

Synopsis

L'histoire débute en l'an 569 de l'Ere Troisième, en Teanhem, la région Sud-Ouest de Lokhuweth. Le monde est de plus en plus souvent attaqué par les *Matyors**. Ces attaques répétées ont fait renaître le métier de chasseur, une discipline disparue depuis la fin de l'Ere Second. Les troupes armées, les sorciers sont aussi mobilisés pour tenir tête à ces créatures. Entre l'affaiblissement de l'armée et la séparation des classes sociales, la menace d'une guerre civile plane sur Lokhuweth. Un parti souhaite faire disparaître les classes sociales liées au sang, tandis que l'autre souhaite les conserver.

...

Le joueur incarne Mudreus Cuserat, un nouveau chasseur prometteur possédant un sang d'or. Convoqué par Cykey, l'archimage de Grerault, Mudreus apprend que lors d'une grande bataille entre la rébellion et l'empire, au cœur de la forêt de Meredhem, une *Matyor* a surgi de nulle part. La mission de Mudreus est donc d'abattre cette créature afin d'obtenir un échantillon pour l'archimage afin qu'il puisse être étudié.

Après s'être préparé pour affronter le monstre, Mudreus se dirige vers la forêt de Meredhem. Une fois sur place et après quelques minutes à roder dans les bois, le chasseur atteint le champ de bataille. En examinant la scène, Mudreus détecte les traces de la *Matyor* et se dirige vers elle. A moins d'une centaine de mètres, le chasseur tombe sur la créature au contact d'une guerrière et d'un soldat, tous deux grièvement blessés.

Après un combat acharné, Mudreus récupère la tête de la *Matyor*, mais au moment de partir en direction de Grerault pour finaliser sa mission, il se fait arrêter par les deux guerriers blessés. À la suite d'un bref échange avec chacun d'eux, Mudreus apprend que la guerrière, Greri, fait partie de la rébellion et que le soldat, Bared, est un général de l'empire. En réfléchissant un court instant, Mudreus se rend bien compte qu'il ne pourra pas porter les deux blessés.

↳ *Il choisit alors de porter son aide à la rebelle en la faisant grimper sur son dos. En suivant les indications données par la rebelle, Mudreus se retrouve rapidement à cœur de la ville de Auberlès et entre dans une petite maison un peu cachée. Une fois déposé sur le lit, un homme se présente à Mudreus, le remerciant d'avoir sauvé Greri et lui offrant la possibilité de rejoindre les rangs de la rébellion à ses côtés.*

↳ *Il choisit alors de porter son aide au général en la faisant grimper sur son dos. En suivant les indications données par le soldat, Mudreus se retrouve rapidement à sommet de la ville de Auberlès et entre dans une cour où s'entraînent des soldats. Une fois laissé aux mains de médecins impériaux, un homme se présente à Mudreus, le remerciant d'avoir sauvé Bared et lui offrant la possibilité de rejoindre les rangs des impériaux au service de l'empire.*

Par-là suite, Mudreus reprend sa route pour Grerault, et après quelques minutes de voyage, il arrive face à Cykey, le remerciant et récupérant la tête de la *Matyor* pour l'étudier. Après de longues heures d'analyse, l'archimage convoque Mudreus, lui donnant pour nouvelle mission d'apporter la tête de la créature au laboratoire de Gorarth.

Mudreus prend la route au petit matin pour accomplir sa mission, mais, au bout d'un certain temps, il se fait prendre en embuscade par un groupe de bandits cherchant à récupérer la tête de la *Matyor* pour la revendre à bon prix.

Après un affrontement balançant entre survie et protection de la tête de la *Matyor*, Mudreus fouille le cadavre de ses adversaires et tombe sur un contrat où figure son nom. Mais un chasseur ne doit pas se détourner de sa mission et Mudreus continue son chemin.

