

*AdvenTorus*

Monde

# Monde

## Planète

La planète est en forme de tore, qui en pratique est déplié et étiré pour être considéré comme une surface plane rebouclée.

La surface totale fait  $1000 \times 1000$  km.

Lors de la génération, au moins 3 continents sont générés, de manière à pouvoir attribuer un grand continent aux races humanoïdes et un autre aux autres races telles que les dragons.

La planète tourne autour d'une étoile, sur une trajectoire circulaire. Le plan de rotation de la planète est incliné de  $45^\circ$  par rapport à son plan de rotation autour de l'étoile.

Elle effectue un tour sur elle-même en 21 minutes.

Elle effectue un tour sur son orbite en 42 heures, soit 120 jours dans le jeu.

## Organisation du monde

Le monde dans le lequel le joueur évolue est divisé en 2 zones. Une zone "Intérieure", et une "extérieure".

Elles sont séparées par une barrière magique, impossible à traverser.

Cette barrière a été créée par les peuples de la zone extérieure pour se protéger d'un danger inconnu qu'ils sentaient venir de la zone intérieure.

Le but principal du jeu est de détruire la menace, pour que la barrière soit détruite.

### Surface

#### Zone intérieure

Cette zone fait environ  $100 \times 100$  km, elle est majoritairement composée de races humanoïdes. Elle est située à l'intersection de plusieurs terres possédées par des peuples différents, ce qui explique la diversité des peuples.

#### Zone extérieure

Le reste du monde de  $1000 \times 1000$  km, est peuplé de beaucoup d'autres peuples, dont certains aussi présents en zone intérieure.

### Sous-sol

Le sous-sol est composé de galeries, mines, ...

Il est peuplé par d'autres races, dont des humanoïdes, telles que les gobelins, les drows, et certains nains.

### Plan démoniaque

Le plan démoniaque est accessible via le centre de la planète.

Lorsque le joueur arrive en bas du plan vivant, il tombe, lorsqu'il arrive tout près du sol, sa chute s'arrête, à quelques mètres du sol, puis il tombe à nouveau, et s'écrase sur le sol.

### Monde complexe

Le plan complexe est accessible via des trances où le joueur est projeté dans ce plan, où toutes les entités spirituelles se mêlent. On y trouve entre autres : des dieux, des esprits et des screams.

Les races complexes ne sont pas réellement visibles dans le monde normal, même si elles affectent son apparence. En effet, il faut entrer en transe pour percevoir leur

apparence. Lors des trances, le monde complexe se superpose au monde normal, et le joueur doit interagir avec les deux.

# Taille

## Monde normal

### Vitesse de déplacement

#### Vitesses à pied

En marchant : 5 km/h  $\approx$  80 m/min

En trotinant : 10 km/h  $\approx$  165 m/min

En courant : 15 km/h = 250 m/min

#### Vitesses à cheval

Au pas : 8 km/h  $\approx$  130 m/min

Au trot : 15 km/h = 250 m/min

Au galop : 45 km/h = 750 m/min

#### Vitesses à dos de dragon

En marchant : 5 km/h  $\approx$  80 m/min

En planant : 100 km/h  $\approx$  1,6 km/min

En battant des ailes : 150 km/h = 2,5 km/min

### Distances

Dans la grande majorité des cas, le temps de parcours à pied entre deux villes doit être inférieur à 5 min. Les villages peuvent être séparés d'1 à 2 minutes.

Si l'on suppose que le joueur trotte, on aboutit à une distance entre 2 villes d'environ 800 m.

La distance entre 2 villages est elle d'environ 250 m.

Une capitale doit pouvoir être traversée en 5 à 10 min, ce qui donne un diamètre de 400 à 800 m.

Une ville moyenne doit pouvoir être traversé en 2 min en marchant, ce qui donne un diamètre de 150 m.

Un village fait ~50m, ce qui donne un temps de traversé de 20 sec.

### Chemins

Entre 2 villages :

Vitesse	À pied	À cheval	À dos de dragon
Normale	1,5 min	1 min	10 sec
Rapide	1 min	20 sec	6 sec

Entre 2 villes :

Vitesse	À pied	À cheval	À dos de dragon
Normale	5 min	3 min	30 sec
Rapide	3 min	1 sec	20 sec

### Lieux

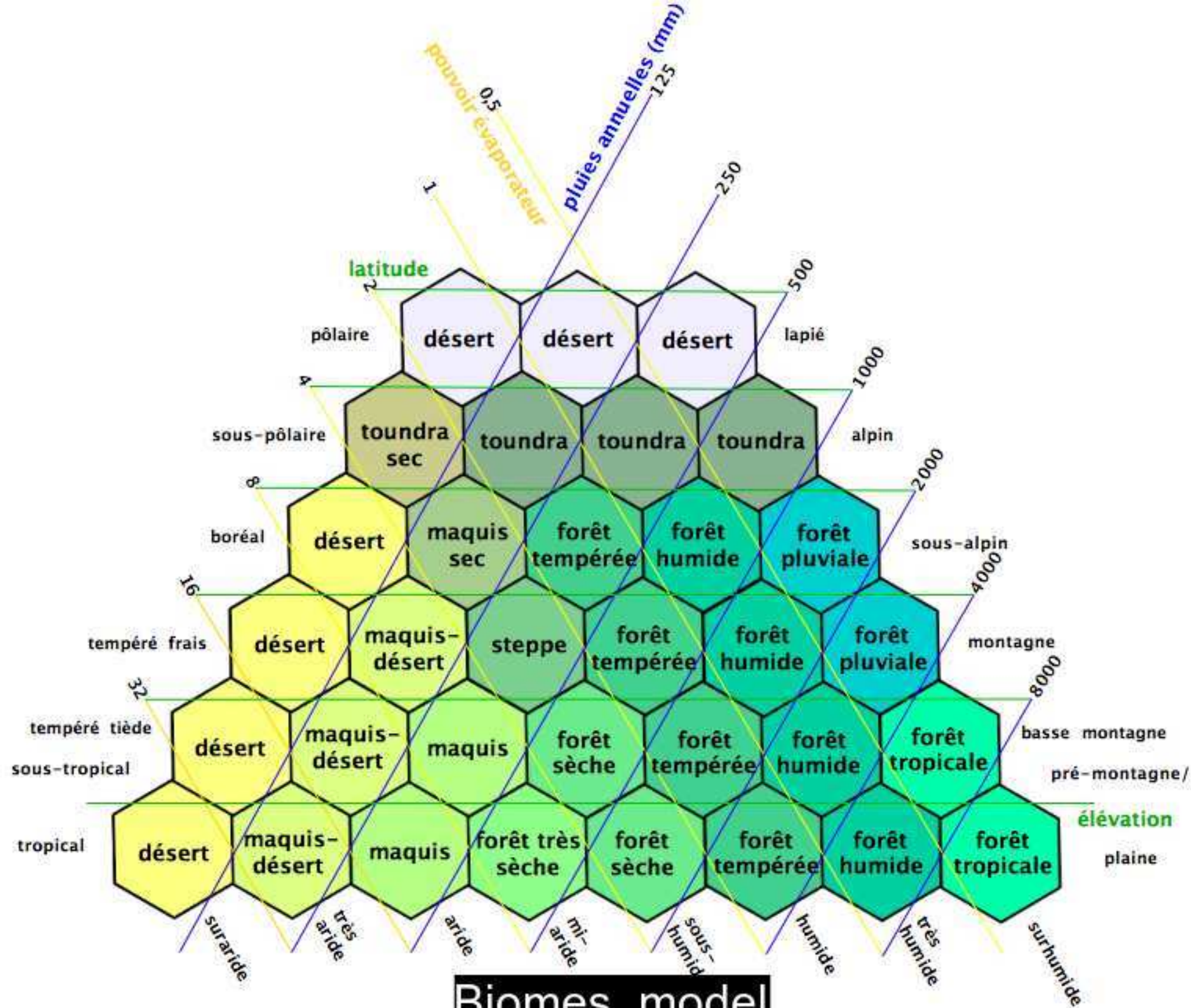
Taille	À pied	À cheval	À dos de dragon
--------	--------	----------	-----------------

Village (50m)	20 sec (10 km/h)	12 sec (15 km/h)	1,8 sec (100 km/h)
Ville (150m)	2 min (5 km/h)	1 min (8 km/h)	X
Capitale (400-800m)	5-10 min (5 km/h)	3-6 min (8 km/h)	X

## Tailles des zones

### Monde

Le monde fait 1000×1000 km.



Design



# Création du monde

En un temps fort reculé, les Sreams erraient dans le néant et éprouvaient une grande difficulté à se rassembler, étant dispersés dans un espace infini. Certains se retrouvèrent cependant et décidèrent de créer une balise pour pouvoir se repérer dans ce néant. Cette balise fut créée à leur image : une concentration pure de magie. Cependant, il ne lui donnèrent pas de conscience, et elle prit donc la forme la plus stable : un vortex. En effet, cela lui permettait de conserver les propriétés qu'on lui avait assigné : tout ce qui risquait de quitter la balise y été attiré, ce qui évitait qu'elle se dissolve.

Plus tard, les Sreams voulant rompre la monotonie du vide autour de la balise, ils créèrent la matière. Pour cela, ils créèrent à nouveau de l'énergie, mais plutôt que de la laisser agir à sa guise, ils apportèrent de nombreuses contraintes à sa forme et ses interactions. C'est ainsi que furent créées les particules. Une des formes, qui se généralisa par la suite, comprenait plusieurs types d'énergies dont les plus importantes étaient : l'énergie de masse, l'énergie de vitesse et l'énergie potentielle. Ces particules interagissaient selon plusieurs lois, dont une principalement visible à l'échelle de la balise : la gravitation. Ces interactions permettaient aux particules de s'assembler : des atomes furent créés, composés de nombreuses particules, allant d'une dizaine de particules à des centaines. A partir de ce nouveau matériau de construction, on créa les molécules, puis on les assembla, donnant parfois des objets d'une taille comparable à celle du vortex. Les créations s'accumulaient, s'écartant de plus en plus de la balise. Certaines créations dégénéraient cependant, risquant de mettre la balise en danger. Ils fut donc communément décidé que plus rien ne serait construit à proximité de la balise. Les Sreams s'écartèrent donc de la balise, et créèrent dans leurs lieux de créations respectifs de nouvelles balises, cette fois non constituées d'énergie pure, mais de matière. Il modifièrent cette dernière pour qu'elle soit capable d'émettre une énergie facilement repérable : la lumière fut créée, et ces nouvelles balises sont ce que l'on appelle aujourd'hui les étoiles. Ainsi, les Sreams en manque d'inspiration pouvaient visiter les chantiers des autres, et nombreux furent ceux qui y remarquèrent des choses admirables. Ces choses ayant été testées et fonctionnant, on créa un anneau autour du vortex, et on commença à y exposer les créations les plus remarquables. Il vint tout d'abord une ère où l'on exposa de nombreuses choses liées à la lumière nouvellement créée : on pouvait notamment y voir le feu, la fluorescence, ainsi que de nombreuses utilisation de la diffraction, créant des motifs tous plus complexes que les autres. Vint ensuite un dispositif capable de se reproduire par lui-même à partir de matière et de lumière : les végétaux étaient nés. Cela suscita un intérêt vifs chez la plupart des Sreams, voulant tous créer leur propre version de végétal. D'une cellule, ils passèrent à plusieurs, créant de complexes assemblages dont les arbres. Ensuite un Sream eu l'idée de créer un végétal si complexe qu'il pourrait se déplacer à sa guise, il modifia profondément le code de plusieurs végétaux et après de nombreuses réussites de plus en plus complexes, il aboutit à un système de déplacement adapté à une surface solide : les pattes. Il exposa toutes ses créations sur l'anneau, malgré l'opinion peu favorable de ses congénères. Cependant, lorsqu'il montra l'aboutissement de son travail : le renard, constitué de pattes et d'une tête à l'apparence de celle des Sreams, un vent d'émerveillement parcouru les Sreams. Ils se mirent donc à peupler l'anneau de créatures dérivées du renard et de ses versions antérieures. On créa un nouveau mode de déplacement pour l'air et l'eau, basé sur celui utilisé par les Sreams pour se mouvoir dans le vide : les poissons et les oiseaux furent le résultat. Pendant que les autres découvraient les principes de son travail, il se lança dans un ultime projet : des créatures capables

