

6.1- Univers (bases) LOGO LOGIQUE vs GAMMA

DOUBLE EXPLICATION ILLUSTRÉE et CHRONOLOGIQUE des MÉCANIQUES DE JEU
Par le point de vue du kid et celui de l'IA



Bonjour Gamin ! Tu viens de tomber sur un objet qui va changer ta vie : Le Kentro Villam !
La technologie Kentro[®] associe ton cerveau à une IA évolutive. Elle s'adapte au schéma de pensée de son utilisateur, analyse les objets spéciaux et stocke les données utiles à sa survie. En réussissant les actions données par cette IA tu acquiers des compétences dont tu n'aurais pas soupçonné l'existence.

Bref, ne t'inquiète pas, tout cet affichage bleu vert et cette voix dans ta tête sont parfaitement normal :) Elle choisit son vocabulaire pour s'adresser à toi alors attend toi à la façon de penser robotique ! Cadres carte boîtes relation logique distance...

En bref, un tout nouveau monde quantique s'offre à toi !

NB : Cet objet reste assez convoité ici donc sache que beaucoup seraient prêts à arracher ce KENTRO sur ton cadavre encore chaud.



Les différentes IA pour différentes personnalités :

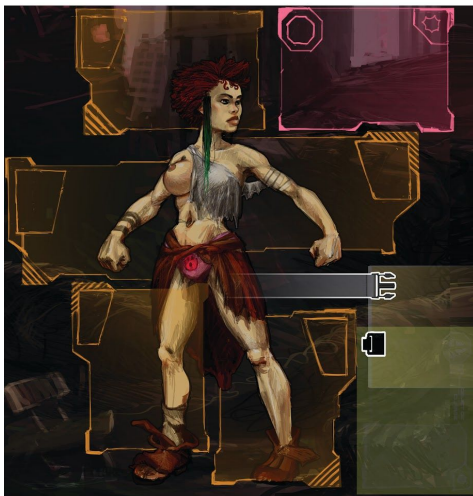
- **Hacker :** "La partie va bientôt commencer et tu as déjà perdue"
AVANTAGE : Hack de robot
TECHNIQUE: Furtif, tir assisté, prévision.
- **Greffé:** "Plus humain qu'une machine, plus synthétique que naturel".
AVANTAGE : Placement stratégique.
TECHNIQUE: Dash, polyvalence et tactique.

- **Meca:** "Une seconde peau en blindage"
AVANTAGE : Résistance
TECHNIQUE: Coup de pied sauté, frappe de zone et blindage.
- **Adapté:** "Ca ! Ca peut être utile"
AVANTAGE : Dressage
TECHNIQUE: Magic Mix, coup d'oeil, poison.
- **Aequologue:** "Retour chaotique à l'équilibre quantique"
AVANTAGE : Imprévisible
TECHNIQUE: il altère l'espace, le temps et perd le contrôle..

- KIDS

Afin de mieux appréhender le monde qui l'entoure, le KENTRO te propose une échelle simple. Chaque être vivant est muni d'attributs (noté entre 0 et 8) caractérisant leur capacités. Ça aide pas mal à prendre des décisions rapides pendant les combats. La quantité de dégât que tu peux absorber avant de tomber inconscient (PV), ton habileté au tir(précision), ta puissance physique (forme), ton équipement pare-balle (armure) et ton affinité quantique avec le KENTRO (Spé).

Def et explication logiques des attributs grâce aux logos.



- BASTON

Le kentro s'adapte à ta façon de penser. Lors d'une baston le meilleur moyen de survivre est de choisir intelligemment chaque tranche de 10 secondes de combat.

C'est le temps d'une boucle "action-décision" pour ton corps. Elle appelle ça un TOUR.

L'IA t'aidera à être réactif. Tu verras, au début le temps semble s'étirer, mais après quelques jours tu n'y fera plus attention.

Elle considère qu'avec son aide tu as le temps pour ce qu'elle appelle 2 action en 10

secondes.

1 tour = 2 actions permis :

Attaque Déplacement ou prendre un objet ou changer d'arme.

(ce qui est sanglé ne coûte pas d'action à prendre)

- ACTION KENTRO

D'après mes recherches le KENTRO aurait initialement été créé pour le combat. Certaines actions semblent transgresser les règles habituelles de la biologie. Il est cela dit impossible de répéter cette même action dans un interval de 10 secondes.

Les STYLES KENTRO ne prennent pas d'action. Impossible de répéter le même STYLE KENTRO dans le même tour.

