

Illustrer le monde de Crownicles

Un guide visuel pour comprendre le jeu, dessiner ses personnages et donner une illustration cohérente à chaque écran.

Bienvenue dans Crownicles

Crownicles est un jeu d'aventure textuel dans un univers fantasy. Le joueur incarne un aventurier qui voyage entre des villages, des villes, des forêts, des montagnes, des déserts et des îles mystérieuses.

Ce que fait le joueur

- Choisir une destination et voyager sur les routes.
- Rencontrer des personnages, des animaux et des situations imprévues.
- Prendre des décisions qui peuvent aider ou mettre en danger l'aventurier.
- Combattre d'autres aventuriers ou des monstres.
- Gérer son équipement, son familier, sa maison et sa guilde.
- Progresser dans une compétition liée à la princesse du royaume.

Le ton à viser

- Une aventure fantasy lisible et expressive.
- Un monde chaleureux dans les villages, plus inquiétant dans les forêts et les lieux hantés.
- Des personnages légèrement théâtraux, immédiatement reconnaissables.
- De l'humour dans les rencontres ordinaires, de la majesté pour les boss et la cour royale.
- Du danger réel, mais pas une fantasy uniformément sombre.

Fil conducteur visuel : chaque écran doit donner l'impression que l'aventurier vient d'entrer dans un endroit précis ou de croiser quelqu'un. Même un écran de gestion doit avoir une ambiance : maison, forge, refuge, taverne, salle de guilde ou paysage.

Les grands axes du monde

Le continent

Routes habitées, villages, commerces, magie quotidienne et compétition royale.

Les îles

Expéditions dangereuses, environnements extrêmes et monstres qui dominent leur territoire.

La vie de l'aventurier

Familier, maison, cuisine, équipement, guilde, ligue et progression personnelle.

Une illustration qui reste réutilisable

Le même personnage peut réapparaître dans plusieurs histoires. Le même lieu peut accueillir plusieurs événements. L'illustration doit donc raconter une situation sans enfermer le dessin dans une seule phrase.

Fond

Un décor reconnaissable, avec une zone calme où l'interface peut se poser. Il doit fonctionner seul et avec plusieurs personnages.

Personnage

Une silhouette détournée ou isolable, identifiable en petit format et réutilisable sur plusieurs décors.

Situation

Un accessoire ou un geste qui explique l'événement : chaudron, charrette, autel, coffre, lettre, arme ou nourriture.

Composition mobile

- ❑ Prévoir une lecture immédiate dans un cadre vertical étroit.
- ❑ Garder le sujet principal dans la zone centrale et éviter les détails indispensables sur les bords.
- ❑ Laisser une zone relativement calme pour les textes et les choix de l'interface.
- ❑ Prévoir un recadrage possible en portrait, en vignette carrée et en bandeau.
- ❑ Les personnages doivent rester lisibles par leur silhouette avant même que l'on voie les détails du visage.
- ❑ Aucun texte, nom, chiffre, bouton, logo ou emoji ne doit être dessiné dans l'illustration.

Direction générale

Terre cuite

Monde habité, aventure quotidienne

Or

Roi, trésor, bénédiction, rareté

Bleu

Glace, eau, ciel, magie

Vert

Nature, soin, familiers, récoltes

Rouge

Danger, magma, blessure, menace

La couleur sert à distinguer les familles de lieux et d'émotions. Elle ne doit pas remplacer la lisibilité de la silhouette ou de l'action.

La carte du continent existe déjà. Elle doit être réutilisée telle quelle. Il n'est pas nécessaire de redessiner une carte du continent pour ce projet.

Les figures que le joueur doit reconnaître

Ces personnages reviennent dans plusieurs rencontres. Leur apparence doit être stable d'une illustration à l'autre, même si leur pose, leur expression ou leur décor changent.

01 Gruffo

- SILHOUETTE** Homme âgé, petit et tassé, silhouette rabougrie. Donner une impression de corps habitué à vivre parmi les fioles et les expériences.
- VISAGE** Visage marqué par les années, regard vif et soupçonneux. Il doit pouvoir sembler à la fois savant passionné et charlatan douteux.
- VÊTEMENTS** Vêtements de voyage usés, tablier ou manteau taché par les manipulations alchimiques. Éviter le costume de mage noble : Gruffo travaille dans une tente et dans une hutte.
- OBJETS** Alambic, paillasse, fioles de plusieurs couleurs, chaudron, couvertures et petite tente. Une fiole doit souvent être proche de sa main.
- ATTITUDE** Gestes rapides, sourire ambigu, curiosité scientifique. Il peut tendre une potion avec enthousiasme ou se montrer impatient et méfiant.
- RENCONTRES** Plage Sentinelle et Route Marécageuse. La même silhouette doit fonctionner dans une tente sur une dune et dans une hutte humide.

02 Xetrix

- SILHOUETTE** Ermite forestier, homme mince et solitaire, habitué à marcher et à cueillir dans les bois.
- VISAGE** Traits marqués par la vie isolée. Regard difficile à lire : il peut être accueillant ou cacher une ruse.
- VÊTEMENTS** Tenue simple, usée et pratique pour la forêt ; cape ou capuche possible, sans donner une allure de sorcier officiel.
- OBJETS** Panier de cueillette, plantes, champignons, couteau de récolte et petite maison isolée.
- ATTITUDE** Personnage calme au premier regard, mais dont le sourire peut devenir trompeur. Il doit donner envie de s'approcher tout en inspirant une légère prudence.
- RENCONTRE** Forêt Célestrem dans l'événement de l'Ermite.

