|  |
| --- |
| Anima Games |
| Heirs of Olympus |
| Game Design Document |
|  |
| **Didier Colin** |
| **10/11/2009** |

|  |
| --- |
| Projet de jeu free-to-play en ligne basé sur des duels de magie. |



Sommaire

[Présentation générale 4](#_Toc262567649)

[Concept 4](#_Toc262567650)

[Philosophie de conception 4](#_Toc262567651)

[Gameplay 5](#_Toc262567652)

[Phases de jeu 5](#_Toc262567653)

[Boutique 5](#_Toc262567654)

[Gestion du personnage 5](#_Toc262567655)

[Socialisation/Recherche d’adversaire 6](#_Toc262567656)

[Préparation de duel 6](#_Toc262567657)

[Duel 6](#_Toc262567658)

[Règles de jeu 6](#_Toc262567659)

[Entités et termes de jeu 6](#_Toc262567660)

[Déroulement d’une partie 8](#_Toc262567661)

[Système de classement des joueurs 8](#_Toc262567662)

[Automate 9](#_Toc262567663)

[Meta-régles et loi d’équilibrages 9](#_Toc262567664)

[Equilibrage des sortilèges 9](#_Toc262567665)

[Equilibrage des équipements 11](#_Toc262567666)

[Axes d’équilibrages 12](#_Toc262567667)

[Inventaire des sorts 12](#_Toc262567668)

[Interface 12](#_Toc262567669)

[Diagramme de l’interface 12](#_Toc262567670)

[Interface de gestion du personnage 13](#_Toc262567671)

[Interface de recherche d’adversaire 13](#_Toc262567672)

[Interface de préparation de partie 13](#_Toc262567673)

[Interface de duel 13](#_Toc262567674)

[Univers 13](#_Toc262567675)

[Concept d’univers 13](#_Toc262567676)

[Description de l’univers 14](#_Toc262567677)

[Narration 14](#_Toc262567678)

[Choix artistiques 16](#_Toc262567679)

[Les arênes 16](#_Toc262567680)

[La Via Olympia - Via Olympia 16](#_Toc262567681)

[Les clairières élyséennes – Elysian Glades 16](#_Toc262567682)

[Les marches de l’Atlantide – Stairway to Atlantis 16](#_Toc262567683)

[Le Sanctuaire d’Ortygie – Ortygian Sanctuary 16](#_Toc262567684)

[Le ravin du Python – Python Gulch 17](#_Toc262567685)

[Le rivage d’Ananké – Ananke Shore 17](#_Toc262567686)

[Concepts de personnages 19](#_Toc262567687)

[Graphismes 22](#_Toc262567688)

[Charte graphique 23](#_Toc262567689)

[Animations 23](#_Toc262567690)

[Sons 27](#_Toc262567691)

[Charte sonore 27](#_Toc262567692)

[Inspirations 27](#_Toc262567693)

[Touches d’ambiances 27](#_Toc262567694)

# Présentation générale

## Concept

Heirs of Olympus est un jeu mettant en scène des duels de magie où les joueurs incarnent des magiciens s’affrontant pour la suprématie. S’inscrivant à la fois dans le cadre des jeux de collections (jeux de cartes à collectionner, Magic : The Gathering, Pokemon, Yu-Gi-Ho) et des jeux de tactique au tour par tour (Final Fantasy, Vanguard), les joueurs devront planifier leur arsenal de sorts et les utiliser judicieusement afin de remporter la victoire.

## Philosophie de conception

L’emphase est mise sur un rythme fluide et rapide d’une part, et sur la richesse stratégique d’autre part. Dans cette optique, les points clefs de la philosophie de conception sont les suivants.

* **Rythme de jeu et langage de l’action inspirés de l’escrime :** les phases de jeu sont rapides et présentées sous forme d’enchainement attaques/parades. Le jeu doit autoriser et encourager des stratégies de feintes, de harcèlement, de contournement. Ces stratégies doivent pouvoir être polyvalentes ou spécialisées.
* **Ressources disputées :** les ressources tactiques permettant aux joueurs de prendre l’avantage sur leur adversaire sont disputées ; s’en emparer se fait obligatoirement au détriment de son adversaire. Le jeu n’autorise pas les stratégies d’enfermement défensif et les diverses formes d’antijeu qui en découlent.
* **Sentiment épique :** Heirs of Olympus propose au joueur de vivre une expérience épique. Les personnages joués sont des êtres de gloire, doués de pouvoirs formidables. Les décors sont emprunts de majesté et de mystère. La terminologie de jeu met en avant la puissance surnaturelle des personnages et leur ascension vers les sphères divines.

## **Canevas de conception**

# Gameplay

## Phases de jeu

Les différentes phases de jeu sont exposées ci-dessous.

### Boutique

La boutique permet au joueur d’acheter des nouveaux sorts et pièces d’équipement. Les sorts et objets achetés de cette manière sont plus intéressants que ceux que le joueur peut obtenir de façon gratuite.

### Gestion du personnage

Dans la phase de gestion de personnage, le joueur choisit les sortilèges que son personnage utilisera durant ses parties, ainsi que son équipement. Il peut voir la liste de tous les sortilèges et objets que son personnage possède, les classer par catégories et faire des sauvegardes de ses choix.

Dans cette phase, le joueur peut également voir son avatar, tel qu’il apparaitra au cours des parties, et voir l’effet des différents équipements sur son apparence.

### Socialisation/Recherche d’adversaire

Durant la phase de socialisation/recherche d’adversaire, le joueur peut communiquer avec d’autres joueurs en ligne via un salon de discussion offrant tous les outils de socialisation couramment répandus : émoticônes, listes d’amis, statuts. Le joueur peut également exhiber son avatar de jeu et voir celui des autres. Enfin, il peut envoyer une invitation à un joueur pour lancer une partie, ou recevoir des invitations. Le joueur a également la possibilité de lancer une partie sans adversaire, et d’attendre qu’un autre joueur se connecte sur sa partie. Dans tous les cas, ceci le fais passer dans la phase de préparation de duel.

### Préparation de duel

Durant la phase de préparation de duel, le joueur peut discuter avec son adversaire de façon privée, et imposer des limitations ou des handicaps à la partie qu’ils vont jouer. Les deux joueurs doivent être d’accord pour qu’une limitation soit prise en compte. Par exemple, les joueurs peuvent décider d’interdire un certain type de sphère de magie, limiter le nombre de tours que durera la partie, ou encore réduire le nombre de points de magie avec lesquels commence l’un d’entre eux. Lorsqu’ils sont d’accord, les joueurs peuvent lancer le duel.

### Duel

Durant cette phase, le joueur affronte un autre joueur dans un duel de magie. Il s’agit de la phase centrale du jeu. A la fin d’un duel, le joueur revient à la phase de préparation de partie et peut relancer un duel avec le même adversaire, ou revenir à la phase de socialisation/recherche d’adversaire.

## Règles de jeu

### Entités et termes de jeu

#### Périodes de jeu

Une partie est divisée en périodes d’attaque en en périodes de défense. Durant une période, chaque joueur peut utiliser un et un seul sortilège. Lorsqu’un joueur est en période d’attaque, son adversaire est en période de défense. Lorsque les deux ont joué leur sortilège, les périodes sont alternées.

#### Sortilèges

Les sortilèges sont les actions de base du joueur au cours d’un duel. Chaque joueur a à sa disposition une liste de sortilèges qu’il obtient au fil du jeu, en remportant certains duels, ou en les achetant dans la boutique.