- TEMPS MORT :

Lorsqu'aucun ennemi n'est détecté sur le réseau, la fonction initiale du KENTRO RETICULAR ralentit et permet à ton corps de souffler. Afin de récupérer de façon cohérente, l'IA calcule ce qu'il serait possible de faire sans alerter les ennemis potentiels.

En général une fois que t'as pris en compte l'actualisation de ton KENTRO, un petit coup de craft sur l'équipement et une visite rapide des 50m à la ronde, t'as plus le temps de grand chose avant qu'ils reviennent. Panser tes blessures, farfouille vite fait, répéter un mouvement ou checker les habitants si y en a.

Illimité : Succès du kentro-Craft-

Fouille 2D à la ronde - récupération du loot 2D à la ronde et cartes environnement 2D à la ronde.

-LOGO TEMPS FINI- Un parmi :

Soin (+ niveau PV), Fouille (Pioche 1carte), 1 Quête d'environnement, Règlement de compte.

Entrainement

Le MJ pioche autant de carte que de niveau et en garde au maximum 10 en main.

- MAP :

Le kentro t'affiche une synthèse prévisionnelle de la physique qui... Enfin disons que ton IA fait un mix de prédiction et de tout ce que voient les KIDS connectés à ton réseau. J'ai aussi ajouté un scan en tâche de fond qui te révélera l'activité humaine, robotique ainsi que l'effet

de certaines zone. Le langage de l'IA t'affichera le "BONUS" ou le "MALUS" lié à la nature du terrain. Elle te donnera également les irrégularités de l'environnement. A toi de travailler ton coup d'oeil ou de te déplacer pour découvrir ce que l'IA ne perçoit pas. Tu verra d'indiquer certaines infos pratique comme la météo, température, les différents spot, accès, étages ou obstacles...

Légende exemple de map

Une carte environnement ne prend pas d'action à retourner.

L'effet sera indiqué sur la carte.

L'adapté peut retourner des cartes a distance.

- Aventures :

Tu risque de tomber dans toutes sortes d'embrouilles pour différentes raison, te frotter a des BOSS du coin et parfois te retrouver dans des situation impensable. Dis toi que tu pourras toujours retourner un inconvénient en avantage et tout se passera bien !

CF livret KARMA

6.2 REGLES : au coeur du Kentro

6.2-A.BASTON

A.0 Déroulement d'une baston

Lorsque la baston commence les joueurs se déplacent à 1 distance Max du KID le plus avancé.

Le BOSS place ensuite son KROU mais peut conserver ceux qui possèdent un kentro pour les mettre en jeu pendant son tour.

La baston se déroule ensuite au tour par tour de deux facons différentes a choisir :

1e solution pour 1 tour (adapté pour un petit nombre de KID)

Les KIDS se déplace

Les KIDS attaquent

Le KROU se déplace

Le KROU attaque

2e solution pour 1 tour (grand nombre de KID)

- les KIDS font un ou deux déplacements
- le krou fait un ou deux déplacements
- les KIDS attaquent
- le KROU attaque
- Les KIDS possédant encore des action se déplacent
- Le KOU se déplace s'il reste des déplacement au PK

L'ordre des KIDS entre eux peut être décidé par les KIDS, dans le sens des aiguilles d'une montre ou de celui qui a le plus de spé à celui qui en a le moins.

Les action KENTRO sont utilisable pendant le tour des KIDS

Le hacker peut jouer certaines capacités pendant son tour ou celui du BOSS

A.1 **Deux actions possibles** par tour et par personnage (faire 2 fois la même action est possible)

- **Déplacement :** 1 distance
- **Grimper :** 1 étage
- **Attaque au CaC :** Inflige dé + ta forme en enlevant la forme adverse.
- **Attaque a distance :** Si dé<visée inflige les dégâts de l'arme moins l'armure adverse
- **Sortir un objet de son sac:**Utiliser un objet ou arme non sanglée. (logo sangle)

A.2 **Ne coute pas d'action** (un de chaque est possible mais impossible de faire 2 fois la même)

- **Actions KENTRO :** Coute 1 spé pour appliquer l'effet
- **Réplique** REPLIQUE : le défenseur ajoute un dé à sa forme
- **Lancer un objet à un Kid** Maximum 1 D
- **Retourner un carte environnement** Entrer en contact avec la zone.
- **Utiliser un objet :** Applique l'effet.
Le KID Défausse la carte si consommable.
Le KID garde la carte si permanant.

A.3 Règles de Baston + schéma STYLE + Gamma synthétique.

