



ASHES OF  
VELSINGRAD



# UN RPG IMMERSIF...

## 1 1146 après la chute

Velsingrad est en ruines, ravagé par des décennies de guerre.

## 2 Le spectre de la corruption

La peste et l'Inquisition ont anéanti toute tentative de paix.

## 3 Un héros marqué par le destin

Kaelen Voss, un mercenaire trahi, cherche des réponses... et une vengeance.





# SOMMAIRE

- 1 Problématique et données – page 4-5
- 2 Notre projet – page 6-10
- 3 Environnement concurrentiel et stratégie de déploiement – page 11-20
- 4 L'équipe et les remerciements – page 21-22
- 5 Annexe – page 23-42

# LE PROBLÈME DES RPG

## Évolution des préférences des joueurs

Les attentes des joueurs évoluent vers des expériences plus dynamiques. Comment rendre le combat au tour par tour plus fluide et engageant sans sacrifier sa profondeur stratégique ?

## Concurrence accrue

Le genre est saturé par des titres établis. Quels éléments uniques peuvent permettre *Ashes of Velsindrag* de se démarquer et d'attirer une communauté fidèle ?

## Complexité du gameplay

Les mécaniques profondes attirent les amateurs du genre mais peuvent rebuter les nouveaux joueurs. Comment équilibrer profondeur et accessibilité pour toucher un public plus large ?

## Défis de développement

Un RPG tactique demande une grande attention à l'équilibrage et à la narration, impactant les coûts et délais de développement. Comment optimiser ces aspects sans compromettre la qualité ?



# DONNÉES CLÉS

Une étude de l'université de Skövde and Suède a montré que lorsque les choix dans un jeu sont sans conséquence, le sentiment de contrôle et l'engagement des joueurs diminuent. Réaliser que "leurs choix n'importent pas" réduit l'immersion, même avec un retour immédiat. L'étude conclut que des choix significatifs sont essentiels pour maintenir l'agence du joueur.

<https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2%3A1568663/FULLTEXT01.pdf>

Selon différents rapports, le marché mondial du jeu vidéo est en constante expansion – avec des prévisions indiquant qu'il pourrait dépasser les 500 milliards USD dans les prochaines années ([exactitudeconsultancy.com](http://exactitudeconsultancy.com) ; [fortunebusinessinsights.com](http://fortunebusinessinsights.com)).

Cette croissance générale ouvre la voie à des niches spécifiques, notamment pour des expériences narratives avancées qui se démarquent dans un environnement souvent dominé par des mécaniques de jeu plus classiques.

# NOTRE PROJET

## Systeme de magie innovant

5 types de magie avec effets de corruption unique 🔥💧

## Narration engagée

Histoire à embranchements multiples où chaque choix impacte véritablement le déroulement de l'aventure 📖

## Terrain dynamique

Chaque carte possède ses propres caractéristiques, influençant le combat de manière unique

## Stratégie poussée

Systeme original mêlant mana, santé mentale et corruption pour une profondeur tactique inédite 💡



# GAMEPLAY

## TABLEAU DES DÉFIS & QUÊTES 📖

### 1 Missions Variées

Participez à des assassinats et des vols. Effectuez des sauvetages.

### 2 Contrats et Réputation

Acceptez des contrats pour améliorer votre réputation ou obtenir des ressources. Certains défis influencent le scénario principal et les relations avec les factions.

### 3 Progression de l'Histoire

Avancez dans l'histoire à travers des quêtes majeures. Améliorez votre réputation pour débloquer de nouvelles quêtes. Découvrez les secrets de Velsingrad.





# GAMEPLAY

## Recrutement de Mercenaires

Retrouver et recruter d'anciens compagnons.

## Développez votre équipe

Débloquez de nouvelles techniques et sorts.

## Évolution du Protagoniste

Choisir entre Vengeance ou Rédemption. Influencer le monde et ses factions





# GAME MOOD BOARD



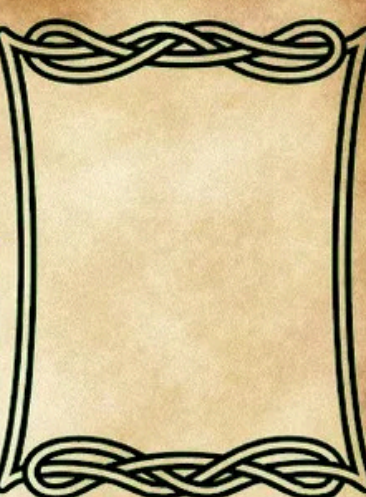
Dragon Child / Dragon Lvl 4 Mov 4 HP 24/24 Ph Atk 13 Hit 107 Def 7 Spd 9 Avo 21 Res 4



## PERSONNAGE :

NOM :	SEXE :
MÉTIER :	ALIGNEMENT :

CARACTÉRISTIQUES	VALEUR	MODIF.
FORCE [FOR]		
DEXTÉRITÉ [DEX]		
CONSTITUTION[CON]		
INTELLIGENCE [INT]		
SAGESSE [SAG]		
CHARISME [CHA]		



NIVEAU/EXP.