Le joueur ne peut utiliser qu’un nombre limité de sortilèges au cours des duels, qu’il peut choisir au cours de la phase de gestion du personnage. L’ensemble de sorts choisis par le joueur pour ses parties est appelé le grimoire. Un joueur a la possibilité de définir et sauvegarder plusieurs grimoires en fonction des stratégies de jeu qu’il veut utiliser.

Chaque sortilège est défini par :

* une sphère de magie,
* un TYPE,
* un coût, déterminant le nombre de point de magie de la sphère correspondante que le joueur doit dépenser pour lancer le sort,
* un temps de recharge, déterminant le nombre de tours de jeu devant s’écouler avant que le sort puisse à nouveau être lancé,
* un ou plusieurs effets.

#### Sphères de magie

Les sphères de magie regroupent les sortilèges en ensembles thématiques et déterminent le type de points de magie qu’un joueur doit dépenser pour les utiliser. Il y a trois sphères de magie :

* la sphère d’énergie regroupe essentiellement des sorts de nature offensive,
* la sphère de vie regroupe essentiellement des sorts de nature défensive,
* la sphère d’esprit regroupe essentiellement des sorts permettant d’entraver l’adversaire.

#### Points de magie

Les points de magie sont les ressources permettant aux joueurs de lancer leurs sorts. Il existe trois types de points de magie, correspondant à chaque sphère. Chaque sortilège a un coût en point de magie.

Les joueurs commencent la partie avec un nombre de points de magie fixe dans chaque sphère, et peuvent en gagner d’autres au cours des épreuves de volonté.

#### Epreuve de volonté

Au début de chaque période de jeu, les joueurs se disputent entre 2 et 5 points de magie tirés aléatoirement par le jeu (la génération de magie), dans une sphère également aléatoire. Pour cela, chaque joueur a à sa disposition une réserve de points appelée réserve de volonté, qu’il peut miser pour obtenir les points de magie. Les mises sont secrètes et ne sont révélées qu’après que chaque joueur a décidé de sa mise. Le joueur ayant mis la plus haute mise remporte les points de magie et perd sa mise. L’autre joueur regagne sa mise plus un point de volonté.

#### Types de sort

Le type d’un sort détermine ses conditions d’utilisations. Il existe quatre types de sorts.

* Les frappes ne peuvent être utilisées qu’en période offensive. Elles servent généralement à affaiblir l’adversaire en lui faisant perdre des points de santé.
* Les parades ne peuvent être utilisées qu’en période défensive. Les parades permettent d’annuler une frappe.
* Les bottes peuvent être utilisées en période offensive ou défensive. Elles servent généralement à protéger préventivement le joueur ou à entraver son adversaire.
* Les estocades sont des frappes imparables, ne pouvant être utilisées que si le joueur possède l’avantage.

#### Avantage

L’avantage est une ressource disputée permettant au joueur qui la possède d’utiliser ses estocades. Au début du jeu, aucun joueur n’a l’avantage. Lorsqu’un joueur prend l’avantage, son adversaire le perd automatiquement s’il l’avait. Lorsqu’un joueur utilise une estocade, il consomme son avantage, lequel revient « au centre », à moins que l’estocade ne spécifie explicitement le contraire.

### Déroulement d’une partie

#### Préliminaires

Les joueurs commencent la partie avec :

* 100 points de santé,
* 20 points de volonté,
* 10 points de magie de chaque type.

Certains équipements peuvent modifier ces valeurs de base.

Avant de commencer la partie, une épreuve de volonté est jouée. Le vainqueur remporte la première génération de points de magie et choisit s’il veut commencer en période offensive ou défensive. On joue alors le premier tour de jeu.

#### Tour de jeu

Au début de chaque tour de jeu, une génération de magie est tirée et une épreuve de volonté est jouée pour déterminer quel joueur la remporte. Ensuite, le joueur en période offensive peut jouer une frappe, une estocade ou une botte. Une fois qu’il a joué, son adversaire peut jouer une parade, une botte, ou passer. Les effets des sorts joués sont alors appliqués et le tour est terminé. Le joueur qui était en période offensive passe en période défensive et inversement.

#### Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu’une des conditions suivantes est vérifiée.

* Un joueur a perdu toute sa santé. Son adversaire est alors déclaré vainqueur.
* Un joueur déclare forfait. Il perd alors la partie.
* Les deux joueurs demandent l’arrêt de la partie. Celle-ci est déclarée nulle.

#### Récapitulatif du déroulement

### Système de classement des joueurs

## Meta-régles et loi d’équilibrages

### Equilibrage des sortilèges

Chaque paramètre des sortilèges (coût, temps de recharge, effets) est associé à une mesure d’utilité. L’utilité d’un sortilège est obtenue en additionnant l’utilité de tous ses paramètres. L’équilibrage des sortilèges est réalisé en alignant leur utilité sur un seuil dépendant de la catégorie de puissance à laquelle ils appartiennent.

On distingue trois catégories de puissance.

Les **sortilèges standards** sont les sorts accessibles au joueur à la création de son personnage ou en récompense de jeu.

L’utilité d’un sortilège standard doit être inférieure ou égale à 10.

Les **sortilèges épiques** sont les sorts accessibles en boutique ou, exceptionnellement, en récompense d’accomplissement de jeu.

L’utilité d’un sortilège épique doit être inférieure ou égale à 20.

Les **sortilèges divins** sont les sorts accessibles en éditions limitées en boutique ou aux personnages ayant réalisé l’apothéose.

L’utilité d’un sortilège divin doit être inférieure ou égale à 30.

Le calcul d’utilité du temps de recharge d’un sortilège dépend de son type. Ainsi, les frappes ont un cooldown moyen inférieur à celui des parades. De la même façon, l’acquisition de l’avantage possède une utilité dépendante du type de sort possédant cet effet. Les règles de calcul d’utilité, en fonction du type de sort, sont résumées dans le tableau suivant :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Catégories** | **Standard** | **Epique** | **Divin** |
| **Frappe** |  |  |  |
| Utilité de base | 10 | 20 | 30 |
| Cooldown moyen | 4 | 4 | 4 |
| Utilité du cooldown | 4 | 4 | 4 |
| Utilité de l'avantage | 5 | 5 | 5 |
| **Estocade** |  |  |  |
| Utilité de base | 10 | 20 | 30 |
| Cooldown moyen | 4 | 4 | 4 |
| Utilité du cooldown | 4 | 4 | 4 |
| Utilité de l'avantage | 5 | 5 | 5 |
| **Parade** |  |  |  |
| Utilité de base | 10 | 20 | 30 |
| Cooldown moyen | 6 | 6 | 6 |
| Utilité du cooldown | 6 | 6 | 6 |
| Utilité de l'avantage | 10 | 10 | 10 |
| **Botte** |  |  |  |
| Utilité de base | 10 | 20 | 30 |
| Cooldown moyen | 5 | 5 | 5 |
| Utilité du cooldown | 5 | 5 | 5 |
| Utilité de l'avantage | 10 | 10 | 10 |