CAC :	Lorsque ton socle touche celui d'un adversaire. (exemple d'arme CAC)
Mêlée :	Si tu as subis des dégâts CAC tu reste en mêlée jusqu'à ce que ton ennemi n'ait plus de point de vie.
A distance :	Si tu n'est en contact avec aucun ennemi
Dégat cac :	Le nombre de PV que enlevé à l'ennemi attaqué au CAC
Dégat Distance :	Le nombre de PV que enlevé à l'ennemi attaqué a distance
Portée :	Distance maximale pour attaquer un ennemi avec cette arme.
Immobile :	0 PV, tu peux utiliser des objets ou en recevoir mais rien d'autre.
La zone	Logo + représente une zone circulaire de 1 distance de rayon.
Inconscience :	Aucune action possible.

6.2-B TEMPS MORTS

Niveaux, points kentros, succès :

CRAFT assemble 2 éléments ayant respectivement une entrée et une sortie du même slot.

Equipement Fait profiter ton KID du bonus de l'équipement (débile sans illus celui la)

Décraft outil permet de dissocier 2 éléments crafté en en détruisant un des deux

Fouille : (mini jeu pour plus ou moins fouiller ou nb carte = N???)

Environnement : passer sur une carte environnement la retourne automatiquement

Passif : Hack & Dressage & Magic Mix : il est possible de dresser un animal ou un robot pendant le temps mort. De consommer du magic mix aussi.

Objets Entraînement et de temps mort

Troque : donne un type de carte et pioche un nombre de carte. Tout est inscrit sur la carte.

Quête secondaire : BOSS pioche nb de carte et mini baston pour quête, attribut, dé, Style. tout est inscrit sur la carte.

6.2-C MAP

TUILE

Une tuile est un fragment de MAP. Le game play d'une map s'applique à toutes les tuiles.

ZONE (scan de la zone)

Certaines zones ont des particularités légendées sur le coté de la tuile. => scan

Obstacle : Logo a couvert. A action a traverser. Bonus si reste derrière.

accès : L'entrée d'un bâtiment, mêlée si même étage.

étage : Fonctionnement des étages.

spot : zone particulière **Passages** : tirelienes / tunnels etc.

carte environnement : Logo carte environnement à glisser sur le coté de la MAP. C'est le chef les place face cachée.

6.3 Les classes : repasser pour simplification et rédaction

Kentro classe. Un kid est niveau 0. Style et Objets (artefacts ?)

0. Hacker :

Passif : Hack & Destroy

Peut tenter de contrôler un robot via la table de hack (max 1/tour).

Possible sans sortir du fufu.

1 niveau = +1 sur la table de hack

Contrôle permanent = +1 spé

Présage de Gamma_: Relance 1 dé. Pas de limite d'utilisation par tour. Ne fait pas sortir du fufu.

-Progression A: Peut relancer un coup critique du MJ

-Progression B : Peut relancer un petokask Kid

-Progression C : Peut relancer n'importe lequel de ses dé

Attaque assistée : n=niveau Ajoute n dmg perçant pour chaque point spé dépensé.

Double si sortie de fufu.

-Progression A : 1spé = Ajoute 1dmg perçant dist / niveau

-Progression B : 1spé = Ajouter dmg perçant cac / niveau

-Progression C : 2spé = Ajoute 2 dmg perçants / niveau

Hacker Fufu : Coûte un spé par tour. Le hacker disparaît de la map. Tant qu'il dépense des spé il stock ses actions au lieu de les jouer. Lorsqu'il sort du fufu, il peut jouer toute les actions qu'il a passé fufu au moment ou il le souhaite (2 attaques maximum)

-Progression A : Le hacker joue son tour pendant celui du MJ

m -Progression B : Le hacker est inciblable pendant un tour mais ne peut pas attaquer.

-Progression C : Le hacker passe son tour et obtient 2 déplacements supplémentaires au prochain tour..

1. Adapté :

Passif : Dressage

Il y a plusieurs types d'animaux. Chaque type apporte un effet qui lui est propre. Cet effet peut être dans ce même type plus ou moins important.

Ex : Lezard : Type monture : déplacement x1,5

Sanglier : Type monture : déplacement x1,5

Araigné : Type attaque : +1 dmg perçant

1 animal seul n'apporte pas de spé

2 animaux du même type apportent +2 en spé

3 animaux du même type apportent +3 en spé

Le survivant peut accomplir un succès au dos de sa carte kentro et ainsi dresser son animal à l'aider.