d'interagir en communautés complexes : les dragons. A partir de ce chef-d'œuvre on créa d'autres espèces adaptées à un système de société, dont les humanoïdes. La plupart des Sreams se trouvèrent satisfaits, et se contentèrent de contempler l'évolution de leurs créations. Il fut des périodes glorieuses chez les créatures, ainsi que des périodes sombres. Au cours de l'une d'entre elles, un groupe de créatures trop ambitieuses voulurent capturer le vortex. Les Sreams intervinrent, et plutôt que de les supprimer, ce qui aurait été contraire à leur principes, ils les enfermèrent sous la surface, dans une dimension inférieure : ils créèrent l'enfer. Pour éviter que quelque chose de semblable se passe, ils créèrent les dieux, constitués d'énergie et de magie, placés dans une nouvelle dimension supérieure. Ils les rendirent capables d'agir sur les vivants. Après cela, les Sreams quittèrent la dimension du vortex, passèrent par celle des dieux, et s'établirent dans la suivante. Depuis ce temps, aucune nouvelle d'eux n'est parvenue jusqu'à l'anneau.

# Histoire Barrière

## Bibliothécaire

Premier massacre

Attaquants

Lieutenant

Guerriers

- Capuche
- Apparence de fumée noire
- Yeux lumineux jaunes
- Armés

Défenseurs

Guerriers/Guerrières

- Morts
- Armés

Mages (hommes et femmes)

- Acculés & morts

Jeunes (~18 ans, h. & f.)

- Bout de bois (≈ batte de base-ball)
- acculés + qq morts

Femmes & hommes au foyer/artisans & enfants

- acculés & fuyants

Carte des massacres

Décision du Conseil

Carte des massacres avec projet de barrière

Barrière (vue du sol)

Races

# Races

## Races intérieures

### Humains

Corps : normal, peau beige, cheveux noirs/bruns/blonds/roux.

### Peuples

#### Villes/Villages

Habitats : Maisons en pierre

Lieux : plaines, montagne, désert.

#### Nomades

Habitats : Tentes, tipis

Lieux : plaines, désert.

#### Communautés

Habitats : Bâtiments en pierre (dortoirs, ...)

Lieux : Plaines, forêts.

### Orcs

Corps : normal, peau brune, pas de cheveux

### Peuples

#### Bidonvilles

Groupes distincts et rivaux

Habitats : bidonvilles

Lieux : plaines, desert

### Elfes

Corps : Fin, peau blanche(beige), cheveux bruns/blonds

### Peuples

#### Villes

Habitats : maisons en bois OU arbres et passerelles

Lieux : forêts, plaines

#### Communautés

Habitats : bâtiments en bois

Lieux : plaines

### Drows

Corps : Fin, peau noire-gris foncée, cheveux blancs

*Nyctalopes*

### Peuples

#### Villes matriarcales

Habitat : ~immeubles taillés dans la roche, seul éclairage : torches voilettes

Lieux : Cavernes souterraines

### Nains

Corps : Large&petit, peau brune, cheveux noirs/bruns/roux

### Peuples

### Villes

Habitats : Creusé dans la pierre

Lieux : montagne, mines

### Galeries

Habitats : Ø, paillasses

Lieux : mines

### Gobelins

Corps : Fin&petit, peau grise-verte, pas de cheveux

### Peuples

#### "Villes"

Habitats : Creusés dans la pierre, tissus

Lieux : Souterrains, galeries

### Géants

Corps : Massif&haut(2m20), peau basanée, cheveux noirs/bruns

### Peuples

#### Nomades

Habitats : Feu de camp, matelas.

Lieux : plaines/chemins.

### Trolls

Corps : Large&haut(2m20), peau grise, pas de cheveux.

### Peuples

#### Réseaux

Les trolls vivent dans des réseaux souterrains, c'est-à-dire dans des zones ponctuelles relié par des chemins

Lieux : Montagne, Forêts

## Races extérieures

### Dragons

### Dwakons

Sortes de Yoshis

### Ents

### Elfes follets

### Demi-Elfes

### Fées

### Korrigans

### Gnomes

### Aigles géants

### Lézards géants

Centaures

Souras

Une souris d'un mètre de haut se tenant debout sauf pour courir

Pan-Chats

Une espèce de chat de la taille d'un homme, se tenant debout sauf pour courir.

Faunes

Kitsunes

Kappas

Spectres

Snakus

Animal étrange ressemblant au serpent du jeu snake.

## Races démoniaques

Démons majeurs

Démons mineurs

Éfrits

Balrogs

Dracs

Likhos

## Races complexes

Sreams

Les sreams sont des entités spirituelles, qui même dans le monde complexe n'ont pas de représentation concrète (ils en modifient cependant sa couleur (sauf si c'est impossible à coder) ). Pour rencontrer un sream, il faut entrer en transe dans le monde complexe, cependant, cela pose quelques problèmes, à savoir : le monde normal n'est plus visible, mais on interagit tout de même avec lui, le monde complexe apparaît comme le monde normal, et le monde sur-complexe apparaît comme le monde complexe, et est influencé par la présence directe des sreams (toujours pour la couleur).

Ils sont capables d'influer sur le monde normal, le plan démoniaque, et le monde complexe. Cependant, ce sont des êtres paisibles.

Dieux

Les dieux sont les êtres complexes les plus puissants (si l'on exclut les sreams).

Ils sont capables d'agir sur le monde normal (mais pas le plan démoniaque), mais ne sont pas influencés par celui-ci.

Demi-Dieux

Les demi-dieux sont présent dans les deux mondes a la fois, comme un joueur en transe, cependant, il ne peuvent pas quitter cet état. Lorsque le joueur est dans le monde normal, le joueur les voient comme des entités vivantes normales, quand il est en transe, ils les voient avec une aura supplémentaire.

### Esprits

Les esprit sont les habitants classiques du monde complexe. Ils ne perçoivent pas le monde normal.

## Faune

Loups

Renards

Lions

Panthères

Cerfs

Aigles

Castors

Martres

Chevaux

Cerfs

Kangourous

Wargs

Moutons

Chats

Chiens

Phénix

Feu-follets



# Monnaies

## Système communautaire

Aucune monnaie proprement dite n'existe, le système est basé sur la réputation : en rendant des services on gagne de la réputation, et plus on en a, plus les gens sont enclins à nous donner quelque-chose.

La réputation que perçoit un individu de vous est égale à celle qu'il a directement (services que vous lui avait rendu) + la somme de réputation que vous avez dans sa communauté divisée par 4 + la somme de réputation que vous avez dans les autres communautés divisée par 16.

# Hommes

## Communautés

### Communauté

Effectif minimum : 10

(1×5 métiers+2×berger+3×agriculteur)

### Bâtiments

#### Éléments centraux

Dortoirs

Puits de TP

Tribunal

#### Autres bâtiments

Bâtiments de travail (Boulangerie, Boucherie, Cuisine, Forge, etc.)

Granges

Entrepôts des marchandeurs

### Métiers

#### Boulangier

#### Boucher

#### Cuisinier

#### Forgeron

#### Berger

#### Agriculteur

#### Marchandeur

Les marchandeurs ont pour mission de gérer l'import/export de la ville.

Le surplus de production de la ville est stocké dans les entrepôts d'export, et quand ceux-ci sont suffisamment pleins pour remplir une charrette, ils partent dans les autres villes pour échanger ces biens.

### Modes de vie

#### Lieux

plaine (principal)

forêt

montagne

#### Horaires

##### Boulangier

préparation de la pâte : 6h-7h, 10h-11h, 18h-19h

cuisson : 7h-8h, 11h-12h, 19h-20h

distributions de pain : 8h, 12h, 20h

##### Boucher

8h-10h : capture de la bête

10h : abatage

10h-12h : début préparation (peau, découpage en morceau)

14h-16h : fin préparation (gras, découpage en parts)

19h-20h : cuisson

#### Cuisinier

10h-12h : préparation du repas de midi

18h-20h : préparation de repas du soir

#### Forgeron

9h-12h 14h-18h

#### Berger

8h-20h, +réveil parfois la nuit

#### Agriculteur

6h-10h 18h-20h

#### Marchandeur

8h-20h

#### Monnaie

Voir système communautaire

# Elfes

## Communautés

### Communauté

Effectif minimum : 9

(1×4 métiers+2×artistes+3×cueilleurs)

### Bâtiments

#### Éléments centraux

Dortoirs

Musée

Puits de TP

Tribunal

#### Autres bâtiments

Bâtiments de travail (Boulangerie, Cuisine, Forge, Ateliers d'art, etc.)

Granges

Entrepôts des marchandeurs

### Métiers

#### Boulangier

#### Cuisinier

#### Forgeron

#### Cueilleurs

#### Artiste

#### Marchandeur

Les marchandeurs ont pour mission de gérer l'import/export de la ville.

Le surplus de production de la ville est stocké dans les entrepôts d'export, et quand ceux-ci sont suffisamment pleins pour remplir une charrette, ils partent dans les autres villes pour échanger ces biens.

### Modes de vie

#### Lieux

plaine

forêt, dans les arbres ou au sol (principal)

#### Horaires

##### Boulangier

préparation de la pâte : 6h-7h, 10h-11h, 18h-19h

cuisson : 7h-8h, 11h-12h, 19h-20h

distributions de pain : 8h, 12h, 20h

##### Cuisinier

10h-12h : préparation du repas de midi

18h-20h : préparation de repas du soir

Forgeron

9h-12h 14h-18h

Cueilleurs

9h-12h 14h-18h

Artiste

9h-12h 14h-18h

Marchandeur

8h-20h

Monnaie

Voir système communautaire

# Nains

Les nains sont un peuple semblable à la pierre : froids, fiers, insensibles au passage du temps. Ils ne donnent pas leur confiance facilement. Sans être xénophobes (ils acceptent tout à fait les étrangers (commerce, ...)), ils ont tendance à croire leur peuple au dessus des autres.

Ils vivent dans une monarchie cependant il y a plusieurs clans de nains. Mais le roi dirige tout les clans.

Le rois est élu par les chefs de clans.

Le nain qui devient roi quitte son clan. Il fait partie du "Clan des rois" (Les nains croient à la vie après la mort). Ainsi le roi ne favorisera pas un clan en particulier (en théorie).