Tableau 1 : Equilibrage de base des sortilèges

L’équilibrage des effets des sortilèges est donné par le tableau suivant :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Terme de jeu** | **Description** | **Utilité** | **Commentaire** | **Type privilégié** | **Sphère privilégiée** |
| **Blessure** | *Inflige X points de dégâts à l'adversaire* | 1 | par point de dégât infligé | Frappe |  |
| **Soins** | *Redonne X points de vie au joueur* | 2 | par point de vie restauré | Botte |  |
| **Entrave** | *Augmente de X le coût en mana du prochain sort utilisé par l'adversaire* | 5 | par point de mana ajouté | Tous |  |
| **Entrave de (sphère)** | *Augmente de X le coût en mana du prochain sort de (sphère) utilisé par l'adversaire* | 4 | par point de mana ajouté | Tous |  |
| **Préparation** | *Réduit de X le coût en mana du prochain sort utilisé par le joueur* | 5 | par point de mana retiré | Tous |  |
| **Préparation de (sphère)** | *Réduit de X le coût en mana du prochain sort de (sphère) utilisé par le joueur* | 4 | par point de mana retiré | Tous |  |
| **Absorption** | *Réduit de X les dégâts infligés par la prochaine attaque de l'adversaire* | 2 | par point de dégât absorbé | Parade, Botte |  |
| **Absorption de (sphère)** | *Réduit de X les dégâts infligés par la prochaine attaque de (sphère) de l'adversaire* | 1 | par point de dégât absorbé | Parade, Botte |  |
| **Brulure de (sphère)** | *Réduit de X le nombre de points de mana de (sphère) de l'adversaire* | 7,5 | par point de mana retiré | Frappe, Botte |  |
| **Transmutation de (sphère1) en (sphère2)** | *Transforme X points de mana de (sphère1) en points de mana de (sphère2)* | 5 | par point de mana converti | Botte |  |
| **Divination** | *Permet de voir la prochaine génération de mana* | 5 | par tour de jeu prévu | Botte |  |
| **Invocation de (sphère)** | *Le prochain mana généré sera du mana de type (sphère)* | 5 |  | Botte |  |
| **Anticipation** | *Révèle la main de l'adversaire* | 5 |  | Botte |  |
| **Parade** | *Annule une frappe adverse* | 20 |  | Parade |  |
| **Parade de (sphère)** | *Annule une frappe de (sphère)* | 10 |  | Parade |  |
| **Avantage** | *Prend l'avantage* | Variable | voir équilibrage de base | Parade, Botte |  |

Tableau 2 : Equilibrage des effets

### Equilibrage des équipements

Le joueur a, à sa disposition, cinq emplacements d’équipement, sur lesquels il peut placer des objets du type correspondant.

|  |  |
| --- | --- |
| **Catégories** | **Exemples** |
| **Atours** | *Toge, robe, bure, armure, costume* |
| **Symbole de pouvoir** | *Sceptre, épée, bâton, caducée, baguette, grimoire, parchemin* |
| **Coiffe** | *Couronne, casque, tiare, diadème, chapeau* |
| **Parure** | *Collier, bracelet, anneau, torque* |
| **Aura** | *Flamboyante, électrique, vaporeuse, lumineuse, ténébreuse* |

Tableau 3 : Liste des catégories d'équipement

Une pièce d’équipement apporte au joueur un ensemble de bonus. La mesure d’utilité d’un équipement est égale à la somme de l’utilité de ses bonus. Celle-ci permet de comparer des équipements entre eux et de dimensionner leur prix en boutique.

L’utilité des bonus apportés par les équipements est donnée par le tableau ci-dessous :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Terme de jeu** | **Description** | **Utilité** | **Commentaire** | **Equipement privilégié** |
| **Santé** | *Augmente la santé maximale du personnage* | 1 | par point de santé ajouté | Atours, Parure |
| **Volonté** | *Augmente la volonté maximale du personnage* | 5 | par point de volonté ajouté | Coiffe, Parure |
| **Sortilège** | *Augmente le nombre de sorts dans le grimoire* | 50 | par sort supplémentaire | Tous |
| **Réserve de (sphère)** | *Augmente le nombre de points de mana de départ dans la sphère (sphère)* | 10 | par point de mana ajouté | Aura |
| **Bonus à l'estocade** | *Sur une estocade réussie, le joueur reçoit une bénédiction (voir liste plus bas)* | 1 | \* utilité de la bénédiction | Symbole de pouvoir |
| **Bonus à l'attaque** | *Sur une attaque réussie, le joueur reçoit une bénédiction (voir liste plus bas)* | 3 | \* utilité de la bénédiction | Symbole de pouvoir |
| **Bonus à la parade** | *Sur une parade réussie, le joueur reçoit une bénédiction (voir liste plus bas)* | 2 | \* utilité de la bénédiction | Symbole de pouvoir |
| **Bonus de botte** | *Sur une botte réussie, le joueur reçoit une bénédiction (voir liste plus bas)* | 3 | \* utilité de la bénédiction | Symbole de pouvoir |

Tableau 4 : Equilibrage des bonus d'équipement

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Terme de jeu** | **Description** | **Utilité** | **Commentaire** |
| **(Effet de sort)** | *Reproduit un effet de sort (voir liste des effets)* | Utilité de l'effet |  |
| **Regain de volonté** | *Redonne X points de volonté* | 5 | par point de volonté gagné |
| **Regain de mana (sphère)** | *Redonne X points de mana de (sphère)* | 25 | par point de mana gagné |

Tableau 5 : Equilibrage des bénédictions

## Progression

Le jeu doit, dès le départ, proposer un ensemble riche et cohérent de sortilèges, permettant au joueur d’employer des stratégies diversifiées. Parmi cet ensemble, les sortilèges standards doivent pouvoir s’acquérir facilement et rapidement, afin que le joueur ait rapidement accès à un panel suffisamment large pour varier ses parties.

Chaque sphère propose un ensemble de sortilèges répondant à une thématique générale, conçus pour proposer des synergies internes évidentes, et des synergies externes.

# Interface

## Diagramme de l’interface

## Interface de gestion du personnage

## Interface de recherche d’adversaire

## Interface de préparation de partie

## Interface de duel

# Univers

## Concept d’univers

Il fut un temps où la magie régnait sur terre et où les mythes étaient réels. Mais un jour, les dieux, qui jusque-là guidaient et protégeaient les hommes, décidèrent d'abandonner la terre et de laisser les mortels à leur sort. Alors les mages s'élevèrent afin de guider leur peuple, les plus méritants d'entre eux prenant place au panthéon en tant que nouveaux dieux protecteurs.

Vous incarnez un mage, un être capable de renverser la nature d'un simple geste et de soumettre les éléments à votre autorité. Prouvez que vous êtes digne de réaliser l'Apothéose, et de prendre votre place parmi les dieux, en affrontant d'autres puissants sorciers dans des duels de magie épiques.

## Description de l’univers

En des temps immémoriaux, alors que les dieux des anciens régnaient sur terre et que les créatures mythiques arpentaient librement notre monde, il existait un peuple de magie vivant aux frontières du monde connu. Loin au septentrion, sur les terres que les philosophes appellent l'Hyperborée, royaume d'Apollon, ces faiseurs de prodige vivaient sous la bénédiction du dieu du Soleil. Celui-ci irradiait le monde de lumière et de beauté, et sous sa bienveillante sagesse, les hyperboréens furent initiés aux principes abstrus de la nature, pénétrèrent ses mystères et apprirent à manipuler la magie.

Ils construisirent ainsi de majestueuses cités, façonnèrent les éléments et modelèrent les étendues gelées du Nord en des terres fertiles où leur royaume s'épanouit, pour la plus grand gloire d'Apollon. Les hyperboréens furent les plus grands mages de leur temps et bientôt, leur légende traversa les océans.

