**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**

Le héros de cette histoire est un fils de pirate. Voulant être libre et suivre les traces de son père. Il décida alors de se ranger sous le pavillon noir, béni par la déesse des méduses, Louise. Est-ce qu’il est de la trempe de ceux qui pille et vole sans scrupule ni vergogne ? A vous de choisir.

* **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 passées 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