La religion tient une place particulière dans la vie des nains. Ils sont monothéistes.

## Villes

## Galleries

## Bonus

Lorsque le joueur entre pour la première fois dans une maison de nains, il se cogne.

# Géants

## Caractéristiques physiques

Corps : musclé & haut : 2,2 m.

Peau : basanée.

Cheveux

## Nomades

Effectif :

– min : 8 (1 feu)

– max : 60 (7 feux)

### Rôles

guerriers [chasseurs] (majorité), barde [guérisseur] (très peu), 1 gardien du puits.

### Comportement & traditions

Les géants sont sobres, joyeux et empathiques.

Ils n'utilisent pas l'écriture, y préférant la transmission orale.

Il n'y a pas de chef, et lorsque des décisions importantes sont à prendre, ils en débattent le soir.

Ils jouent de la musique la nuit. Pour cela ils utilisent des lyres, des guitares, et des percussion improvisées.

### Histoire

D'aussi loin que les géants et les autres races se souviennent, ils ont toujours été nomades.

Ils ont le plus souvent eu un rôle neutre dans les guerres, personne ne pouvant prendre leur territoire inexistant, ni n'ayant de raison de les exterminer, de même que n'approuvant pas les guerres entre les autres, ils ne combattirent pas au cotés de quiconque.

### Croyances

Les géants sont très distants de la magie, et ceux qui la pratiquent le font de manière surprenante : avec une lyre.

Ils reconnaissent l'existence des Sreams, et leur création par ces derniers, cependant, il ne les vénèrent pas.

Ils ignorent les dieux, et cela est réciproque.

### Bâtiments

#### Éléments centraux

Feu de camp (~1 pour 8 personnes) : 50-70cm.

Puits de voyage (puits de téléportation pliable) (1 seul) 1m.

#### Habitations

matelas (1 par personnes) 0,6×2,3.

#### Organisation

Cercles de matelas (6 à 12 ; 5,5m à 7m) autour des feux (dont 1 avec le puits de voyage)

Taille totale maximale (7 feux ; 84 personnes) : 21m de diamètre.

## Mode de vie

### Lieux

Grandes plaines

### Horaires

5'-6' désinstallation du camp.

6'-12' déplacement.

12'-14' chasse.

14'-15' installation du camp et chasse.

15'-16' repas.

16'-5' sommeil et veille par tranches d'1' (ou le veilleur joue de la musique)

### Monnaie

voir système communautaire.

## Équipement

### Vêtements

?

### Armes

#### Épées géantes

– symétrique.

– asymétrique.

