**Personnage :**

Le joueur incarne un personnage habitant le royaume d’entre 20 et 30 ans. Il n’a pas de place sociale particulière dans la société. Il est tailleur de pierre (ce qui justifie sa force).

**Niveau 0 :**

Suite à son vol de pierres précieuses, il se fait capturer et se retrouve en prison. Celui-ci faisait de la contrebande de pierres précieuses à but lucratif.

Un autre détenu est avec lui et va essayer de s’échapper. Il avait été enfermé alors qu’il était dans le village le plus proche et a été capturé alors qu’il était dans le caveau (Introduction illégale dans un caveau)

Dialogue avec le détenu pour informations basiques sur l’histoire/ début du jeu / alliance pour sortir (pour introduire le monde (Genre la planète, le roi, etc.)).

Ils réussissent à sortir de leurs cellules mais des gardes arrivent peu après et l’autre détenu meurt. Pendant qu’il agonise, il lui donne les premières informations qui vont permettre au joueur de débuter le jeu.

Il lui dit que ce monde n’est qu’un mensonge et qu’il faut révéler la vérité, qu’il faut rétablir la paix et que le monde ne devrait pas être comme il est maintenant ->Objectif Principal.

Et avant de mourir il lui donne un nom “Trouve *Thorne…*”(Le joueur ne saura pas à quoi cela correspond à ce moment-là).

Après la mort de l’autre détenu, le joueur sort de la prison en affrontant les ennemis basiques et le boss du niveau 0 (ou mini boss vu que c’est le niveau 0) -> Au long de la sortie du cachot et boss avant la sortie finale/ grande entrée qui l’empêche de sortir.

Nom du boss 0 : Le Grand Gardien(fat). → loot épée (de chevalier mais pas ouf) + argent

Loot des mobs : Argent.

**Niveau 1 :**

Après être sorti de la prison il marche longtemps avant d’atteindre le village le plus proche de la prison (écran noir, il ne va pas vraiment marcher).

Il se retrouve dans le village. Il y a des maisons, un cimetière et un magasin (le cimetière est situé en dehors du village : Panneau indicatif : vers cimetière). Présentation d’une forme de lobby : Inventaire car shop.

-> Lobby : Village et dans shop : mini story 4 frères dont vendeur de fleur (le plus petit des 4) se pensant inutile.

Il y a une rue qui s’appelle “*Thorne*” (Panneau) et également une personne morte qui s’appelle comme ça (1e objectif à atteindre).

Le joueur devra trouver le cimetière et le bon tombeau. Des indices seront disséminés (mais pas trop hein). Il devra lancer les fleurs préférées de cette personne morte sur le tombeau pour pouvoir rentrer dedans. Le prêtre (qui va être à l'entrée du cimetière/futur boss/ton de voix presque maléfique) va lui dire “qu'Il parait que pour réveiller les morts il faut lancer des fleurs sur leurs tombes… mais je n’y crois pas, …. gnégné (marmonne)” (puis il dispawn)

(Le petit vendeur lui en vend 3 et il lui “il ne m’en reste plus guère … mais il en reste sûrement vers la rue “nom” si tu veux aller jeter un coup d'œil…”).

 Une fois dedans il va pouvoir visiter un peu : Avancée dans l’histoire via les infos du caveau/Bunker.

Quand il rentrera dans une certaine pièce, les gardes vont commencer à arriver et il se battra contre eux, ce qui lui laissera peu de temps pour voir les infos dans le caveau.

“Abomination, vous avez entaché (le vrai mot) cet endroit ! Sacrilège ! Le royaume est en danger !” (il savait pas pour le caveau)

Puis après qu’il a combattu le boss, les gardiens mettront le feu au caveau (bon bien sûr il sera sorti tout juste).

-> “Dégagez ! On va tout brûler !” -> Quête : Sortez vite ! Après la victoire du mini-boss

Loot : “L’âme sainte du prêtre vous offre un dilemme heal ou argent”

Puis il sort du caveau et le fantôme apparaît dans le cimetière (fantôme de Thorne en feu)

**Niveau 2 :**

Zone de combat : Cercle d’arbre

-> Epouvantail.

**Niveau 3 :**

Chateau

-> Golem de pierre.

-> Roi

**Précision :**

Force surhumaine (pas bombe pour gamedesign)