

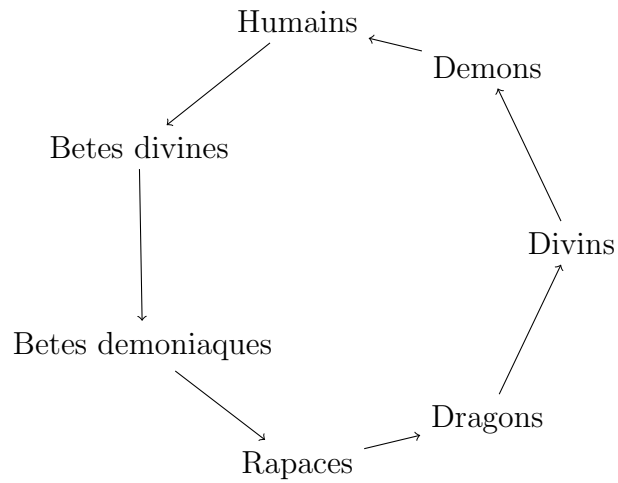
# Table des matières

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	Armes humaines . . . . .	2
1.6	Bêtes Divines . . . . .	3
1.7	Bêtes Démoniaques . . . . .	3
1.8	Dragons . . . . .	4
1.9	Les métaux précieux . . . . .	4
1.10	Sorts élémentaires . . . . .	5
2	Les phases de combats . . . . .	6
2.1	Menu de combats . . . . .	6
2.2	Nombre de tours . . . . .	6
2.3	Attaques . . . . .	6
2.4	Déplacements . . . . .	7
2.5	Les objets . . . . .	7
3	L'environnement . . . . .	8
4	Interaction . . . . .	9
5	infra structure . . . . .	10
6	Base de données . . . . .	10
6.1	Les éléments . . . . .	10
6.2	Les Personnages . . . . .	10
6.3	Les obstacles . . . . .	11
6.4	Environnement . . . . .	11
6.5	Les infrastructures . . . . .	11

