

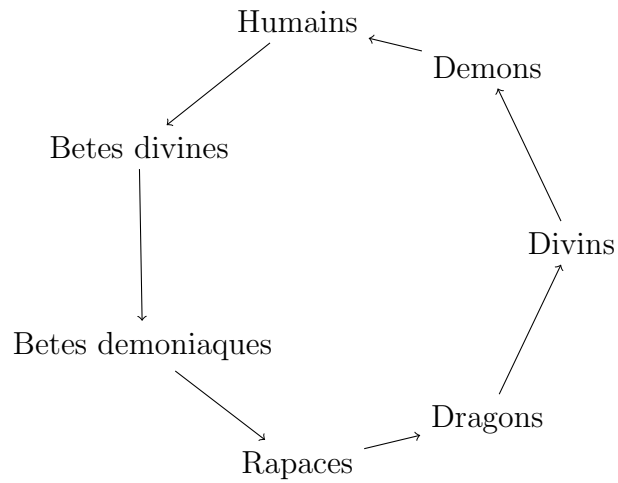
Table des matières

1	Cercles de puissances	1
1.1	Les Types	1
1.2	Les Classes Divins (inverse des secm péchés capitaux)	1
1.3	Les Classes Démoniaques (les secm péchés capitaux)	2
1.4	Les Rapaces	2
1.5	Humains	2
1.6	Bêtes Divines	3
1.7	Bêtes Démoniaques	3
1.8	Dragons	4
1.9	Les métaux précieux	4
1.10	Éléments	5
2	Level	6
2.1	Upgrade de classe	6
2.2	Sorts / aptitude	10
3	Les phases de combats	11
3.1	Menu de combats	11
3.2	Nombre de tours	11
3.3	Attaques	11
3.4	Déplacements	12
3.5	Les objets	12
4	L'environnement	13
5	Interaction	14
6	infra structure	15
7	Base de données	16
7.1	Les éléments	16
7.2	Les Personnages	16
7.3	Les obstacles	16
7.4	Environnement	16
7.5	Les infrastructures	17

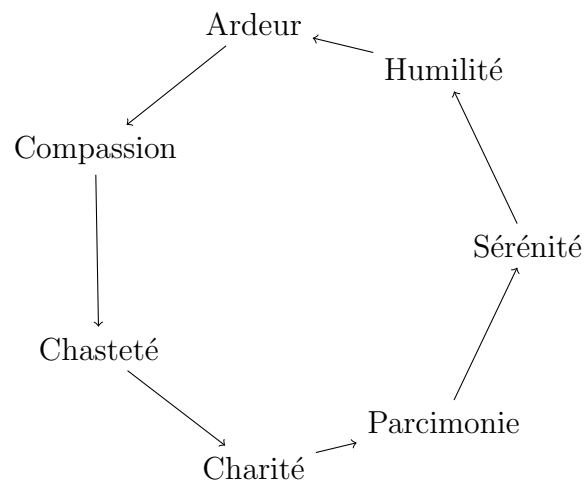
1 Cercles de puissances

Le système de combat utilise des cercles de puissances à 7 sommets. On comcme 3 grands cercles de puissances

