Histoire projet AS :

# Personnages :

* **Perso jouable** :

**Emylia** (Assassin’s déchu) => Ancienne assassin de la confrérie. Après avoir volé l’artefact « Collier (ou talisman) de Méris », Elle a été condamnée à l’emprisonnement dans « purgatoire » par le conseil de la confrérie. Elle perd la mémoire en rentrant dans le monde purge. Elle détient un pouvoir grâce à l’artefact qu’elle porte.

* Perso allié **:**

**La résistance** : Constitué d’anciens combattants, leur but est de réussir à s’échapper du monde qui sont prisonniers. Déterminant que Harconie détient le secret pour s’y échapper ils vont devoir contourner les lois de ce dictateur pour connaître la vérité.

**Anthony** : Chef de la résistance, et ancien amis d’Emylis, il va être un personnage important dans la continuité de l’histoire -> Il a été prisonnier par un piège tendu d’un assassin voulant prendre le pouvoir de la confrérie. Étant un puissant assassin, il possède une des techniques ancestrales de la confrérie.

* Perso neutre :

**Mérys** : Descendante d’un dieu et puissante guerrière, elle a combattu de puissants démons qui habitait le monde au tout début. Elle instaura la paix dans toutes les régions du monde. Son existence encore inconnue, elle se sacrifia pour garder son pouvoir dans un talisman.

* Perso Antagoniste :

**Harconie** : Dirigeant le monde purgatoire, il impose ces propres lois pour avoir un plein pouvoir. Très puissant et muni d’un marteau il était un des anciens chefs de gardes du royaume d’Hexas

**Férris** : Bras droit de Harconie, il va empêcher à tout prix Emylia dans sa quête pour retrouver sa mémoire. Soif de pouvoir, il est prêt à mourir pour Harconie. Ancien maître mage du royaume d’Hexas, banni du monde pour cupidité et trahison.

# Objet :

**Artefact collier de mérys** : Appartenant à Merys autre fois, elle détient le pouvoir que Merys détenais à l’époque. Emylia va donc apprendre à utiliser au fur à mesure de l’histoire.

**Orbe de Grismore :** Cet orbe est la clé pour ouvrir le monde purgatoire. Nécessite d’une grande puissance pour l’utiliser. Elle est gardée par la confrérie.

# Lieux :

**Monde ancestral :** Le monde dont lequel vivait Emylia. Constitue de royaume et région, elle connaît la paix et la sérénité. Habité par des démons autre fois, Elle aurait été créé par Anthène, dieu de la guerre pour offrir par amour à Divéa, Déèsse de la lune.

**Monde purgatoire :** monde dans lequel on enferma tout ceux qui pourrait détourner de la paix. Harconie dirige ce monde est a pour but de laisser personne y sortir. Personne ne sait l’origine de ce monde, mais certain penserais que c’est l’enfer en personne

# Introduction :

Emylia vit dans un monde peuplé d’humain. Assassin haut classe, elle fait partie de la confrérie : une organisation permettant de préserver la paix dans ce monde. Mais un jour elle dérobera un puissant artefact : le collier de Merys. Sa puissance est t’elle que personne n’avait réussis à le voler.

Surpris par ce pouvoir phénoménal qu’elle possédait, le conseil de la confrérie ont dû utiliser l’orbe Grismore pour enfermer Emylia dans un autre monde. Le maître de la confrérie, Harixon, a dû canaliser l’artefact en laissant le collier avec elle.

Arrive dans le monde purgatoire, elle est inconsciente dans une forêt sinistre. En se réveillant elle perdit toute mémoire en se rappelant de rien du tout. Qui est elle ? Pourquoi elle était là ? Son aventure commence pour retrouver sa mémoire.

# Tutorial :

Début du jeu : Le joystick vous permet de vous déplacer ! Déplacer Emylia de droit à gauche en inclinant le joystick tactile !

(Après avoir déplacer le perso)

Monter le joystick de haut pour sauter et en bas pour descendre. Il y a plusieurs moyens de faire montrer ou faire descendre Emylia : des échelles, des racines, des cailloux etc….

(Apres avoir faite monte Emylia dans un grand arbre qui gênait la route et redescendrez en suite de l’autre cotée)

Un monstre vous attaque ! Appuyer sur l’écran tactile pour vous défendre ! La jauge de point de vie est située ici, si Emylia se fait attaquer, vous perdez des pdv. La jauge de mana se trouve en dessous, vous pouvez attaquer les monstres, cela dépensera votre mana.

Certain équipement vous permettra d’augmenter les points de vie et le mana.

(Apres avoir attaquer)

Les monstres essaiyeras de ce defendre, appuyer sur le bouton Bouclier pour activer une onde protectrice !