En fin de compte, Mudreus finit par arriver au cœur des laboratoires de Gorarth, où il fait la rencontre de Irviar à qui il donne la tête de la *Matyor* afin d'accomplir sa mission. Pour le remercier, l'archimage autorise Mudreus à suivre les analyses de la créature et donne des explications sur leurs origines.

Note d'intention

Dans la première quête présentée dans ce document, il était important de noter qu'il s'agissait de la première rencontre entre le joueur et une *Matyor*. L'objectif au travers de cette mission est de faire comprendre au joueur la puissance de ces créatures, par le biais des corps inanimés des soldats sur le champ de bataille, mais également par l'affrontement entre la créature et les deux guerriers confirmés.

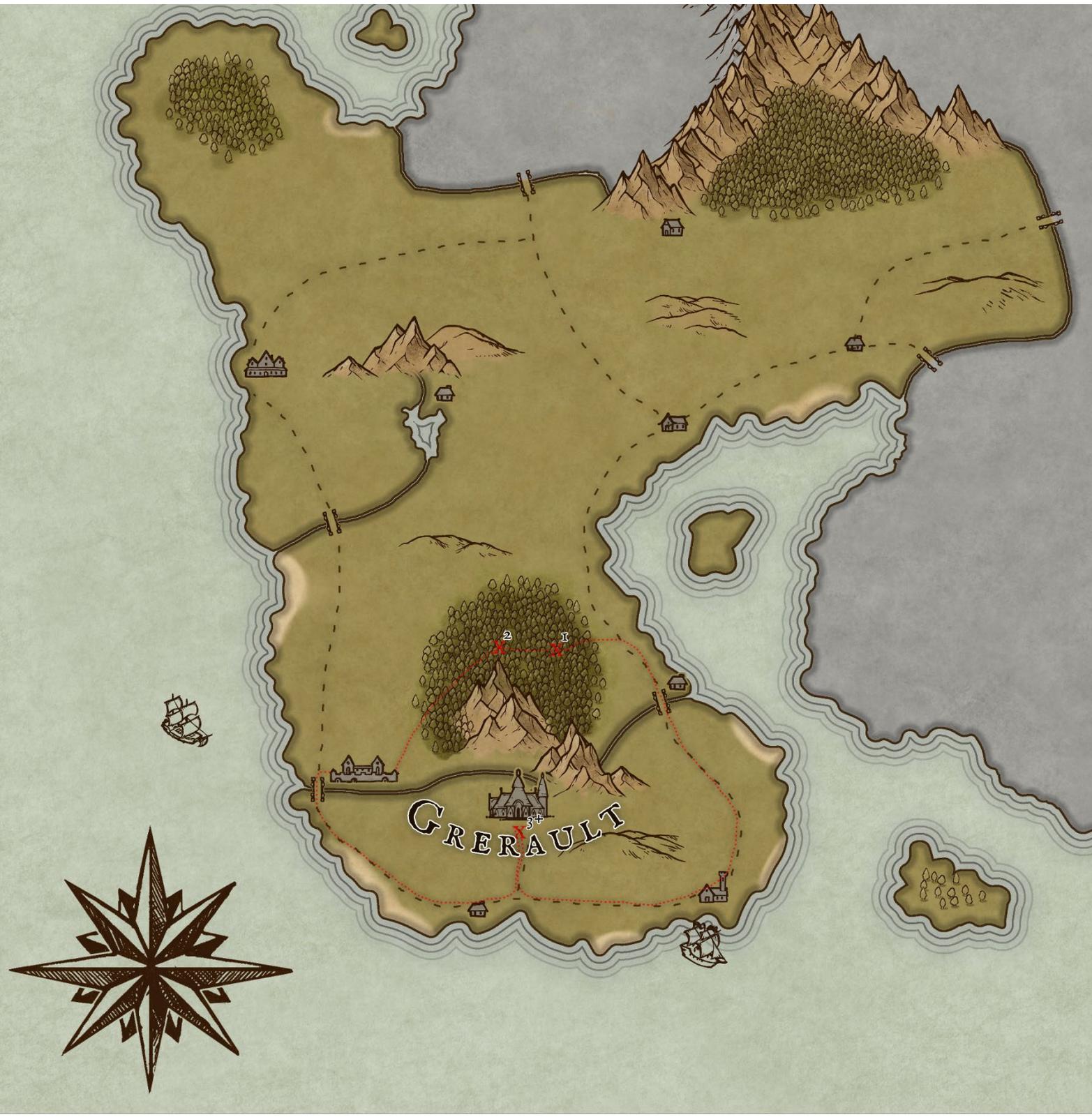
Au début de la seconde quête, le joueur est soumis à un dilemme moral et doit choisir qui sauver entre une rebelle, se battant pour les droits des sangs communs ou sauver un général de l'empire, se battant pour l'ordre et symbole de la justice dans cet univers. Le dilemme réside dans le fait que chacun des deux parties se bat pour de bonne raison, mais faisant usage de méthodes.