03 Xirtex

- SILHOUETTE** Vieil homme barbu, silhouette sèche mais encore robuste, visage largement caché par une capuche.
- VÊTEMENTS** Grande cape ou robe de voyage poussiéreuse, capuche large, vêtements adaptés à une vie dans le désert.
- OBJETS** Tente qui lui sert de maison, feu de camp, théière, bols, coffres à bijoux et objets précieux.
- ATTITUDE** Rire surprenant, gestes familiers, hospitalité qui peut devenir inquiétante. Il peut tendre une tasse, tirer le joueur par le bras ou cacher une dague.
- RENCONTRE** Oasis de la Vallée des Rois.

04 Velanna

- SILHOUETTE** Guerrière adulte, posture droite et silencieuse, mouvements très maîtrisés.
- VISAGE** Visage nettement balafré. Le regard est direct, critique et peu impressionné par le joueur.
- VÊTEMENTS** Armure de cuir usée, marquée par des dizaines de combats. Pas d'armure brillante : elle voyage, se bat et entretient elle-même son équipement.
- OBJETS** Dague à lame noircie avec le nom Velanna gravé dessus, sacoche, talisman de pierre noire veinée d'or.
- ATTITUDE** Elle apparaît sans bruit, nettoie sa dague, croise les bras ou pose une main ferme sur l'épaule du joueur. Son autorité vient de son expérience, pas de son rang.
- RENCONTRE** Routes du continent, lors des rencontres liées au talisman et aux expéditions.

Talvar, Rowan, Mylène et Théobald

05 Talvar

- SILHOUETTE** Vieux nain trapu, voûté, parfois légèrement boiteux. Malgré son âge, il reste vif lorsqu'un familier attire son attention.
- VISAGE** Cheveux argentés, barbe interminable ; dans certains textes elle est tressée de fils d'or. Yeux verts, visage ridé et regard bienveillant ou sévère.
- VÊTEMENTS** Vêtements rustiques de voyage, solides et usés. Il doit avoir l'air de vivre dehors, au pied de la montagne, plutôt que dans une ville.
- OBJETS** Besace en cuir remplie de graines et de remèdes pour animaux. Des papillons peuvent l'accompagner.
- ATTITUDE** Protecteur des bêtes, très expressif face aux familiers. Il peut s'illuminer de joie, sermonner un joueur ou examiner un animal avec une gravité presque sacrée.
- RENCONTRE** Routes autour du Mont Célestrum, de la Forêt Célestrum et du Village Coco.

06 Sir Rowan

- SILHOUETTE** Chevalier vieillissant, carrure encore solide, démarche d'ancien militaire.
- VISAGE** Cheveux grisonnants ou argentés, visage buriné, yeux perçants mais souvent bienveillants.
- VÊTEMENTS** Armure patinée, impeccablement entretenue, portant les cicatrices de nombreux combats. Elle doit montrer la discipline et l'expérience.
- OBJETS** Épée tenue près du corps, fourreau, éventuellement carnet ou geste de démonstration martiale.
- ATTITUDE** Posture droite, regard qui jauge les appuis du joueur, geste de professeur. Il explique, observe et corrige plus qu'il ne menace.
- RENCONTRE** Routes du continent, pendant les conseils sur le combat.

07 Mylène

- SILHOUETTE** Fermière robuste, active, habituée à porter des paniers et à travailler la terre.
- VISAGE** Joues rougies par le soleil, sourire large et franc. Regard chaleureux, énergie directe.
- VÊTEMENTS** Vêtements de travail simples, tablier ou manches retroussées, chapeau de paille cabossé possible.
- OBJETS** Mains terreuses, fourche, brouette débordante de légumes, paniers, champ verdoyant ou potager.
- ATTITUDE** Elle interpelle le voyageur depuis sa parcelle, insiste pour partager sa récolte et refuse qu'il reparte les mains vides.
- RENCONTRE** Routes qui touchent des plaines, notamment autour du Berceau et de l'Étendue.

08 Théobald

- SILHOUETTE** Vieil homme aux mains calleuses, souvent agenouillé ou penché sur ses plants.
- VISAGE** Visage buriné par le soleil, expression joyeuse et attentive lorsqu'il parle d'une plante.
- VÊTEMENTS** Tablier terreux, chapeau fleuri, tenue de jardinier itinérant.
- OBJETS** Arrosoir, graines, petits semis, plante en pot, outils de jardinage et petit lopin de terre installé au bord du chemin.
- ATTITUDE** Il connaît chaque plante par son nom et aime partager son savoir. Son énergie est calme, patiente et légèrement malicieuse.
- RENCONTRE** Routes qui touchent une forêt : Forêt du Vieillard, Bois Hurlant ou Forêt Célestrum.