#### Hache géante

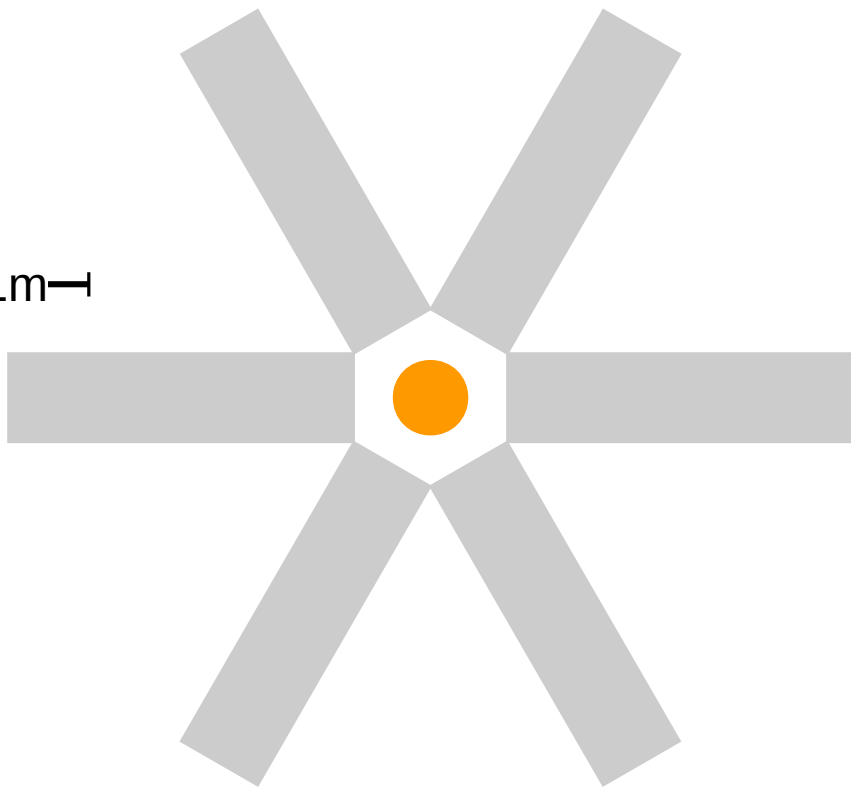
#### Masse géante

#### Harpon

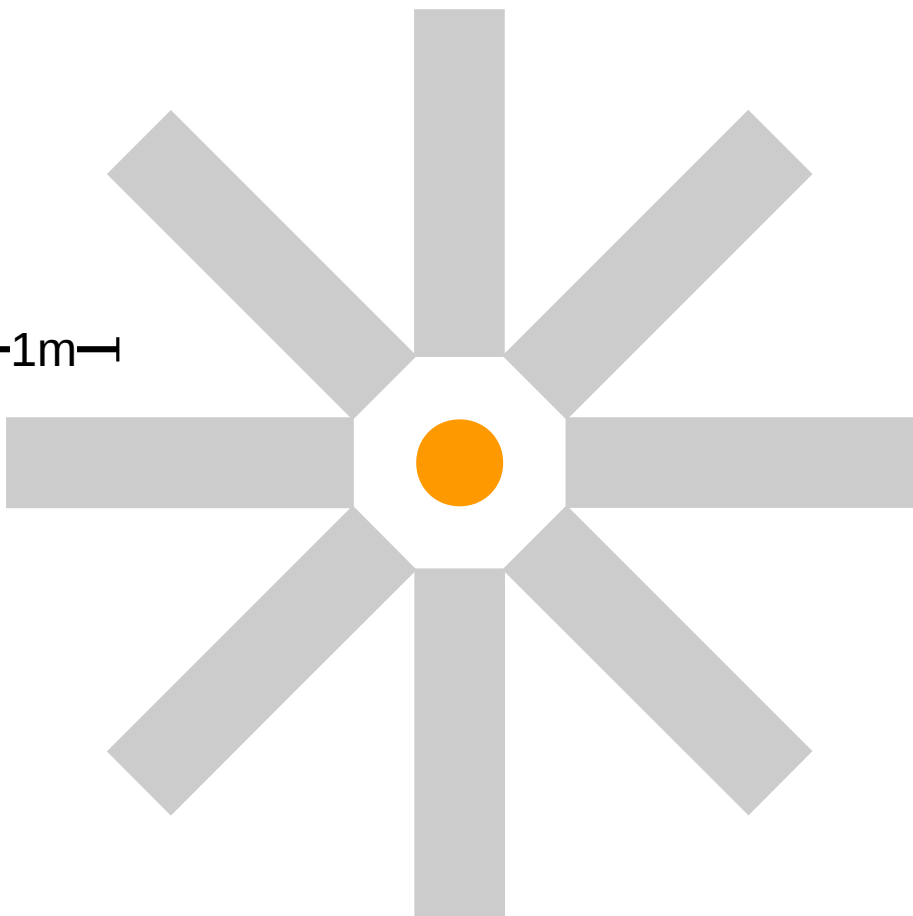
#### Lyre

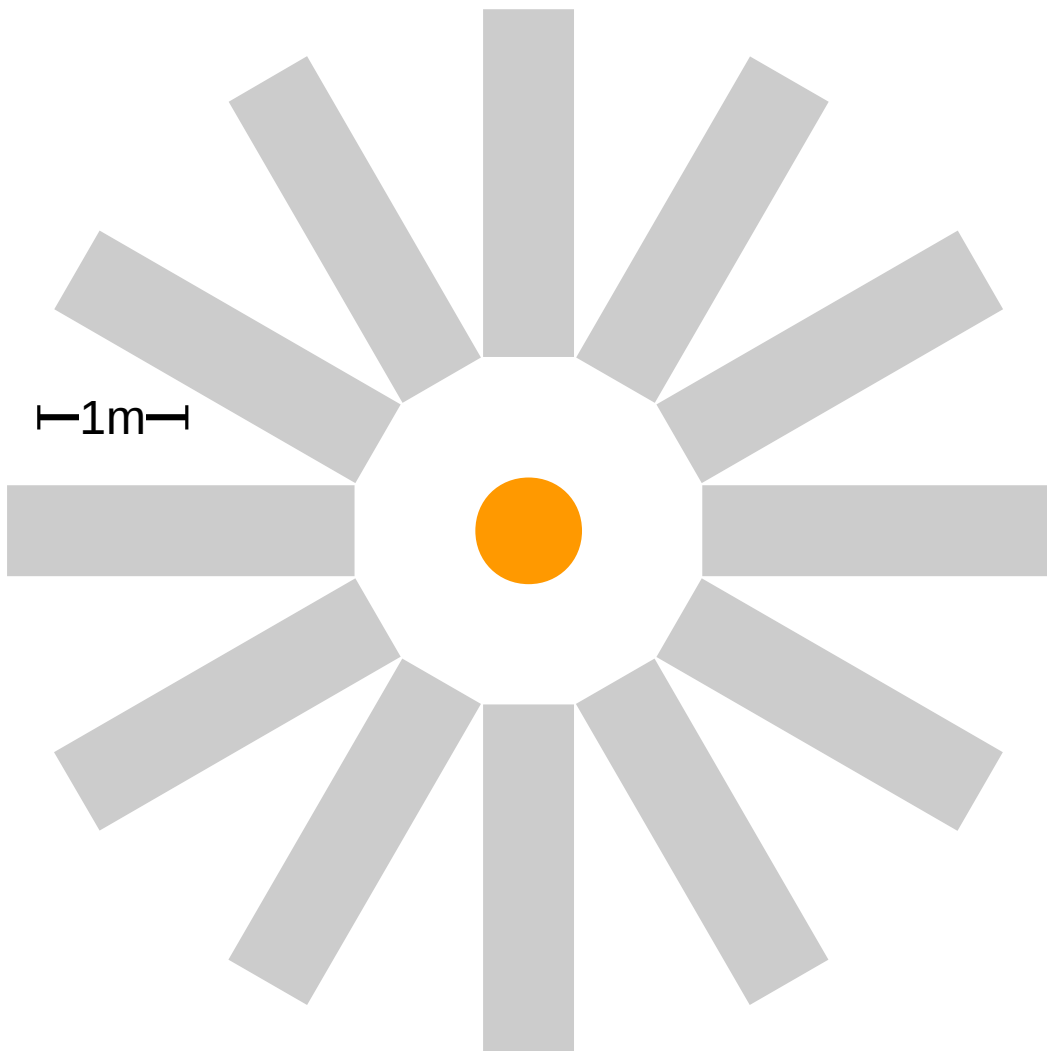


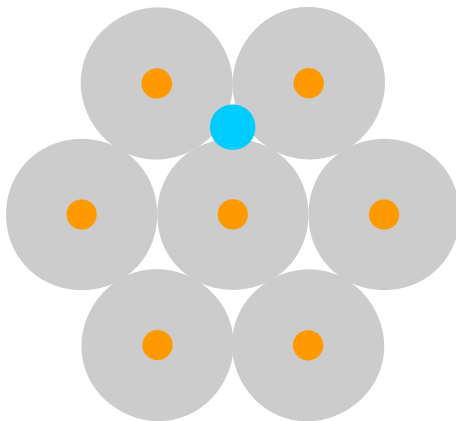
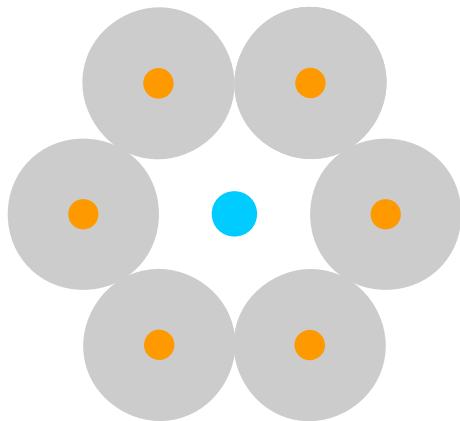
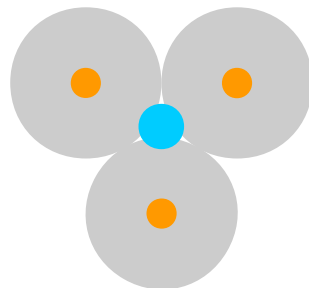
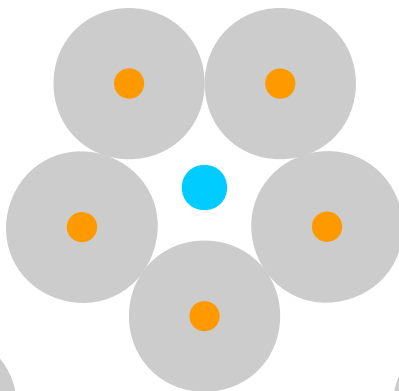
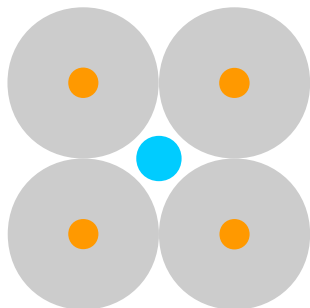
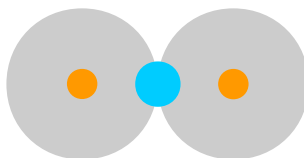
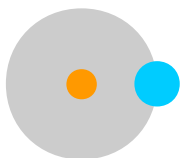
1m



1m







# Gameplay

# Personnages jouables

## Globalités

Le joueur contrôle 2 personnages, les 2 persos doivent être de sexe et de race différentes.

Leur race peut être choisie parmi les 8 races humanoïdes de la zone intérieure.

En temps normal, seul un des persos est présent, et le joueur peut changer à l'autre via tab. Il est possible d'utiliser les 2 persos en même temps en multijoueur.

## Choix disponibles

force-réactivité-magie

### Humains

– 5 kg pour les femmes

#### Guerrier

♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

Poids : 80 kg

#### Assassin

♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

Poids : 55 kg

#### Moine/Sage

♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

Poids : 65 kg

#### Sorcier

♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

Poids : 70 kg

### Orcs

Réputation : –

Endurance : +

#### Guerrier

♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

Poids : 90 kg

#### Rôdeur

♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

Poids : 65 kg

#### Sorcier

♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

Poids : 65 kg

#### Invocateur

♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

Poids : 75 kg

### Elfes

Déplacement : +

Agilité : +

## Assassin

Poids : 20 kg

## Moine/Sage

A decorative horizontal line consisting of a series of colored diamonds. From left to right, there are three red diamonds, followed by five green diamonds, and finally four blue diamonds.

Poids : 35 kg

## Mage-guerrier

Force : 

Magie : 

Poids : 35 kg

## Mage



Force : 

Magie : 

Poids : 30 kg

# Drows

Réputation : extrêmement pourrie

Nyctalopes.

## Assassin

Force : 

Magie : 

Poids : 20 kg

## Moine/Sage

Force : 

Magie : 

Poids : 35 kg

## Mage-guerrier

A decorative horizontal line consisting of a series of small, colorful diamond shapes in red, green, and blue.

Force : 

Magie : 

Poids : 35 kg

## Mage

A decorative horizontal line consisting of a series of diamond shapes. The first diamond is red, followed by four green diamonds, and then seven blue diamonds.

Force : 

Magie : 

Poids : 30 kg

# Nains

Sens de l'orientation.

Petit malus vitesse : petites jambes. (compensation : force > poids)

Impossibilité de tenir de longues armes ( $>0,8\text{m}$ )

## Rôdeur

Poids : 70 kg

Guerrier



Poids : 80 kg

## Graveur de runes



Poids : 65 kg

# Alchimiste



Poids : 60 kg

## Gobelins

Impossibilité de tenir de longues armes (>0,8m)

Réputation : –

Gros malus vitesse : -2 force de déplacement

???

## Rôdeur



Poids : 40 kg

## Assassin



Poids : 30 kg

## Sorcier



Poids : 40 kg

## Chaman



Poids : 35 kg

## Géants

Réputation : + +

Endurance : + +

Gros bonus Vitesse : +2 force de déplacement.

# Barbare



Poids : 140 kg

Guerrier



Poids : 120 kg

## Moine/Sage



Poids : 100 kg

## Barde



Poids : 90 kg

## Trolls

**Réputation : –**

+1 force de déplacement

???



## Barbare



Poids : 140 kg

## Rôdeur



Poids : 120 kg

## Chaman



Poids : 120 kg

## Sumo



Poids : 160 kg

# Spécification des classes

## Barbare

Le barbare se bat avec 1 arme énorme, faisant énormément de dégâts, incapable de parer et avec une cadence de frappe très lente.

Force : +2

Discrétion : -1

Rapidité : 0

## Rage

### Coup puissant (Crushing blow)

## Guerrier

Le guerrier se bat avec 1 ou 2 armes de corps à corps.

## Parade réflexe

%age de chance de parer automatiquement.

## Rôdeur

Le rôdeur se bat avec 1 arme quelconques, et a des aptitudes de traques et de discrétion.

Force : +1

Discrétion : +1

Rapidité : 0

## Pistage

## Assassin

L'assassin utilise des armes courtes et sait être discret. Il utilise aussi les armes a distance.

Force : 0

Discrétion : +2

Rapidité : 0

## Roulade invisible

Pour le joueur son perso se retrouve dans un nuage de fumée noire, pour les autres, il disparaît.

## Mage-guerrier

Le mage-guerrier utilise a la fois les armes et la magie.

Le plus souvent, il utilise une épée dans une main, et lance des sorts de l'autre.

### Mage

Le magicien se suffit à lui seul, c'est la classe magique la plus puissante.

Il combat grâce à des signes qu'il crée avec ses mains, ou son corps entier pour avoir plus de puissance, il peut aussi prononcer ses sort pour les amplifier. Ses sorts sont le plus souvent des projectiles.

Race : ED

Magie : +2

### Invocateur

L'invocateur n'attaque pas l'ennemi directement, il invoque des entités avec de longues incantations, qui se battent pour lui.

Magie : +2

### Chaman

Très semblable à l'invocateur, à la différence près qu'il est seulement capable d'invoquer ses ancêtres.

### Sorcier

Le sorcier fait de la magie avec son bâton. Il utilise principalement des sorts de rayons magiques.

Magie : +2

### Moine/Sage

Le moine a acquis une maîtrise de son corps qui lui permet d'insuffler de la magie dans ses mouvements. Cette forme de magie se combine donc avec une certaine force physique.

Force : +1

### Sieste éclair

N'a que très peu besoin de se reposer.

### Graveur de runes

Le graveur de runes crée de la magie en gravant ou en dessinant des runes. Ce sont donc seulement des effets de zone.

### Alchimiste

L'alchimiste crée des potions en plein combat et les boit ou lance sur ses adversaires.

### Barde

Le barde crée des sorts d'ondes en jouant de la musique.

### Sumo

Le sumo se bat sans armes et utilise son poids pour dominer son adversaire.

### Écrasement

Capacité de sauter sur l'adversaire pour l'immobiliser.

# Modes de jeu

## Mode histoire

### Zones

Les zones sont placés sur une carte commune a tout les joueurs. Chaque zone se compose d'une carte 3D de taille définie, comportant une entrée, et une sortie que le joueur doit atteindre. Pour passer a un niveau suivant, il faut terminer le niveau précédent.

Ces zones sont des îles volante.

### Types de zones

#### Chemins

Ce sont les zones classiques, elle sont peuplées d'ennemis et le joueur doit atteindre l'autre coté.

#### Villes

Les villes sont facultatives. En effet, lorsque le joueur débloquent une ville, il débloquent aussi le chemin qui en sort. Elles permettent entre autres au joueur d'améliorer son équipement.

#### Donjons

Les donjons sont les résidences des boss du jeu. Il ne peut atteindre la sortie tant que le boss est vivant.

### Monde ouvert

Le monde ouvert est généré aléatoirement lors de la création d'une partie. Il est donc différent pour chaque joueur. Même si l'histoire est toujours présente, le joueur peut avancer a son rythme, effectuer des quêtes secondaires, etc.

## Multijoueur

Dans tout les modes multijoueurs ouverts, le joueur peut incarner selon le mode de jeu :

- Son couple de héros.

- 1 personnage classique.

Les parties durent en moyenne une dizaine de minutes.

Les parties sont généralement en 5vs5.

Cependant, lors d'événement spécifiques, ce nombre peut être augmenté (ex : 25vs25).

### Zones

Un mode jeu par zone est aussi possible en multijoueur. le nombre de zone est cependant relativement faible (~10). (une seule équipe)

### Capture de forteresse

Dans ce mode, une équipe défend la forteresse pendant que l'autre l'attaque.

Le but des attaquant est de capturer le trône (en étant dans la pièce, sans défenseurs pendant une certaine durée cumulée).

Les défenseurs apparaissent dans la salle d'arme, et les attaquant en dehors du château. Au début de la partie, la porte du château est détruite.

## Capture de drapeau

Un mode CTF classique.

## Match à mort

Un mode de DM classique.

## Duo

Le mode duo permet de contrôler les 2 héros indépendamment, il est utilisable en solo et en multijoueur.

Les deux joueurs peuvent :

- Utiliser le même appareil (sur console).
- Utiliser des appareils différents.

## JDR

Le mode JDR est un mode à part. Dans ce mode, un joueur est le maître du jeu, il gère la narration, certains dialogues PNJ, spawn des ennemis, ...

Il a aussi à sa disposition des outils de génération de carte custom.

Il peut choisir quels objets sont disponibles, et créer des objets avec des compétences particulières.