La troisième quête a pour objectif de permettre au joueur d'en apprendre davantage sur la nouvelle menace qui plane sur le monde, mais également sur les menaces présentes depuis longtemps. En affrontant les bandits dans l'embuscade, le joueur comprend que la venue des monstres n'est pas la seule menace actuelle et que de nombreux autres adversaires se dresseront sur son chemin.

Quête : Le monstre de la forêt de Meredhem

Description : Une bataille a éclaté dans la forêt de Meredhem, opposant les troupes de la rébellion et l'armée impériale. Un message revenu combat a informé les mages de Grerault qu'une créature terrifiante est sorti de nulle part et à tuer tout le monde. Cykey, l'archimage de Grerault vous a fait demander pour que vous alliez vous occuper de cette créature et lui rapportiez sa tête.

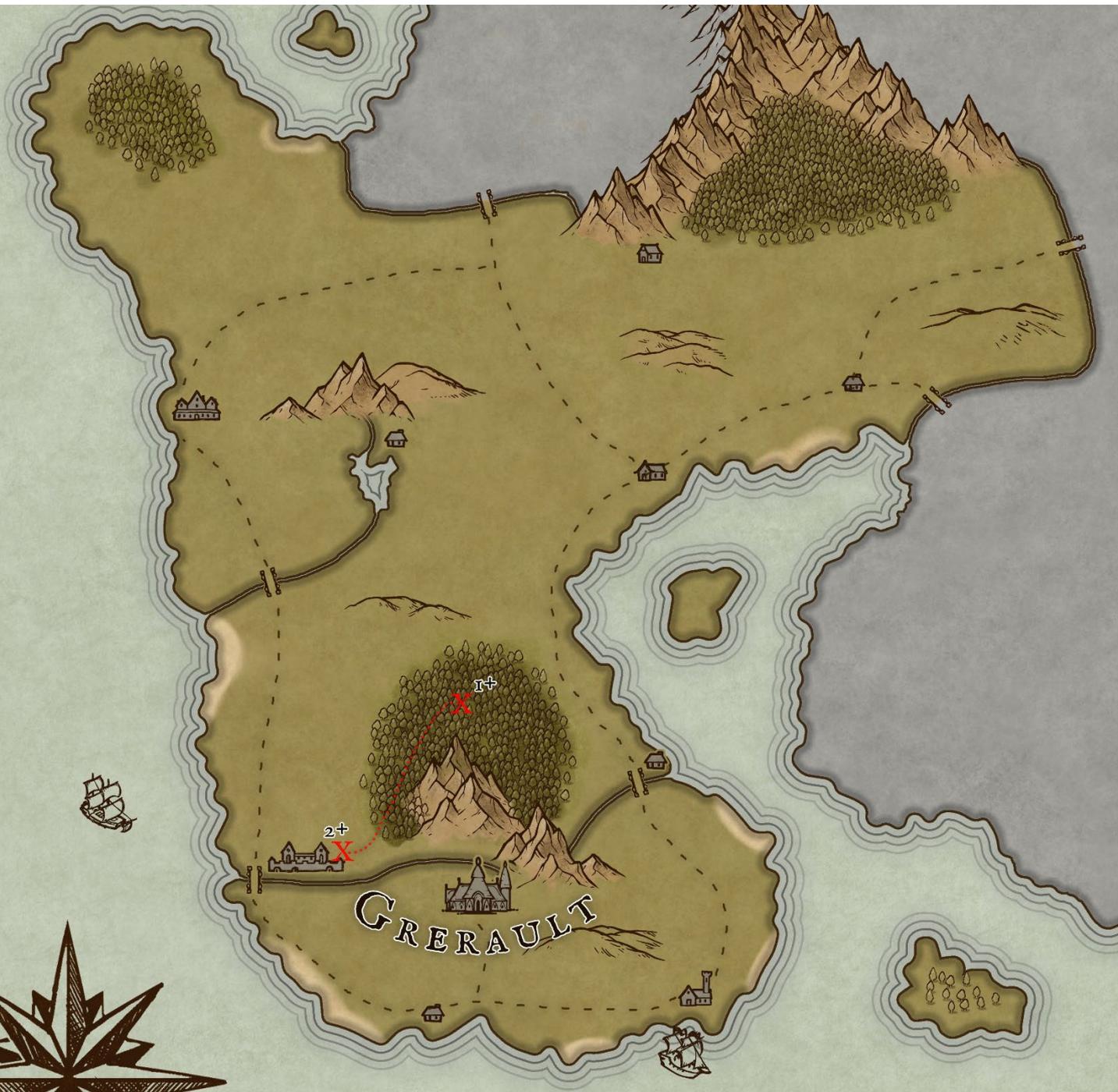
N° Quête / Etape	Que doit faire le joueur ?	Pour obtenir quoi ?	Narration	Remarque
1.1 La forêt de Meredhem	Trouver le champ de bataille dans la forêt de Meredhem . Suivre les traces pour trouver le monstre de Meredhem	Narration environnementale	...
1.2 Le monstre de Meredhem	Tuer le monstre de Meredhem . Récupérer l'item « Tête du monstre de Meredhem ».	Item : Tête du monstre de Meredhem XP de Combat / Quête	Lore inventaire	...
1.3 Les mage de Grerault	Rapporter l'item « Tête du monstre de Meredhem » au PNJ « Cykey le mage ».	Gold (250) XP de Quête	Dialog box / Lore inventaire	...
1.4 Rapport de mission	Rapporter où le monstre de Meredhem a été trouver. Ecouter ce que le PNJ « Cykey le mage » a à dire.	Information : le monstre de Meredhem	Dialog box	...
1.5.1 Accepter ou Refuser	Accepter l'offre du PNJ « Cykey le mage ». Apporter de l'aide au PNJ « Cykey le mage ».	Information : les monstres Sanguinaire	Dialog box	Le joueur a le choix d'accepter la proposition. Si le joueur refuse, il passe à l'étape 1.5.2
1.5.2 Accepter ou Refuser	Refuser l'offre du PNJ « Cykey le mage ». Attendre que le PNJ « Cykey le mage » envoie un messenger.	...	Dialog box	...



Quête : Rebelle ou Impérial, qui sauver :

Description : Vous venez de tuer le monstre de Meredhem. Après son apparition, cette créature n'a laissé quasiment aucun survivant. Seul deux personnes sont encore en vie, mais gravement blessé. D'un côté, une partisante de la **rébellion**, de l'autre, un général de l'**armée impériale**. Le général comme la rebelle vous ont offert la possibilité de rejoindre leurs rangs si vous le/la sauviez.