Mais un jour, la glorieuse lumière d'Apollon déclina. Le dieu Soleil se mourrait, et alors que sa lente agonie faisait son chemin, sa lumière pâlit pour ne devenir qu'un triste souvenir de ce qu'elle fut autrefois. Et lorsqu'il rendit son dernier souffle, le monde fut plongé dans un crépuscule sans fin.

Privés de lumière, les hommes perdirent petit à petit la raison. Progressivement, les dieux les abandonnèrent, s'exilant au-delà des étoiles, dans leurs sanctuaires célestes. Ce fut un âge sombre et bestial, où seule régnait la confusion.

Alors il fut décidé que les mages les plus émérites du royaume reprendraient la tâche des anciens dieux et seraient chargés d'apporter la lumière dans le monde. Par le rituel sacré qu'ils appelaient l'Apothéose, les mages hyperboréens pouvaient s'élever et devenir l'égal des dieux. Mais le rituel ne pouvait s'accomplir que sur des individus ayant prouvé leur valeur en atteignant la perfection dans la maitrise de la magie. Il fut donc décidé que les mages les plus accomplis du royaume subiraient le rituel d'Apothéose afin d'accéder à la divinité et d'assumer le rôle de protecteurs des hommes.

Des tournois solennels furent organisés, au cours desquels les magiciens les plus talentueux s'affrontèrent pour se montrer digne de l'Apothéose. Et c'est ainsi que notre histoire commence.

## Lieux

L'hyperborée est une terre parsemée d'endroits fertiles et luxuriants créés par la magie d'Apollon. Ce n'est pas une grande étendue gelée, mais plutôt une version mythique et idéale de la Grèce antique, une sorte d'Olympe. Les paysages peuvent donc être très variés, mais posséderont toujours quelques caractéristiques des terres septentrionales : un ciel animé d'aurores boréales, un fond de paysage laissant deviner quelques terres gelées, un ciel étoilé sans nuage, etc.

Le peuple hyperboréen étant d'inspiration antique, leurs cités sont celles des peuples gréco-romains. Elles sont le plus souvent situées dans des terres transformées par magie, lesquelles peuvent donc donner lieu à des paysages tempérés très proches de ce qu'on peut trouver en Europe, et parfois à des paysages tout à fait fantastiques, comme des cités suspendues sur des ilots de terres flottant dans les airs ou encore des constructions faites entièrement de glace.

## Personnages

Les joueurs incarnent des mages hyperboréens. L'archétype de l'hyperboréen est l'image du sage ancien, sain de corps et d'esprit, au port altier et à la présence souveraine. L'inspiration vestimentaire reste dans le thème gréco-romain, mais on peut y apporter une stylistique plus moderne et/ou plus fantasy.

# Inventaire de contenu

## Animations

### Animations de base

Une animation « **idle** » doit être réalisée pour chaque personnage. Il s’agit typiquement du personnage en train de respirer, éventuellement tournant la tête d’un côté ou de l’autre, ou jouant avec son arme.

### Les frappes

Les animations de frappe se décomposent ainsi.

* Une amorce (« **start** »), réalisant la transition entre l’animation « idle » et l’animation de lancer de sort à proprement parler.
* Une boucle préliminaire (« **incant** »), pouvant être jouée un nombre arbitraire de fois, durant laquelle le personnage incante/psalmodie ou réalise tout autre action simple et répétable. Cette boucle permet de faire varier le temps d’incantation des sorts en fonction des besoins et de conserver une certaine fluidité en cas lag/déconnexion.  
  Cette boucle est accompagnée de l’apparition d’effet de particules représentant le sort en élaboration. La couleur de ces particules indique le type de sphère utilisée : rouge = énergie, bleu = esprit, vert = vie. La taille et/ou l’intensité d’émission des particules sont proportionnelles au coût du sort utilisé, où le coût est la somme du coût en mana et du cooldown du sort, pondérés par leur coefficient d’utilité. L’adversaire a ainsi une idée approximative de la puissance du sort utilisé contre lui et de sa sphère, sans avoir besoin de lire les caractéristiques précises du sort employé. Eventuellement, cette animation peut être accompagnée d’autres effets à l’intensité proportionnelle à la puissance du sort, ou fonctionnant par palliers, comme un effet de tremblement.
* Une animation de lancer (« **cast** »), au terme de laquelle l’effet graphique du sort, typiquement un projectile, est créé.

Au terme de l’animation de lancer, la caméra suit l’effet du sort. Il n’y a donc pas besoin de transition entre l’animation de lancer et l’animation « idle ».

Liste des animations de frappe par personnage :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Start | incant | cast |
| Héro | Le héro brandit sa lance. | Le héro maintien sa lance brandie, pendant qu’elle se charge d’énergie magique. Les particules du sort se situent sur la lance. | Le personnage fait mine de lancer son arme vers l’ennemi. Le projectile apparait au bout de sa lance, comme une extension de celle-ci, et file vers ce dernier. |
| Prêtresse | La prêtresse déploie ses mains autour de son orbe, qui se met à léviter en décrivant des cercles autour d’elle. | La prêtresse psalmodie des formules magiques en effectuant des mouvements amples avec ses mains, tandis que son orbe tourne autour d’elle. Les particules du sort se situent dans le sillage de son orbe et tout autour du personnage. | La prêtresse étend ses bras vers l’ennemi. Les particules du sort sont redirigées le long de ses bras et vers ses mains. Le projectile apparait au bout de ses paumes. |
| Silène | Le silène brandit son bâton d’un geste autoritaire (Gandalf devant le Balrog) et le frappe contre terre. | Le silène se maintien dans cette position : les mains repliées autour de son bâton touchant le sol. Les particules du sort se situent sur le sol et sur le bâton. | Le silène tend son bâton vers l’ennemi. Les particules du sort accompagnent le bâton et sont redirigées vers son extrémité supérieure. L’effet du sort est créé à l’extrémité supérieure du bâton. |

### Les estocades

Les estocades étant imparables, leurs animations doivent être relativement rapides. De plus elles n’ont pas besoin de contenir d’informations visuelles sur le type de sphère et la puissance du sort employée. Mais par soucis d’harmonie, on gardera le même type de particules de sorts pour les estocades.

Contrairement aux frappes, qui créent un projectile allant du lanceur à son ennemi, les estocades créent un effet qui vient d’en haut, de type foudre ou météore.

Liste des animations d’estocades, par personnage :

|  |  |
| --- | --- |
|  | Thrust |
| Héro | Le personnage brandit son arme vers le ciel. Les particules de sort « tombent » du ciel au dessus de l’ennemi, et le frappent comme la foudre. |
| Prêtresse | La prêtresse tend la main droite, index tendu, vers la portion de ciel située au dessus de son ennemi, tandis que la gauche soutien son orbe. Elle abaisse ensuite vivement le bras en direction de son adversaire tandis que l’effet de l’estocade est créé. |
| Silène | Le silène brandit son bâton et l’abaisse vigoureusement vers son adversaire, faisant tomber le sort sur lui. |

### Les bottes

Les bottes n’ont d’effets que sur le lanceur et ne peuvent par conséquent pas être parées. Elles se décomposent en deux animations. La première est l’animation « **start** » commune aux frappes, la deuxième est une animation « **selfcast** » qui effectue une transition entre « start » et « idle » et active les particules du sort, lequel entre alors en effet.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | start | selfcast |
| Héro | Le héro brandit sa lance. | Le héro est imbue de magie tandis qu’il revient à la position « idle » |
| Prêtresse | La prêtresse déploie ses mains autour de son orbe, qui se met à léviter en décrivant des cercles autour d’elle. | L’orbe de la prêtresse revient dans sa main tandis que l’effet du sort est activé. |
| Silène | Le silène brandit son bâton d’un geste autoritaire (Gandalf devant le Balrog) et le frappe contre terre. | Le silène revient à la position « idle » tandis que l’effet du sort est activé. |

### Parades

Les parades ont deux scénarios d’animation possibles. Une parade donnée est associé à un seul de ces scénarios.