# Contrôle persos.

## Clavier

### Menus

Esc.	Pause & open game menu
E	Open inventory menu (do not pause)
R	Pause & open character menu

### Mouvement

Left Alt.	Crouch / Roll (when walking/running)
Ctrl.	Run (instead of walking)
Z	Walk forward (Melee) / Walk to the top of the screen (Ranged)
S	Walk backward (Melee) / Walk to the bottom of the screen (Ranged)
Q	Side-step left (Melee) / Walk to the left side of the screen (Ranged)
D	Side-step right (Melee) / Walk to the right side of the screen (Ranged)
Space	Jump

### Actions

Maj.	Action modifier 1
(Ctrl.)	(Action modifier 2)
A	Use environment (door, lever, ... )
Left mouse button down	Use/Attack

### Postures

Mouse wheel	Change posture
Left mouse button down {no objects, passive posture}	Select 1 <sup>st</sup> attack posture
Double Alt.	Select a discrete posture

## Modes de contrôle

Il y a deux modes de contrôle qui permettent de contrôler le personnage.

Le premier est utilisé lorsqu'une posture de corps-à-corps est utilisée, le second lorsque c'est une arme à distance.

Lorsqu'une posture passive est utilisée, le mode de vue est choisi par le joueur dans le menu de postures.

Dans tout les cas la caméra est centrée sur personnage, en vue top-down, à un angle de 20 à 25° de la verticale.

### Melee Mode (corps-à-corps)

Action	Clavier/Souris	Manette
--------	----------------	---------

Crouch/Roll	Left Alt	
Run	Left Ctrl.	

Pas de curseur apparent. Personnage dos a la caméra. Lock sur personnages ennemis. Lorsque le lock est activé, le personnage se tourne automatiquement vers l'ennemi, ce qui permet de guider les armes avec la souris sans faire tourner le personnage. Lorsqu'il y a plusieurs ennemis, le lock limite la rotation du personnage.

## Mouvement

Mouse x (relative)	Camera and character orientation
--------------------	----------------------------------

## Actions

Le modificateur d'action 1 permet d'utiliser les pieds.

Le 2nd d'utiliser une attaque + puissante (mais fatigante)

Dans ce mode, la direction des attaques est déterminé par le mouvement de la souris.

De même, pour parer, il faut attaquer en déplaçant la souris dans la direction inverse de l'attaquant.

Attaquer avec la souris fixe, permet un mouvement différent, tel que poignarder avec une lame courte, ou faire une attaque croisée avec 2 lames.

Right mouse button down	Block
-------------------------	-------

Blocker une attaque se fait (la première possibilité est effectué) :

- avec l'objet défensif (bouclier, ...)
- avec l'arme secondaire.
- avec l'arme principale.

## Ranged Mode (à distance)

Curseur visible. Orientation du personnage indépendante de la caméra.

## Mouvement

Right mouse button (while down)	Goto location
---------------------------------	---------------

## Actions

Les modificateurs permettent d'utiliser 2 autres sorts/projectiles.

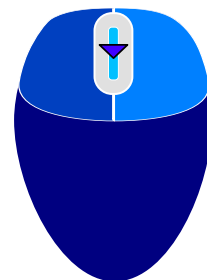
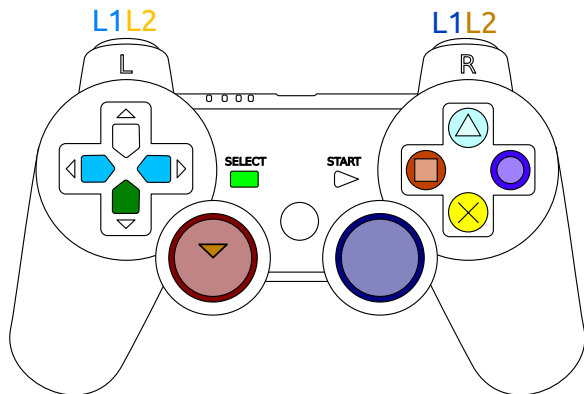
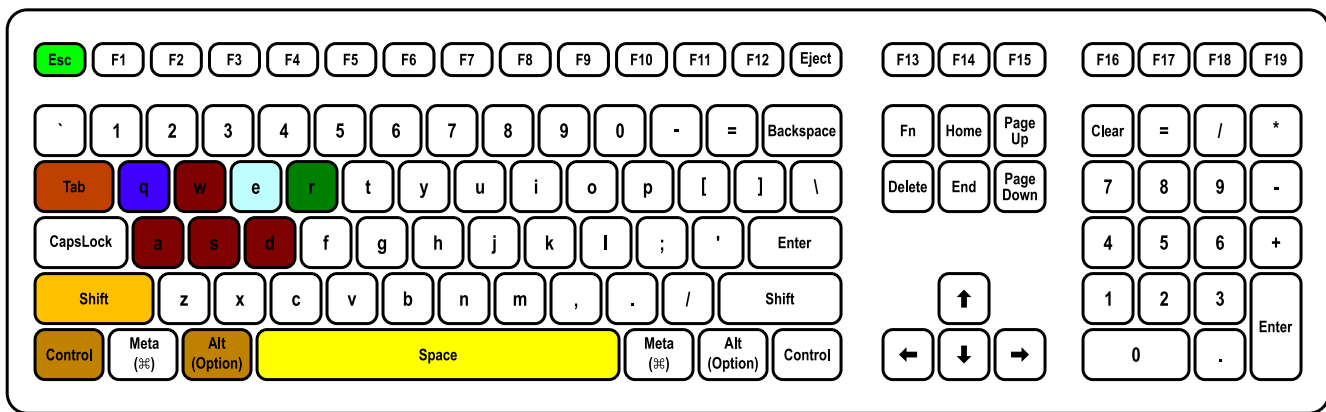
Pour tirer, il faut cliquer a coté de la cible, puis déplacer la souris vers la cible, de manière a sélectionner une des attaques représentées atour du clic initial.

(Les possibilités s'ouvrent en cercle autour du clic, sous forme de secteurs, le premier dans le quel la souris passe sélectionne l'attaque)

## Move Mode (qui utilise un des 2 modes de vue décrit plus haut)

Ce mode donne une autre utilisation aux modificateurs une autre utilisation :

Le 1<sup>er</sup> range l'objet (les objets) que le personnage a en main, si il en a, et permet de courir.



Menu Inventory (long=menus wheel)

Movement Switch Char Crouch/Roll Run Jump Mod

Orientation/Attack angle Attack Block/Goto Change posture Interact

# Postures

## Bipèdes

### Déplacements

Position

Debout

Assit

Accroupi

Couché

Déplacements classiques

Marcher

Marcher accroupi

Trotter

Courir

Déplacements spéciaux

Pas latéraux

Interruptions/transitions

Sauter (Debout → Debout)

Rouler (Debout → Debout)

S'asseoir (Debout → Assit)

S'accroupir (Debout → Accroupi)

Rouler (Debout → Accroupi)

Se lever (Assit → Debout)

Se relever (Assit → Accroupi)

S'allonger (Assit → Couché)

Se redresser (Accroupi → Debout)

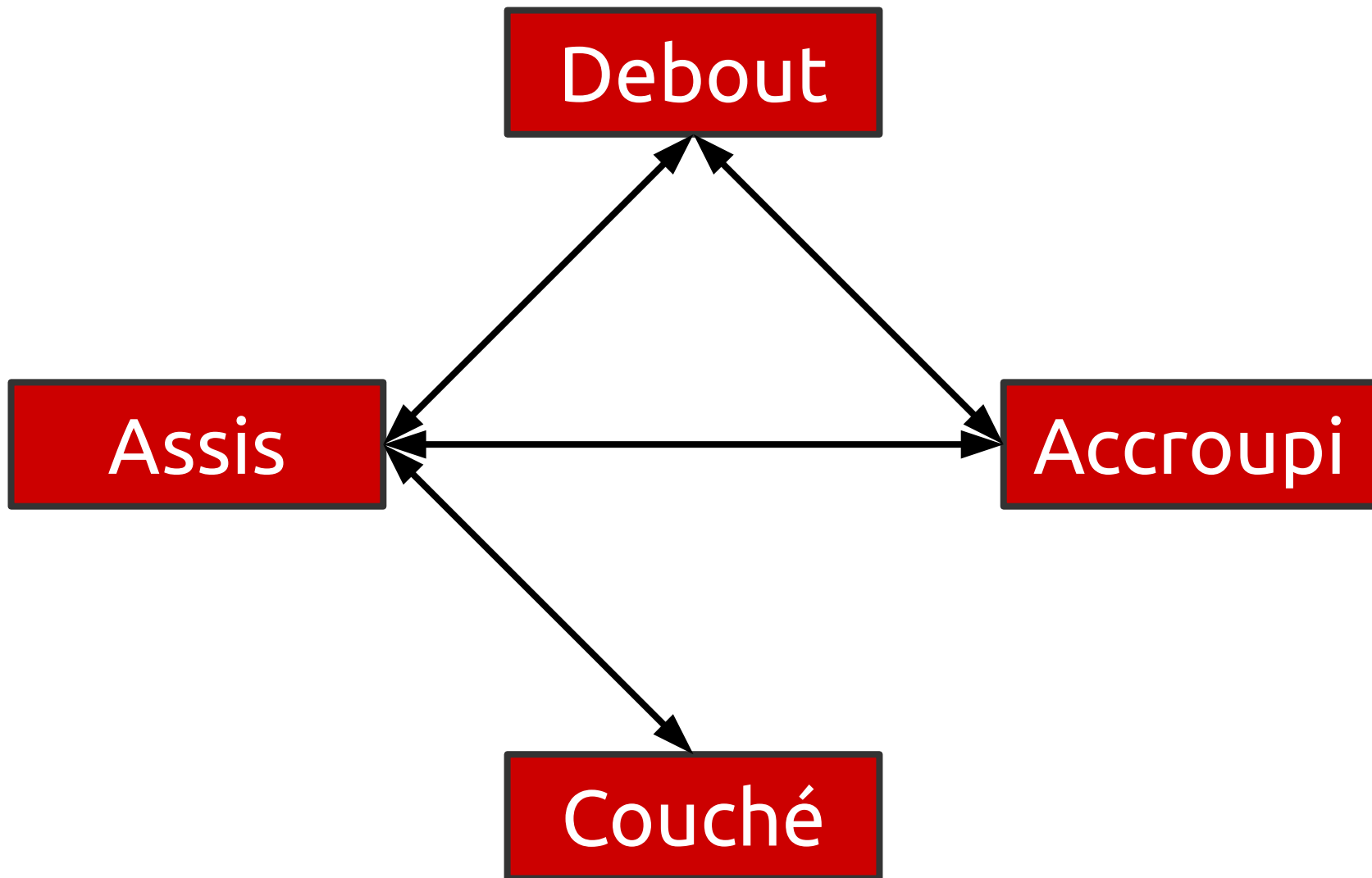
Sauter (Accroupi → Debout)

S'asseoir (Accroupi → Assit)

Rouler (Accroupi → Accroupi)

Se redresser (Couché → Assit)





# Menus

## Menu principal

Arrière plan : ???

Boutons permettant d'accéder aux sous-menus.

Annonces des nouvelles versions (quand on aura mis un serveur en marche).

Incitation au dons.

Ci dessous, la liste des sous-menus.

*Jouer (qui sera plus tard peut-être remplacé par le mot "Solo")*

Amène au menu de sélection de partie.

Arrière plan : ???

Liste des parties, avec pour chacune :

- un aperçu de la planète qui tourne sur elle même. (pk c'est super classe)
- le nom du monde (en blanc, taille moyenne)
- le nom/numéro de la clé de génération (en gris, petit taille)
- quelques stats (niveau des persos, dernière fois joué, ... )

4 boutons :

### Charger

Charge le monde sélectionné.