PV :

## COMPÉTENCES :

	Div	MOD CARAC.	MOD DIVERS	
-ARME À DISTANCE [DEX]	___	+	___	+ ___ = ___
-ARME DE MÊLÉE [FOR]	___	+	___	+ ___ = ___
-ACROBATIES [DEX]	___	+	___	+ ___ = ___
-BLUFF [CHA]	___	+	___	+ ___ = ___
-BRICOLAGE [DEX]	___	+	___	+ ___ = ___
-CONNAISSANCE [INT]	___	+	___	+ ___ = ___
-DIPLOMATIE [CHA]	___	+	___	+ ___ = ___
-DISCRÉTION [DEX]	___	+	___	+ ___ = ___
-ESCALADE [FOR]	___	+	___	+ ___ = ___
-FOUILLE [SAG]	___	+	___	+ ___ = ___
-NACATION [FOR]	___	+	___	+ ___ = ___
-INTIMIDATION [CHA]	___	+	___	+ ___ = ___
-ORIENTATION [INT]	___	+	___	+ ___ = ___
-PERCEPTION [SAG]	___	+	___	+ ___ = ___
-PREMIERS SECOURS [SAG]	___	+	___	+ ___ = ___
-PSYCHOLOGIE [SAG]	___	+	___	+ ___ = ___
-PILOTAGE [DEX]	___	+	___	+ ___ = ___
-PROFESSION [ ]	___	+	___	+ ___ = ___
-SABOTAGE [DEX]	___	+	___	+ ___ = ___
-SURVIE [INT]	___	+	___	+ ___ = ___

## APTITUDE :

RÉFLEXE	$\frac{mod.dex}{mod.con} + \frac{divers}{divers} =$	___
VIGUEUR	$\frac{mod.sag}{mod.sag} + \frac{divers}{divers} =$	___
VOLONCÉ	$___ + ___ =$	___

## PARTICULARITÉS :


## CLASSE D'ARMURE :

ARMURE	BOULÉTS	MOD.DEX	
___	+	___	+ 10 = ___

## ARME ET ATTAQUE :

Initiative	$con + \frac{mod.dex}{mod.dex} =$	___
------------	-----------------------------------	-----

ARME :			
	ocqacs	critique	maïns
			munitions

ARME :			
	ocqacs	critique	maïns
			munitions



# ACCESSIBILITÉ

## Accessibilité Visuelle

- ✓ Mode daltonien
- ✓ Contraste ajustable

## Accessibilité Auditive

- ✓ Sous-titres personnalisables
- ✓ Indicateurs visuels

## Accessibilité Moteur

- ✓ Rebinding des touches
- ✓ Mode de jeu à une main

## Options de Confort

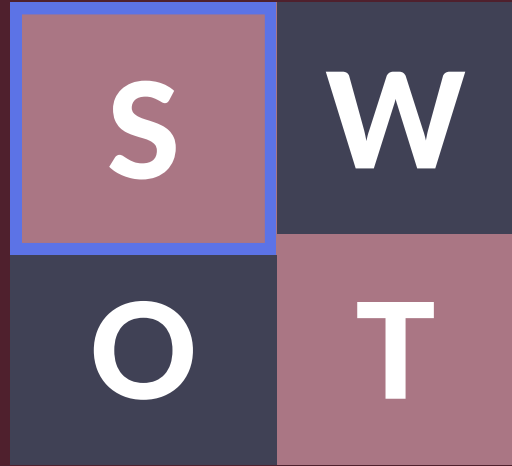
- ✓ Réduction des effets de mouvements
- ✓ Mode lecture facile
- ✓ Indicateurs de danger



# NOS CONCURRENTS

Fonctionnalité	Ashes of Velsindrag	Darkest Dungeon	XCOM 2	Battle Brothers	Divinity: Original Sin 2	Baldur's Gate 3
Style de jeu	Tactique + RPG de gestion ✓	Dungeon crawler + gestion d'équipe ✓	Tactique + gestion de base ✓	Tactique + gestion mercenaire ✓	RPG tactique ✓	RPG tactique ✓
Ambiance	Dark Fantasy médiévale, corruption ✓	Dark Fantasy gothique ✓	Science-fiction ✓	Fantasy médiévale réaliste ✓	Fantasy sombre ✓	Fantasy D&D mature ✓
Combat	Cases carrées, terrain & altérations ✓	Cases linéaires, gestion du stress ✗	Cases carrées, couverture & altitude ✓	Cases hexagonales, dégâts réalistes ✓	Environnement interactif ✓	Interactif, avantage/désavantage ✓
Magie	5 types, corruption & effets secondaires ✓	Absence de magie ✗	Pouvoirs psioniques limités ✗	Très limitée ✗	Élémentaire + interactions ✓	Système complet D&D ✓
Mortalité	Permanente, résurrection corrompue ✓	Mortalité stricte ✓	Permanente, options limitées ✓	Mortalité stricte ✓	Optionnelle ✗	Non (sauf mode Honneur) ✗
Gestion missions	Campement ✓	Hameau à améliorer ✓	Base à développer ✓	Caravane & recrutement ✓	Aucune base fixe ✗	Campement + dialogues ✓
Production	Indépendant (équipe de 4) ✓	Indépendant (équipe moyenne) ✓	AAA ✓	Indépendant (petite équipe) ✓	AA ✓	AAA (200+) ✓
Graphismes	2.5D/HD2D ✓	2D stylisé ✓	3D détaillé ✓	2D simpliste ✗	3D isométrique détaillé ✓	3D haute qualité, cinématiques ✓

# NOS ATOUTS ?



## FORCES

- **CONCEPT : TACTIQUE/RPG EN DARK FANTASY IMMERSIVE.**
- **NARRATION : UNIVERS SOMBRE, CHOIX IMPACTANTS.**
- **GAMEPLAY : MERCENAIRES, CORRUPTION, SYNERGIES MAGIQUES.**
- **PROGRESSION : CLASSES ÉVOLUTIVES, ÉQUIPEMENT ADAPTABLE.**
- **ACCESSIBILITÉ : TOUR PAR TOUR STRATÉGIQUE.**