* Soit le personnage lance un projectile qui annule le projectile de l’attaquant.
* Soit il lance un effet personnel qui n’annule pas le projectile de l’attaquant, mais annule toujours ses effets.

Le premier scénario utilise l’enchainement start->cast. La caméra file alors le projectile de parade. Lorsque celui-ci rencontre le projectile attaquant, les deux s’annulent dans une explosion de particules.

Le deuxième scénario utilise l’enchainement start->selfcast. La caméra file alors le projectile attaquant, comme si l’attaque n’avait pas été parée. Lorsque celui-ci rencontre le personnage défenseur, il s’annule dans une explosion de particules.

### Epreuve de volonté

Lors des épreuves de volonté, les personnages adoptent une posture méditative. Celle-ci se décompose en deux animations dont une répétable. Lorsque l’épreuve est résolue, les personnages jouent une animation spécifique selon qu’ils ont gagné ou perdu l’épreuve.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | start\_meditate | meditate | gain\_mana | stop\_meditation |
| Héro | Le héro joint les deux mains sur sa lance à la manière d’un chevalier priant sur son épée. | Le héro reste immobile dans cette position, en respirant intensément. | Le héro lève son arme au ciel tandis qu’il est imbue de particules magiques. Il revient ensuite en position idle. | Transition entre meditate et idle. |
| Prêtresse | La prêtresse joint les mains en posture de prière. Son orbe s’élève et se met à tournoyer autour d’elle. | La prêtresse reste immobile dans cette position. | La prêtresse ouvre les bras et s’élève légèrement au dessus du sol où elle reste en lévitation quelques instants, durant lesquels elle est imbue de particules magiques, avant de retomber. Elle revient alors en position idle. | Transition entre meditate et idle. |
| Silène | Le silène pose son bâton au sol de la main droite et tend la main gauche en élevant légèrement le menton, comme s’il humait l’air, à la Yoda. | Le silène conserve cette position, en décrivant de légers mouvements circulaires avec la main gauche. | Le silène déploie sa main gauche, paume orientée vers le ciel. Les particules magiques se concentrent sur sa paume avant de tournoyer autour de lui et d’être absorbées. | Transition entre meditate et idle. |

### Animations de fin de partie

Lorsqu’un personnage remporte une partie, il joue une animation « victory ». La caméra étant centrée sur le vainqueur, le perdant n’a pas besoin de jouer une animation particulière. De plus, la défaite ne doit pas être vécue comme une expérience humiliante pour le perdant, aussi l’animation victory doit-elle rester relativement sobre, dans l’esprit d’un salut.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Victory |
| Héro | Le héro ramène son poing gauche sur sa poitrine et incline la tête en signe de salut. |
| Prêtresse | La prêtresse s’incline comme dans un mouvement de révérence, son orbe soutenue par sa main gauche. |
| Silène | Le silène pose son bâton au sol, de façon apaisée et acquiesce de la tête. |

### Animations de conditions

Lorsque les personnages sont touchés par des conditions particulières, les animations correspondantes sont jouées.

* **hit** : joué lorsque le personnage est touché par un sort offensif.
* **mana\_burn** : joué lorsque le personnage est victime d’un effet de perte de mana
* **heal** : joué lorsque le personnage est touché par un effet de soin
* **vantage** : joué lorsque le personnage prend l’avantage

Le reste des conditions pourra être représenté par des générateurs de particules ou autres effets graphiques du même genre.

## Pouvoirs

### Pouvoirs de la sphère d’énergie

#### Sorts d’énergie

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pilum d’Apollon - Pilum of Apollo** | | |
| **Description** | Le pilum d’Apollon puise dans la puissance éternelle du soleil pour frapper l’ennemi d’un rayon de feu concentré. | |
| **Type** | Sort | |
| **Effets de jeu** | Dégâts 8, Enchaînement 2, Coût 2, Recharge 2 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de flammes | Grondement de flammes |
| **Projectile** | Projectile de flammes, Rapide, Trainée persistante, Trajectoire rectiligne | Roulement de flammes |
| **Explosion** | Explosion de flammes | Explosion de flammes |
| **Dissipation** | Feu d’artifice | Explosion de flammes |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Éclair – Lightning Bolt** | | |
| **Description** | Invoque la foudre. | |
| **Type** | Sort | |
| **Effets de jeu** | Dégâts 23, Enchaînement 3, Coût 4, Recharge 4 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de foudre | Grondement de foudre |
| **Projectile** | Projectile de foudre, Rapide, Trainée courte, Trajectoire rectiligne | Tombée de foudre |
| **Explosion** | Explosion de foudre | Claquement de tonnerre |
| **Dissipation** | Etincelles | Etincelles |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Décharge de foudre – Lightning Discharge** | | |
| **Description** | Invoque la foudre. | |
| **Type** | Sort | |
| **Effets de jeu** | Dégâts 10, Avantage, Coût 2, Recharge 3 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de foudre | Grondement de foudre |
| **Projectile** | Projectile de foudre, Très rapide, Trainée persistante, Trajectoire brisée  ? | Tombée de foudre |
| **Explosion** | Explosion de foudre | Claquement de tonnerre |
| **Dissipation** | Etincelles | Etincelles |

#### Contre-sorts d’énergie

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Bouclier hermétique – Hermetic Shield** | | |
| **Description** | Le bouclier hermétique entoure le lanceur d’une protection absorbant l’énergie des sortilèges agressifs et permettant de la rediriger contre ses adversaires. | |
| **Type** | Contre-sort | |
| **Effets de jeu** | Absorption 15, Enchaînement 2, Coût 2, Recharge 4 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation d’énergie runique | Apparition magique |
| **Projectile/Mur** | Dôme d’énergie runique | - |
| **Explosion** | Estompement | Disparition magique |
| **Dissipation** | - | - |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Vengeance – Vengeance** | | |
| **Description** | Une vague d’énergie vient briser le sortilège adverse et infuse le lanceur de pouvoir. | |
| **Type** | Contre-sort | |
| **Effets de jeu** | Parade, Enchaînement 2, Coût 3, Recharge 4 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation d’énergie runique | Apparition magique |
| **Projectile/Mur** | Vague d’énergie runique,  Rapide,  Trainée moyenne,  Trajectoire rectiligne, | - |
| **Explosion** | Explosion d’énergie runique | Explosion magique |
| **Dissipation** | - | - |

#### Châtiments d’énergie

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Appel de la tempête – Storm Calling** | | |
| **Description** | Le mage appelle la tempête et peut commander à la foudre de tomber sur l’ennemi. | |
| **Type** | Châtiment | |
| **Effets de jeu** | Dégâts 8, Avantage, Coût 3, Recharge 1 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de foudre | Grondement de foudre |
| **Projectile/Mur** | Projectile de foudre, Très rapide, Trainée persistante, Trajectoire brisée | Tombée de foudre |
| **Explosion** | Explosion de foudre | Claquement de tonnerre |
| **Dissipation** | - | - |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Foudroiement – Thunderstrike** | | |
| **Description** | Le mage invoque un puissant éclair qui foudroie l’ennemi. | |
| **Type** | Châtiment | |
| **Effets de jeu** | Dégâts 40, Coût 5, Recharge 5 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de foudre | Grondement de foudre |
| **Projectile/Mur** | Projectile de foudre,  + projectiles de foudre petits convergents  Très rapide, Trainée persistante, Trajectoire brisée | Tombée de foudre |
| **Explosion** | Explosion de foudre | Claquement de tonnerre |
| **Dissipation** | - | - |