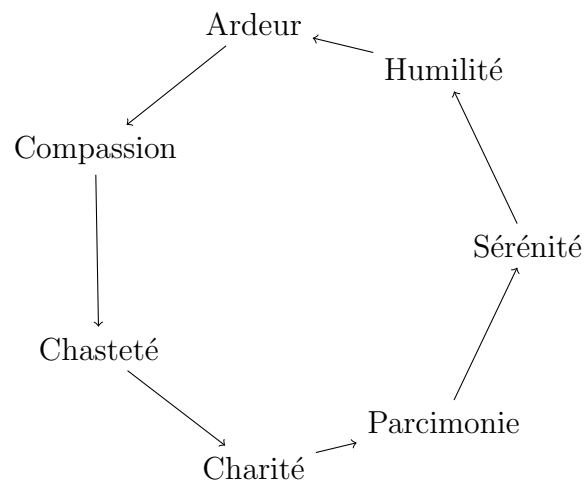
# 1 Cercles de puissances

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

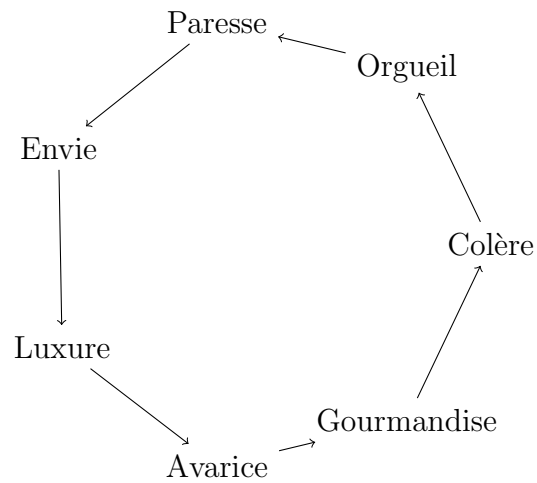
## 1.1 Les Types



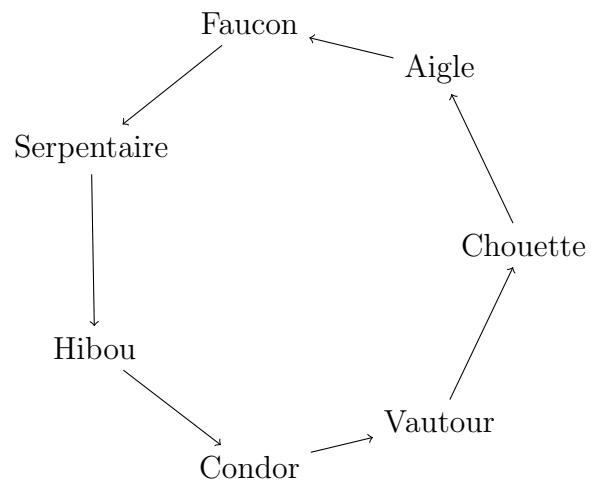
## 1.2 Les Classes Divins (inverse des secm péchés capitaux)



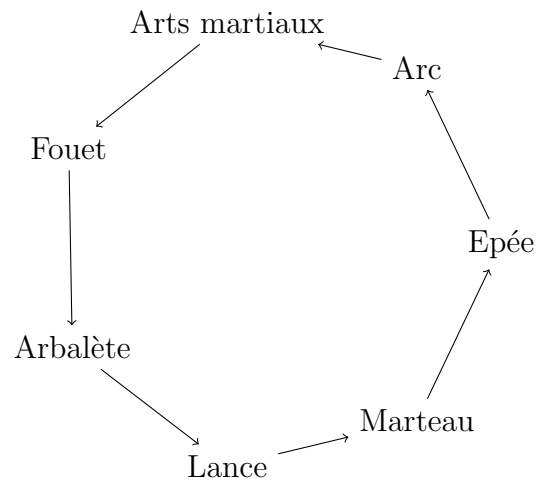
### 1.3 Les Classes Démoniaques (les sept péchés capitaux)



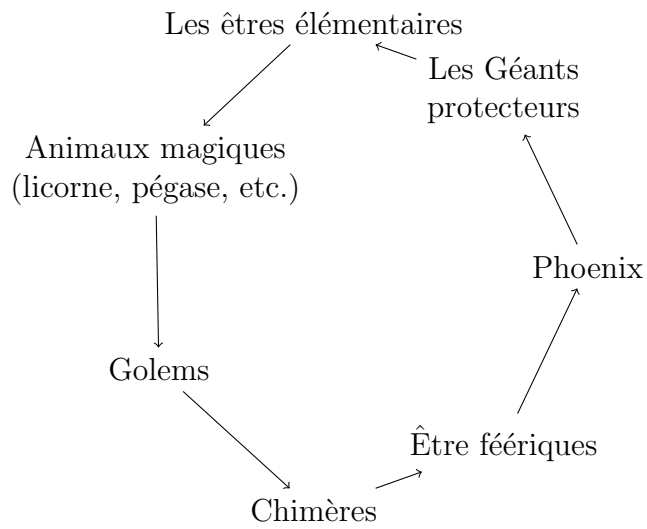
### 1.4 Les Rapaces



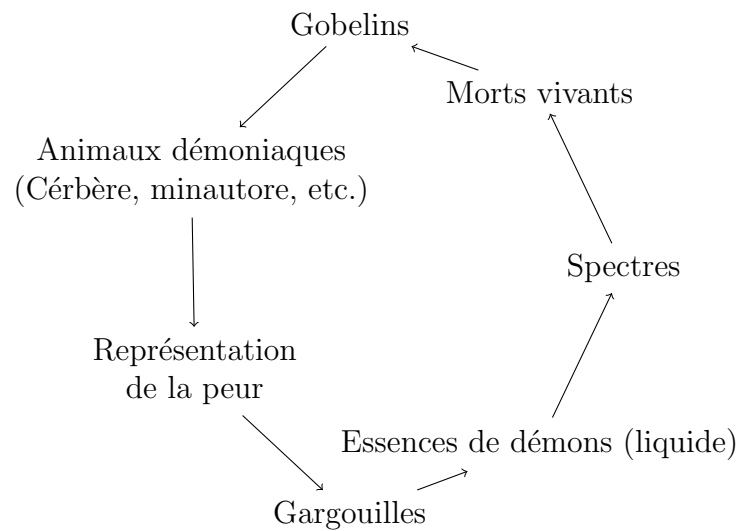
### 1.5 Armes humaines



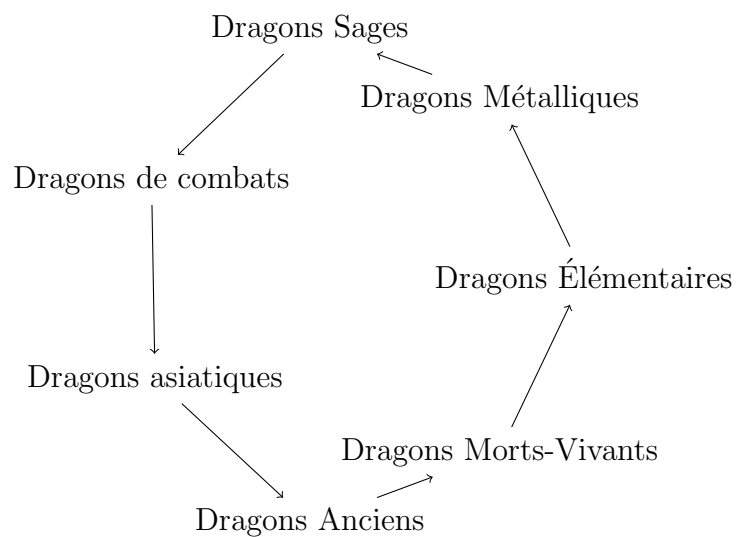
## 1.6 Bêtes Divines



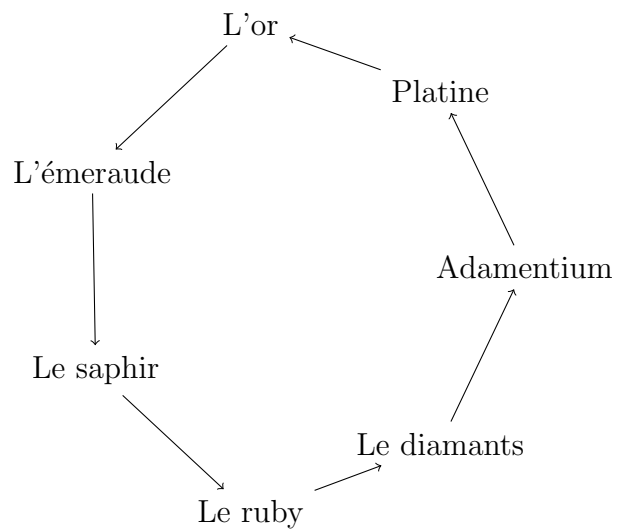
## 1.7 Bêtes Démoniaques

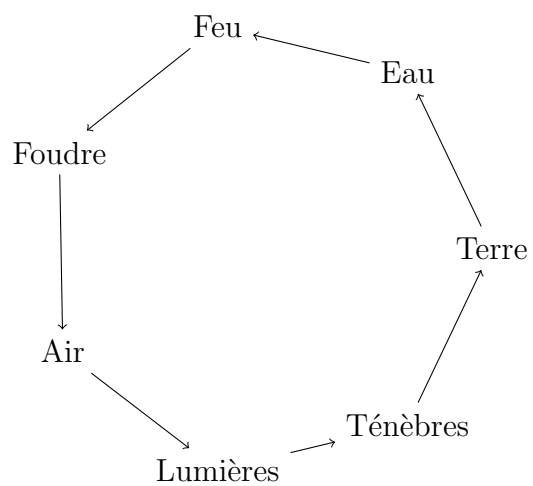


## 1.8 Dragons



## 1.9 Les métaux précieux



**1.10 Sorts élémentaires**

## 2 Les phases de combats

### 2.1 Menu de combats

- Attaque
  - Attaque normal
  - Attaque spécial
- Pousser / changer de places
- Utiliser un objet
- Se camoufler
- Passer son tour

### 2.2 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

### 2.3 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.

## 2.4 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.

## 2.5 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).



### 3 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.

## 4 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.

## 5 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)

## 6 Base de données

### 6.1 Les éléments

Tout les éléments seront décrites comme ceci :

- nom
- Drawable

### 6.2 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 débloquable après un certain niveau

### 6.3 Les obstacles

Chaque obstacle est décrite comme ceci :

- possibilité de destruction
- possibilité de déplacement

### 6.4 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.

## 6.5 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