !

Note 2 : Faites bien attaquer les ennemis dans l'ordre prévu : Virus puis H0PE puis Xhara s'il est traître. C'est important pour la gestion des actions, par exemple focus qui s'accomplit lors de l'attaque du Virus.

## 6 ANNEXE : Utilisation du logiciel de combat

Lancez le logiciel `./battle`, vous arrivez sur l'interface de combat :

```
Start of the battle against the dragon !

*** turn 1 *** TOUR du combat
Alters d'état
Boss : ♥ 1000 PV (points de vie) [normal]
Derek : ♥ 250 [normal]
Flavie : ♥ 120 [normal]
Haloise : ♥ 350 [normal]
Xhara : ♥ 150 [normal]
Clover : ♥ 80 [normal]
> Invite de commandes
```

L'incrémentation des tours se fait lors de l'attaque de l'ennemi. Les tours servent à suivre les altérations d'état. Si le logiciel crashe pour une raison ou une autre, vous pouvez restituer le dernier état du combat en lançant le logiciel de la façon suivante : `./battle restore`

### 6.1 Liste des commandes disponibles

- ATTAQUER

- Combat Dragon : `attack [character] [N]` est une attaque standard du personnage [character] ayant lancé le nombre N au dé. Pour faire attaquer le dragon, pas besoin de préciser [N].

```
> attack Derek 6 character : Derek, N : 6
*** turn 1 *** L'ennemi prend 50 dégâts (attaque parfaite ici)
Boss : ♥ 950 [normal]
Derek : ♥ 250 [normal]
Flavie : ♥ 120 [normal]
Haloise : ♥ 350 [normal]
Xhara : ♥ 150 [normal]
Clover : ♥ 80 [normal]
> attack Dragon Attaque de l'ennemi
The enemy attacks with bite ! (choisie aléatoirement)
The target is Clover !
The enemy recovers 146 hearts !
*** turn 2 ***
Boss : ♥ 1000 [normal]
Derek : ♥ 250 [normal]
Flavie : ♥ 120 [normal]
Haloise : ♥ 350 [normal]
Xhara : ♥ 150 [normal]
Clover : ♥ 53 [normal]
```



- Combat final : *attack [C] target [E] [D]* est une attaque standard du PJ [C] visant l'ennemi [E], avec un score [D] au dé. Attention, si  $\chi$ hara a rejoint l'équipe adverse, il ne pourra attaquer que des membres de l'équipe (et contrairement aux autres ennemis, sa commande d'attaque standard reste similaire à celle des autres PJs)
- *action [character] [act\_name]* : action du PJ [character], où [act\_name] correspond à l'action du PJ entre crochets (ex : pour le combat Dragon, l'action de Flavie "bouclier" s'écrit : **action Falvie shield**)

```
> action Flavie shield
The party has high defense for 1 turns !

*** turn 2 ***

Boss : ♥ 1000 ||||| [normal]

Derek : ♥ 250 ||||| [defense]
Flavie : ♥ 120 ||||| [defense]
Haloise : ♥ 350 ||||| [defense]
Xhara : ♥ 150 ||||| [defense]
Clover : ♥ 53 ||||| [defense]

> action Flavie hack
Look at the battle book to see the action success condition
Is action successful (y/N) ? y
Success !

*** turn 2 ***

Boss : ♥ 500 ||||| [normal]

Derek : ♥ 250 ||||| [defense]
Flavie : ♥ 120 ||||| [defense]
Haloise : ♥ 350 ||||| [defense]
Xhara : ♥ 150 ||||| [defense]
Clover : ♥ 53 ||||| [defense]

>
```

- *action [character] protect [character\_to\_protect]* : action *protect* du combat contre Sensei

```
> action Haloise protect Derek
*** turn 1 ***

Boss : ♥ 20 ||||| [normal]
Derek : Grade : 20.00/20 ||||| [normal] [none]
Flavie : Grade : 20.00/20 ||||| [normal] [none]
Haloise : Grade : 20.00/20 ||||| [normal] [none]
Xhara : Grade : 20.00/20 ||||| [normal] [none]
Clover : Grade : 20.00/20 ||||| [normal] [none]

> attack Sensei
The enemy attacks with kumamoha !
Did Flavie blocked the attack (y/N) ? n
Did Haloise blocked the attack (y/N) ? n
Did Xhara blocked the attack (y/N) ? n
Did Clover blocked the attack (y/N) ? n
Derek is not focused by this attack

*** turn 2 ***

Boss : ♥ 20 ||||| [normal]
Derek : Grade : 20.00/20 ||||| [normal] [none]
Flavie : Grade : 19.10/20 ||||| [normal] [none]
Haloise : Grade : 18.00/20 ||||| [normal] [none]
Xhara : Grade : 19.10/20 ||||| [normal] [none]
Clover : Grade : 19.00/20 ||||| [normal] [none]
```

- Pour le combat contre l'esprit, il faut lancer l'attaque de l'ennemi pour passer au tour suivant et donc utiliser l'orbe élémentaire créée.
- *betray* : permet de faire passer  $\chi$ hara dans l'équipe ennemie (il reste affiché dans l'équipe alliée en K-O pour des raisons de code pourri, cette fonctionnalité ayant été imaginée très tard dans le développement). Attention, cette commande ne fonctionne que pour le combat final. En tant qu'ennemi,  $\chi$ hara peut être visé par les attaques des autres PJs de la même manière que les autres ennemis.

## 6.2 Commandes DEBUG

Ces commandes peuvent aider à diriger le combat comme vous le désirez, mais ne doivent être utilisées qu'en réelle nécessité (car ne font pas partie du RP). Cela est principalement utile pour régler un problème du logiciel de façon brutale.

- *damage [character] [number]* : fait perdre *number* HP au personnage souhaité (allié ou ennemi). Pour viser l'ennemi, on pourra mettre character=nom\_de\_l'ennemi ou character=enemy (pour le combat esprits, seule la dernière option marche).

- *heal [character] [number]* : similaire à *damage* mais pour le soin (ne peut pas donner plus d'HP que le max du personnage souhaité).
- *revive [character]* : ressucite un **allié**
- A faire : commande pour affecter un état à un personnage.
- *turn* : incrémente le compteur de tours.

Je conseille d'essayer d'utiliser un peu le logiciel avant de MJser, pour que les combats soient le plus dynamique possible lors du scenar. Essayez surtout les différentes actions, c'est probablement la plus complexe des commandes (car la plus variée)...

N'hésitez pas à me report des bugs ou des choses à modifier/ajouter au logiciel pour le rendre plus agréable et plus efficace ! Je l'ai testé personnellement hors-jeu ce qui est loin d'être suffisant pour un faire un software glitch-proof...