#### Tours d’énergie

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Maîtrise des énergies – Energie Mastery** | | |
| **Description** | Le mage est capable de commander avec aisance aux énergies naturelle. *« Ce mage qui d’un mot renverse la nature, N’a choisi pour palais que cette grotte obscure. » Corneille.* | |
| **Type** | Châtiment | |
| **Effets de jeu** | Préparation d’énergie 2, Coût 0, Recharge 5 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation d’énergie runique | Apparition magique |
| **Projectile/Mur** | Infusion d’énergie runique | Infusion magique |
| **Explosion** | - | - |
| **Dissipation** | - | - |

### Pouvoirs de la sphère d’ésprit

#### Sorts d’esprit

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Confusion – Confusion** | | |
| **Description** | Plonge l’ennemi dans un état de confusion. | |
| **Type** | Sort | |
| **Effets de jeu** | Entrave3, Enchaînement 2, Coût 3, Recharge 2 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de lumière | Hymne |
| **Projectile** | Projectile de lumière, Lent, Trainée courte, vaporeuse, Trajectoire erratique | Bourrasque cristalline |
| **Explosion** | Explosion de lumière,  Time blur | Explosion de verre |
| **Dissipation** | Dispersion | Explosion de verre |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Vents mystique – Mystic Winds** | | |
| **Description** | En invoquant les vents furieux du monde astral, le mage peut briser l’esprit de son ennemi tout en obtenant un aperçu du futur. | |
| **Type** | Sort | |
| **Effets de jeu** | Divination 1, Dégâts 26, Coût 5, Recharge 3 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de lumière | Hymne |
| **Projectile** | Projectile de lumière, Rapide, Trainée longue, vaporeuse, Trajectoire ondulée | Bourrasque cristalline |
| **Explosion** | Explosion de lumière,  Time blur | Explosion de verre |
| **Dissipation** | Dispersion | Vent fuyant |

#### Contre-sorts d’esprit

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sanctuaire spirituel – Spiritual Sanctuary** | | |
| **Description** | Plonge l’ennemi dans un état de confusion. | |
| **Type** | Contre-sort | |
| **Effets de jeu** | Parade, Coût 2, Recharge 4 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de lumière | Hymne |
| **Projectile/Mur** | Dôme de lumière, Vaporeux | - |
| **Explosion** | Explosion de lumière | Vent fuyant |
| **Dissipation** | - | - |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Evasion astrale – Astral Escape** | | |
| **Description** | Plonge l’ennemi dans un état de confusion. | |
| **Type** | Contre-sort | |
| **Effets de jeu** | Parade, Enchaînement 3, Coût 5, Recharge 2 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de lumière | Hymne |
| **Projectile/Mur** | Disparition du personnage, Flash | - |
| **Explosion** | Explosion de lumière | Vent fuyant |
| **Dissipation** | - | - |

#### Châtiments d’esprit

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Condamnation – Condemn** | | |
| **Description** | Le mage invoque une colonne de lumière qui frappe son adversaire. | |
| **Type** | Châtiment | |
| **Effets de jeu** | Dégâts 30, Coût 3, Recharge 3 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de lumière | Hymne |
| **Projectile/Mur** | Colonne de lumière, Très rapide, Trainée persistante, Trajectoire rectiligne | Roulement de flammes |
| **Explosion** | Explosion de lumière | Claquement de tonnerre |
| **Dissipation** | - | - |

#### Tours d’esprit

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Murmures des dieux – Whispers of the Gods** | | |
| **Description** | Le mage invoque les souvenirs des dieux d’antan. | |
| **Type** | Tour | |
| **Effets de jeu** | Invocation d’esprit, Coût 0, Recharge 4 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de lumière runique | Hymne |
| **Projectile/Mur** | Vent de lumière runique | Hymne |
| **Explosion** | - | - |
| **Dissipation** | - | - |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Clairvoyance – Clearsight** | | |
| **Description** | Le mage voit l’avenir. | |
| **Type** | Tour | |
| **Effets de jeu** | Anticipation, Divination 4, Coût 0, Recharge 5 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de lumière runique | Hymne |
| **Projectile/Mur** | Radial blur,  Zoom sur adversaire | Hymne |
| **Explosion** | - | - |
| **Dissipation** | - | - |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Autorité du mage – Magus Authority** | | |
| **Description** | Le mage démontre une autorité absolue sur l’esprit. | |
| **Type** | Tour | |
| **Effets de jeu** | Préparation d’esprit 1, Enchaînement 2, Coût 1, Recharge 4 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de lumière runique | Hymne |
| **Projectile/Mur** | Infusion de lumière runique | Hymne |
| **Explosion** | - | - |
| **Dissipation** | - | - |

### Pouvoirs de la sphère de vie

#### Sorts de vie

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Enchevêtrement – Entanglement** | | |
| **Description** | Entrave et blesse l’adversaire. | |
| **Type** | Sort | |
| **Effets de jeu** | Dégâts 10, Entrave 2, Coût 2, Recharge 4 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de vie | Souffle de vie entrant |
| **Projectile** | Projectile de vie, Rapide, Trainée moyenne, Trajectoire ondulée | Brise |
| **Explosion** | Etreinte de vie | Grincement de chêne |
| **Dissipation** | Dispersion | Souffle de vie sortant |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Souffle de Gaïa – Breath of Gaïa** | | |
| **Description** | Invoque le souffle de Gaïa. | |
| **Type** | Sort | |
| **Effets de jeu** | Dégâts 20, Enchaînement 1, Coût 4, Recharge 2 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de vie | Souffle de vie entrant |
| **Projectile** | Projectile de vie, Rapide, Trainée moyenne, Trajectoire ondulée | Brise |
| **Explosion** | Explosion de vie | Vent fuyant |
| **Dissipation** | Dispersion | Vent fuyant |

#### Contre-sorts de vie

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Erosion – Erosion** | | |
| **Description** | Dissipe le sort adverse | |
| **Type** | Contre-sort | |
| **Effets de jeu** | Parade, Coût 3, Recharge 3 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de vie | Souffle de vie entrant |
| **Projectile/Mur** | Projectile de vie, Rapide,  Trainée longue,  Trajectoire ondulée | Brise |
| **Explosion** | Dispersion | Vent fuyant |
| **Dissipation** | - | - |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Serenité – Serenity** | | |
| **Description** | Apaise les éléments afin de protéger le mage. | |
| **Type** | Contre-sort | |
| **Effets de jeu** | Absorption 12, Coût 2, Recharge 2 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de vie runique | Souffle de vie entrant |
| **Projectile/Mur** | Dome de vie runique | - |
| **Explosion** | Dispersion | Vent fuyant |
| **Dissipation** | - | - |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Vent du changement – Wind of Change** | | |
| **Description** | Invoque une brise magique qui dissipe le sort adverse et alimente la magie de vie du lanceur. | |
| **Type** | Contre-sort | |
| **Effets de jeu** | Parade, Enchaînement 4, Coût 4, Recharge 4 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de vie | Souffle de vie entrant |
| **Projectile/Mur** | Projectile de vie, Rapide,  Trainée longue,  Trajectoire ondulée | Brise |
| **Explosion** | Dispersion | Vent fuyant |
| **Dissipation** | - | - |