Aldéric, Gaspard-Jo, Gorim et la sorcière

09 Aldéric l'antiquaire

SILHOUETTE	Homme d'âge mûr, distingué, chaleureux, silhouette de marchand qui a beaucoup voyagé.
VISAGE	Sourire amical, regard curieux, expression de conteur qui connaît l'histoire de chaque objet.
VÊTEMENTS	Tenue vintage et pittoresque, mélange de tissus anciens et d'accessoires mystérieux. Il doit être plus élégant qu'un marchand ordinaire.
OBJETS	Charrette en bois remplie d'antiquités, objets emballés, coffrets, curiosités et étiquettes sans texte lisible.
ATTITUDE	Il présente un objet avec soin, incline son chapeau et raconte son histoire. Sa charrette ressemble à un petit musée ambulant.
RENCONTRE	Routes du continent, avec une affinité visuelle particulière pour la Route des Merveilles.

10 Gaspard-Jo

SILHOUETTE	Marchand de soupe sympathique, silhouette généreuse et accueillante.
VÊTEMENTS	Tenue de cuisinier-marchand, tablier, vêtements de voyage et accessoires pratiques.
OBJETS	Roulotte avec cheminée, marmite, bols, paniers de victuailles et vieux grimoire de recettes.
ATTITUDE	Sourire complice, geste de généreux bienfaiteur, toujours prêt à tendre une soupe ou une recette au joueur.
RENCONTRE	Routes du continent.

11 Gorim le Brise-Fer

SILHOUETTE	Responsable du recyclage des équipements. Proposition visuelle : homme solide, épaules larges, posture de travailleur habitué au métal.
VÊTEMENTS	Tablier épais, gants, vêtements renforcés, traces de poussière métallique. Éviter le forgeron noble ou flamboyant.
OBJETS	Tas d'équipements démontés, marteau, pinces, enclume basse, caisses de matériaux et pièces de métal.
ATTITUDE	Concentré, efficace, peu bavard. Il évalue un équipement en le retournant et en cherche immédiatement les parties récupérables.
RENCONTRE	Service du ferrailleur à Ville Forte.

12 La sorcière

SILHOUETTE	Vieille femme très fine, voûtée et squelettique, gestes parfois maladroits.
VISAGE	Nez long et fin, peau presque grise, regard malicieux. Elle est souvent silencieuse et semble abîmée par les années.
VÊTEMENTS	Lambeaux de tissus ternes, sales et presque poussiéreux. Ils tombent en morceaux sans devenir une caricature de sorcière à grand chapeau.
OBJETS	Énorme chaudron, fumée, fioles, ingrédients étranges : os, araignée, serpent, œil, rose fanée, cristal de glace, écaille de dragon.
ATTITUDE	Elle veut être aidée mais ne maîtrise pas toujours ce qu'elle prépare. Ses maladresses doivent être visibles dans la posture, la fumée et les éclaboussures.
RENCONTRE	Routes du continent, maison hantée et château royal.

Magie, soin et pouvoir

13 L'oracle de l'autel

SILHOUETTE	Personnage immobile, presque comme une statue, placé devant un autel.
VISAGE	Visage entièrement ou largement dissimulé sous un voile de lin sombre. Les yeux peuvent être à peine visibles.
VÊTEMENTS	Vêtement long et sobre, silhouette verticale, présence rituelle plutôt que guerrière.
OBJETS	Autel de pierre, runes anciennes, lueur dorée, cagnotte symbolisée par des pièces ou une lumière absorbée par la pierre.
ATTITUDE	Mains ouvertes vers le ciel, gestes lents, patience et gravité. Il recueille les offrandes et veille sur les bénédictions.
RENCONTRE	Continent, sur un sentier noyé de brume ou dans une clairière calme.

14 L'oracle astronome

SILHOUETTE	Homme mystérieux et itinérant. Donner une allure d'observateur du ciel, différente de l'oracle de l'autel.
VÊTEMENTS	Manteau de voyage, étoffes pratiques, quelques détails célestes très discrets ; pas de costume de mage de combat.
OBJETS	Lunette astronomique, carnet, carte du ciel sans texte lisible, petit instrument posé au sol.
ATTITUDE	Il lève la tête, s'allonge parfois au sol ou observe longuement avant de répondre. L'impression doit être contemplative et légèrement étrange.
RENCONTRE	Routes du continent.

15 Hilda la guérisseuse

SILHOUETTE	Jeune femme vive et rassurante. Son apparence précise est libre, mais elle doit être immédiatement associée au soin.
VÊTEMENTS	Tenue de voyage claire, tablier ou manteau de soigneuse, détails verts ou bleus.
OBJETS	Sacoche, fioles, petit remède présenté au joueur.
ATTITUDE	Sourire ouvert, geste de proposer ou d'appliquer un remède. Elle doit être l'opposé visuel de la sorcière : propre, optimiste et rassurante.
RENCONTRE	Routes du continent, dans les rencontres de récupération d'énergie.

16 Le roi

SILHOUETTE	Souverain reconnaissable par sa posture, sa cape et son entourage plus que par un costume surchargé.
VÊTEMENTS	Vêtements royaux, couronne ou manteau de cérémonie. Dans les scènes extérieures, il peut être à cheval sur un grand cheval blanc.
OBJETS	Carrosse royal, sceau, lettre, cheval blanc, escorte de soldats.
ATTITUDE	Autorité calme, regard qui évalue l'aventurier, gestes mesurés. Il ne doit pas ressembler à un tyran ou à un roi de guerre.
RENCONTRE	Château, cour royale, cortèges et événements sur les routes royales.