# NOS ATOUTS ?



## FAIBLESSES

- **AMBITION : NOMBREUSES MÉCANIQUES À ÉQUILIBRER.**
- **ÉQUIPE : PETITE, DÉPENDANCE AUX COMPÉTENCES.**
- **VISUEL : BESOIN D'UN STYLE DISTINCTIF ET SOIGNÉ POUR SE DÉMARQUER.**
- **ÉQUILIBRAGE : COMBAT ET PROGRESSION EXIGEANTS.**





# NOS ATOUTS ?



## OPPORTUNITES

- MARCHÉ : CROISSANCE AVEC XCOM, DARKEST DUNGEON.
- FINANCEMENT : KICKSTARTER, EARLY ACCESS, AIDES.
- MODULARITÉ : DLC ET EXTENSIONS APRÈS LANCEMENT.
- COMMUNAUTÉ : POTENTIEL D'UNE FANBASE FIDÈLE AUTOUR DU LORE ET DES MÉCANIQUES.





# NOS ATOUTS ?



## MENACES

- **CONCURRENCE** : JEUX ÉTABLIS AVEC PUBLIC FIDÈLE.
- **VISIBILITÉ** : MARKETING DIFFICILE POUR DES INDÉS.
- **TECHNIQUES** : BUGS, IA, ÉQUILIBRAGE, OPTIMISATION À GÉRER.
- **ATTENTES** : GAMEPLAY ET NARRATION SOLIDES NÉCESSAIRES.



# DÉFIS TECHNIQUES

## Arbre décisionnel

Le joueur prend des décisions qui modifient certains éléments de l'histoire, tout en suivant une trame principale définie.

## IA\* performante

Développer des IA avancées pour des PNJ capables de réagir de manière réaliste et dynamique aux actions du joueur

## Systeme de pathfinding

Les unités doivent se déplacer efficacement sur une grille tout en respectant les contraintes du terrain et des ennemis.

## Génération de cartes aléatoires

Créer des niveaux variés et intéressants, que ce soit procédural ou semi-aléatoire.

\*Nous parlons d'IA dans le cadre du jeu vidéo. Dans le cadre du jeu vidéo, le terme "IA" fait généralement référence à des systèmes de prise de décision programmés pour simuler un comportement intelligent (ex : PNJ réagissant aux actions du joueur). Cela diffère de l'intelligence artificielle au sens large, qui inclut l'apprentissage automatique et les modèles neuronaux capables de s'adapter et d'apprendre de nouvelles données.



# BUSINESS

## Modèle économique

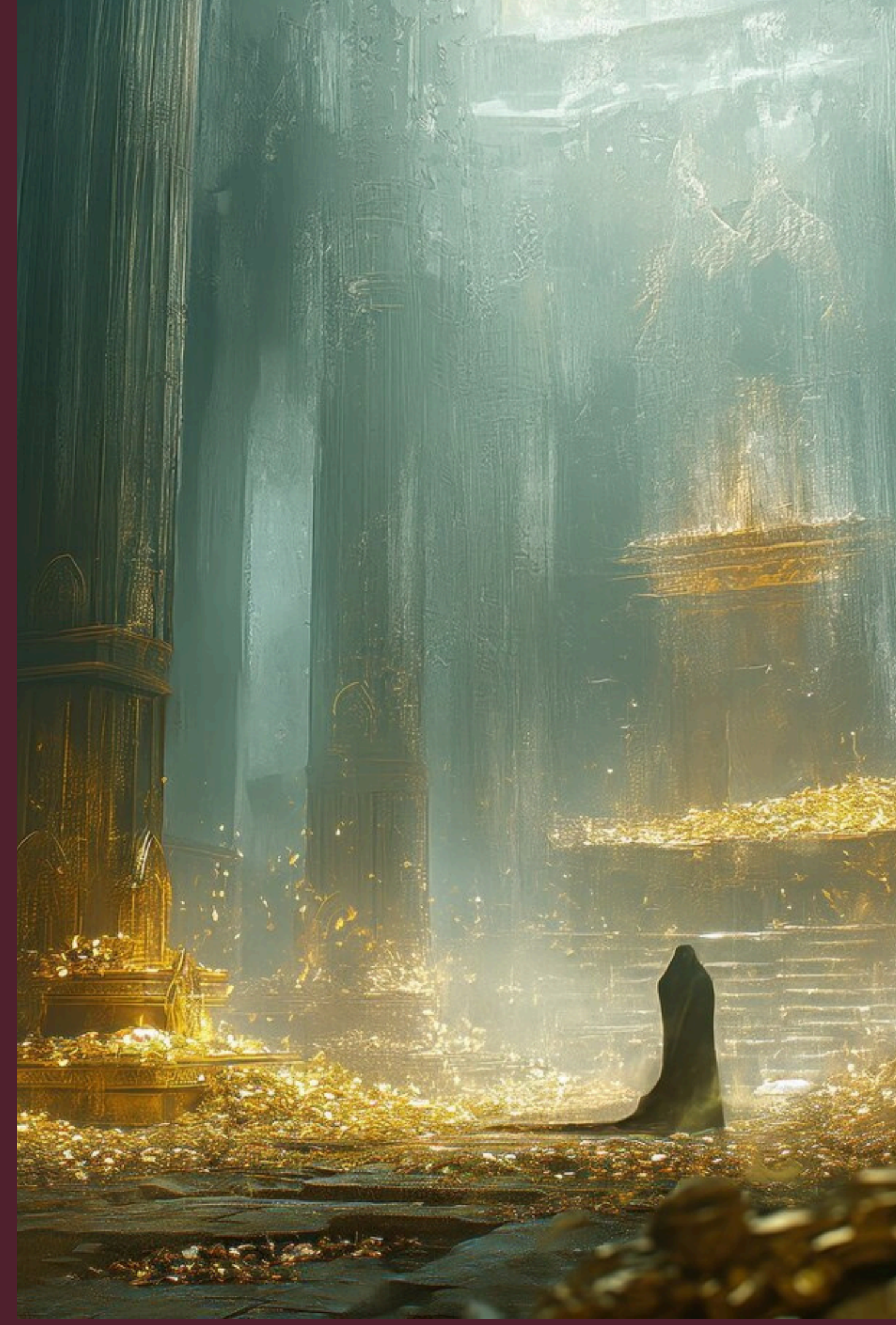
Vente du jeu sur Steam / GOG + DLC possibles.  
Possibilités de merchandising