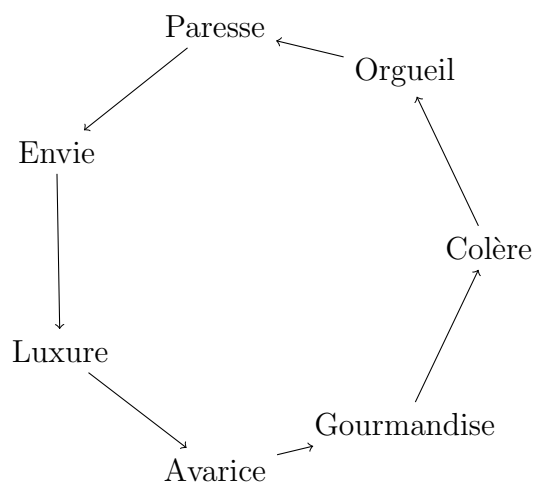
1.1 Les Types



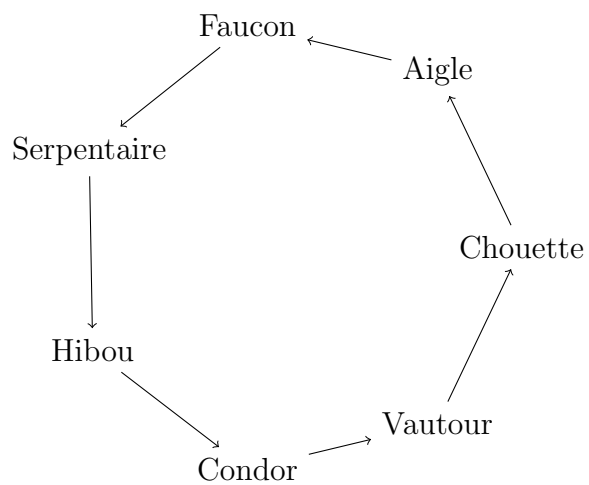
1.2 Les Classes Divins (inverse des secm péchés capitaux)



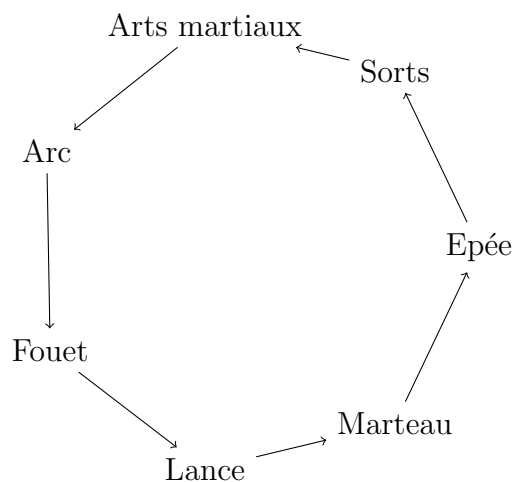
1.3 Les Classes Démoniaques (les sept péchés capitaux)