17 La princesse

SILHOUETTE	Personnage rarement accessible directement. Son identité doit être lisible depuis un carrosse protégé ou une apparition très brève.
VÊTEMENTS	Tenue de cour élégante, couleurs claires ou détails précieux, sans surcharge qui empêcherait de la reconnaître dans le carrosse.
OBJETS	Carrosse riche, rideaux, escorte de chevaliers. Dans un texte, le joueur peut seulement apercevoir ses doigts fins saluant la foule.
ATTITUDE	Présence distante et protégée. Elle est un horizon romantique et politique de l'aventure, pas une vendeuse ou une combattante ordinaire.
RENCONTRE	Cortèges, château et scènes de voyage.

Les silhouettes anonymes

Ces rôles apparaissent dans les événements, mais ne nécessitent pas chacun un personnage entièrement nouveau. Ils doivent former une petite famille de silhouettes cohérentes avec des accessoires qui racontent leur métier.

Rôle	Apparence et accessoires	Attitude	Lieux
Garde royal / chevalier	Armure entretenue, casque ou heaume, lance, épée, bouclier, cape aux couleurs de la couronne.	Discipliné, en formation, protecteur du carrosse ou arrêtant un suspect.	Château, cour, routes royales.
Bailli	Officier de justice, vêtement de cour, registre ou sceptre de fonction, estrade de jugement.	Autorité froide, écoute limitée, posture de décision.	Salle de justice du château.
Bandit / assassin	Silhouette masquée ou encapuchonnée, cuir sombre, lame courte, arc ou arbalète.	Furtif, menaçant, prêt à fuir entre les arbres ou les toits.	Bois Hurlant, routes, château.
Capitaine / marin	Vêtement de marin, manteau, longue-vue, corde, emblème royal possible, pont de navire.	Gestes larges, habitude de donner des ordres, sourire de recruteur.	Bateau, embarcadère, départ vers les îles.
Aubergiste	Tablier, comptoir, clé, chope, tonneaux, marmite et linge de service.	Accueillant ou fatigué, occupé par les voyageurs et les repas.	Auberges, villages et villes.
Marchand ambulant	Charrette, balance, caisses, tissus, petits objets et vêtements de voyage.	Présente un produit, négocie, sourit ou devient méfiant face à un voleur.	Routes, marchés et villages.
Artisan / forgeron	Tablier épais, gants, enclume, marteau, métal et établi.	Concentré sur son ouvrage, examine une arme ou frappe le métal.	Villes, forge et ateliers.
Vétérinaire / soigneur	Sacoche, bandages, instruments simples, plantes et présence d'un familier.	Rassurant, attentif à l'animal, gestes calmes.	Mergagnan, Claire de Ville et routes.
Paysan / villageois	Vêtements de travail, panier, outils, enfants ou animaux domestiques.	Curieux, serviable, inquiet ou impressionné par les exploits du joueur.	Plaines, villages et routes.
Moine / prêtre	Robe simple, pendentif, bougie, livre ou gestes de prière.	Calme, contemplatif, tourné vers la bénédiction ou la guérison.	Routes et événements de soin.

Une même base de silhouette peut changer de métier avec un tablier, une arme, une sacoche ou un accessoire. Ce qui doit varier, c'est le geste et l'objet en main.

Les créatures des îles

Chaque monstre doit avoir une illustration propre. Les monstres sont les figures les plus importantes des îles : leur silhouette doit être lisible en combat et leur environnement doit renforcer leur identité.