Animation :

- la planète grandit et prend tt l'écran, pendant que le reste devient noir.
- la caméra plonge vers le vortex magique.
- flash lumineux.
- le flash se dissipe et les persos sont déjà la, prêt à être contrôlés.

### Supprimer

Demande de confirmation.

Animation :

- la planète grandit et prend tt l'écran, pendant que le reste devient noir.
- le vortex au centre disparaît et la planète s'effondre sur elle même.
- ça finit par former un boule recouverte de nuage de poussière.
- la boule est soufflé au moment ou le menu "jouer" revient, par le coté.

### Nouveau

Ouvre un sous-menu comportant 2 champs :

- nom
- graine de génération

et 2 boutons :

- créer
- retour

Une fois le bouton créer pressé, lance la génération du monde, et passe aux étapes suivantes :

Création du premiers personnage :

- sexe
- race / classe

- classe / race
- apparence
- caractéristiques supplémentaires

Création du 2nd personnage (avec sexe opposé).

Visualisation de la création du monde (avec option de sauter si terminée)

## Retour

## Tutoriels

Liste des tutoriels (aperçu, nom et courte description)

3 boutons : retour, (re-)commencer, continuer.

Animation : le menu tombe vers le bas et les personnages et le tuteur sont derrière.

## Options

Sous-menus :

### Contrôles

Paramètres (potentiellement non modifiables) du clavier et de la souris.

### Son

Balances musique et bruitages

### Performances

Réglages permettant d'améliorer la fluidité du jeu sur un ordi pourri.

## Crédits

Liste de tout les gens qui on bossés sur ce génialissime projet.

### Directeur de projet

Victor Miquel

### Développeur

Victor Miquel

### Musique

Mathieu Paille

### Modélisation 3D

Colin Lelièvre

### Enregistrements audios

Victor Miquel

### Dessins

Elona Colombier

### Gameplay

Victor Miquel

### Testeurs

Alexandre Pain, Sylvain Brosseau

### Histoire

Victor Miquel, Mathieu Paille,  
Elona Colombier, Colin Lelièvre

### Voix

...

## Menu de pause

Écran de jeu grisé, menu par dessus avec un peu de transparence.

Boutons :

- Sauvegarder et quitter
- Options
- Statistiques
- Retour au jeu

## Menu personnage

Arrière plan : image abstraite unicolore (couleur sombre) évoquant des flux de magie.  
 Bouton pour changer de personnage (déplacement horizontal)  
 Flèches latérales pour changer de panneau (déplacements latéraux)

### Vue d'ensemble (fond noir)

Avec :

- Aperçu du personnage (animé avec la 1ère posture au repos)
- nom du perso
- niveau de vie et de magie
- autres niveaux
- quêtes

### Équipement (fond rouge)

Avec :

- Aperçu du personnage (statique)
- Liste des équipement (fourreaux, sacs, ... )
- Poids du personnage et niveau d'influence sur le déplacement.

### Aptitudes (fond bleu)

Avec :

- liste des aptitudes (classées de la plus développée à la moins développée)

### Postures (font vert)

Avec :

- Aperçu du personnage (effectuant tout les mouvements de la posture sélectionnée)
- Si aucune posture n'est sélectionnée :
  - la liste des postures
- Si une posture est sélectionnée :
  - la classe de posture (en gros une posture type enseignée par quelqu'un)
  - les armes/sorts utilisé pour cette posture (en fonction des possibilités de la classe de posture)
  - le mode de déplacement (normal, discret, ... )

## Menu inventaire

L'ouverture du menu d'inventaire ne met pas en pause le jeu.

Le jeu est seulement légèrement assombri et le menu s'ouvre avec une certaine transparence.

Il est constitué de 2 parties, prenant une place relative à leur nombre d'éléments.

### Sacs et fourreaux

Une partie de l'inventaire est dédié aux sacs et fourreaux.

Seuls certains types d'objets peuvent être placés dans les fourreaux, qui ne comporte qu'une case.


Pour les sacs, la possibilité d'y stocker un objet dépend des dimensions de celui ci (impossible de faire rentrer une épée dans une poche... ) ainsi que du volume restant dans le sac (chaque objet ayant un volume défini).

De plus, la masse totale transportée par le joueur peu le désavantager lors de ses déplacement en fonction de sa force (un Géant pourra transporter beaucoup plus de masse qu'un Elfe).

## Sol

L'autre partie est dédié aux objets se trouvant au pieds du joueur (hors du menu, le joueur peut par ailleurs s'accroupir pour ramasser les objets au sol, qui seront placés dans les sacs si possible, puis dans les fourreaux si possible, dans le cas il n'y a de place nul part, un message indique l'impossibilité de ramasser)

Pour que celui puisse les placer a sa convenance dans ses sacs.

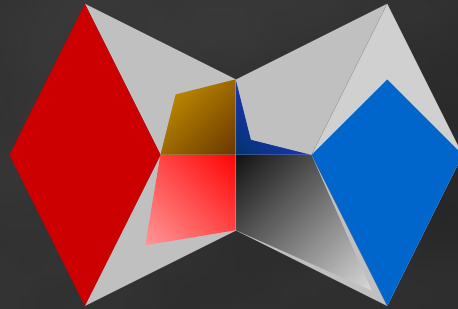


Character\_menu\_colors

MrSmith



# Char menu



Water : 10 %

Quests

# Équipement



Sacs et fourreaux

Inventaire



# Aptitudes

Modificateurs locaux

Aptitudes globales

Aptitudes spécifiques

# Postures



Listes des postures

Réglages posture

# HUD

## Liste des éléments

### État personnage

#### Avatar

Tête du personnage (en 2d, dessin colorisé ou colorié).

#### Vie & magie

2 grandes barres.

Vie en rouge, magie en bleu-cyan.

#### Autre

D'autres indicateurs doivent apparaître :

- faim
- soif
- température
- fatigue

### Aperçu de l'autre personnage (et des persos accompagnants)

#### Avatar

Tête du perso (voir état personnage)

#### Vie & magie

2 petites barres.

Vie en rouge, magie en bleu-cyan.

### Postures

Liste des postures disponibles, de haut en bas.

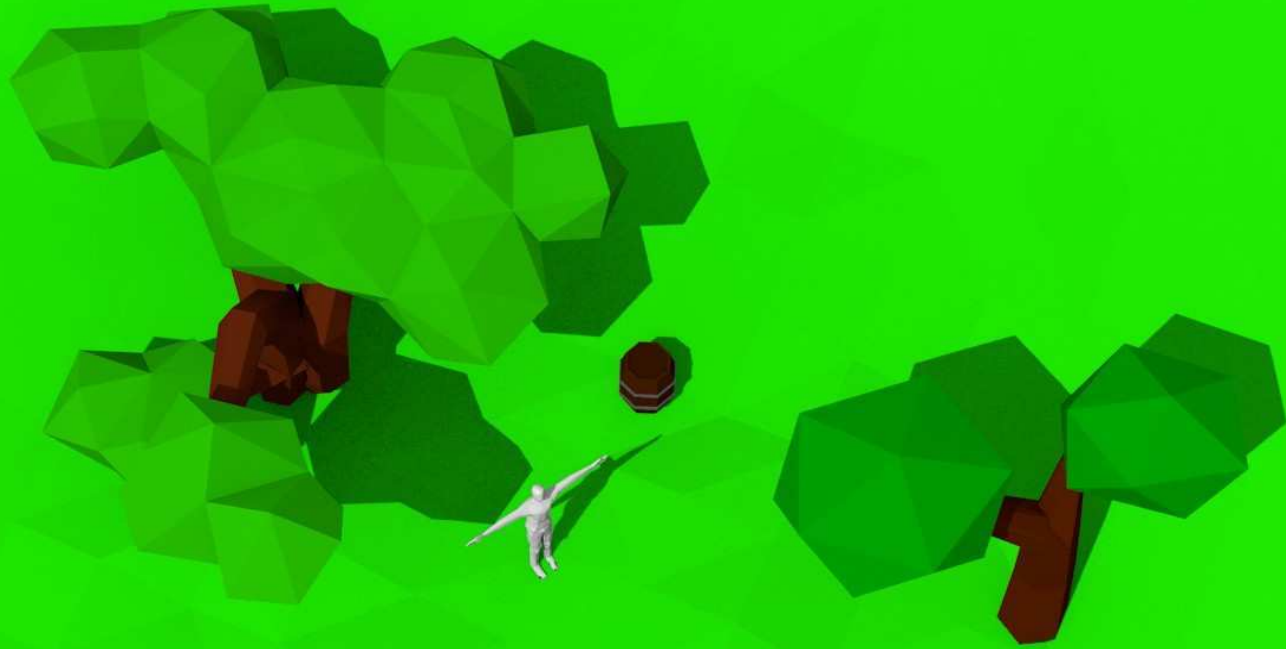
Chacune est composé :

- du symbole de la classe de posture.
- d'un aperçu des armes/capacités utilisés.

### Quêtes

Nom de l'étape suivante de la dernière quête mise à jour.

Lieu



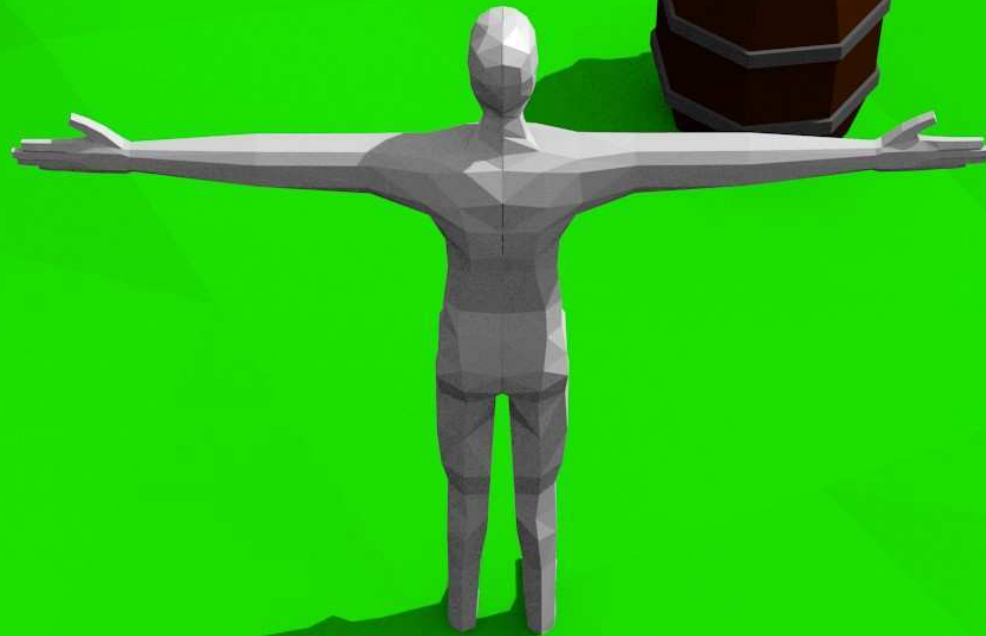
U 59%  
☾ 42%

) 80%  
❄ +

Vie

Magie

Boss



U 59%  
☾ 42%

) 80%  
❄ +

Vie

Magie

Postures

# Objets

## Objets basiques

### Stockage

Les objets basiques peuvent être transportés ou stockés dans des sacs. Cependant, la place dans les sacs peut ne pas être suffisante (dimension et volume). Les grands objets peuvent seulement être portés (par exemple une caisse ou un rocher). Il est aussi possible de les mettre dans des moyens de transport tel que les charrettes.