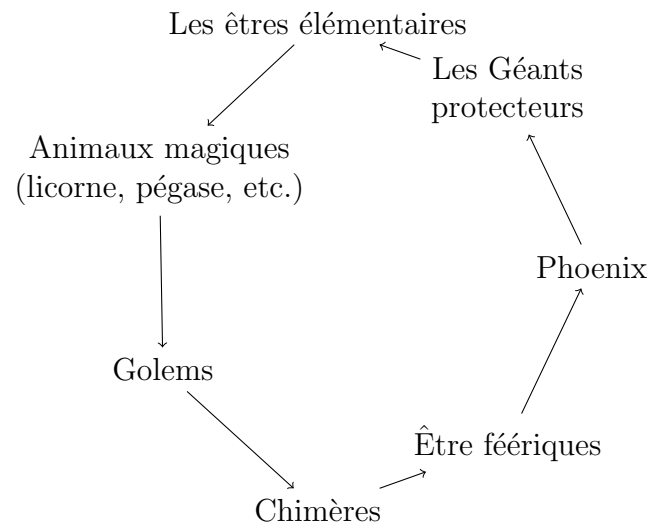
1.4 Les Rapaces



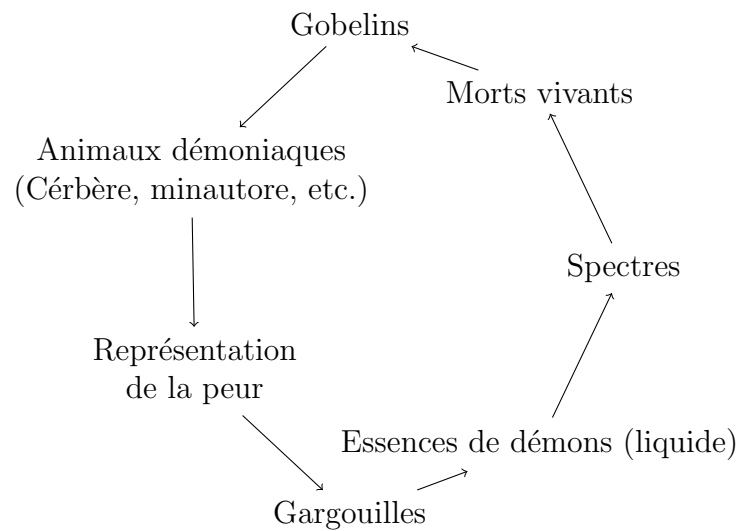
1.5 Humains



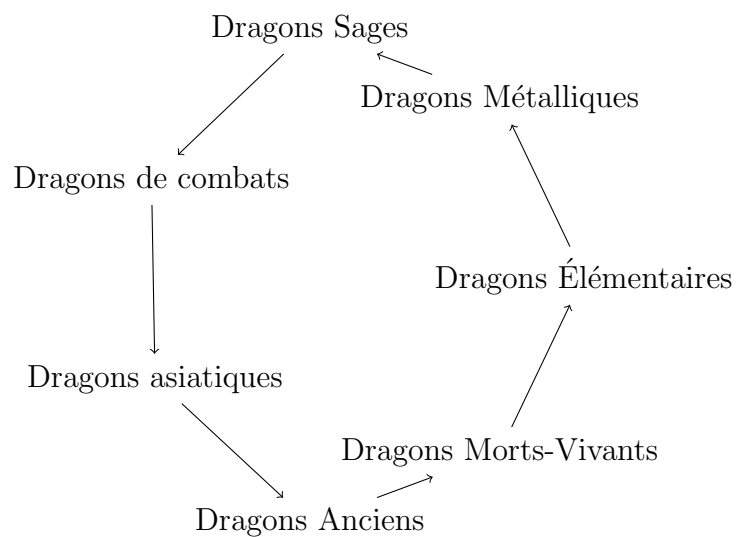
1.6 Bêtes Divines



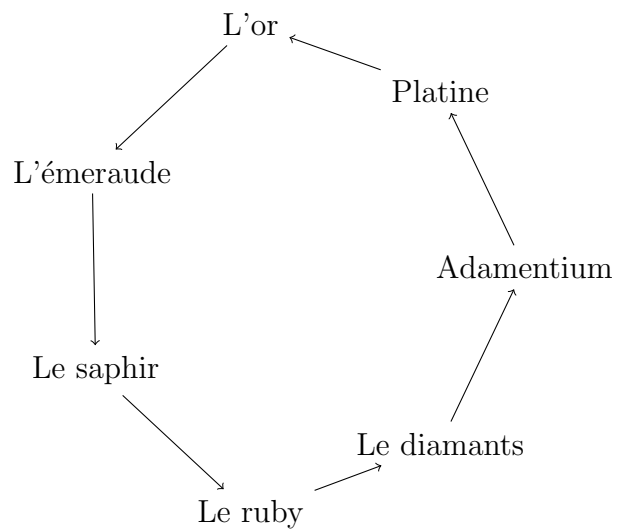
1.7 Bêtes Démoniaques



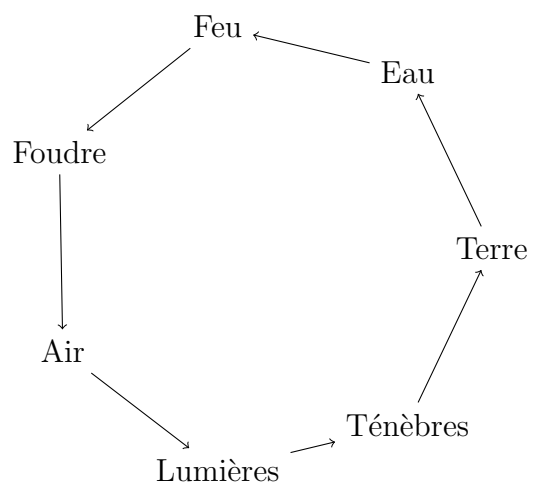
1.8 Dragons



1.9 Les métaux précieux



1.10 Éléments



2 Level

Chaque actions rapportera des EXP aux unités (certaines plus que d'autres). Après un certains nombre de XP, l'unité augmente d'un niveau. A chaque monté de niveau elle pourra choisir de monté en rang (le démon de base pourra par exemple passer en archi démon).

Augmenter de niveaux augmentent bien entendu les stats des personnages. Les stats tels que la vie ou la mana seront garderont le même ratio actuel / max.

Le nombre maximum de niveau est fixé à 6, soit 5 augmentation de niveau. Vous ne pourrez donc avoir que 6 niveaux différents, sachant que l'on démarre à 0, sa va donc jusqu'à 5.

2.1 Upgrade de classe

Au bout d'un certains niveau, il sera possible de monter dans la hiérarchie et de choisir une nouvelle classe pour votre personnage. Chaque personnage pourra donc sélectionner, s'il est encore en vie, une classe parmi celles proposer.