Monstre	Lieu	Silhouette, textures et signes distinctifs
Troll de la forêt	Forêt de la pénombre	Très grand corps massif, peau rugueuse tachée de suie volcanique, épaules lourdes, yeux rougeoyants. Faire sentir une force primitive et une agressivité immédiate.
Mutant Vaseux	Forêt de la pénombre	Masse gélatineuse vert sombre, contours instables. Son visage, ses vêtements et ses armes peuvent reprendre l'apparence du joueur comme un reflet déformé.
Squelette	Village en ruines	Restes d'un ancien guerrier, os visibles, armure et arme usées. Il doit sembler presque fragile au premier regard, mais sa posture et son regard vide doivent annoncer le danger.
Araignée	Mine brumeuse	Araignée gigantesque et très poilue, abdomen lourd, pattes longues, crochets et fils de toile. De petites araignées et un nid peuvent apparaître autour d'elle.
Golem de pierre	Chemin escarpé	Colosse fait de blocs de roche assemblés, très large et très lourd. Fissures, poussière et morceaux de montagne dans le corps ; il avance lentement mais semble impossible à arrêter.
Titan de magma	Volcan grondant	Colosse de lave, roche et magma, avec des fissures lumineuses dans tout le corps. La chaleur doit déformer l'air autour de lui et donner une impression de puissance finale.
Loup blanc	Toundra	Grand prédateur arctique, fourrure blanche presque confondue avec la neige, yeux bleus et crocs nets. Posture basse, prête à bondir, avec une intelligence sauvage dans le regard.
Élémentaire brillant	Caverne de cristal	Humanoïde composé de cristaux, environ deux fois plus grand que le joueur. La lumière traverse son corps et se décompose en couleurs d'arc-en-ciel ; la beauté doit rester menaçante.
Gardien céleste	Portes sacrées	Statue gigantesque qui vient de s'animer. Pierre froide, inscriptions anciennes, marteau divin disproportionné et posture de gardien qui interdit le passage.
Seigneur des glaces	Pic enneigé	Dragon de glace colossal aux écailles cristallines. Ailes puissantes, souffle qui transforme l'air en brouillard glacé, yeux bleu arctique et présence de seigneur des sommets.
Crocodile	Lac souterrain	Crocodile géant adapté au froid, peau épaisse et écailleuse portant des traces de combats, crocs préhistoriques et yeux jaunes. Il émerge d'une eau sombre et glaciale.
Yuki-Onna	Village dévasté	Femme-esprit en kimono blanc immaculé, longs cheveux noirs, peau d'albâtre et lueur spectrale. Sa beauté doit basculer dans l'horreur avec des yeux semblables à des puits de glace.
Reine des glaces	Nid glacé	Dragonne gigantesque aux écailles irisées comme des diamants. Ailes repliées dans une caverne, œuf nacré derrière elle, regard bleu profond et fureur maternelle.
Tortue Géante	Creux du Lagon	Tortue millénaire de la taille d'un petit navire. Carapace-forteresse couverte de corne, d'algues et de lichen ; yeux sages ; jets d'eau très puissants quand elle se sent menacée.
Esprit des mers	Caverne Maritime	Entité translucide faite de brume et d'eau, yeux bleu abyssal. Le corps peut se dissoudre et réapparaître derrière le joueur, comme une vague qui aurait pris forme humaine.
Capitaine Crow	Crique du Revenant	Spectre humanoïde du pirate le plus redouté des mers. Brume autour du corps, yeux comme des braises rouges, sabre parcouru d'énergie maudite et silhouette de capitaine défunt.
Sirène	Cave des murmures	Créature mi-femme mi-poisson assise sur un rocher. Beauté hypnotique, yeux envoûtants, griffes acérées et bassin turquoise. Le chant doit être visible par les vibrations de la caverne.
Kraken	Gouffre des Profondeurs	Tentacules massifs sortant d'une eau noire, ventouses capables de broyer la roche, yeux jaunes et intelligence malveillante. Un jet d'encre ou un début de maelström donne l'échelle.
Léviathan	Ravin des Abysses	Bête primordiale immense dans une eau presque sans lumière. Pupilles bleu électrique, éclairs entre les crocs, eau qui tourne en maelström et présence qui dépasse le cadre.

Trois mondes extrêmes

Île volcanique

Atmosphère : chaleur, cendres, visibilité réduite, sol noir et rougeurs de lave.

Formes : arbres noircis, rochers coupants, fumée, fissures et reliefs qui semblent encore actifs.

Monstres : troll, mutant vaseux, squelette, araignée, golem et titan de magma.

Île glacée

Atmosphère : vent permanent, neige, silence, lumière blanche et bleue.

Formes : marches glacées, cristaux, ruines, pics, murs de glace et lac souterrain.

Monstres : loup blanc, élémentaire brillant, gardien céleste, dragons, crocodile et Yuki-Onna.

Île maritime

Atmosphère : lagons turquoise, grottes à marée basse, eaux noires et profondeur abyssale.

Formes : corail, coquillages, récifs, épaves, rochers mouillés, rayons de lumière sous l'eau.

Monstres : tortue géante, esprit des mers, Capitaine Crow, sirène, Kraken et Léviathan.

Le bateau

Le bateau est le passage entre le continent et les îles. Il peut être vieux mais entretenu, avec des cordages, un pont humide, une longue-vue, des caisses et un équipage. Il doit donner envie de partir tout en rappelant que le voyage vers l'île est une prise de risque.

Les lieux hantés

La Maison hantée et les scènes associées utilisent une brume épaisse, des fenêtres fissurées, un plancher qui craque, des couloirs trop longs et une présence jamais complètement visible. La peur vient de ce qui manque dans l'image autant que de ce qui y apparaît.

Les fonds réutilisables

La carte du continent est déjà disponible. Les illustrations à créer sont des décors de scènes, de rapports et de menus, pas une nouvelle carte.

Décor	Ce que l'on doit voir	Personnages et situations associés
Route de campagne	Chemin, herbes, bornes, talus, arbres éloignés et horizon ouvert.	Voyage, rencontres ordinaires, coursier, joueur, marchand et incidents de route.
Plaine et champ	Champ cultivé, terre fraîche, paniers, clôture et lumière généreuse.	Mylène, villageois, récoltes, animaux et événements de campagne.
Forêt ancienne	Troncs hauts, sentier couvert de feuilles, racines, clairière et lumière filtrée.	Théobald, Xetrix, animaux, chasseurs, voyageurs perdus et bandits.
Bois mal famé	Forêt plus serrée, chemin encaissé, traces de camp, cordes, armes ou silhouettes lointaines.	Bandits, assassins, embuscades et événements de danger.
Route marécageuse	Boue, flaques, eau stagnante, végétation épaisse, passerelle abîmée et brume basse.	Gruffo, voyageurs épuisés, raccourcis dangereux et événements de perte de temps.
Rivière et lac	Rive, pont, courant, rochers mouillés, roseaux et reflets de ciel.	Pêcheurs, ponts fragiles, voyageurs, récoltes et événements de baignade.
Désert et oasis	Sable chaud, petite étendue d'eau, palmiers, rochers, ombre rare et ciel immense.	Xirtex, voyageurs assoiffés, voleurs, rencontres de repos et dangers du désert.
Montagne	Pente, pierres, vent, vue dégagée, sentier étroit et falaises.	Sir Rowan, Talvar, grimpeurs, chevaliers et événements de hauteur.
Village rural	Maisons basses, puits, étals simples, chemin de terre et habitants.	Marchands, paysans, aubergistes, enfants, guérisseurs et événements de village.
Grande ville	Rue pavée, façades rapprochées, enseignes sans texte lisible, foule et place commerçante.	Boutiques, artisans, Bourse, vétérinaire, joueurs et événements urbains.
Marché	Étals, tissus, caisses, charrettes, foule et objets colorés.	Aldéric, marchands, voleurs, jeux, spectacles et événements de commerce.
Château et cour	Pierre claire, murailles, esplanade, portes monumentales, carrosse et bannières.	Roi, princesse, garde royale, bailli, nobles, prison et justice.
Auberge et taverne	Comptoir, feu, tables, tonneaux, chambres, plats et voyageurs.	Repos, repas, rumeurs, personnages de passage et scènes de nuit.
Maison hantée	Demeure délabrée, brume, couloirs sombres, ombres derrière les fenêtres.	Sorcière, spectre, présence invisible et événements inquiétants.

Une image pour chaque rencontre courte

Les mini-événements sont des rencontres qui interrompent le voyage. Ils doivent être immédiatement compréhensibles, même si le texte ou la récompense varie.

Mini-événement	Ce que l'illustration doit montrer	Décor ou personnage à réutiliser
Avance sur la route	Aventurier qui se met à courir, avec mouvement lisible et chemin qui s'étire derrière lui.	Route de campagne, silhouette du joueur.
Autel des bénédictions	Oracle voilé, autel de pierre, runes dorées et brume légère.	Oracle de l'autel, clairière calme.
Familier difficile	Familier qui tire sur sa laisse ou refuse d'avancer, joueur dépassé.	Familier et propriétaire.
Mésaventure	Aventurier surpris par un incident de route : chute, branche, animal ou bourse perdue.	Route de campagne, accessoires interchangeables.
Conseil de l'équipage	Marin sur le pont, vent dans les voiles, horizon marin et geste de conseil.	Bateau.
Bonus de guilde sur l'île	Groupe d'aventuriers réunis dans un environnement hostile, entraide visible.	Décor de l'île et salle de guilde.
Missive royale	Coursier essoufflé tendant une lettre scellée, ou lettre portée par un oiseau.	Route ou village, sceau royal.
Charrette de transport	Conducteur louche faisant signe depuis une charrette brinquebalante.	Route de campagne, marchand générique.
Rencontre de classe	Ancien aventurier ou marchand présentant une arme, une armure ou une potion.	Route, personnage secondaire.
Aucun incident	Route calme, paysage ouvert, aucun personnage au premier plan.	Route de campagne.
Talvar et un familier	Talvar penché vers un animal, émerveillé ou sévère selon l'état du familier.	Talvar, Forêt Célestrum.
Aldéric l'antiquaire	Aldéric ouvre une caisse ou présente un objet depuis sa charrette-musée.	Aldéric, marché ou route.
Velanna et le talisman	Velanna tient le talisman de pierre noire veinée d'or, un familier près du joueur.	Velanna, route de montagne ou forêt.
Mylène la fermière	Mylène sort d'un champ avec un panier de légumes, mains terreuses et sourire large.	Mylène, champ.
Animal agressif	Aventurier face à une bête qui grogne ou bondit, posture de combat improvisée.	Forêt ou route, animal générique.
Objet trouvé	Aventurier ramassant un objet brillant au bord du chemin.	Route, gros plan sur l'objet.
Collecte de matériaux	Aventurier qui extrait, coupe ou ramasse une ressource naturelle.	Forêt, plaine ou montagne.
Collecte sur l'île	Ressource ramassée dans un environnement volcanique, glacé ou marin.	Décor de l'île.
Mission apportée	Coursier, panneau de missions ou parchemin présenté au joueur.	Route ou village.
Familier découvert	Petit animal seul dans les herbes ou près d'un chemin, regard tourné vers le joueur.	Nature et familier générique.
Fiole trouvée	Fiole brillante posée dans l'herbe, la boue ou près d'une pierre.	Route, lumière ciblée.
Théobald le jardinier	Théobald au bord d'un petit jardin avec arrosoir, semis et chapeau fleuri.	Théobald, forêt ou lisière.
Départ vers l'île	Capitaine faisant signe près d'un bateau prêt à partir.	Bateau et embarcadère.

Mini-événement	Ce que l'illustration doit montrer	Décor ou personnage à réutiliser
Jeu des gobelets	Escroc derrière une table aux quatre gobelets, joueur coincé devant le jeu.	Marché ou route, accessoires de jeu.
Présence hantée	Maison délabrée dans la brume, silhouette indistincte derrière une fenêtre.	Maison hantée.
Sir Rowan	Rowan observe la posture du joueur et montre une technique avec son épée.	Sir Rowan, route.
Rencontre d'un joueur	Deux aventuriers se croisent, l'un pouvant être blessé, perdu, célèbre ou accompagné.	Route de campagne, silhouettes variables.
Message de ligue	Oiseau ou coursier apporte un message lié au classement.	Route, parchemin sans texte lisible.
Voyageur de Limoges	Étranger encapuchonné racontant une cité lointaine et ses fous sacrés.	Route, petite touche d'architecture lumineuse dans son récit.
Loterie	Organisateur devant une table de jeu, gestes de bonimenteur et lots visibles.	Marché ou route.
Familier en promenade	Animal fouillant les hautes herbes pendant que son propriétaire le regarde.	Nature et familier.
Familier porteur de jeton	Animal d'un autre joueur laisse tomber un objet brillant de sa gueule.	Route et deux familiers si possible.
Familier qui renifle	Animal immobile, oreilles dressées, reniflant un taillis sombre.	Lisière ou forêt.
Marchand ambulant	Marchand ou marchande présente un objet depuis une charrette.	Marchand générique, route.
Incident mineur	Aventurier confronté à un petit problème : sac déchiré, racine, branche ou fatigue.	Route de campagne.
Oracle astronome	Oracle avec lunette, ciel nocturne et posture d'observation prolongée.	Route, ciel étoilé.
Histoire d'un héros	Barde, conteur, affiche ou livre racontant l'histoire d'un aventurier célèbre.	Route, village ou auberge.
Gaspard-Jo	Gaspard-Jo tend une soupe depuis sa roulotte fumante.	Gaspard-Jo, route.
Hilda la guérisseuse	Hilda propose un petit flacon ou applique son remède à l'aventurier.	Hilda, route.
Repos sur l'île	Aventurier assis sur un banc ou un rocher dans un décor insulaire.	Île volcanique, glacée ou maritime.
Renommée de guildes	Groupe d'aventuriers reconnaît une guildes et s'incline ou salue.	Route, silhouettes de joueurs.
Fruits et provisions	Aventurier sous un arbre fruitier ou recevant des provisions.	Plaine, arbre reconnaissable.
Victoire contre une bête	Aventurier essoufflé, arme abaissée et animal qui fuit au second plan.	Forêt ou route.
Sorcière et chaudron	Sorcière devant le chaudron, fumée colorée et ingrédients autour d'elle.	Sorcière, cabane ou brume.

Les situations par décor

Les grands événements sont plus longs et proposent plusieurs choix. L'image doit montrer la situation de départ : ce que le joueur découvre avant de décider. Les conséquences peuvent changer, mais le décor et la situation initiale restent les mêmes.

Lieu	Nombre de situations	Ce que le joueur peut découvrir	Personnages et accessoires à prévoir
Plage Sentinelle	3	Plage, baignade, crustacés et tente de Gruffo au coucher du soleil.	Gruffo, tente, alambic, mer, mouettes et objets abandonnés.
Voie champêtre	2	Route simple entre ville et campagne, arbre tombé ou obstacle.	Aventurier, arbre, charrette ou outil.
Le Berceau	2	Grande plaine ouverte, champs et traces de passage.	Paysans, animaux, ressources et route lointaine.
Forêt du Vieillard	3	Forêt profonde, maison isolée, cueillette et chemins qui se perdent.	Xetrix, panier, champignons, maison et silhouettes entre les arbres.
Chemin du Dédale	3	Chemin naturel compliqué, ruines, chasseurs et pièges.	Voyageur, chasseur, animaux, rochers et embranchements.
Boug-Coton	5	Village paisible, auberge, habitants et scènes de marché local.	Aubergiste, villageois, enfants, charrettes et plats.
Vallée des Rois	3	Désert, oasis, campement et rencontres avec un vieil ermite.	Xirtex, tente, feu, eau, sable et coffre.
Croisement des Destins	2	Grand carrefour, voyageurs qui se croisent et décisions de route.	Charrettes, panneaux sans texte, aventuriers et animaux de bât.
Grande Rue	2	Ancienne route commerciale, vieux pavés et traces d'un passé plus animé.	Marchand, charrette, ruines et objet perdu.
Ville Forte	3	Ville partiellement détruite, fortifications, maisons et habitants méfiants.	Gardes, paysans, bandits, maisons en ruines.
Grand Axe	2	Route très empruntée, convois et risques d'embuscade.	Convoi, brigands, chevaux, armes et voyageurs pressés.
L'Étendue	2	Grande plaine nordique, horizon vide et ressources dispersées.	Voyageurs isolés, herbes, vent et animal lointain.
Route Marécageuse	2	Raccourci dangereux, pont délabré et chemin vers l'alchimiste.	Gruffo, femme au carrefour, eau boueuse, pont et potion.
Lac Mirage	3	Lac calme, brume, cabane, plantes et reflets trompeurs.	Pêcheur, cabane, lac miroir et présences indistinctes.
Mont Célestrum	3	Sentiers de montagne, hauteurs, ponts et légendes anciennes.	Talvar, pèlerins, rochers, vent et relief monumental.
Chemin aux Loups	2	Petit chemin dangereux au bord d'une rivière.	Animal, voyageur, eau rapide et chemin étroit.
Village Coco	4	Village-oasis, stands, animaux, habitants et étendue d'eau.	Marchands, villageois, palmiers, fruits et Xirtex selon la scène.
Rivière Vacarme	2	Courant bruyant, pont, traversée et dangers de l'eau.	Voyageur, pont, cordes, eau blanche et rochers.
La Dune	2	Sable mouvant, plage et repos dans un environnement aride.	Aventurier, eau, corde, soleil dur et relief de dune.
Route des Merveilles	3	Marché temporaire, échoppes abandonnées et spectacle de rue.	Aldéric, marchands, étals, objets, foule et charrettes.
Bois Hurlant	2	Forêt de bandits, passage clandestin, piège et menace invisible.	Bandits masqués, armes, feu de camp et traces de passage.
Claire de Ville	6	Grande ville marchande, fêtes, rues, gardes et activités de la population.	Marchands, artisans, garde, foule, carrosses et enseignes sans texte.