## Coûts

Création d'assets et d'illustrations par des artistes professionnels, commissions des plateformes

## Communication

Réseaux sociaux, création d'une communauté autour du développement du projet





# PERSONA



Jay, "Zylice"

- 35 ans
- Paris
- Développeur Web
- Joueur régulier
- 15-20h/semaine

## Profil de joueur

**Jay** adore les RPG tactiques exigeants et les univers de dark fantasy. Il cherche des combats stratégiques où chaque choix compte, aime gérer et personnaliser son équipe, et préfère les histoires sombres marquées par la trahison et la survie. Il veut une immersion profonde et des choix qui influencent vraiment l'histoire et le gameplay.

## Attentes & Motivations

- ✓ Stratégie exigeante
- ✓ Narration sombre et immersive
- ✓ Personnalisation poussée
- ✓ Ambiance pesante et réaliste
- ✓ Rejouabilité et impact des choix

---

## Frustrations

- ✗ **Jeux trop simplifiés** : Déteste les mécaniques trop assistées ou les combats sans enjeu.
- ✗ **Mauvais équilibrage** : N'aime pas les jeux où une stratégie unique domine toutes les autres.
- ✗ **Histoire générique** : Se lasse vite si le jeu manque de profondeur scénaristique.



# PERSONA



Lily, "Xootinator"

- 24 ans
- Canada
- Illustratrice
- Joueuse Impliqué
- 25-30h/semaine

## Profil de joueur

Passionnée de RPG narratifs, elle recherche des histoires complexes et immersives où ses choix façonnent le monde et les personnages. Stratège dans l'âme, elle apprécie les défis tactiques et la gestion d'équipe. Rôleplayeuse engagée, elle s'investit dans des univers sombres et profonds, tels que ceux de Baldur's Gate 3, Osu! et The Banner Saga. Jouant sur PC, elle privilégie les expériences riches en narration et en stratégie.

## Attentes & Motivations

- ✓ Dialogues immersifs et dilemmes moraux
- ✓ Univers sombres et mystiques
- ✓ Compagnons marquants avec arcs narratifs riches
- ✓ Décisions influençant l'aventure

---

## Frustrations

- ✗ Personnages stéréotypés : Se lasse des archétypes clichés sans nuance.
- ✗ Progression trop linéaire : N'aime pas les jeux qui limitent les choix narratifs.
- ✗ Absence de cohérence narrative : Rejette les histoires où les décisions du joueur n'ont pas



# MODÈLE DE DÉPLOIEMENT

## 1 Pré-Bêta (> 12 mois)

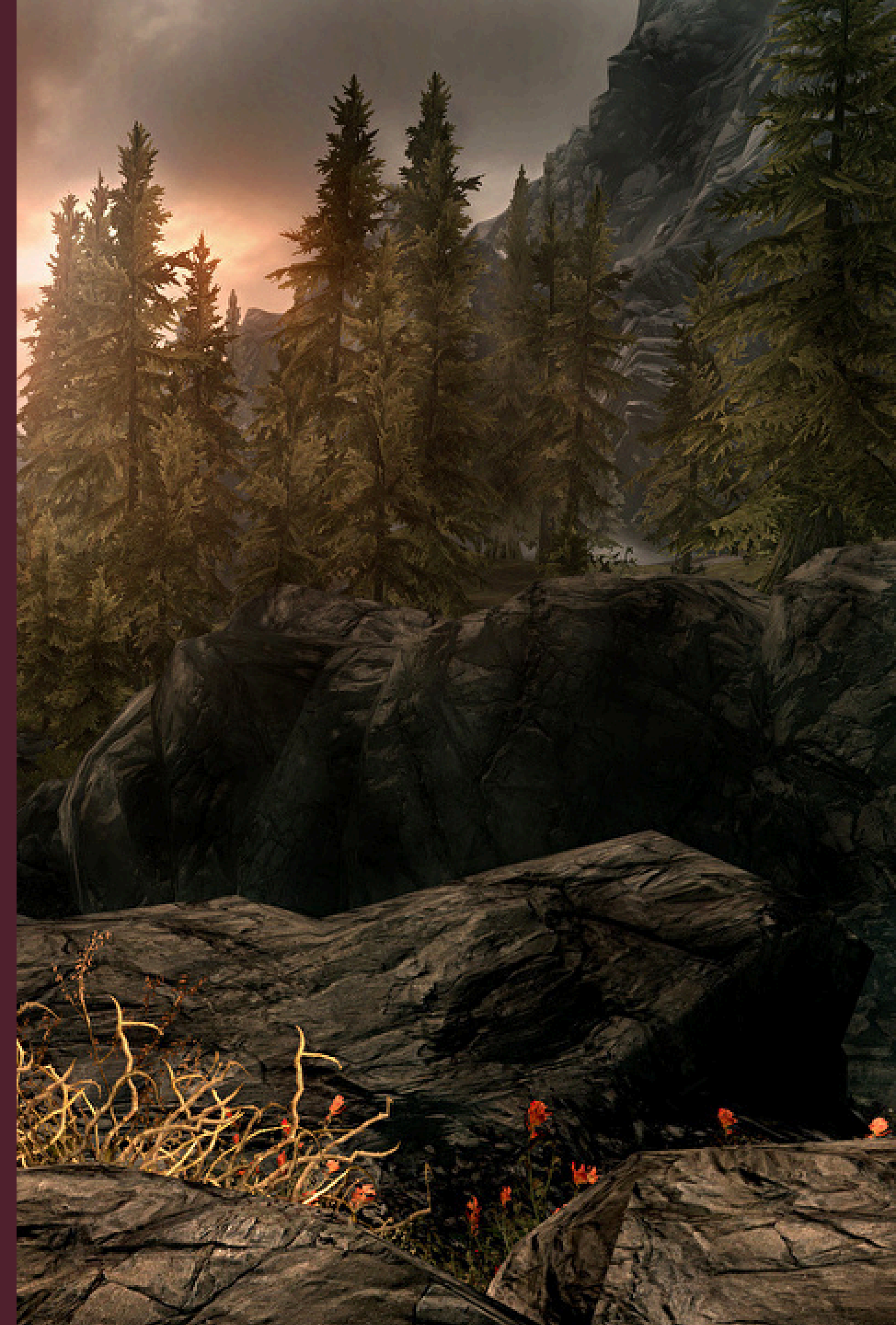
Première version du jeu instable, mais prête à être testée par des joueurs