La liste des upgrade de classe après chaque niveau

Divin

Sérénité
Humilité
Ardeur
Compassion
Chasteté
Charité
Parcimonie

Démon

Colère
Orgueil
Paresse
Envie
Luxure
Avarice
Gourmandise

Rapaces

Chouette
Aigle
Faucon
Serpenteaire
Hibou

Condor
Vautour

Humains

Epée

- Guerrier solitaire LVL 0
 - Assassin LVL 2
 - Ombre mortelle LVL 5
- Chef de bande LVL 2
 - Garde du roi caché LVL 5
- Rodeur LVL 2
 - Protecteur Forêt LVL 5
- Soldat LVL 0
 - Chevalier LVL 2
 - Chevalier d'Élite LVL 5
- Paladin LVL 2
 - Maître enchanteur LVL 5

Sorts

- Clerc LVL 0
 - Prêtre LVL 2
 - Pontife LVL 5
 - Exorciste LVL 5
- Apprentie Sorcier LVL 0
 - Professeur élémentaire LVL 2
 - Maître élémentaire LVL 5
- Maîtrise occulte LVL 2
 - Humain fusionné LVL 5
 - Arcanes maléfique LVL 5
- Druide LVL 0
 - Créateur de plantes LVL 2
 - Le Sage LVL 5
- Fôrestier obscure LVL 2
 - Élué déchu LVL 5

Arts martiaux

- Guerrier combattant LVL 0
 - Moine LVL 2
 - Divinité humaine LVL 5
- Apprentie d'École LVL 0
 - Maître d'école LVL 2

- Maître martial LVL 5
- Baggareur LVL 0
- Chef de quartier LVL 2
- Le furieux LVL 5
- L'ombre du pays LVL 5

Arc

- Archer LVL 0
- Oeil de Faucon LVL 2
- Oeil de Dieu LVL 5
- Archer chimiste LVL 2
- Flèche mortelle LVL 5
- Archer puissant LVL 2
- Le perceur des cieux LVL 5
- Arbalétrier Légère LVL 0
- Arbalétrier Imposant LVL 2
- Arbalétrier D'enfer LVL 5

Fouet

- Geolier LVL 0
- Terreur des prisonniers LVL 2
- Geolier des démons LVL 5
- Esclavagiste LVL 0
- Masochiste LVL 2
- Déesse de la souffrance LVL 5
- Dompteuse bestiales LVL 2
- Dompteuse de la création LVL 5

Lance

- Piquier LVL 0
- Lance du Roi LVL 2
- Lance victorieuse LVL 5
- Lanceur LVL 0
- Perceuse du ciel LVL 2
- Perceuse des cieux LVL 5

Marteau

- Viking LVL 0
- Chef de montagne LVL 2

- Marteau élémentaire LVL 5
- Fils du forgeron LVL 0
- L'écraseur LVL 2
- Marteau de la destruction LVL 5

Bêtes Divines

Phoenix
Géants
Êtres élémentaires
Animaux magiques
Golems
Chimères
Être féériques

Bêtes Démoniaques

Spectres

- Fantôme LVL 0
- Âme en peine LVL 2
- Spectre Réincarné LVL 5
- Feu follet LVL 0
- Trafiqueur des 5 sens LVL 2
- Sirène du Styx LVL 5

Morts vivants

- Squelette LVL 0
- Squelette flamboyant LVL 2
- Os de la Mort LVL 5
- Zombie LVL 0
- Liche LVL 2
- Suceur de la Mort LVL 5
- Momie LVL 2
- Seigneur Réincarné LVL 5

Gobelins

- Gobelin de la montagne LVL 0
- Gobelin du volcan LVL 2
- Gobelin de l'entrée des enfers LVL 5
- Gobelin Géant LVL 2
- Gobelin de l'apocalypse LVL 5

Animaux démoniaques

Représentation de la peur
Gargouilles
Essences de démons

Dragons

Dragons Élémentaires
Dragons Métalliques
Dragons Sages
Dragons de combats
Dragons asiatiques
Dragons Anciens
Dragons Morts-Vivants

2.2 Sorts / aptitude

Chaque niveau vous débloquera des sorts / aptitude à sélectionner depuis une liste compatible avec votre personnage. Vous ne pourrez choisir que l'un d'entre eux s'ils en existent.

