**Livro dos sábios**

**Personagens jogáveis:**

Thales (Mago):

Dan (Guerreiro):

Bia (Cura):

Audrey (Mago): ???

História do jogo:

Thales com seu livro vai de reino em reino resgatando os reis em suas próprias celas (o primeiro ato no reino de Gales, ele se depara com o rei já morto, porém reuni dois aliados em sua jornada, Dan seu amigo e Bia)

Base:

Thales é um mago e seus ataques são feitiços que ele libera de acordo com que acumula fé, um elemento que reunindo uma certa quantidade desbloqueia um novo feitiço em seu livro dos sábios.

Ato 1: Ilhas da Aliança

Enquanto a trama se desenrola pelo resto do mundo, na ilha da Aliança Thales está no meio de seu treinamento com Audrey, onde o garoto já consegue usar Magia simples (Ataque básico).

*Inicio do Jogo*

Acontece a primeira cena do jogo:

De manhã, Thales acorda levanta de sua cama em uma cabana, na cabana em cima de uma mesa tem uma caixa, ao chegar perto da caixa aparece a mensagem, “vá até o litoral da ilha para falar com Audrey” em seguida sai da cabana, anda pelo mapa até chegar num litoral onde encontra Audrey pescando, abre a primeira caixa de diálogo:

Audrey: Thales, uma guerra está começando enquanto estamos em nosso treinamento, há uma força sombria invadindo e dominando reinos, meu ancestral Vetus previa que isso poderia acontecer, e me incumbiu de preparar o mago destinado a combater essa força sombria, eu tenho fé que seja você este mago, mas preciso saber se você está preparado para receber o destino do mundo em suas mãos, preciso saber se você tem fé suficiente em você mesmo pra isso, sendo assim, existe uma criatura nesta ilha, que somente um que tenha total fé em si mesmo, consegue libertá-la do domínio sombrio, pegue seu cajado na cabana, e vá até o extremo sul da ilha, você irá se deparar com essa criatura e saberá se vai conseguir realizar a tarefa, mas lembre se Thales “a força de um guerreiro flui da sua fé, o poder de um mago do equilíbrio. ”

Thales vai até a cabana, agora quando se aproxima da caixa a mensagem é “adquiriu cajado siga a trilha até o extremo sua da ilha e encontre e liberte a criatura dominada pelas sobras”.

Ao chegar no extremo sul da ilha começa primeira batalha do jogo.

\*Batalha

\*resultado

\*ganha fé

\*entrega quest para Audrey

\*adquiri Tomo

**Ato 2**

Chega a ilha um navio, nele está Bojha, que

Inicia diálogo “ vim levar o garoto para julgar seu futuro”.

Conversa do Audrey com Bojha:

*“FUNÇÃO DO WELBERT”*

A batalha do Audrey com Bojha, onde o jogador controla o Audrey.

Audrey vence a batalha e Bojha foge levando as informações pro conselho.

Audrey abre diálogo com Thales:

— No leste da ilha, a beira da praia tem um barco para fugir da ilha, porém ele precisa de uma chave mágica para funcionar, vá até a velha cabana nordeste da ilha, você vai encontrar a velha bruxa, ela vai te ajudar a conseguir sua chave, não era a hora mas vou ter que adiantar o seu destino, fique com o Livro e ????????

**EVENTOS**

**Thales vai ao encontro da velha ao nordeste da ilha.**

**Dialogo Velha com Thales**

Thales vai até a cabana, quando chega entra uma velha, começa diálogo:

Thales:

— Você deve ser a Velha (Falta Nome) que o Audrey mencionou.

Véia

— Sim, imagino que o velho Audrey te mandou aqui, não esperava você tão cedo aqui. Provavelmente quer usar o meu navio, sinto muito, mas não acho que posso ajudá-lo, você me parece fraco de mais.

A velha percebe o Livro na mão do Thales

Véia

— Por algum acaso este é o Livro do Audrey?

Thales:

— Sim, exatamente, ele me entregou e bloqueou as pontes a oeste da Ilha. Uma pessoa veio e nos atacou e ele conseguiu vencê-lo.

Véia

— Já esperava isso daquele velho rabugento. Então você ira **precisar de mais poder**. Há um vulcão ao sudeste da ilha onde você irá conseguir um pouco mais. Porém já faz tempo que não vou lá, não sei como está a passagem para o vulcão. Mas creio que a vila ao lado do vulcão você obtenha a resposta.

Thales:

— Ok, então vou atrás desse poder.

**EVENTOS**

**Quest Primaria – Entrar no vulcão**

**Thales vai ao sudeste da ilha e tenta subir no vulcão porém está bloqueado**

**Na vila no jogador tem que descobrir como subir no vulcão.**

**Criar NPC pra inicio da quest Secundária para completar a Primaria**

**Criar Quests para dropar itens de cura, atributos.**

**Thales volta na Véia.**

**Dialogo por conta do Welbert**

Pegue o navio e vá até o reino de gales encontrar seu pai, e eu cuido desse cara”

Thales vai até a cabana, quando chega entra uma velha, começa diálogo:

“ olá garoto, imagino que o velho Audrey te mandou aqui, você provavelmente quer usar o meu navio, sinto muito, mas não acho que posso ajudá-lo, você me parece fraco de mais,

…. Espera, quer mesmo que eu te ajude ?

