

# Proposition de classe

## Stormcaller

Garnon Théo

### ***Concept de la classe***

Le **Stormcaller** est un **mage élémentaire** spécialisé dans la manipulation des **forces atmosphériques**. Capable de convoquer des **tempêtes**, de canaliser la **foudre** et d'utiliser le **vent** pour se déplacer ou repousser ses ennemis, il est une force dévastatrice sur le champ de bataille. Son gameplay repose sur des **dégâts à distance**, le **contrôle de zones**, et une **mobilité accrue** grâce à ses pouvoirs liés au vent.

### ***Concept du volet 1 : Volet de la foudre***

Le volet de la foudre explore la **puissance brute des éclairs**, se concentrant sur des **attaques directes et rapides**, capables de se **propager** entre plusieurs cibles comme une chaîne électrique. Il met également l'accent sur l'**amplification temporaire des capacités**, permettant au joueur de **canaliser l'énergie atmosphérique** pour frapper avec une forte intensité. Ce volet joue sur la nature imprévisible et explosive de la foudre, offrant à la fois des attaques **ciblées** et des moyens de gérer efficacement des **groupes d'ennemis**.

### ***Concept du volet 2 : Volet des tempêtes***

Le volet des tempêtes s'inspire des tempêtes pour offrir un **contrôle du champ de bataille**. Les joueurs peuvent invoquer des **nuages orageux** qui infligent des **dégâts continus** dans des **zones définies**, ou manipuler le **vent** pour **repousser les ennemis** et **réduire l'impact** de leurs attaques. Ce volet permet également de déchaîner des **phénomènes climatiques**, comme des tempêtes dévastatrices ou des vortex de destruction, tout en créant des **opportunités défensives**. Il reflète la puissance implacable et omniprésente des éléments naturels.

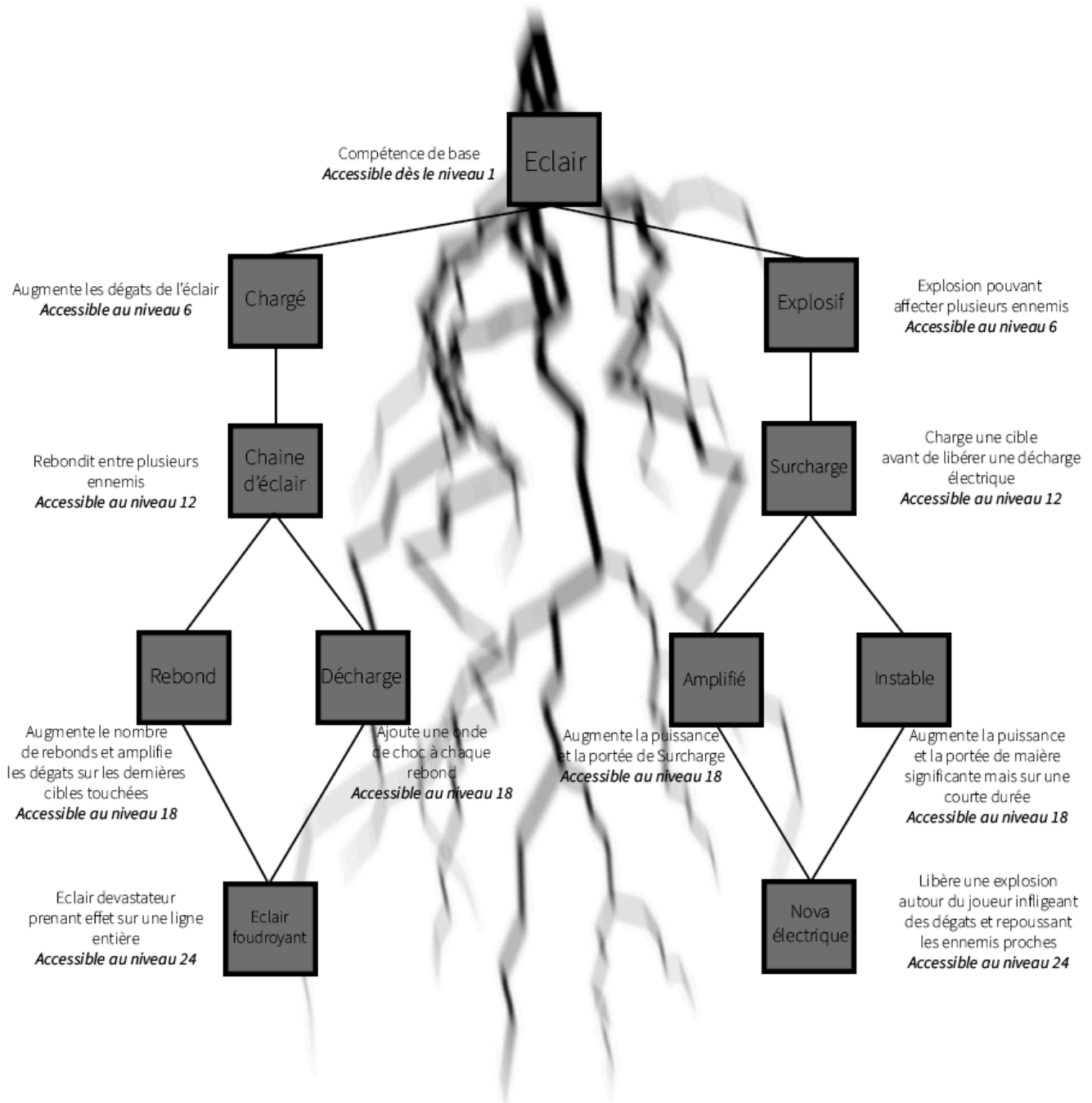
### ***Concept du volet 3 : Volet des vents***

Le volet des vents se concentre sur la **maîtrise du vent** et de la **mobilité**. Il permet au joueur de manipuler les **courants d'air** pour se **déplacer rapidement** sur la map, que ce soit pour se **repositionner** ou pour **fuir**. Ce volet inclut également des **capacités de contrôle**, comme l'**immobilisation temporaire** des ennemis dans des tourments aériens, ou la capacité de **repousser les adversaires** pour créer de l'espace. En jouant sur la fluidité et la rapidité des vents, ce volet offre de l'agilité au joueur lui permettant de s'adapter rapidement.