La listes de sorts débloquables par unités :

3 Les phases de combats

3.1 Menu de combats

- Attaque
 - Attaque normal
 - Attaque spécial
- Interactions
- Utiliser un objet
- Se camoufler
- Passer son tour

3.2 Nombre de tours

Lors du tour du personnage, deux options s'offrent à lui :

- Avoir un nombre aléatoire disant combien de tours il peut jouer. Le résultat est pondéré par les statistiques et le type du personnage joué.
- Joué que une seul fois. Cette option peut être utile dans le sens où 0 est aussi une valeur disponible dans le nombre aléatoire tiré ci dessus

3.3 Attaques

Le nombre d'attaque disponible sur un seul joueur dépendra des statistiques de celui ci, et de sa supériorité / infériorité de classes qu'il a face au personnage d'en face.

Les attaques spéciaux ne sont utilisable que une fois, et nécessite un temps de repos. Ils consomment n tour.

Si un joueur nous attaque pour la première fois durant son tour, on pourra choisir deux options :

- Choisir de contre attaquer pour chaque action "attaque" de l'ennemie. Le nombre de contre attaque est régis par les mêmes lois que ceux d'attaques. Chaque joueurs attaquera l'un après l'autre si son nombre de contre attaque est suffisant. Par exemple si l'ennemie peut attaquer 5 fois et moi contre attaquer 3, il y aura :
 - l'ennemie attaque 2 fois
 - Je contre attaque 1 fois
 - l'ennemie attaque 2 fois
 - Je contre attaque 1 fois
 - l'ennemie attaque 1 fois
 - Je contre attaque 1 fois
- Choisir de se déplacer et de faire une des actions ci dessous :
 - Se camoufler.
 - Utiliser un objet SUR SOI.
 - Activer un interrupteur.
 - Détruire une partie de l'environnement, comme les échelles.

3.4 Déplacements

Chaque joueurs pourra se déplacer de n valeurs de cases. Les montés / descentes (via des échelles par exemple) sont aussi à prendre comme étant "des cases"

Il sera impossible de se déplacer sur une unité, quelle soit allié ou ennemie. On peut cependant demander à changer de places avec elle si elle est allié, ou pousser une unité ennemie (avec taux de réussite)

De plus, on pourra se camoufler si l'on est dans le brouillard de guerre. Le camouflage fera en sorte que l'ennemie ne vous voit pas, mais consommera un nombre de n tours qui dépend des lieux. Si le nombre de tour n'est pas suffisant, il sera déduis des tours suivants. Ce nombre de tour dépend aussi du milieux. Certains sorts / objets permettent de détecter les unités camouflées.

3.5 Les objets

Les objets peuvent être utilisé sur nous, alliés ou ennemies. Certains objets demandent plus de tours que d'autres (l'objet pour faire revivre par exemple consommera plus de tours que prévu).

Si le nombre de tours n'est pas suffisant, on piochera sur le nombre de tours restants au prochain jet (l'option 1 en fait aussi partie).

4 L'environnement

Chaque environnement est associé à des statistiques qui sont :

- Le nombre de tour dépensé pour ce camoufler
- La précision des attaques
- Le coût en cases pour la traversé

En plus de ces environnements, il existe des interfaces :

- Des objets interactifs qui coûtent un nombre de tours
- Des objets traversables qui coûtent un nombre de cases

Certains objets interactifs peuvent ne plus être disponible pendant un moment, ou nécessite une action. Par exemple un ascenseur à contre poids nécessitera de remonter le poids, une échelle pourra être détruite, il faudra donc en remettre une, etc.

De plus, certains environnement pourront affecté les personnages selon leur types. Ils pourront entre autre se soigner, perdre de la vie, augmenter la porter des attaques à distances, ou encore changer la probabilité du nombre de tour au prochain jet.

Certains environnement seront même innaccessible par certains type de personnages. Il faudra donc soit utiliser un objet, un sort, ou attendre que la zone s'affaiblisse.

Ces zones seront donc activés n tours et désactivé k tours.

Si une unité qui ne devrai pas être dans cette zone y est, elle perd un nombre de vie conséquents. Cependant, l'activation de la zone sera réduite de 1 par tour.