Opções: não, obrigado/sim quero

Ok, então primeiro prove que você tem o que é preciso… essa cabana faz tanto e nenhuma chama é capaz de aquecê-la, quer dizer, na verdade tem uma, é uma chama mágica que fica dentro de um vulcão adormecido ao sudoeste desta ilha, se você conseguir trazê-la pra mim, talvez eu te ajude. Mas cuidado no caminho a criaturas terríveis esperando para matar viajantes desavisados. Ainda sim, você quer a minha ajuda ?

Pensando bem, deixa isso pra lá/ sim, eu preciso muito.

Ok, estarei aqui esperando pela minha chama.”

Thales vai até o vulcão, no caminho derrota inimigos, ao chegar no vulcão enfrenta um inimigo ainda mais poderoso, derrotando, sobe de nível, adquiri domo 2x, como magia de fogo. Volta para a cabana, entrega a chama, a velha abre diálogo.

“Incrível rapaz, eu realmente não achei que você conseguiria, eu sinto que posso confiar em você, vou dar a informação que você precisa, a chave fica em um castelo que foi consumido pela escuridão, mas é impossível enxergar qualquer coisa dentro dele mesmo com tochas, porém existe uma chama mágicas muito mais poderosa que essa, a chama ardente, se você conseguir encontrá-la e colocar no castiçal na parte de fora do castelo, você conseguirá entrar e pegar as chaves mágicas no interior do castelo. Essa é uma chama muito forte, imagino que onde está esteja, seja o lugar mais iluminado desta ilha. Mas fique atendo garoto, ninguém entra nesse castelo a anos, não se sabe o que pode encontrar por lá”.

Thales vai procurar pela montanha brilhante.

**Provável ato 3**

**Lacuna a preencher**

**Ato 4**

**Chegando a beira dos portões de gales Thales vê o reino destruído e alguns corpos espalhados pelo chão, Thales se aproxima de um soldado que ainda está vivo, que abre diálogo “fomos atacado………texto….. você não vai conseguir abrir o portão, está encantado, havia um mago muito poderoso que foi lutar floresta adentro, ele possuía um anel mágico capaz de quebrar encantamentos tão fortes como ele, mas provavelmente ele já está morto, encontre o corpo dele na floresta e talvez você consiga a pedra para abrir esse portão”.**

**Na floresta terá vários corpos amontoados mostrando a crueldade da batalha, e também haverá criaturas dominadas pelo mal.**

**(Item a se pensar: um anel mágico que quebra encantamentos, se possível pode evoluir no decorrer do jogo para quebrar encantamentos cada vez mais poderosos)**

Chega a ilha um navio, nele está Bojha, que

Inicia diálogo “ vim levar o garoto para julgar seu futuro”.

Vai acontecer uma batalha entre Audrey e o Bojha, onde o Audrey vai dar um sacode no Bojha que vai fugir.

Assim o Audrey vai conversar com o Thales e explicar o pq vieram buscar ele, Audrey entrega o Livro dos Sábios

Provável ato 3

Lacuna a preencher

Ato 4

Chegando a beira dos portões de gales Thales vê o reino destruído e alguns corpos espalhados pelo chão, Thales se aproxima de um soldado que ainda está vivo, que abre diálogo “fomos atacado………texto….. você não vai conseguir abrir o portão, está encantado, havia um mago muito poderoso que foi lutar floresta adentro, ele possuía um anel mágico capaz de quebrar encantamentos tão fortes como ele, mas provavelmente ele já está morto, encontre o corpo dele na floresta e talvez você consiga a pedra para abrir esse portão”.

Na floresta terá vários corpos amontoados mostrando a crueldade da batalha, e também haverá criaturas dominadas pelo mal.

(Item a se pensar: um anel mágico que quebra encantamentos, se possível pode evoluir no decorrer do jogo para quebrar encantamentos cada vez mais poderosos)

Livro dos sábios

História do jogo;

Thales com seu livro vai de reino em reino resgatando os reis em suas próprias celas( o primeiro ato no reino de gales, ele se depara com o rei já morto, porém reuni dois aliados em sua jornada, dan seu amigo e Bia)

Base:

Thales é um mago, e seus ataques são feitiços que ele libera de acordo com que acumula fé, um elemento que reunindo uma certa quantidade desbloqueia um novo feitiço em seu livro dos sábios.

Ato 1: Ilhas da aliança

Enquanto a trama se desenrola pelo resto do mundo, na ilha da aliança Thales está no meio de seu treinamento com Audrey, onde o garoto já consegue usar Magia simples( Ataque básico).

