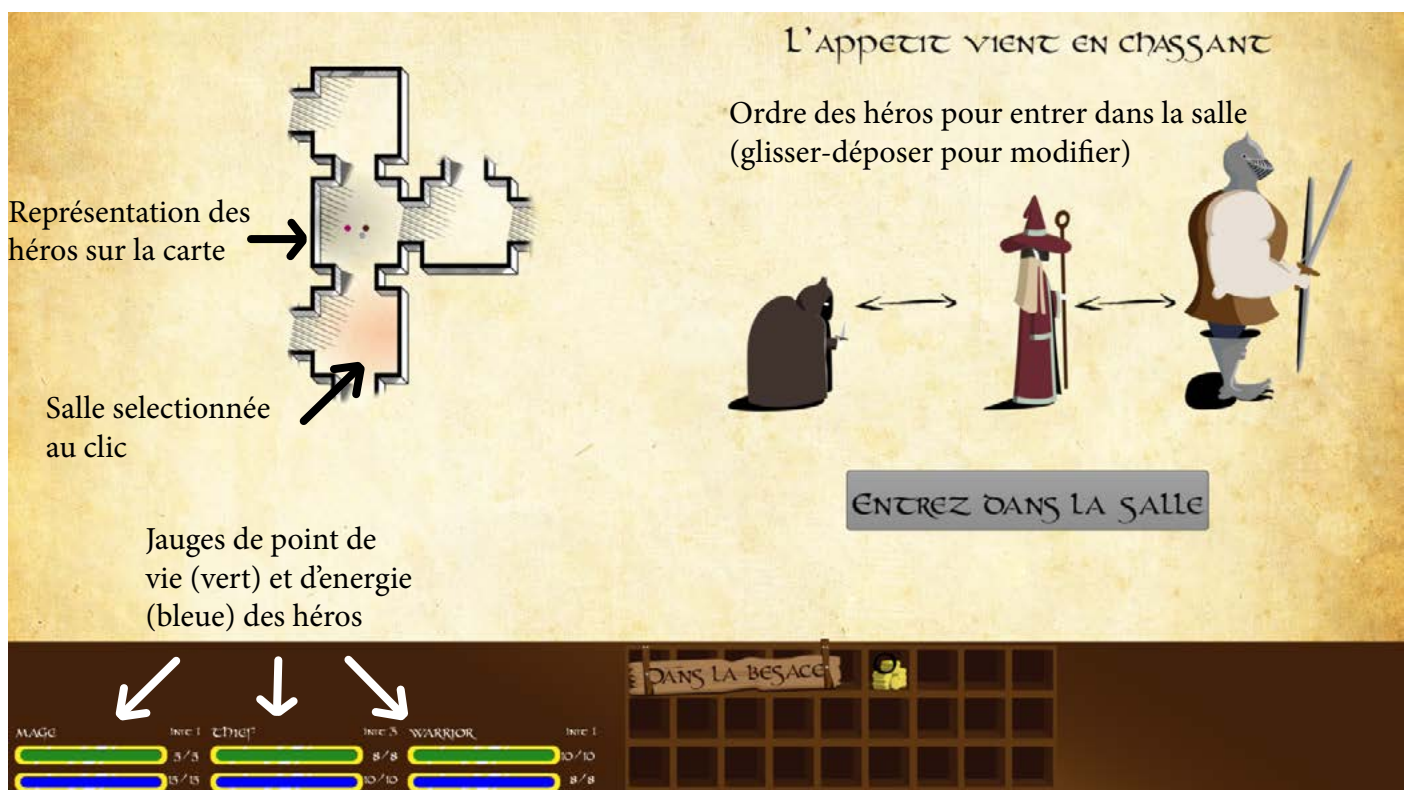


GLOUTONS ET DRAGONS

Pour cette première étape du jeu, le but est simplement de visiter toutes les salles du chateau. Lorsque le jeu sera plus évolué, il y aura un livre de cuisine dont il faudra tester toutes les recettes, à partir des aliments trouvés dans le chateau.



