Caractéristiques Personnages et Objets (1er jet)

1. PERSONNAGES.
   1. Personnage Principal.

*Le personnage principal doit posséder des caractéristiques qui lui permettront une évolution tout au long du jeu. Pour lui permettre d’attaquer et de se défendre en fonction de la difficulté qu’il devra surmonter tout au long de son périple. Plus le personnage avancera dans l’histoire plus les IAs, MOBs qu’il rencontrera deviendrons plus fort*

Les attributs du personnage possède une limite pour l’instant définit comme ceci: VIE max =500/ FORCE max=300/ DEFENSE max=350 / RAPIDITE max=5/ DEG CAC max=100/ DEG DISTANCE max=100/ PORTEE max =1 ;

!! Il faudra surement imposer des conditions comme : si le personnage possèdent 300 de force (le max) il ne pourra pas dépasser 100 de défense. Pour ne pas que le personnage soit trop over cheaté !!

(Tableau Modifiable/ajout possible)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Personnage Principal*** | | |
| ***Caractéristiques de base (Attributs)*** | |  |
| VIE (V) | 100 |  |
| FORCE (F) | 10 |  |
| DEFENSE (D) | 15 |  |
| RAPIDITE (R) | 1 |  |
| DEG CAC (DC) | 5 |  |
| DEG DISTANCE  (DD) | 1 |  |
| PORTEE (PO) | 0.1 |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

* 1. Personnage IA.

A compléter

1. OBJETS

*Les objets devront bien sûr être définit en fonctions des caractéristiques du personnage principal. En soit de base n’importe quel objet peut être crafté (couplé à un autre) . Un objet pourra donné des caractéristiques* ***primaires (VIE, FORCE,DEFENCE,RAPIDITE etc..)*** *ou et des caractéristiques* ***secondaires(régénération de vie, force accrus etc..)***

**Ingrédient craft (IC) : Objet qui est utilisable dans un craft mais qui ne peut pas être utilisé directement. Ex : Le personnage principal ramasse un «briquet », il pourra l’utilisé mais il ne pourra pas l’associé un autre objet.**

**Ingrédient craft et use (ICU) :** **Objet qui est utilisable dans un craft et qui peut pas être utilisé directement. Ex : Le personnage principal ramasse un «scop de snipex4 », il pourra l’utilisé comme « jumelle » et il pourra aussi l’associé avec un fusil qu’il aura trouvé au même crafté.**

Place à vos idées d’objets (Plus il y’aura d’objet plus il y’aura de possibilité de craft.) On décidera après de comment s’accouplerons les caractèristiques et combien de craft seront accumulable.

*Il y’aurai des objets* ***équipable*** *et* ***consommable****.*

(Tableau Modifiable)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***TYPE OBJET*** | | | | | |
| **Ingrédient craft (IC)** | | | **Ingrédient craft et use (ICU)** | | |
| ***REF*** | ***Nom IG*** | ***Caractéristiques*** | ***REF*** | ***Nom IG*** | ***Caractéristiques*** |
|  | Roue de vélo | +0.7R |  | **Bouteille eau** |  |
|  | Feuille de papier | ??? |  | **Bâton** | +2 DC |
|  |  |  |  | **Lance en pierre** | +5DC/+2DD |
|  |  |  |  | **Cannette cola** | +1force accrus/ -3V |
|  |  |  |  | **Montre** | Voir l’heure |
|  |  |  |  | **Clef** | Ouvrir Coffre |
|  |  |  |  | **Pistolet laser** | +20 |
|  |  |  |  | **Basket** | +0.2 R |
|  |  |  |  | **Hoverboard** | +2R |
|  |  |  |  | **Manche à ballet** |  |
|  |  |  |  | **Grosse pierre** |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |