**Thèmes musicaux**

Il existe 7 types de lieux bien distincts sur le continent

- Région des grands lacs

- Marais des morts

- Montagne

- Plaines contestées

- Forêt de l’Est

- Plages

- Désert

La montagne se sépare en 3 types d’endroits différents

- Territoire des Gobelins

- Territoire des Nains

- Territoire neutre

**Montagne**

Territoire des Gobelins

Il faut une musique joyeuse mais entièrement décousue. Il faut qu’elle reflète le type de vie des Gobelins. Ils sont une race désorganisée, mais complètement insouciante. Peut être une musique dans le genre accordéon mais sans structure réelle. Enfin je ne sais pas si c’est possible.

Territoire Nain

Celle-ci est déjà créée, elle est parfaite

Territoire Neutre

Celle-ci aussi a été créée et est parfaite

**Région des grands lacs**

La région est relativement calme, mais il faut une tension constante, qui reflète la misère qui habite cet endroit. Ils sont la cible d’attaques incessantes de la part de monstre, c’est pourquoi ils habitent au milieu des lacs. Il faut une musique douce, avec des montées de stress pouvant refléter une attaque soudaine.

**Marais des morts**

La il faut une pression constante. C’est dans cet endroit que l’histoire c’est écrite, et c’est là qu’aura lieu la bataille finale. De plus, c’est dans ce lieu que le risque d’attaque est le plus élevé. Il faut donc une musique qui maintienne le joueur en éveil et en état de stress constant.

**Plaines contestées**

Pour les plaines je n’ai pas vraiment d’idées, étant donné qu’il s’agit de la zone la plus étendue du continent.

**Forêt de l’Est**

Une musique douce, rappelant des bruits d’animaux pourraient être bien, avec des bruits rappelant des cris d’oiseaux, et d’autres pour des animaux plus dangereux. Peut être une petite atmosphère de tension par moment pour rappeler les animaux tapis dans l’ombre, guettant le joueur comme une proie.

**Plages**

La plage peut donner lieu à une musique douce et joyeuse, pour rappeler l’immensité de l’océan. On pourrait même prévoir une musique changeante, pour ramener au caractère changeant de l’océan

**Désert**

Le désert est dangereux. Il faut une musique assez sèche, qui représente l’état d’esprit des peuples l’habitant. Une musique un peu tribale avec des percussions présentes serait je pense quelque chose de bien. A voir

**Villages**

Pour les villages, il faut une musique très douce. Le joueur doit pouvoir se servir de ces lieux pour se reposer et récupérer de ses voyages.