## 2 Phase de playtest (12-14 mois)

Retour des bêta-testeurs, premiers patches pour stabiliser la bêta

## 3 V1 et Early access (> 20 mois)

Sortie du jeu en early access, mises à jour régulières pour préparer la version finale





# L'ÉQUIPE



**Miguel DA SILVA  
ANDRADE DE FREITAS**



**Thomas LEBouc**



**Eric XU**



**Louis FERRERA**



**MERCI POUR VOTRE ÉCOUTE**



# ANNEXE



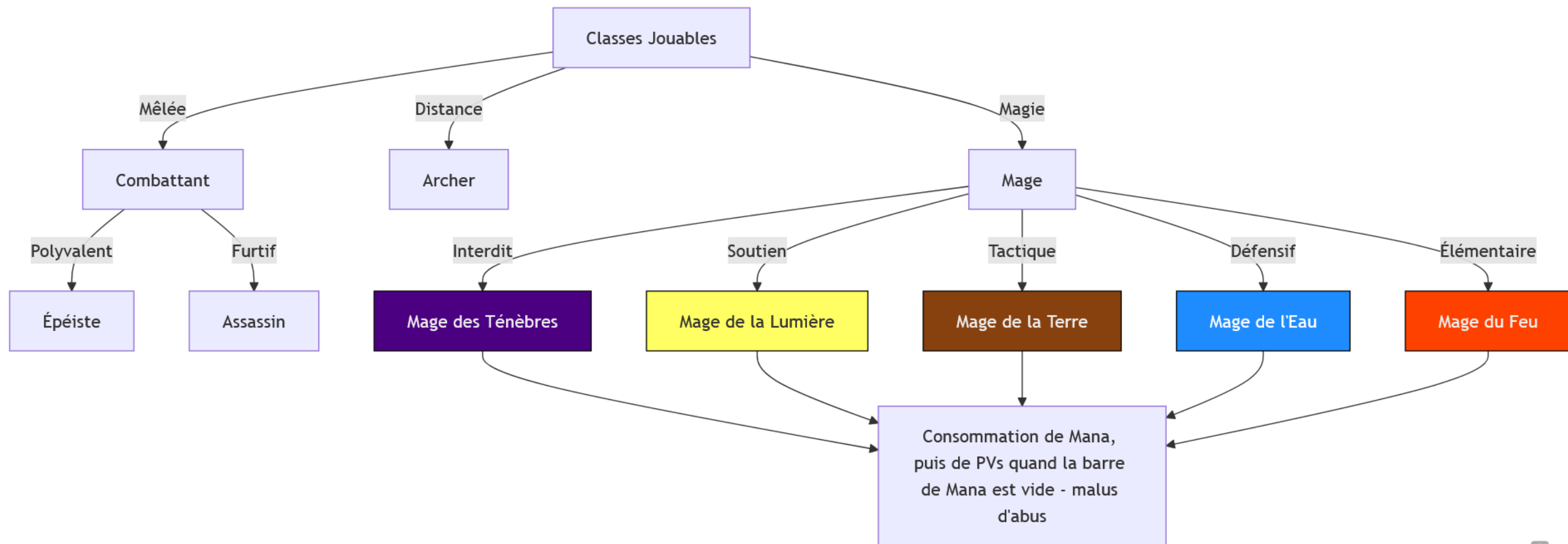
# ANNEXE

## MÉCANIQUES PRINCIPALES : COMBAT TACTIQUE AU TOUR PAR TOUR

- **SYSTÈME :**
  - CASES,
  - PROTECTIONS NATURELLES PARTIELLES,
  - ATTAQUE À DISTANCE OU AU CORPS-À-CORPS,
  - MAGIE, JAUGE DE CHARGEMENT POUR LES SORTS,
  - POINT D'INTELLIGENCE (IQ),
  - POINT DE MAGIE (PM)