#### Châtiments de vie

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Larme des Titans – Tear of the Titans** | | |
| **Description** | Le mage invoque un météore. | |
| **Type** | Châtiment | |
| **Effets de jeu** | Dégâts 40, Coût 5, Recharge 5 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de terre,  Tremblement de terre | Grondement de terre |
| **Projectile/Mur** | Météore, Rapide, Trainée de feu, Trajectoire rectiligne | Roulement de flammes |
| **Explosion** | Explosion de terre,  Tremblement de terre | Fracas de pierre |
| **Dissipation** | - | - |

#### Tours de vie

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Appel du printemps – Spring Calling** | | |
| **Description** | Invoque les énergies créatrices de la nature. | |
| **Type** | Tour | |
| **Effets de jeu** | Enchaînement 4, Coût 0, Recharge 5 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de vie | Souffle de vie entrant |
| **Projectile/Mur** | Infusion de vie | Souffle de vie sortant |
| **Explosion** | - | - |
| **Dissipation** | - | - |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Renouveau – Nature Renewal** | | |
| **Description** | Permet à la magie du mage d’éclore à nouveau. | |
| **Type** | Tour | |
| **Effets de jeu** | Préparation de vie 2, Coût 0, Recharge 5 | |
|  | **Graphiques** | **Sonores** |
| **Lancer** | Invocation de vie | Souffle de vie entrant |
| **Projectile/Mur** | Infusion de vie | Souffle de vie sortant |
| **Explosion** | - | - |
| **Dissipation** | - | - |

## Effets graphiques

### Familles d’effet

Les pouvoirs comptent sept familles de particules et sept familles de formes. Un effet de sort est obtenu par un ou plusieurs couples (particule, forme). En faisant varier les paramètres d’émission des particules et la géométrie et le comportement des formes, il est possible d’obtenir des effets très variés.

Les familles de particules sont les suivantes :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Sphère | Notes |
| **Flammes** | | Energie |  |
| **Foudre** | | Energie |  |
| **Energie runique** | | Energie | Tours |
| **Lumière** | | Esprit |  |
| **Lumière runique** | | Esprit | Tours |
| **Vie** | | Vie |  |
| **Vie runique** | | Vie | Tours |
| **Terre** | | Vie |  |

Les particules de flammes, foudre et énergie runique sont réservées aux sorts de la sphère énergie. Lumière et lumière runique sont les particules de la sphère d’esprit. Les particules de vie, vie runique et de terre sont réservées à la sphère de vie.

Les familles de formes sont les suivantes :

* Projectile,
* trainée,
* Modèle.

### Effets audio

## Personnages jouables

### Types de personnages

Les personnages jouables sont au nombre de trois : un personnage masculin, un personnage féminin, et un personnage bestial. Les archétypes retenus sont les suivants.

* Pour le personnage masculin **: le héro antique traditionnel**, surhomme à mi-chemin entre les mortels et les dieux. Des inspirations peuvent être trouvées dans l’imagerie virile, voire patriarcale, des personnages mythiques, tels que vus dans la tradition occidentale.
* Pour le personnage féminin : **la prêtresse romaine ou grecque**, choisie pour sa grâce et sa beauté, que l’imaginaire mondain entoure de mystères et d’artifices. Les inspirations possibles vont de la Pythie et de la Sybille aux imageries récente de la sorcière.
* Pour le personnage bestial : **le silène, sage cousin du satyre**, préférant la compagnie des esprits et de la nature sauvage à celles des hommes. Les inspirations sont aussi variées que les diverses formes de shamanisme, bien que les shamanismes hyperboréens et scandinaves constituent une source privilégiée.

### Equipement

Un personnage a accès à cinq slots d’équipement, dont le type peut varier d’un personnage à l’autre, plus un slot de personnalisation, permettant au joueur de modifier des aspects superficiels de son personnage : skin, couleurs, pilosité.

Chaque personnage propose trois sets d’équipements correspondant à trois styles différents. Ces équipements ne sont disponibles qu’en boutique. Il y aura donc également un équipement par défaut par personnage. On appelle un set un ensemble d’équipements remplissant tous les slots d’un personnage, regroupés sous une thématique donnée.

Note : il est prévu que les pièces d’équipement puissent être personnalisées. Le joueur pourra en modifier la couleur et/ou le materiau. Un bracelet de bronze pourra par exemple être personnalisé en argent ou en or.

Les styles de sets sont les suivants :

* un style **aguerri,**
* un style **impétueux,**
* un style **venerable.**

Cette décomposition ne concerne que le style des objets proposés; le joueur est bien entendu libre d’associer des objets de différents styles entre eux, en utilisant par exemple le casque « aguerri » avec le bâton « vénérable ».

Il y a donc neuf sets d’équipement à réaliser, en plus des trois sets de base :

* Le set du « **héro** **aguerri** » : un set guerrier, mélangeant pièces d’armure lourde, fourrure et étoffe.
* Le set du « **héro** **impétueux** » : un set plus aristocratique, fait de tissus nobles et de pièces d’armure légères finement ouvragées.
* Le set du « **héro** **vénérable** » : un set léger, principalement fait d’étoffes simples, éventuellement agrémentées de symboles mystiques.
* Le set de la « **prêtresse** **aguerrie** » : un set « rituel » comprenant bijoux, tatouages et maquillages rituels sophistiqués, une robe de cérémonie et quelques accessoires de ceintures.
* Le set de la « **prêtresse** **impétueuse** » : un set « d’aventure », comprenant une robe relativement simple (et relativement déshabillée), quelques tatouages guerriers, un sac de voyage.
* Le set de la « **prêtresse** **vénérable** » : un set « oracle aveugle » comprenant une robe simple, éventuellement usée et rafistolée, quelques bourses et accessoires de ceintures, un bandeau pour les yeux.
* Le set du « **silène** **aguerri** » : un set shamanique, arborant de nombreux colliers, bracelets, gris-gris.
* Le set du « **silène** **impétueux** » : un set plus druidique/sylvestre. Comprendre pièces d’équipement plus gracieuses, voire elfiques : corne d’abondance finement ouvragées, barbe et chevelure sophistiquées, bijoux raffinés aux formes évoquant entrelacs et courbes naturelles.
* Le set du « **silène** **vénérable** » : un set « sauvage » marqué par l’empreinte de l’âge et de la nature. Barbe et chevelure touffues et en désordre, bâton fleuri, collier végétal.