5 Interaction

Il sera possible de interagir avec l'environnement. Voila leur liste et leurs conséquences :

- Prendre possession d'armes :
 - Bélier
 - Arbalètes
 - Catapultes
 - Tour de sièges
- La possession d'armes nécessite un nombre de n tour par l'unité.
- Les objets ascendant / descendant :
 - Echelle. L'échelle consommera n tour. Il est aussi possible, arriver en haut, de remonter l'échelle, voir de la détruire. Détruire une échelle consommera plus de tours que de la remonté. Cependant, si l'échelle est détruite, il faudra qu'une nouvelle unité en pause une.
 - Ascenseurs. Un ascenseur est un système mécanique utilisant les poids. Certains servent à monter, d'autre à descendre. Chaque utilisation d'ascenseurs consommera 1 tour. Cependant, il faudra qu'une nouvelle unité la remonte, ce qui consommera n tours selon l'ascenseur.
- Les interrupteurs aux effets diverses :
 - Activation de pièges.
 - Activation de lumières.
 - Ouvertures de portes.
- Les obstacles déplaçables. Certains obstacles, comme les corps, seront déplaçable d'une case autour de cet obstacle. Un obstacle est coûteux en nombre d'actions. Certains obstacles seront possible d'être détruit avec les sorts / objets nécessaires.

On pourra aussi interagir avec les alliées et ennemies :

- Pousser un ennemie
- Changer de place avec un allié

6 infra structure

Les infra structures seront les bâtiments qui permettront d'apporter chacun sa contribution à l'équipe. On comptera les infra structures suivants :

- Le QG
- Infra structure de recrutement
- Infra structure de combat
- Infra structure de soutien

Le QG

Le QG est l'infrastructure qui définis notre équipe. L'objectif est justement de le prendre à l'ennemie pour gagner la partie. Le QG rapportera de l'argent.

De recrutement

Les infrastructures de recrutements seront des batiments prédéfinis par le QG. En effet, une zone autour du QG vous appartient et vous permettra de construire des batiments.

De combat

Une infrastructure de combat est une infrastructure efficaces contre certains types d'unité (infrastructure ennemie incluse). Certaines infrastructures seront en plus de cela déplaçable

De soutien

Les infrastructures de soutien sont des infrastructures qui aident votre équipe pour elles mêmes. On y compte les infrastructures suivantes :

- de soin (pv et mp)
- de magie (amplifie les sorts magiques)

7 Base de données

7.1 Les éléments

Tout les éléments seront décrites comme ceci :

- nom
- Drawable

7.2 Les Personnages

Les classes

- Ailé
- Type (humain, démons, etc.)
- Sous Type (archer, épéiste, etc.)

Les unités

Chaque unité est décrite comme ceci :

- sa classe
- son coût de production
- sa capacité d'occupation
- son nombre de cases
- vie
- mana
- capacité de déplacement
- porter du brouillard de guerre
- indicateur pour calcul du nombre d'action
- défense
- défense magique
- attaque
- attaque magique
- indicateur du nombre d'attaque
- sa liste de sorts déblocable après un certain KEJ niveau

7.3 Les obstacles

Chaque obstacle est décrite comme ceci :

- possibilité de destruction
- possibilité de déplacement

7.4 Environnement

Chaque partie de l'environnement est décrite comme ceci :

- Coût en nombre de cases pour les déplacements / brouillards de guerre.
- Affecte les unités ailé.
- Perte de précision.

- Augmentation de la porter pour les attaques à distances.
- Système de barrière.

En plus de cela, il y aura le brouillard de guerre à prendre en compte.

7.5 Les infrastructures

Les infrastructures seront décrite comme ceci :

- Coût en création
- Argent par tour
- Vie

Recrutement

Les infrastructures de recrutement seront en plus décrites comme ceci :

- Listes d'unités disponible.

Occupable

Les infrastructures occupable seront en plus décrites comme ceci :

- Son coût en tour d'occupation.
- sa case où le joueur devra se mettre pour l'occuper.

De combats

Les infrastructures de combats seront en plus décrites comme ceci :

- Capacité de toucher les unités ailé.
- Attaque.
- Pondération par type d'unité qu'on peut attaquer.
- Coût de déplacement (-1 pour non déplaçable)

De Soins

- PV de régénérer
- MP de régénérer

De magie

- Bonus en pourcentage des attaques magiques de unités