### Utilisation

Pour utiliser un objet (autre qu'une arme) le personnage doit l'avoir en main (autrement dit, il doit avoir les mains libres (posture de déplacement, par ex.) et le placer dans ses mains, via l'inventaire.

## Armes

### Stockage

Lorsque l'on ramasse une arme, par default, si possible elle se range dans un sac, et si cela n'est pas possible dans un fourreau vide.

### Utilisation

Dès lors que l'on choisit une posture utilisant des armes, le personnage les dégage.

# Armes classiques

## Épées

### Poignard

#### Caractéristiques

Lame droite, 20 cm.

### Sai

#### Caractéristiques

Lame droite, 30 cm.

Crochets sur les cotés

### Dague

#### Caractéristiques

Lame droite, 40 cm.

### Tantō

#### Caractéristiques

Lame droite asymétrique, 25 cm.

### Glaive

#### Caractéristiques

Lame droite, 60 cm.

### Épée courte

#### Caractéristiques

Lame droite, 50 cm.

### Épée longue

#### Caractéristiques

Lame droite, 1 m.

### Épée bâtarde

#### Caractéristiques

Lame droite, 1,3 m.

### Claymore

#### Caractéristiques

Lame droite, 1,5 m.

### Épée double

#### Caractéristiques

Lame droite, 2×1 m.

Épée géante

**Caractéristiques**

Lame droite (a)symétrique, 2 m.

Sabre

**Caractéristiques**

Lame courbe, 80 cm.

Wakizashi

**Caractéristiques**

Lame droite, 50 cm.

Katana

**Caractéristiques**

Lame ~droite asymétrique, 1 m.

Cimeterre

**Caractéristiques**

Lame courbe, 1 m.

## Armes "lourdes", d'étourdissement

Hache simple

**Caractéristiques**

60 m.

Hache de guerre

**Caractéristiques**

60 m.

Cognée

**Caractéristiques**

1,2 m.

Hache géante

**Caractéristiques**

1,5 m.

Masse

**Caractéristiques**

50 cm.

Masse de guerre

**Caractéristiques**

75 cm.

Marteau de guerre



### Caractéristiques

60 cm.

Bec de Corbin lourd

### Caractéristiques

1,2 m.

Masse géante

### Caractéristiques

1,5 m.

Morgenstern

### Caractéristiques

60 cm.

Fléau de guerre

### Caractéristiques

80(bâton)+60 cm.

Nunchaku

### Caractéristiques

2×25 cm.

## Armes de poings

Poing américain

Griffes

### Caractéristiques

3×25 cm.

Lame

### Caractéristiques

30 cm.

Katar

### Caractéristiques

20 cm.

## Lances et armes d'hast

Lance

### Caractéristiques

2,5 m.

Sagaie

### Caractéristiques

1,5 m (1,2m+30cm lame).

Naginata

**Caractéristiques**

2,2 m.

Naginata double

**Caractéristiques**

2 m.

Hallebarde

**Caractéristiques**

2,2 m.

Vougue

**Caractéristiques**

2 m.

## Armes de jet

(Dague)

(Lance)

Kunai

Disque de jet

Boomerang

Harpon

## Armes de tir

Fronde

Arc long

Arc incurvé

Arbalète

# Introduction

## Cinématique

La cinématique d'introduction doit être la plus courte possible, afin de lancer le joueur dans l'action le plus tôt possible.

Ce qui entre autre, veut dire que l'histoire (et non pas le scénario) doit être présenté plus tard.

### Éléments devant apparaître

#### Créateurs

Probablement sous la forme de textes dans le décors.

Le plus réduit possible, de la forme :

Job : Personne
-------------------

#### Mec qui joue de la guitare

Pour mettre la musique et déjà plonger le joueur dans l'atmosphère

#### Joie de vivre

Cris de joie, enfants, ...

#### Attaque dévastatrice

Pour générer de la colère, du dégoût.

### Organisation

- Fondu du noir vers la forêt. Camera a hauteur d'homme.
- Forêt dense qui montre le plus possible la beauté du jeu. Bruitages animaux, oiseaux (+musique?).
- Lueur d'un feu de bois au loin. Début de la musique à la guitare au loin.
- Un projet dirigé par :↪ Victor Miquel.
- Dessins :↪ Elona Colombier. A coté d'un dessin colorisé qui reprend le decors.
- Modèles 3D :↪ Colin Lelievre. A coté d'un super modèle 3D.
- Programmation :↪ Victor Miquel. A coté de ...
- Musique :↪ Mathieu Paille. A coté du guitariste (Oh-oh-oyéé). (puis fade-out de la musique de guitare, et fade-in de la musique off)
- Animation :↪ Victor Miquel. Gamin qui passe en faisant une roulade.
- Gameplay :↪ Victor Miquel & Alexandre Pain. Cris de joie au loin.
- Le feuillage s'écarte, apparition de la ville, camera qui remonte (à l'angle utilisé dans le jeu).
- Parcours des rues de la ville, avec le marché, les gamins, ...
- Entrée en scène des personnages, marchant dans les rues de la ville (au debut, camera qui suis la foule dans laquelle ils se déplacent, un peu excentrée, puis qui vient se centrer sur eux, et n'en bouge plus)
- Cloches de la ville qui sonnent (alerte), Les deux persos se mettent a courir vers l'entrée de la ville.
- La porte explose. La musique stoppe nette.
- Vieux qui leur dit "Fuyez, pauvres fous !".

- Ils sautent par dessus la palissade, et quittent le champ de vision pendant que la camera donne un aperçu des morts et des combats. (son=exclusivement chocs d'épées et cris de mort)
- Fin de la bataille, les guerriers partent (mais on le voit pas). (bruit de vent)
- Musique triste et lente qui commence.
- On reprend le chemin suivi par les 2 persos.
- On les retrouvent dans la foret avec le Vieux.
- Fin de la cinématique de manière a ce que l'on ne s'en rende pas compte. (mais faut tout de même commencer le tuto)

Design

# Histoire imagée

## Histoire orale

Les histoires racontées oralement sont accompagnées de dessins réalisés (ou convertis) par ordinateur. Leur style s'inspire (très très fortement) du cell shading.

### Cell shading

Le cell shading ou cel-shading se concrétise par l'usage d'un nombre de couleur réduit. les objets représentés sont uniquement constitués de zones unies. Pour une couleur physique, il existe le plus souvent uniquement deux couleurs dessinées : la version éclairée, et la version ombragée (la règle générale attribue une version par source de lumière, autrement dit, à l'extérieur : 1 couleur pour l'éclairage direct du soleil, et une autre pour l'éclairage diffusé par les objets alentours (=ombre) ).

## Histoire écrite

Les histoire racontées dans les livres sont accompagnées de dessins réalisés à la main, avec un effet parchemin (potentiellement ajouté par ordinateur). Ils peuvent être colorés d'une manière semblable à celle utilisée dans les images de chargement du jeu Le Seigneur des Anneaux LEGO.

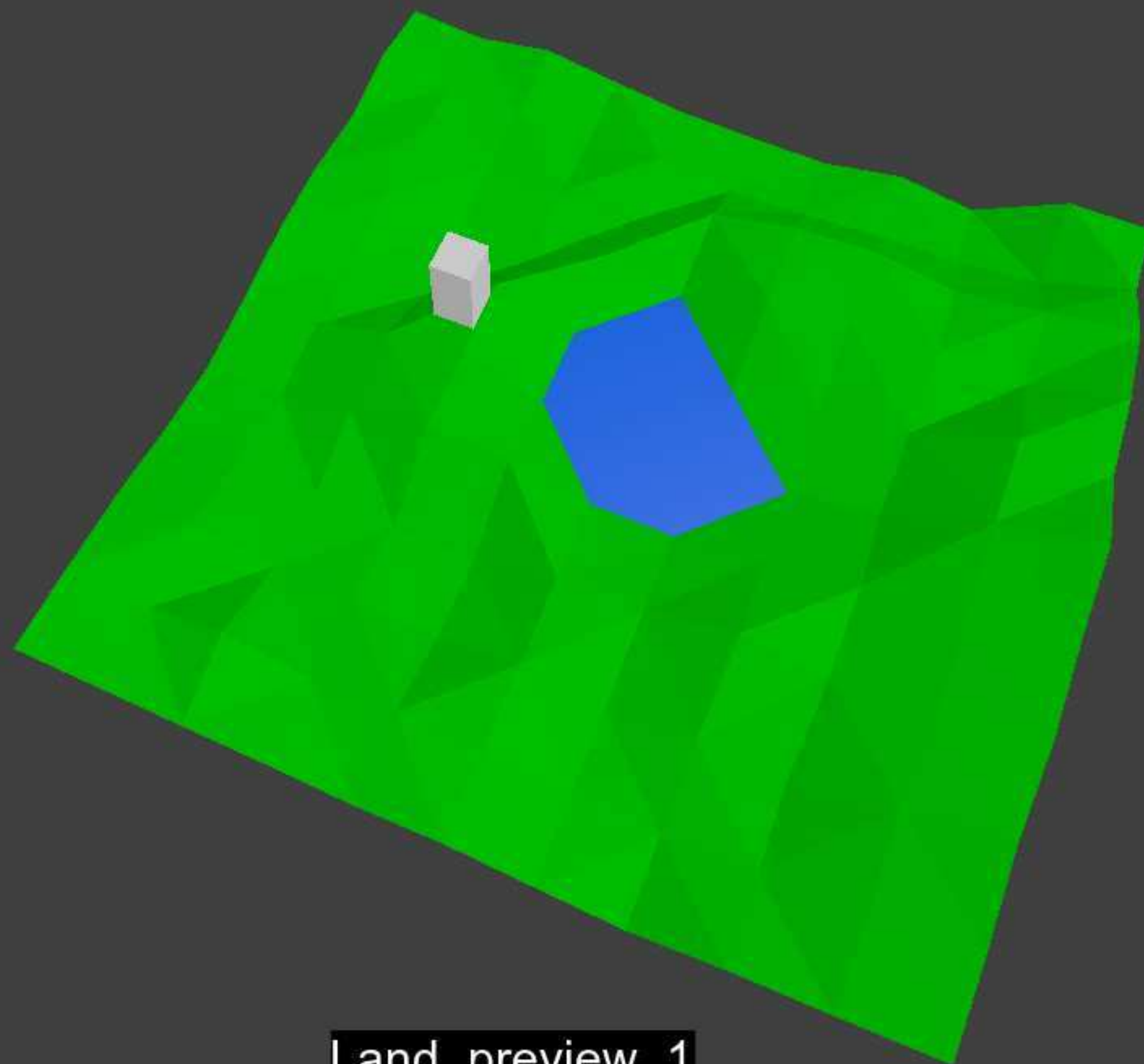
# Terrain 3D

## Sol statique

Le sol statique est composé de carrés de  $1 \times 1$  m, eux mêmes découpés en 2 triangles.