Ci-dessous, une proposition d’inventaire détaillé. En colonne, les slots d’équipements spécifiques à chaque personnage, en ligne les différents sets.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Style\slot | Symbole de pouvoir (lance, javelot) | Vêtements | Coiffe | Bracelets de pouvoirs | Aura | Barbe |
| Héro aguerri | Javelot des glaces | Armure lourde + étoffe/fourrure | Bandeau, Casque | Bracelet simple | Glaciale | Courte |
| Héro impétueux | Flamme de Prométhée | Armure légère+étoffe sophistiquée | Couronne de laurier | Bracelet finement ouvragé | Enflammée | Aucune |
| Héro vénérable | Tonnerre de Zeus | Toge simple | Chevelure | Bracelet finement ouvragé | Electrique | Longue barbe blanche |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Style\slot | Symbole de pouvoir (orbe) | Vêtements | Coiffe | Parure | Aura | Tatouage/Maquillage |
| Prêtresse aguerrie | Lumière d’Apollon | Robe de cérémonie | Coiffure rituelle+diadème | Bracelets et bagues ostentatoires | Vaporeuse | Maquillage rituel au khôl et à la craie |
| Prêtresse impétueuse | Larme d’Aphrodite | Robe/toge légère | Diadème | Collier de perles | Lumineuse | Tatouages mystiques |
| Prêtresse vénérable | Œil des grées | Robe usée | Bandeau d’aveugle | Pendentif | Venteuse | Tatouages mystiques |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Style\slot | Symbole de pouvoir (bâton) | Vêtements | Coiffe (corne/accessoires) | Parure | Aura | Pilosité |
| Silène aguerri | Sceptre de Gaïa | Pagne de fourrure | Cornes ornée de plumes | Gris-gris, bourses d’ingrédients | Tellurique (pierres en suspension, poussières tournoyantes) | Sauvage |
| Silène impétueux | Bâton d’Asclepios (caducée) | Jupe | Cornes gravées | Corne d’abondance | Lunaire | Tresses |
| Silène vénérable | Thryse du dieu errant | Pagne végétal | Cornes usées | Collier végétal | Sylvestre (feuilles tournoyantes, brise) | Sauvage+ lierre |

## Arênes

### La Via Olympia - Via Olympia

Une voie pavée à même les cieux, formant un chemin en spirale vers un palais Olympien niché dans une vallée de nuages, où le dieu Apollon vient passer ses hivers. Les pavés formant la voie tournoient lentement autour de l’édifice central, à la manière d’une galaxie de pierres formant une structure de plus en plus figée à mesure que l’on s’approche de son centre. De part et d’autres du palais, des statues de Pégase s’ébrouant vers les étoiles marquent l’entrée du domaine du dieu Soleil.

#### Note d’intention

La Via Olympia est, au sens propre comme au sens figuré, un endroit **impérieux**, témoin de la **grandeur** des dieux et de leurs formidables talents de bâtisseurs. Le palais d’Apollon vers lequel elle serpente est un joyau de splendeur niché à même les nuages, inspirant à la fois la **majesté** et l’autorité du dieu du Soleil.

### Les clairières élyséennes – Elysian Glades

Situées au bord du monde, les clairières élyséennes sont une terre magique gardée par les silènes, où ceux-ci initient leurs disciples aux mystères orphiques. Il s’agit d’une forêt dont les arbres s’étirent majestueusement vers un ciel aux couleurs irréelles, qui possède son propre soleil. Quelques arbres séculaires marquent un paysage essentiellement sylvestre en s’élevant plus haut que leurs semblables.

#### Note d’intention

Les clairières élyséennes sont un endroit à la fois **féerique** et **étrange**, où, à la faveur des ombres et des recoins de la forêt, peuvent prendre forme les rêves et les cauchemars des hommes. Il s’agit donc d’une terre des possibles, que seuls les initiés sont capables de parcourir sans danger. Les clairières sont donc à la fois un endroit et un voyage, devant inspirer une **expérience** **initiatique**, un pèlerinage.

### Les marches de l’Atlantide – Stairway to Atlantis

Le sommet d’un mont sous-marin, duquel émergent les colonnes du Panthéon de Poséidon. Un vaste escalier de pierre monte des profondeurs sous-marines vers le temple, en serpentant autour d’anciennes statues et de stèles englouties.

#### Note d’intention

Les marches de l’Atlantide sont le témoin d’une civilisation formidable, dont les eaux conservent à jamais le secret. Cet endroit doit inspirer un **sentiment** **océanique** : une sensation de **sacré** et **d’éternel**, due à l’absence de limites visibles, aussi bien à l’étendue marine qui s’ouvre au regard, qu’à ses profondeurs où il se perd.

#### Contenu

Terrain :

* Ilot plat, en "coupole renversée"
* Ilot escarpé
* Ilot montagneux
* Ilot élevé, type colonnes d'hercule
* Rocher, grand
* Rocher, moyen
* Rocher, petit

Végétation :

* Bosquet
* touffe d'herbe
* fleur

Architecture :

* Petit temple rectangulaire
* Petit temple circulaire à ciel ouvert
* Large marche d'escalier en pierre
* Tronçon de colonne
* Colonne (prévoir une texture avec du lierre)
* Borne gravée (prévoir une texture avec du lierre)
* Petit pavé
* Moyen pavé
* Gros pavé
* Tablette gravée

### Le Sanctuaire d’Ortygie – Ortygian Sanctuary

Lieu de refuge flottant entre la mer et le ciel, Ortygie est une île idyllique où Léto fuya la colère d’Héra, qui avait interdit à la terre de lui donner refuge, et où elle donna naissance à Apollon et Artémis. C’est un endroit paradisiaque, à la végétation luxuriante et parsemé de sources d’eau douce. Quelques stèles dédiées à Leto et à ses enfants sont éparpillées sur l’île. Des chutes d’eau perpétuelles parsèment ses bords escarpés, au-delà desquels on distingue quelques ilots flottant à travers la brume.

#### Note d’intention

Le sanctuaire d’Ortygie est un lieu **d’espoir** et de **potentialité**. Il s’agit d’un cadre **épiphanique**, où la nature est constamment en train de se réinventer, de devenir, de surprendre. **L’émerveillement** suscité par cet endroit semble régénérer, élever les âmes, et leur faire entrevoir leur formidable potentiel. Ortygie est ainsi comme un hymne **glorieux** et **passionné**, aussi inéluctable que la venue du printemps.

### Le ravin du Python – Python Gulch

Un ravin creusé à même la glace par le passage du Python lorsqu’il poursuivit Léto jusqu’en Hyperborée. Celui-ci a laissé dans son sillage un paysage de glace dévasté et lugubre, où les éléments semblent se déchainer avec plus de vigueur qu’en tout autre lieu.

#### Note d’intention

Le ravin du Python est un endroit aux proportions titanesques, dominé par d’innombrables pics de glaces découpant leur silhouette menaçante sur un ciel pâle. Le lieu évoque à la fois la **fuite** **effrénée** d’une déesse, et une **menace** **dévorante** venue du fond des âges. Témoin d’un affrontement à dimension **mythologique**, dont les répercussions ont affecté les fondations même du monde, le ravin conserve ces échos **terribles**, à jamais prisonniers de ses structures de glace.

### Le rivage d’Ananké – Ananke Shore

Lieu de pèlerinage pour les orphistes, qui prétendent que sur cette plage souffle Ananke, personnification de la fatalité et de la condition imparfaite des hommes, cet endroit fut le théâtre de nombreux destins tragiques, dont les échos hantent toujours l’air. De grandes et sanglantes batailles y furent livrées, dont quelques reliquats restent encore échoués sur la plage.

#### Note d’intention

Le rivage d’Ananke est l’endroit où finissent les quêtes héroïques et les batailles épiques, le lieu où elles perdent tout leur sens et où ne reste que **l’absurdité** **des** **destins** qu’elles brassent, le ressac de leur courses effrénées vers la gloire. Cet endroit est comme un **requiem** éternel à la **futilité** des hommes et de leurs combats.

#### Contenu

Terrain :

* Rochers
* Coquillages

Objets :

* Trirême
* Barque
* Piquets de bois

Effets dynamiques :

* Ressac des vagues
* Brise marine