Coté kentro =

Le slot est un général.

La bête a un bonus sur la carte : ex : monture.

(pas de limite de nombre de style d'animal ds les règles)

Dos carte kentro (coté perso) : 1 animal = 1 spé,

2 animaux meme type = 2 spé...

Si succès animal alors bonus compétence Kentro

ex : Si magic mix bonus animal doublé.

Ex : 2 carte au lieu d'une à 1d
Ex : 3dmg quand endormi.

Magic Mix_:

Transforme Malus Environnement de Zone en Bonus jusqu'à sortie de la zone

- Progression A: Réduit un malus de moitié et peut dépenser 1 spé supplémentaire pour affecter un allier.
- Progression B: Transforme un malus en bonus environnement pour 1 Tour
- Progression C: Annule un malus environnement jusqu'à sortie de la zone

Lunette Coup d'Oeil :

Retourne une carte environnement à 2Dist, au contact d'un allié ou la traverse sans l'activer.

- Progression A: Traverse une carte sans l'activer.
- Progression B: Retourne une carte environnement avant qu'un allier la regarde
- Progression C: Regarde une carte environnement à 1 dist.

Fait dodo :

Assomme le pk ciblé en ligne de vue direct jusqu'à ce qu'il subisse des dégâts.

- Progression A: Assomme un PK touché au contact jusqu'à ce qu'il subisse des dégâts.
- Progression B: Assomme un PK touché par une balle jusqu'à ce qu'il subisse des dégâts.
- Progression C: Assomme un PK à 1Dist pendant 1Tour.

2. Meca

Passif : Seconde peau : Chaque point d'armure apport au Méca 1pv/niveau.

Jambes_: propulse à 2 distances en ligne droite. Chaque ennemi sur la trajectoire subit une attaque CAC. Un obstacle de mise à couvert sur la trajectoire inflige 3pv. Un mur arrête le coup de pied sauté et inflige 1pv/point d'armure.

- Progression A: Propulse à 1 distance et inflige une attaque cac à tout les ennemis

- sur la trajectoire (aucun obstacle ou mur dans la trajectoire)
- Progression B : Propulse a 2 distance pour infliger une attaque CAC (aucun obstacle ou mur sur la trajectoire)
- Progression C : Effectue un déplacement de 2 distance en traversant les obstacles (inflige 3pv par obstacle traversé)

Verins : Inflige 1 dégât perçant par point d'armure a tout les PK et alliés dans une zone de 1 distance. Ils entrent en mêlée avec le meca. Bonus 1 dégât supplémentaire par cible dans la zone.

- Progression A : Inflige 1dmg/armure aux PK au contact.
- Progression B : Fait entrer tout les pk d'une zone de 1 distance centrée sur le méca en mêlée
- Progression C : inflige a chaque cible 1dmg par cible dans une zone de 1D

Casque Tortue Kipik : 1 spé par tour. Ajoute 3PV/P.Armure. Ne peut pas attaquer.
Inflige

la moitié des dégât subit au cac à l'attaquant.

- Progression A : Offre 3pv/Parmure pendant un tour ou le méca ne peut pas attaquer
- Progression B : jusqu'a la fin du tour : Inflige 2 dmg a son ennemi lorsqu'il le blesse le Méca au cac. Ne peut pas attaquer
- Progression C : Jusqu'a la fin du tour : inflige 1dmg a son ennemi lorsqu il blesse le méca au cac. Ne peut pas attaquer.

3. Greffé

Passif : Neurogreffe : Avant chaque début de tour, le greffé peut effectuer ou faire effectuer un déplacement gratuit.

Jambes : Dash in : Entre dans une mêlée + 1 attaque CAC ou
Dash out : Sort automatiquement dela mêlée + 1 attaque arme a feux.

- Progression A : Entrée mêlée à 1 distance
- Progression B : Sortie de mêlée et dpt à 1 distance
- Progression C : +1 attaque distance lors d'un déplacement.

Chaine de polyvalence : Coute 1 spé à changer : +1 précision et dégainé arme distance

+1 forme et dégainé arme CAC

- Progression A: +1 précision jusqu'à la fin du tour
- Progression B : +1 forme jusqu'à la fin du tour
- Progression C:

Oeil Bionique : 1spé = 1 action sur un joueur 2spé=1 action sur 2 joueurs...

- Progression A : 1spé = 1 attaque pour le greffé
- Progression B : 1spé = 1 déplacement pour un allié
- Progression C : 2spé= +1 déplacement sur 2 alliés.