## Eau

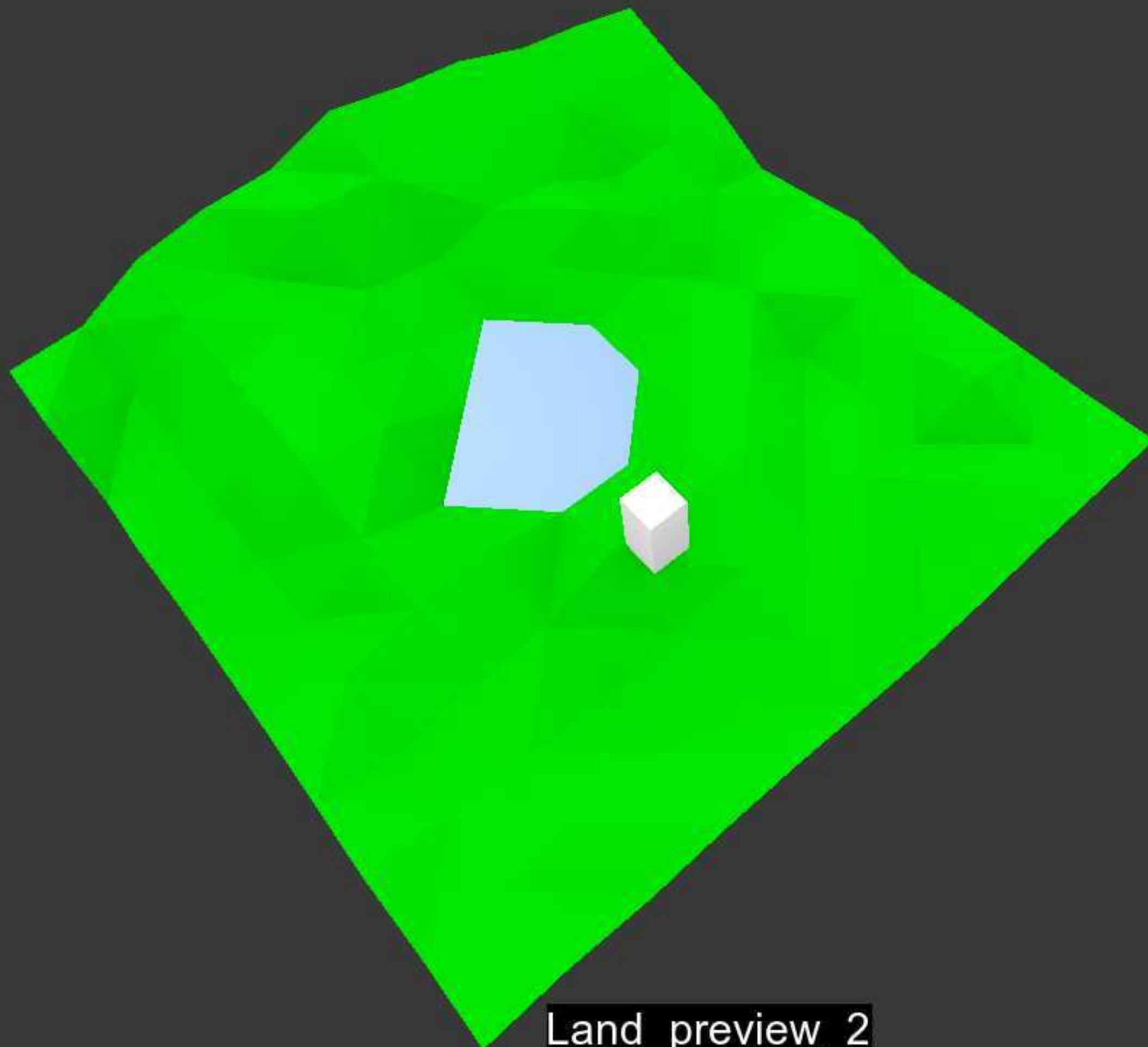
L'eau est créée via des particules, avec un matériau cartoon.



Land\_preview\_1







(3) Plane

Land\_preview\_2

# Scénario

# Village initial

## Habitants

Dans le village initial, toutes les races humanoïdes du monde intérieur se sont mêlées et vivent en harmonie (communauté). Ce qui en a fait une cible de choix pour l'Organisation.

### Personnages spéciaux

#### Le Vieux

Le Vieux est l'humain le plus vieux du village.

Il a donc des problèmes pour se déplacer, mais est un des rares à échapper au raid.

## Événements

### Le raid

Au début de la partie, tout commence par une cinématique assez longue.

Dans la première phase, on s'approche lentement du village (en passant notamment par un mec qui joue de la guitare), avec des cris de joie qui se rapprochent.

Puis on visite rapidement le village avec cette bande sons de bonne humeur.

Cependant, tout cela s'arrête d'un seul coup, alors qu'un lieutenant de l'Organisation et ses hommes débarque et tuent tout le monde, dans un silence complet faisant ressortir le bruit des lames plongeant dans les corps.

Après avoir observé un cours temps ce carnage, la caméra suit la fuite des héros.

De manière fluide (et sans que le joueur s'en rende compte) la cinématique s'arrête, alors que les héros sont sortis et ai rencontré le Vieux.

# Ennemis

## Le gouvernement humanoïde

Le gouvernement humanoïde, pour garder son pouvoir remis en question à créé l'Organisation, pour se donner un rôle de protecteur de la population.

Il est à noter que le gouvernement humanoïde est indépendant du Conseil, et vice-versa. Ainsi le gouvernement à échoué son plan, car c'est le Conseil qui à pris les devants.

## L'Organisation

La menace principale du jeu (montée par le gouvernement) est l'Organisation, qui a pour but de prendre le contrôle du monde.

La zone d'influence de l'Organisation a été coupé du reste du monde par le Conseil, grâce à une barrière magique, pour protéger les gens encore hors de portée.

### Histoire

C'est un démon qui gère l'organisation.

Il a pour but de détruire le monde et de s'en emparer.

### Version officielle connue par tout le monde

A la tête de l'Organisation se trouve un elfe.

### Version officielle approfondie

L'elfe a pour [une certaine raison à définir] fait appel aux forces de l'enfer, mais est tombé sur un démon plus fort que lui, qui s'est emparé de son esprit.

### Version officieuse

L'Organisation est dirigée par un démon, invoqué par le gouvernement humanoïde dans le plus grand secret dans le corps d'un elfe ne partageant pas leurs idées.

### Boss

L'elfe à la tête de l'organisation est possédé par un démon. Lors du combat pré-final, alors que le joueur pense avoir réussi à éliminer la menace, en tuant l'elfe, cela libère le démon, qui envoie le joueur dans le plan démoniaque, pour s'en débarrasser.

Après que le joueur soit revenu au plan des vivants, ils retournent à la forteresse du démon, pour le renvoyer dans son plan.

Une fois le démon congédié, le joueur peut soit choisir de tuer l'elfe soit de traquer les chefs du gouvernement humanoïde, les réels coupables.

### Grades

(Tout les personnages ayant un grade autre que celui d'un simple guerrier ont une apparence de fumée noire humanoïde)

### Lieutenants

L'organisation a à sa dispositions plusieurs lieutenants.

Ce sont eux qui dirigent les raids, ils ont à leurs ordres entre 2 et 30 guerriers.

Lors des raids, ils n'attaquent pas, et laisse leurs sous-fifres faire le boulot, en cas de défaite, ils fuient.

Aux bout d'un certains nombre de défaites faces au joueur, ils l'attaquent eux même, une fois leurs troupe dévastée.

## Patrouilleurs

Ce sont des gardes qui sillonnent le monde pour semer la destruction. Leur puissance est indiquée par leur armure, qui est plus ou moins imposante.

## Guerriers

Sous les ordres des lieutenants, ils ne sont que des sous-fifres. Ils peuvent être de toutes les races, combattre physiquement ou magiquement, mais ils ne sont jamais surpuissants.

# Ennemis mineurs

## Démons mineurs

Des démons mineurs s'échappent couramment de leur plan et apparaissent dans le monde normal. Ils attaquent tout ce qui se trouve à leur portée.

## Brigands

Les brigands sont de petites bandes qui attaquent les voyageurs sur les routes pour voler leurs argent et objets.

## Animaux

Tous les animaux empêchent les gens d'approcher de leur terrier, parfois jusqu'à la mort. D'autres peuvent aussi être des carnivores qui chassent, et peuvent donc attaquer le joueur si ils crèvent vraiment la dalle.

## Gardes

Les gardes des cités empêchent que l'on fasse des choses interdites. (ex : entrer dans une ville où l'on est pas autorisé, tuer des gens, voler, etc.) Mais ils ne sont pas immortels quoique extrêmement puissants.

# Personnages Spéciaux

## Personnages principaux

Le boss

Le Vieux

## Personnages additionels

Chantal

Ce perso possède la compétence "Je n'suis pas là", "J'suis pas v'nu ici pour souffrir, okay ?", ou "Non mais on s'croirait dans les reine du shopping, là !".

Il laisse l'item correspondant à chaque fois qu'il utilise cette compétence.

Ces items permettent d'utiliser un fois l'effet.

**Chantal 1 : "Je n'suis pas là"**

Vêtement avec 1 peu de bleu.

Déf "Je n'suis pas là" :

- Permet de reproduire l'effet de téléportation d'un puit.
- Animation : Plonge dans le sol
- Sons : "Je n'suis pas là"

**Chantal 2 : "J'suis pas v'nu ici pour souffrir, okay ?"**

Vêtement avec 1 peu de vert.

Disparaît dans un nuage vert après utilisation de la capacité.

Déf "J'suis pas v'nu ici pour souffrir, okay ?" :

- Crée un parapluie qui protège des coups pendant 10 sec
- Sons : "J'suis pas v'nu ici pour souffrir, okay ?"

**Chantal 3 : "Non mais on s'croirait dans les reine du shopping, là !"**

Vêtement avec 1 peu de rouge.

Disparaît dans un nuage rouge après utilisation de la capacité.

Déf "Non mais on s'croirait dans les reine du shopping, là !" :

- Transforme les vêtements/armures de tout les personnages environnants en robes chelous, ce qui les déconcentre pendant 10 sec.
- Sons : "Non mais on se croirait dans les reine du shopping, là !"

# Objets légendaires

## Armes

Non classés

**Raquette de tennis**

Utilisation

Permet de renvoyer tout les projectiles.

**Multi-arme**

Utilisation

Cette arme prend la forme de celle qui a infligé des dégâts en dernier au joueur.

Armes du cuistot légendaire

**Pancake surgelé**

Utilisation

Utilisé comme un frisbee, mais plus tranchant que du metal.

**Croissant sec**

Utilisation

Agit comme un boomerang.

**Tarte à la crème**

Utilisation

Permet d'aveugler un personnage.

Reliques de l'ordre de la 42ème serviette

**Petite serviette (en tant qu'arme)**

Peut être utilisé pour faire fuir les personnages ayant moins de la moitié (sauf boss) de leur vie en les fouettant.

## Armures

Reliques de l'ordre de la 42ème serviette

**Petite serviette (en tant que casque)**

Utilisation

Aveugle le personnage, mais le rend aussi invisible aux autres.  
Agit aussi utilisé comme une arme.

**Grande serviette (sur le corps)**

Utilisation

Réduit l'influence de la chaleur a néant.

## Autre

Reliques de l'ordre de la 42ème serviette

Grande serviette (sur le sol)

Utilisation

Permet de se déplacer (tapis volant).