# ANNEXE





# ANNEXE

## Métiers

1. Combattant (Poing)
2. Épéiste (Épée)
3. Assassin (Dague)
4. Archer (Arc)
5. Mage (Bâton de sorcier)

## Informations

1. Le niveau max est le niveau 30.
2. Chaque métier a environ 10 actifs et 3 passifs (Également pour chaque type de magie).
3. Le passif 1 se débloque au niveau 3.
4. Le passif 2 se débloque au niveau 15
5. Le passif 3 se débloque au niveau 22

Arme	Portée	Dégâts	Vitesse	Effet Spécial
Poing	Courte	Faibles	Rapide	Contre-attaque possible si attaqué en mêlée
Epée	Courte	Moyens	Moyen	Contre-attaque possible si attaqué en mêlée
Dague	Courte	Faibles	Très rapide	Ignore une partie de l'armure, et coup critiques facilités
Arc	Longue	Moyens	Moyen	Peut viser les points faibles pour infliger des altérations



# ANNEXE

Les **altérations** sont des effets de statut qui modifient temporairement les unités.

Altération	Effet	Cumulable ?	Peut être purifié ?
Poison	Dégâts progressifs	Oui	Oui
Brûlures	Dégâts progressifs + réduit l'armure	Oui	Oui
Saignements	Dégâts progressifs + empêche la régénération	Oui	Oui
Malédiction	Réduit aléatoirement une stat (force, précision...)	Non	Non (Effet permanent)
Confusion	Fait attaquer au hasard (ennemi ou allié)	Non	Oui



# ANNEXE

## SYSTÈME DE MAGIE : DÉTAILS & MÉCANIQUES

### 1. PRINCIPES GÉNÉRAUX

- CHAQUE SORT COÛTE DE LA MANA ET PREND DU TEMPS À SE RECHARGER.
- SI LE MAGE A UTILISÉ TOUT SON MANA, L'UTILISATION DES SORTS UTILISE SES PVS.
- L'UTILISATION FRÉQUENTE DE LA MAGIE PEUT SURCHARGER L'UTILISATEUR ET GÉNÉRER DES EFFETS SECONDAIRES.
- CERTAINS SORTS PEUVENT CORROMPRE LE LANCEUR OU ALTÉRER SON ÉTAT MENTAL.

### 2. TYPE DE MAGIES

- FEU,
- EAU,
- TERRE,
- LUMIÈRE,
- TÉNÈBRES

# ANNEXE

## COMPÉTENCES DES MÉTIERS

### ⚔️ COMBATTANT (CLASSE DE BASE)

#### 🔧 PASSIFS :

- **FORCE BRUTE** 💪 → AUGMENTE LES DÉGÂTS AU CORPS-À-CORPS DE 10%.
- **TÉMÉRITÉ** 🔥 → PLUS SES PV SONT BAS, PLUS IL INFLIGE DE DÉGÂTS (+5% PAR TRANCHE DE 25% DE PV MANQUANTS).
- **ENDURANCE GUERRIÈRE** 🛡️ → RÉDUIT LES DÉGÂTS SUBIS DE 15% APRÈS UNE ATTAQUE DE MÊLÉE RÉUSSIE.

#### ⚔️ ACTIFS :

- **FRAPPE ÉCRASANTE** 📉 → INFLIGE 50% DE DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRES ET PEUT ÉTOURDIR.
- **CRI DE GUERRE** 📣 → AUGMENTE L'ATTAQUE ET LA DÉFENSE DES ALLIÉS PROCHES DE 15%.
- **CHARGE** 🏃 → SE DÉPLACE DE 2 CASES EN LIGNE DROITE ET ATTAQUE.
- **BLOCAGE** 🛡️ → RÉDUIT DE 50% LES DÉGÂTS DE LA PROCHAINE ATTAQUE REÇUE.
- **FRAPPE CIRCULAIRE** 🔄 → ATTAQUE TOUS LES ENNEMIS ADJACENTS.





# ANNEXE






## COMPÉTENCES DES MÉTIERS

### ÉPÉISTE

#### PASSIFS :

- RIPOSTE  → A 30% DE CHANCES DE CONTRE-ATTAQUER APRÈS AVOIR ÉTÉ TOUCHÉ EN MÊLÉE.
- DANSE DU LAME  → SI L'ÉPÉISTE SE DÉPLACE AVANT D'ATTAQUER, IL GAGNE +10% DE CRITIQUE.
- LAME SPECTRALE  → LES ATTAQUES DE L'ÉPÉISTE IGNORENT 15% DE L'ARMURE ENNEMIE.

#### ACTIFS :


- FRAPPE ÉCLAIR  → SE DÉPLACE INSTANTANÉMENT D'UNE CASE ET ATTAQUE AVEC +20% DE DÉGÂTS.
- DANSE DES LAMES  → ATTAQUE JUSQU'À 3 ENNEMIS ADJACENTS EN UN SEUL MOUVEMENT.
- COUP DE BRAVOURE  → RÉDUIT DE MOITIÉ LES DÉGÂTS D'UNE ATTAQUE SUBIE ET RIPOSTE.
- FRAPPE FANTÔME  → PEUT ATTAQUER UNE CIBLE À DISTANCE DE 1 CASE.
- LAME D'EXÉCUTION  → INFLIGE +50% DE DÉGÂTS À UNE CIBLE SOUS 30% PV.

# ANNEXE






## COMPÉTENCES DES MÉTIERS

### ARCHER

#### PASSIFS :

- TIR PRÉCIS  → AUGMENTE LA PRÉCISION DE 15% SI L'ARCHER NE S'EST PAS DÉPLACÉ CE TOUR-CI.
- VISÉE FATALE  → +10% DE DÉGÂTS CONTRE LES ENNEMIS BLESSÉS.
- TIR EN MOUVEMENT  → PEUT ATTAQUER APRÈS UN DÉPLACEMENT SANS MALUS.

