

## Session de jeu :

Les ennemis apparaissent par vagues sur la map. Le but est de les éliminer le plus rapidement possible.

En parallèle, des évènements sont déclenchés aléatoirement sur la map (incendies, tornades, etc.) Il faut rapidement les supprimer car ils boostent les capacités des ennemis qui sont de la même classe que les évènements.

À la fin du round, un boss d'une classe particulière apparaît. S'il n'est pas éliminé avant le début du round suivant, il reste sur la map et booste les capacités des ennemis de sa classe.

## Relation élément / évènement :

Élément	Évènement
Feu	Incendie
Vent	Tornade
Eau	Pluie

## Classe des personnages :

Classe de personnage	Caractéristique boostée	Action influencée	Gameplay
DPS	Puissance	Attaquer	Le DPS <b>doit rester sur la zone de combat</b> et vaincre le maximum d'ennemis.
Feu	Vitesse	Courir	Les incendies sont placés <b>très loin</b> de la zone de combat.
Eau	Hauteur de saut	Sauter	Les déclencheurs de pluie sont situés sur les <b>points haut</b> de la map.
Vent	(Néant)	Défendre	Déclenche un <b>bouclier</b> pendant une durée limitée. Les personnages qui sont dans la <b>zone d'influence ne subissent pas de dégâts</b> . Ce bouclier est utilisé pour encaisser moins de dégâts lors du désamorçage d'une <b>tornade</b> .
Terre	Vie	Soigner, Stun	Peut stun les ennemis et soigner les alliés

## Actions des personnages :

Courir

Sauter

Attaquer

Désamorcer un évènement

Élément vent : Bouclier

Élément terre : Soigner, Stun