### ***Concept pour une mécanique d'évolution***

Au lieu d'un système classique de points d'aptitude, le Stormcaller utilise une mécanique de gestion des **charges électriques**. Chaque sort de foudre génère une **charge**, et lorsque le joueur **accumule** un certain nombre de charges, il peut les **dépenser** pour débloquent ou améliorer une **compétence**. Si le joueur choisit de **conserver** ses charges, il obtient un **bonus temporaire**, augmentant ses **dégâts** et sa **vitesse d'incantation**. Cette mécanique introduit un dilemme où le joueur doit décider entre utiliser immédiatement ses charges pour renforcer ses capacités ou les accumuler pour maximiser ses performances à long terme. Cela offre une gestion plus dynamique et tactique des compétences.

### **Détail du volet de la foudre**



### **Améliorations des compétences (selon la mécanique d'évolution)**

#### **Éclair**

- **Durée de la charge** : Augmente légèrement les dégâts de l'Éclair si le sort est maintenu avant d'être relâché.
- **Portée accrue** : Étend la portée de l'Éclair, permettant de toucher des ennemis plus éloignés.
- **Dégâts sur la durée** : Applique un effet de choc électrique persistant qui inflige des dégâts légers sur quelques secondes.

### Chargé

- **Puissance amplifiée** : Augmente les dégâts infligés à la cible principale.
- **Pénétration d'armure** : Réduit la résistance électrique de la cible touchée, augmentant les dégâts infligés par les autres compétences.
- **Charge cumulative** : Permet d'accumuler plusieurs charges d'Éclair sur une cible, qui explosent simultanément après un délai.

### Explosif

- **Rayon élargi** : Augmente la zone d'effet de l'explosion autour de la cible principale.
- **Dégâts en chaîne** : Les ennemis touchés par l'explosion subissent des dégâts réduits, mais provoquent eux-mêmes une petite explosion.
- **Onde de choc** : Ajoute un effet de recul aux ennemis dans le rayon de l'explosion.

### Chaîne d'Éclairs

- **Nombre de rebonds** : Augmente le nombre de cibles pouvant être touchées par un éclair.
- **Dégâts croissants** : Chaque rebond inflige des dégâts légèrement supérieurs à la cible précédente.
- **Rebonds aléatoires** : Permet aux éclairs de rebondir entre les ennemis et les alliés, augmentant les synergies avec des compétences de soutien.

### Surcharge

- **Durée prolongée** : Augmente la durée pendant laquelle la surcharge peut accumuler de l'énergie avant d'exploser.
- **Explosion critique** : Augmente les chances de coup critique lors de l'explosion.
- **Effet paralysant** : Ajoute un effet de paralysie temporaire aux ennemis proches de l'explosion.

### Rebond

- **Dégâts de zone** : Les éclairs rebondissants infligent des dégâts légers aux ennemis proches de la cible touchée.
- **Rebonds supplémentaires** : Augmente encore le nombre de rebonds possibles.
- **Énergie persistante** : Les ennemis touchés par un rebond subissent un effet de ralentissement temporaire.

### Décharge

- **Onde amplifiée** : Augmente les dégâts de zone infligés par chaque onde de choc.
- **Portée accrue** : Étend la portée des ondes de choc autour de chaque cible.

- **Double onde** : Chaque rebond génère une seconde onde de choc de moindre puissance.

### **Amplifié**

- **Zone d'effet élargie** : Augmente la portée de l'explosion de Surcharge.
- **Dégâts concentrés** : Augmente les dégâts infligés à la cible principale au détriment de la zone d'effet.
- **Surcharge réactive** : Si la cible principale meurt avant l'explosion, la surcharge libère immédiatement une explosion réduite.

### **Instable**

- **Explosion en chaîne** : Si un ennemi meurt à cause de l'explosion, il libère une seconde explosion mineure.
- **Dégâts bruts** : Augmente les dégâts globaux de l'explosion au détriment de sa portée.
- **Rayon chaotique** : L'explosion affecte une zone plus large, mais les dégâts sont répartis de manière aléatoire.

### **Éclair Foudroyant**

- **Dégâts critiques** : Augmente considérablement les chances de coup critique.
- **Percée** : L'éclair traverse toutes les cibles alignées sans perdre de puissance.
- **Réverbération** : Après avoir frappé la cible principale, l'éclair libère une petite explosion autour de celle-ci.

### **Nova Électrique**

- **Rayon étendu** : Augmente la portée de la Nova, affectant plus d'ennemis.
- **Effet paralysant** : Les ennemis touchés sont temporairement immobilisés.
- **Décharge persistante** : Laisse une zone électrifiée au sol qui inflige des dégâts sur la durée aux ennemis qui y restent.