#### ACTIFS :

- FLÈCHE PERFORANTE  → TRAVERSE JUSQU'À 2 ENNEMIS ALIGNÉS.
- PLUIE DE FLÈCHES  → INFLIGE DES DÉGÂTS DANS UNE ZONE DE 3X3 CASES.
- FLÈCHE EMPOISONNÉE  → EMPOISONNE LA CIBLE POUR 3 TOURS.
- ŒIL DE FAUCON  → AUGMENTE LA PORTÉE DE 2 CASES POUR UN TOUR.
- FLÈCHE DE GIVRE  → GÈLE LA CIBLE PENDANT UN TOUR.






# ANNEXE






## COMPÉTENCES DES MÉTIERS

### ASSASSIN

#### PASSIFS :

- FRAPPE SOURNOISE  → +30% DE DÉGÂTS SI L'ENNEMI NE L'A PAS ENCORE ATTAQUÉ.
- OMBRE FURTIVE  → PEUT TRAVERSER LES ENNEMIS SANS ÊTRE BLOQUÉ.
- TOXINES MORTELLES  → TOUTES SES ATTAQUES ONT 20% DE CHANCE D'EMPOISONNER.

#### ACTIFS :

- COUP CRITIQUE  → INFLIGE DOUBLE DÉGÂTS, MAIS A UN COOLDOWN DE 3 TOURS.
- DISPARITION  → SE REND INVISIBLE JUSQU'À LA FIN DU PROCHAIN TOUR.
- COUP D'OMBRE  → PEUT ATTAQUER UN ENNEMI ADJACENT SANS BRISER SON INVISIBILITÉ.
- EXÉCUTION  → TUE INSTANTANÉMENT UN ENNEMI SOUS 15% DE PV.
- FRAPPE SANGUINE  → SOIGNE L'ASSASSIN POUR 20% DES DÉGÂTS INFLIGÉS.

# ANNEXE

## COMPÉTENCES DES MÉTIERS

### MAGE

#### PASSIFS :

- CONCENTRATION MAGIQUE 🧠 → +10% DE DÉGÂTS MAGIQUES SI LE MAGE NE BOUGE PAS.
- MAÎTRISE ÉLÉMENTAIRE 🔥❄️ → LES ATTAQUES ÉLÉMENTAIRES APPLIQUENT UNE ALTÉRATION PLUS PUISSANTE.
- ABSORPTION DE MANA 📱 → RÉCUPÈRE 5% DE PM À CHAQUE ALTÉRATION APPLIQUÉE.



# ANNEXE

## COMPÉTENCES DES MÉTIERS

### MAGIE DU FEU (DÉGÂTS DIRECTS + BRÛLURE )

- BOULE DE FEU → PROJECTILE ENFLAMMÉ INFLIGEANT DES DÉGÂTS ET BRÛLANT LA CIBLE.
- TEMPÊTE ARDENTE → PLUIE DE FLAMMES SUR UNE ZONE DE 3X3, ENFLAMMANT LE TERRAIN.
- SOUFFLE DU DRAGON → LARGE CÔNE DE FEU DEVANT LE MAGE, BRÛLANT TOUT SUR SON PASSAGE.
- MUR DE FLAMMES → CRÉE UNE BARRIÈRE ENFLAMMÉE EMPÊCHANT LE PASSAGE.
- EXPLOSION PYROMANTIQUE → CONSOMME TOUTE LA MANA RESTANTE POUR UN FEU DÉVASTATEUR.

# ANNEXE

## COMPÉTENCES DES MÉTIERS

### MAGIE DE L'EAU (SOUTIEN/DÉFENSIF + LENTEUR )

- JET D'EAU → DÉGÂTS MODÉRÉS ET RALENTISSEMENT DE LA CIBLE.
- PLUIE GUÉRISSEUSE → SOIGNE LÉGÈREMENT TOUS LES ALLIÉS SUR LE CHAMP DE BATAILLE.
- VAGUE DÉFERLANTE → REPOUSSE LES ENNEMIS ET ANNULE LES FEUX.
- BULLE DE PROTECTION → PROTÈGE UN ALLIÉ DES DÉGÂTS PENDANT UN TOUR.
- GLACIATION INSTANTANÉE → TRANSFORME L'EAU EN GLACE, CRÉANT UNE ZONE GLISSANTE OU DES PICS GELÉS.



# ANNEXE

## COMPÉTENCES DES MÉTIERS

### 🌩️ MAGIE DE LA TERRE (DÉFENSIF/CONTRÔLE + FRACASSEMENT 🌩️)

- LANCE DE ROC → UN PIC ROCHEUX TRANSPERCE L'ENNEMI ET DÉTRUIT UNE PARTIE DE SON ARMURE.
- ONDE SISMIQUE → FISSURE LE SOL ET RENVERSE LES ENNEMIS SUR UNE LIGNE.
- FORTERESSE DE PIERRE → CRÉE UN MUR DE ROCHES QUI BLOQUE LES DÉPLACEMENTS.
- PEAU DE GRANIT → AUGMENTE FORTEMENT LA DÉFENSE D'UN ALLIÉ PENDANT TROIS TOURS.
- AVATAR DU TITAN → TRANSFORME TEMPORAIREMENT LE MAGE EN COLOSSE DE PIERRE, AUGMENTANT SA DÉFENSE ET SES ATTAQUES.