Acontece a primeira cena do jogo:

De manhã, Thales acorda, levanta de sua cama, está em uma cabana, na cabana em cima de uma mesa tem tem uma caixa, ao chegar perto da caixa aparece a mensagem, “vá até o litoral da ilha para falar com Audrey”em seguida sai da cabana, anda pelo mapa até chegar num litoral onde encontra Audrey pescando, abre a primeira caixa de diálogo:

Audrey: Thales, uma guerra está começando enquanto estamos em nosso treinamento, há uma força sóbria invadindo e dominando reinos, seu ancestral Vetus previa que isso poderia acontecer, e me incumbiu de preparar o mago destinado a combater essa força sombria, eu tenho fe que seja você este mago, mas preciso saber se você está preparado para receber o destino do mundo em suas mãos, preciso saber se você tem fé suficiente em você mesmo pra isso, sendo assim, existe uma criatura nesta ilha, que somente um que tenha total fe em si mesmo, consegue liberta-la do domínio sombrio, pegue seu cajado na cabana, e vá até o extremo sul da ilha, quando chegar ao extremo sul da ilha, você irá se deparar com essa criatura e saberá se vai conseguir realizar a tarefa, mas lembre se Thales “a força de um guerreiro flui da sua fé, o poder de um mago do equilíbrio. ”

Thales vai até a cabana, agora quando se aproxima da caixa a mensagem é “adquiriu cajado siga a trilha até o extremo sua da ilha e encontre e liberte a criatura dominada pelas sobras”.

Ao chegar no extremo sul da ilha começa primeira batalha do jogo.

\*Batalha

\*resultado

\*ganha fé

\*entrega quest para Audrey

\*adquiri domo

Ato 2

Chega a ilha um navio, nele está bojha, que

Inicia diálogo “ vim levar o garoto para jugar seu futuro”.

Audrey abre diálogo com Thales, “no leste da ilha, a beira da praia tem um barco, porém ele precisa de uma chave mágica para funcionar, vá até a velha cabana noroeste da ilha, você vai encontrar a velha bruxa, ela vai te ajudar a conseguir sua chave. Pegue o navio e vá até o reino de gales encontrar seu pai, e eu cuido desse cara”

Thales vai até a cabana, quando chega entra uma velha, começa diálogo:

“ olá garoto, imagino que o velho Audrey te mandou aqui, você provavelmente quer usar o meu navio, sinto muito, mas não acho que posso ajudá-lo, você me parece fraco de mais,

…. Espera, quer mesmo que eu te ajude ?

Opções: não, obrigado/sim quero

Ok, então primeiro prove que você tem o que é preciso… essa cabana faz tanto e nenhuma chama é capaz de aquecê-la, quer dizer, na verdade tem uma, é uma chama mágica que fica dentro de um vulcão adormecido ao sudoeste desta ilha, se você conseguir trazê-la pra mim, talvez eu te ajude. Mas cuidado no caminho a criaturas terríveis esperando para matar viajantes desavisados. Ainda sim, você quer a minha ajuda ?

Pensando bem, deixa isso pra lá/ sim, eu preciso muito.

Ok, estarei aqui esperando pela minha chama.”

Thales vai até o vulcão, no caminho derrota inimigos, ao chegar no vulcão enfrenta um inimigo ainda mais poderoso, derrotando, sobe de nível, adquiri domo 2x, como magia de fogo. Volta para a cabana, entrega a chama, a velha abre diálogo.

“Incrível rapaz, eu realmente não achei que você conseguiria, eu sinto que posso confiar em você, vou dar a informação que você precisa, a chave fica em um castelo que foi consumido pela escuridão, mas é impossível enxergar qualquer coisa dentro dele mesmo com tochas, porém existe uma chama mágicas muito mais poderosa que essa, a chama ardente, se você conseguir encontrá-la e colocar no castiçal na parte de fora do castelo, você conseguirá entrar e pegar as chaves mágicas no interior do castelo. Essa é uma chama muito forte, imagino que onde está esteja, seja o lugar mais iluminado desta ilha. Mas fique atendo garoto, ninguém entra nesse castelo a anos, não se sabe o que pode encontrar por lá”.

Thales vai procurar pela montanha brilhante.

Provável ato 3

Lacuna a preencher

Ato 4

Chegando a beira dos portões de gales Thales vê o reino destruído e alguns corpos espalhados pelo chão, Thales se aproxima de um soldado que ainda está vivo, que abre diálogo “fomos atacado………texto….. você não vai conseguir abrir o portão, está encantado, havia um mago muito poderoso que foi lutar floresta adentro, ele possuía um anel mágico capaz de quebrar encantamentos tão fortes como ele, mas provavelmente ele já está morto, encontre o corpo dele na floresta e talvez você consiga a pedra para abrir esse portão”.

Na floresta terá vários corpos amontoados mostrando a crueldade da batalha, e também haverá criaturas dominadas pelo mal.

(Item a se pensar: um anel mágico que quebra encantamentos, se possível pode evoluir no decorrer do jogo para quebrar encantamentos cada vez mais poderosos)