4. Aequologue

Passif : Orbe Alloerisis : Profite d'un bonus lorsqu'il est dans l'orbe.
Peut activer 1 orbe par niveau.

Lorsqu'il sort de l'orbe, l'énergie contenu explose ou implose.

Dé = taille de la zone d'attraction répulsion.

Pair : Dans la zone sauf l'aéquo sont attirés de N distance

Impair : Dans la zone sauf l'aequo est repoussé de N distance

Si quelqu'un rencontre un obstacle il subit dé dommage

Disperseur d'Ae _ : Toutes la balles entrant en contact avec l'orbe jusqu'à la fin du tour

infligent la moitié de leur dmg et dmg perçants.

- Progression A: 1 balle ciblé inflige la moitié de ses dmg
- Progression B : 1 balle ciblée inflige la moitié de ses dmg perçants
- Progression C : toutes les balles entrant en contact avec l'orbe infligent 2 dmg en moins.

Passif dans l'orbe : No replic

Gant Ae Centre de gravité quantique : 5 dmg perçant à une cible dans l'orbe.
Aequo attiré ou éloigné de la cible à une distance en ligne droite. Peut être lancé sur un obstacle a couvert ou accéder à un étage et sortir de l'orbe.

- Progression A: 5 dmg perçant a une cible dans l'orbe
- Progression B : 2 dmg et Attiré ou éloigné d'une cible dans l'orbe.
- Progression C: Cible un obstacle de mise a couvert ou le sol pour monter

d'un

étage et sortir de l'orbe.

Passif dans l'orbe : 2 action = 1 tire aux dmg doublés

Ae suits Rafal quantique : Personne dans l'orbe ne peut se déplacer ou tirer vers le Centre de l'orbe jusqu'à la fin du tour. (centre ou Aequo?)

-Progression A : Déplacement de tous les Pk vers le centre de l'orbe réduit de moitié.

-Progression B : Déplacement d'un PK vers le centre de l'orbe impossible.

-Progression C : Un Pk ne peut pas tirer vers le centre de l'orbe jusqu'à la fin du tour.

Passif orbe : 1 attaque supplémentaire

6.4 Règles additionnelles de combats :

KENTRO RETICULAR et règles confirmées.

2.1.7. Gestion de l'apprentissage et aide

Décrivez le processus d'apprentissage du jeu ainsi que les aides mis à la disposition du joueur.

2.1.8. Gestion de la durée de vie

Ici vient un facteur très important pour le joueur : la durée du jeu... Vous pouvez l'aborder de plusieurs points de vue. Typiquement : « Combien de temps pensez-vous que votre histoire déjà écrite pourra nécessiter pour être déroulée ? », « Combien de temps voulez-vous que votre jeu dure ? », « Quelle sera la durée d'une partie ? » ou « Au bout de combien de parties le joueur aura t'il fait le tour de mon jeu ? » sont des questions à se poser.

2.1.9. Gestion de la difficulté

Expliquer comment vous allez gérer la difficulté du jeu. Plusieurs niveaux de difficulté ? Une progression par paliers ? Vous devez tenir compte du public cible, c'est essentiel.

6.4-A Les règles de combat (à succès) :

Sortie de mêlée :	réussir un jet comparé fait sortir de la mêlée.
Le coup critique :	Action forcément réussie et dégât doublé
Le petocask :	applique l'effet quand dé=petocask
Le CAC perçant :	dommage infligés de manière automatique a chaque attaque
Le dist perçant :	dommage non réduit par l'armure
Cri de groupe:	au PREMIER SANGLes joueurs peuvent lancer le CRI de leur Kid. S'ils sont assez convaincants, les kids gagnent +1 sur leur prochain et de dé.

6.4-B Règles d'affrontement (à succès) :

Contact shot	peut tirer tant qu'il n'est pas en mêlée
Enchaînement double	Peut choisir une attaque CAC supplémentaire au lieu du dégât. Le coup critique est 9 ou 10. Puis 8 9 ou 10...
Head shot 8&9...	Ajoute 1 de de dmg perçant. Coup critique sur 9&10. Puis ou 10...
Répliques qui pique (sans	si le défenseur fait plus, il inflige la différence des deux dé
Perché	forme)
À couvertures :	+ 1 visée +2 en armure
<i>Nb : Action possible uniquement si : la ligne entre l'attaquant et le kid est interrompue par mur ou zone portant ce Logo.</i>	

6.4 - C Règle de bataille (à succès) :

Action groupées