# ANNEXE

## COMPÉTENCES DES MÉTIERS

### ☀ MAGIE DE LA LUMIÈRE (SOINS & BUFFS + PURIFICATION ☀)

- RAYON SACRÉ → INFLIGE DES DÉGÂTS AUX ENNEMIS ET SOIGNE LES ALLIÉS SUR SON CHEMIN.
- ÉCLAT PURIFICATEUR → ANNULE TOUTES LES ALTÉRATIONS NÉGATIVES D'UN ALLIÉ.
- JUGEMENT DIVIN → FRAPPE UN ENNEMI D'UN ÉCLAIR DE LUMIÈRE, PLUS PUISSANT CONTRE LES ENNEMIS CORROMPUS.
- RÉSURRECTION → RAMÈNE UN ALLIÉ TOMBÉ AU COMBAT AVEC 50% DE SES PV.
- PRIÈRE DIVINE → AUGMENTE LA RÉSISTANCE AUX ALTÉRATIONS PENDANT TROIS TOURS.



# ANNEXE

## COMPÉTENCES DES MÉTIERS

### **MAGIE DES TÉNÈBRES (DÉGÂTS MAUDITS + CORRUPTION** )

- **ORBE MAUDIT → UN PROJECTILE D'ÉNERGIE SOMBRE QUI AFFAIBLIT LA CIBLE.**
- **LAME D'OMBRE → UNE COUPE QUI IGNORE LA DÉFENSE ET DRAINE DE LA VIE.**
- **PACTE SOMBRE → SACRIFIE UNE PARTIE DE SES PV POUR BOOSTER SA MAGIE.**
- **SANG CORROMPU → RÉDUIT LA RÉGÉNÉRATION ET LES SOINS SUR LA CIBLE.**
- **ARMÉE DES MORTS → RAPPELLE TEMPORAIREMENT DES CADAVRES POUR COMBATTRE À SES CÔTÉS.**

# ANNEXE

## MÉCANIQUES SPÉCIALES

- **TERRAIN DYNAMIQUE & PROTECTION NATURELLE** 🌍
  - **FORÊT** 🌲 → AUGMENTE L'ESQUIVE, MAIS DIMINUE LA PRÉCISION.
  - **MARÉCAGE** 💧 → RALENTIT LE MOUVEMENT ET AMPLIFIE LES MALÉDICTIONS.
  - **TERRAIN ÉLEVÉ** 🏔️ → AUGMENTE LA PORTÉE DES ATTAQUES À DISTANCE.
  - **FEUILLAGE DENSE** 🔥 → PEUT BRÛLER ET CAUSER DES DÉGÂTS EN FONCTION DES MAGIES UTILISÉES.
  - **RUINES MAUDITES** 💀 → PEUT CONFÉRER DES MALUS OU DES BUFFS SI ON RESTE TROP LONGTEMPS DESSUS.



# ANNEXE

## MÉCANIQUES SPÉCIALES

- **SYSTÈME DE POINTS D'INTELLIGENCE ET DE MAGIE** 🧠🔮

- ◆ **LES POINTS D'INTELLIGENCE (PI) INFLUENCENT LA MAÎTRISE DES SORTS (FONCTIONNE AUSSI POUR LES AUTRES MÉTIERS) :**

- PLUS D'INTELLIGENCE = SORTS PLUS PRÉCIS ET PLUS PUISSANTS.
- CERTAINS SORTS NÉCESSITENT UN SEUIL MINIMAL D'INTELLIGENCE POUR ÊTRE LANCÉS.
- L'APPRENTISSAGE DE CERTAINS SORTS NÉCESSITENT UN SEUIL MINIMAL D'INTELLIGENCE ET D'EXPÉRIENCE.

- ◆ **LES POINTS DE MAGIE (PM) SERVENT DE JAUGE D'ENDURANCE MAGIQUE :**

- LANCER DES SORTS RÉDUIT LES PM, ET S'ILS TOMBENT À ZÉRO, LE PERSONNAGE SUBIT UN CONTRECOUP.
- CERTAINS PERSONNAGES PEUVENT SIPHONNER LA MAGIE DES AUTRES POUR RÉCUPÉRER DES PM.

# ANNEXE

## MÉCANIQUES SPÉCIALES

- **SYSTÈME DE CORRUPTION & MALÉDICTIONS** ☠️
- ◆ **CERTAINS SORTS ET ATTAQUES TÉNÉBREUSES CORROMPENT PROGRESSIVEMENT L'UNITÉ.**
  - NIVEAU 1 : -10% RÉSISTANCE AUX SOINS, VISION TROUBLÉE.
  - NIVEAU 2 : -15% VITESSE, POSSIBILITÉ D'ATTAQUER UN ALLIÉ PAR ERREUR.
  - NIVEAU 3 : TRANSFORMATION EN MONSTRE INCONTRÔLABLE PENDANT QUELQUES TOURS.

# ANNEXE

## MÉCANIQUES UNIQUE

- **EFFETS RÉSIDUELS & MAGIE PERSISTANTE** 🧙‍♂️
- ◆ **CERTAINS SORTS LAISSENT DES TRACES SUR LE TERRAIN APRÈS UTILISATION :**
  - **MUR DE FLAMMES** 🔥 → BRÛLE LES UNITÉS QUI PASSENT DEDANS.
  - **FLAQUES D'ACIDE** 💀 → INFLIGE DÉGÂTS CONTINUS AUX UNITÉS QUI RESTENT DESSUS.
  - **BRUME DES ÂMES** 🦴 → RÉDUIT LA VISION ET AUGMENTE LA CORRUPTION.