Le voleur

Initiative : 3
Points de vie : 8
Attaque : à distance
Force : 2
Défense : 1
Energie : 10
Expérience : 1

Le mage

Initiative : 1
Points de vie : 5
Attaque : à distance
Force : 3
Défense : 0
Energie : 15
Expérience : 1

Le guerrier

Initiative : 1
Points de vie : 10
Attaque : Corps à corps
Force : 3
Défense : 1
Energie : 8
Expérience : 1

Sur la page plan du chateau, on peut choisir l'ordre des héros et sélectionner au clic la prochaine salle à visiter.



Entrer dans une salle.

Les héros entrent dans la salle dans l'ordre établi. Marcher est fatigant et passer d'une salle à l'autre coûte 1 énergie à chaque héros. Il peut y avoir des monstres et des items à l'intérieur (nombre aléatoire, entre 0 et 3 de chaque). Pour l'instant, il n'y a qu'un seul type de salle (château), mais l'idée est d'en créer d'autres, avec des niveaux de probabilité différents de trouver tel ou tel monstre, et tel ou tel item. Pour le château par exemple, il y a plus de chance de trouver des lapinators que des FlyinSnakes, et on peut y trouver de l'or, des herbes médicinales et des potions.

Pour l'instant, il n'y a que 2 types de monstres : les Lapinators (en vert), et les FlyinSnakes (en violet, qui pour l'instant ressemblent beaucoup aux lapinators). S'il y a des monstres dans la salle, il y a automatiquement combat.

Lapinator

Initiative : 1
Points de vie : 4
Attaque : corp à corps
Force : 3
Défense : 0
Experience : 2

Le mage

Initiative : 2
Points de vie : 3
Attaque : à distance
Force : 2
Défense : 0
Experience : 2

Les combats

Determiner l'initiative.

Pour determiner si les heros commencent attaquer ou les monstres, on additionne les initiative des deux groupe (indiquée à droite des noms des personnages dans les menu du bas).




Tour des monstres

Tous les monstres qui peuvent attaquer, selon leur position et leur type d'attaque (corps à corps ou à distance), le font un par un. Les attaques à distance visent toujours le héros vivant le plus éloigné. Les monstres attaquant au corps à corps seront toujours positionnés devant, seul le premier pourra attaquer. La valeur de l'attaque est la force du monstre plus un chiffre entre 0 et l'expérience du monstre. Le personnage attaqué prends comme blessure le total de l'attaque moins sa défense.

Tour des héros



Les héros ont un nombre d'action définie par la différence entre l'initiative des monstres et celle des héros, avec un minimum de 1. Une fois ces actions utilisées, c'est au tour des monstres d'attaquer. Les actions peuvent être attaquer, boire une potion ou sortir de la salle.

- Pour **attaquer**, il faut selectionner le héros en cliquant dessus et cliquer sur le monstre à attaquer. Le guerrier, expert en corps à corps, ne peut attaquer que le 1er monstre et que s'il est lui même en première position. Attaquer coûte une action, mais aussi 1 énergie. Si le héros n'a plus d'énergie, son attaque est diminuée de moitié.
- On peut dépenser une action pour faire **boire une potion** à un héros vivant. Il suffit de la glisser-déposer depuis l'inventaire en bas sur le héros voulu. Cela ne coûte pas d'énergie.

Les différentes potions sont : la potion de force  qui ajoute +5 de force à la prochaine attaque, la potion de soin  qui rétablit tous les points de vie, et la potion d'énergie  qui fait le plein d'énergie.

- Enfin, on peut **sortir de la salle** en cliquant sur le panneau de sortie. S'il reste des monstres, ils font tous une attaque d'opportunité qui blesse les héros pendant leur fuite.

Fin de la journée

En haut à droite est le **compteur de temps**. À la fin de la journée, les héros se reposent. S'ils ont tué des monstres et ramassé leur viande  , on peut en dépenser 3 afin de faire un bon repas permettant de faire le plein d'énergie pour le lendemain. S'ils n'y a pas assez de viande, ils ne récupéreront qu'une partie de leur énergie. Autre possibilité, s'ils ont ramassé au moins trois herbes médicinales  , ils peuvent cuisiner un repas très saint qui redonne 3 points de vie à tous les héros, même les morts. Si personne n'est assez vivant pour faire la cuisine, la partie est perdue.