**#chimek** – poziom 1

1. Wprowadzenie – jak się zaczyna
   * Rogue siedzi przy ognisku w jaskini i opowiada swoją historię, przedstawiając tym samym zarys fabuły gry, aż do tego jak niszczy dokumenty i przenosi się w góry
   * Rogue wstaje, a obok niego pojawia się Króliczek – wtedy Rogue tłumaczy skąd się wziął i opisuje ich relację
2. Co się dzieje jak się jest z Króliczkiem
   * Rogue i Króliczek wyruszają – po to, żeby być w kontakcie z Naturą, ale też w poszukiwaniu jedzonka i ognisk, przy których mogą odpoczywać
   * Zmierzają do Serca Gór, gdzie znajduje się wodospad, za którym ukryty jest skarb – gaj wiecznie zielonych drzew ostrokrzewu paragwajskiego, w którym mędrcy uczą sztuki opanowania spokoju ducha i gdzie można zamieszkać, jeśli tylko się tam dotrze
3. Interakcje, ataki – w tym bezbronność Króliczka
   * W trakcie ich wędrówki, napadają na nich bandyci – Króliczek jest całkowicie bezbronny, ale dzięki sile Rogue’a udaje się im wyjść z tarapatów
   * Potem napada na nich więcej bandytów – Rogue nie ma szans sobie z nimi poradzić. Bandyci zostawiają Rogue’a i Króliczka leżących na ziemi. Po jakimś czasie ekipa się podnosi i odnajduje krzak yerby, która przywraca im siłę (historia yerby w trakcie zbierania jej)
   * Spotykają też mędrców, którzy udzielają im wskazówek co do drogi do Serca Gór
4. Zaginięcie Króliczka
   * Pewnego poranka, po obudzeniu się przy ognisku, Rogue zauważa, że Króliczek zniknął
   * Koniec poziomu I