**Idées, choix et règles**

* **Personnages**
* Choix homme ou femme.
* Choix de nom.
* Choix statistique (Attaque de base, Vie, Robustesse, Attaque magique, Fatigue (mana + endurance), Esquive (% prédéfinie)).
* Choix de race (Humain, Elfe, Nain, Géant)
* En cas de mort du héros, l’équipe à la possibilité de le ressusciter à la taverne. Dans le cas où le héros meurt avec l’intégralité de son équipe, il est le seul survivant à se réveiller à la taverne (autres équipier dans équipe mais mort).
* **Scénario**
* **Equipe**
* Système de résurrection :

- Shaman rencontré lors du premier voyage entre la ville de départ et la suivante.

- Deux possibilités pour définir difficulté du jeu.

- Difficulté normal : Le shaman vous donne une recette permettant de savoir quels items sont nécessaires pour la résurrection d’un allié.

- Difficulté hardcore : Vous passez votre route et refusez l’aide du shaman.

- Utilisation de l’objet de résurrection enlève un pourcentage de vie.

- Utilisable pendant combat.

- Lors d’un décès, le corps reste indéfiniment dans l’équipe. Possibilité de l’enterrer, de l’envoyer à la morgue ou de la réussite.

- Lors du passage au niveau suivant par l’un des membres d’une équipe, le bouton gestion d’équipe sur le menu acquiert un symbole de notification, (2) : deux personnes sont passés au niveau supérieur.

* **Monde, régions, zones**
* Possibilité d’entrer dans une instance contenant 1 à x zones, entre deux régions.
* Possibilité d’aller engager des miliciens pour un passage rapide sans instance d’une région à l’autre.
* **Villes**
* Villes avec orientation raciale (plus de chance de croiser cette race en taverne).
* Taverne : Génération aléatoire de compagnon avec statistiques et compétences aléatoire.
* Villes composées de plusieurs marchands (forgeron, tailleur, herboriste, milice, coursier, morgue).
* Le coursier possèdera deux écrans, l’un pour envoyer un item à la maison de guilde et l’autre pour en recevoir si l’équipe n’est pas dans la même ville que la maison de guilde (Avec temps d’attente si possible).
* La morgue permet de stocker des cadavres pour les ressusciter plus tard.
* Lors d’un marchandage dans une ville, possibilité de choix entre inventaire d’équipe et inventaire de guilde si présent dans la même ville que la maison de guilde.
* **Maison de guilde**
* Possibilité d’acheter une maison de guilde (nombre d’équipe limité).
* Possibilité de changer l’emplacement de la maison de guilde.
* Possibilité d’envoyer une autre équipe dans une autre région (après acquisition de maison de guilde)
* **Evènements**
* Evènement aléatoire dans une liste prédéfinie (combat, rencontre, trouvaille, …)
* Pourcentage sur le type d’évènement en fonction du lieu.

(Exemple : Aléatoire sur route entre région, plus de chance si dans zone de combat, aucune chance dans donjon)

* **Combats**
* Deux systèmes de combats, d’abord tour par tour puis automatique.
* Après un combat dans une zone, possibilité d’aller à la zone suivante ou de rentrer instantanément.
* Fuite, probabilité de réussite.
* Tour adverse, puis tour joueur. Lors du tour joueur, chaque action sélectionner s’effectue directement.
* **Inventaires**
* Un inventaire par équipe (limité) et un inventaire de guilde (illimité).
* Inventaire d’équipe disponible pendant les combats.
* Inventaire de guilde disponible uniquement dans la ville de la maison de guilde.
* Pour équipe automatique, envoie des items de l’inventaire d’équipe à l’inventaire de guilde à la fin d’une exploration.
* **Détails**
* Système de notification pour évènement.
* **Compétences**
* Compétences déblocable en fonction d’un certain nombre de point dans une statistique précise.
* Compétences passifs pour chaque race :

Humain, pourcentage de réduction sur toutes les boutiques.

Nain, pourcentage d’or supplémentaire à la fin des combats.

Elfe, soigne un pourcentage entre deux zones.

Géant, bonus sur taille d’inventaire d’équipe.

* **Idée envisageable**
* Système de création d’armes et armures.
* Quêtes.
* Système jour/nuit