N° Quête / Etape	Que doit faire le joueur ?	Pour obtenir quoi ?	Narration	Remarque
1.1 Faire un choix	Sauver la rebelle ou le général	...	Dialog box Narration environnementale	Si le joueur sauve la rebelle, il saute les étapes 1.3.x Si le joueur sauve la rebelle, il saute les étapes 1.2.x
1.2.1 Aider la rebelle	Emmener le PNJ « Greri » dans la ville de Auberlès .	XP de Quête	Dialog box Narration environnementale	...
1.2.2 Aider la rebelle	Porter le PNJ « Greri ». Suivre le chemin indiqué par le PNJ « Greri ». Enter dans la maison indiquée par le PNJ « Greri ».	...	Dialog box Narration environnementale	...
1.2.3 Aider la rebelle	Déposer le PNJ « Greri » sur un lit.	...	Narration environnementale	...
1.2.4 Aider la rebelle	Parler avec le PNJ « Brolf – Chef de la rébellion ».	Gold (100) XP de Quête Information : la rébellion	Dialog box	...
1.2.5 Aider la rebelle	Rejoindre la rébellion.	...	Dialog box	Si le joueur accepte, une quête secondaire commence.
1.3.1 Aider le général	Emmener le PNJ « Bared » dans la ville de Auberlès .	XP de Quête	Dialog box Narration environnementale	...
1.3.2 Aider le général	Porter le PNJ « Bared ». Suivre le chemin indiqué par le PNJ « Bared ». Enter dans la cour indiquée par le PNJ « Bared ».	...	Dialog box Narration environnemental	...
1.3.3 Aider le général	Donner le PNJ « Bared » au PNJ « Médecin ».	...	Dialog box Narration environnementale	...
1.3.4 Aider le général	Parler avec le PNJ « Beik – Commandant de l'armée impériale ».	Gold (200) XP de Quête Information : l' Armée impériale	Dialog box	...
1.3.5 Aider le général	Rejoindre l'armée impériale.	...	Dialog box	Si le joueur accepte, une quête secondaire commence.



GRERAULT



Quête : La transmission du savoir

Description : Les magiciens de Grerault ont étudié la tête de la créature que vous avez combattu. Un messenger vient de vous faire part que les magiciens vous demandaient de toute urgence au laboratoire.

N° Quête / Etape	Que doit faire le joueur ?	Pour obtenir quoi ?	Narration	Remarque
1.1 L'appel du mage	Aller voir le PNJ « Cykey le mage ». Récupérer l'item « Tête du monstre de Meredhem ». Récupérer l'item « Rapport sur la créature du Meredhem ».	Item : Tête du monstre de Meredhem Item : Rapport sur la créature du Meredhem	Dialog box Lore inventaire	...
1.2 Transport du savoir	Emmener l'item « Tête du monstre de Meredhem » et l'item « Rapport sur la créature du Meredhem » à Gorarth	Narration environnementale	...
1.3 Le début des ennuies	Regarder la cinématique	Un groupe de bandit attaque le joueur pour récupérer l'item « Tête du monstre de Meredhem » tête qu'il transporte.	Narration environnementale Dialog box	...
1.4.1 L'embuscade	Tuer les bandits . Protéger l'item : « Tête du monstre de Meredhem ».	XP de Combat / Quête	Dialog box	...
1.4.2 L'embuscade	Fouiller les bandits .	Item : Contrat des bandits	Lore inventaire	Si le joueur lit le contrat, il lance une quête secondaire.
1.5 Le voyage continu	Continuer le voyage jusqu'à Gorarth	Narration environnementale	...
1.6 La fin du voyage	Aller dans le laboratoire de l'école Gorarth . Donner l'item « Tête du monstre de Meredhem » et l'item « Tête du monstre de Meredhem » au PNJ « Irviar le mage ».	Gold (200) XP de Quête	Narration environnementale Dialog box	

LOKHUWETH



CLAVES

ORRAK

GORARTH

NADERTH

GREHAULT

