# DopeWar

## Cahier des charges

Joueur :

* Un joueur possède 100 PV et meurt s’il arrive à 0
* Peu porter 20 drogues
* Possède un solde d’argent sur lui

Banque :

* Diffèrent compte
* Se trouve sur une place aléatoire (fixe dans la même partie)
* Propose ouverture nouveau compte tous les n passages (5 < Aléatoire < 15 passages)

Compte :

* Taux d’intérêt
* Nombre argent max et mini sur le compte
* Compte bloqué pendant n tour (intérêt + élevé)

Chienne :

* Une chienne à 100 PV et meurt lorsqu’elle est à 0
* Peu porter 10 drogues
* Doit être payée tous les n déplacements
* Prix recrutement
* Comportement :
  + Consommatrice
  + Feignante (porte que 5 drogues)
  + Motivé (porte que 15 drogues)
  + Taupe
  + Danseuse (rapporte plus d’argent si laissé au bar)

Place :

* Chaque place à des probabilités pour chaque drogue
* Chaque place doit proposer au moins 4 drogues à chaque passage
* Peut-être acheté pour vendre drogue 5% plus chère

Arme :

* Acheter/vendre des armes
* Valeur de Dégâts (10 à 100) :
  + Colt 45 : 10 à 20
  + P38 : 20 à 40
  + Kalashnikov : 40 à 60
  + Smith et Wesson 657 : 60 à 80
  + Magnum : 80 à 100

Drogue :

* Prix moyen
* Ecart type
* Loi suivi

Groupe de Flic

* Un nombre de Flic
* Possède une chance de fuite (proportionnel au nombre de Flic)

Flic :

* Possède 100 PV et meurt lorsqu’il est à 0
* Possède une probabilité de touche par tire
* Possède un potentiel de dégâts
* Comportement :
  + Corruptible/non corruptible
  + Warrior (+ 50 PV et +20 Dégâts)

Préteur à gage :

* Peut prêter de l’argent
* Doit pouvoir être remboursé
* Taux intérêt (> tx banque)

Bar :

* Vente d’arme
* Laisser une chienne pour prostitution pendant n tour (proposé par le bar man)
* Plus de chance d’avoir l’événement « recrutement de chienne »

Evénement aléatoire :

* Recruter une chienne
* Achat des armes
* Un ami vous donne de la drogue
* Vous donnez de la drogue à un ami
* Les flics ont fait une saisie de x drogue (augmentation du prix de x)
* Le marcher est surchargé de x drogue (baisse de son prix)
* Pas d’évènement

Général :

* En cas d’interpellation :
  + Soudoyer : en cas de réussite vous partez librement. En cas d’échec, vous vous faite arrêté. Dans les deux cas, met fin à la phase d’arrêt. Recommence à la case commissariat.
  + Fuir : essaye de s’enfuir sans que rien ne se passe, si réussite aucune perte. En cas d’échec, un tour de tir de la part du groupe de flic se lance.
  + Combattre : Echange des dégâts entre le groupe de flic et des chiennes. Chance que le joueur soit touché : 1/ (1.25\*nb de chienne)
  + Les phases de fuite et de combat continu jusqu’à la réussite d’une fuite où jusqu’à la mort de tous les flics ou à votre mort.
* Les braquages : Une fois lancé, un combat se lance, sans possibilité de fuite.
* Organiser chienne en équipe : +10% de capacité portage, mais ne porte qu’un seul type de drogue
* Arrêt : Vous perdez la moitié de vos chiennes, tout votre argent et vos drogues

Laboratoire :

* Permet de fabriquer ses propres drogues
* Nécessite des chimistes

Pharmacie :

* Peut-être braquée
* Peut y achet er des médicaments
* Le butin des braquages ou les achats servent à créer des drogues dans le laboratoire.
* Peut y aller quand on est
* blessé pour se faire soigner

Université :

* Lieu pour recruter des chimistes
* Un chimiste disponible tous les n tours

Commissariat :

* Pas d’achat/vente de drogue
* Peut-être braqué (récupéré drogue et argent perdu depuis le début de la partie + bonus)
* Acheter une taupe pour être au courant des effectifs et des équipes activent. Peux vous mener à un arrêt

## Déroulement :

### Début :

Le joueur début sur une place aléatoire, avec x € sur lui et une dette de 1.5\*x€ de dette chez le prêteur à gage. Il débute avec 5 chiennes normale (pas de comportement particulier), pour un total de 70 places disponible. Le salaire de ses chiennes est fixe (x€).

Un joueur peu se déplacer de place en place. On change de tour à chaque déplacement. Lors de son déplacement un évènement aléatoire est exécuté ainsi que ses conséquences. Le prix des drogues est recalculé. Le joueur peut alors acheter/vendre des drogues. Certains évènements ne sont disponibles que sur certaines places (Voir CDC). Il est impossible de se déplacer vers le lieu sur lequel on se trouve