Lieu	Nombre de situations	Ce que le joueur peut découvrir	Personnages et accessoires à prévoir
Route Grimpante	4	Escarpements, tour, falaise, cordes et chemin difficile.	Grimpeur, archers, aventurier, rochers et tour isolée.
Rivière aux Crabes	3	Pêche, crabes, quai, concours et objets remontés des filets.	Pêcheurs, seau, ligne, crabe noir, quai et public.
Mergagnan	4	Ville paisible, plage, ateliers, rues et activités des habitants.	Vétérinaire, marchands, pêcheurs, maisons et plage.
Forêt Célestrum	4	Forêt au pied de la montagne, brouillard, animaux et chemins secrets.	Talvar, Théobald, gardes, bandits, campements et végétation dense.
Portes du château	1	Fissure dans la muraille et accès interdit à la cité royale.	Garde, muraille, ouverture, outils de fortune.
Salle de réception	1	Grande salle d'apparat, nobles et événement mondain.	Nobles, serviteurs, œuvres d'art, chandelles et architecture royale.
Maison hantée	1	Demeure impossible à situer, couloirs, cave et présence surnaturelle.	Sorcière, chauves-souris, spectre, poussière et brume.
Cour du Château	3	Passage de la garde, carrosse royal, tentative d'assassinat et justice.	Roi, princesse, garde royale, chevaliers, foule, arbalète et carrosse.
Bateau pour quitter l'île	1	Vieux bateau réparé, départ et retour du joueur sur le continent.	Marins, cordages, caisses, embruns et horizon ouvert.

Les lieux ci-dessus couvrent l'ensemble des grands événements du jeu. Plusieurs événements utilisent le même décor avec un personnage ou un accessoire différent.

Chaque rapport doit avoir une ambiance

Écran	Visuel principal	Ce qui doit être lisible
Aventure	Lieu courant du joueur : ville, route, île ou événement.	L'aventurier est quelque part, jamais dans un vide abstrait.
Voyage en cours	Route avec départ et arrivée, aventurier en mouvement.	Le trajet et la progression.
Choix de destination	Carrefour ou panneau de routes.	Plusieurs directions possibles.
Carte	Carte du continent existante, réutilisée telle quelle.	Ne pas produire une nouvelle carte.
Mini-événement	Illustration dédiée du mini-événement choisi.	Le personnage ou l'action qui interrompt le voyage.
Événement	Fond du lieu et situation de départ.	Le problème auquel le joueur doit répondre.
Altérations d'état	Aventurier affecté par une brume, un froid, une blessure ou un état visible.	La différence entre être normal, malade, confus, endormi ou blessé.
Île mystérieuse	Fond de l'île avec chemin et point de repère.	Isolement, progression et danger.
Réapparition	Aventurier à terre ou revenant dans une lumière douce.	Retour au jeu après la mort.
Soin d'altération	Comptoir de soin, fiole ou guérisseur.	Le joueur cherche à se remettre en état.
Marchand de jetons	Petit comptoir de voyage avec jetons et sacoche.	Avancer le voyage et sortir d'un état bloquant.
Combat de monstre	Monstre concerné dans son environnement.	La créature et la menace qu'elle représente.

Écrans de ville et de maison

Écrans concernés	Illustration commune	Variations à prévoir
Ville, Notaire, Logis	Rue ou place de ville avec architecture identifiable.	Façade, notaire, clés, plans de maison.
Forgeron, Forgeron royal, Ferrailleur, Enchanteur	Atelier avec brasier, établis et outils.	Forgeron au travail, Gorim parmi les pièces démontées, effets magiques.
Auberge, Ravitaillement, Boutique générale, Marchand de matériaux	Comptoir, étal ou salle d'auberge.	Repas, caisses, nourriture, marchand et clients.
Tanneur, Herboriste, Bûcheron, Vétérinaire, Bourse	Échoppe spécialisée dans la ville concernée.	Cuir et sacs, plantes, bois, animal soigné, balance et registres.
Marché royal	Étal royal dans un décor de château.	Or, gemmes, sceau et objets du roi.
Maison, Lit, Coffre, Jardin, Cuisine, Station d'amélioration, Logis	Intérieur chaleureux de l'aventurier.	Lit, coffre, plants, fourneaux, établi et pièces de stockage.

Profil, familial et guilde

Écrans concernés	Visuel principal	Objets ou personnages visibles
Profil, Classes, Informations sur les classes	Aventurier en pied ou buste, carnet et signes de classe.	Arme, posture de classe, statistiques représentées par l'équipement.
Inventaire, Équiper, Vendre, Boire une potion	Aventurier devant coffre ou table d'équipement.	Armes, armures, potions et objets présentés sans texte intégré.
Bonus journalier, Badges, Missions, Raretés	Parchemin, coffre ouvert et récompenses.	Objets, badges, cartes de mission et niveaux de rareté.
Bénédictions	Autel ou oracle dans une lumière dorée.	Oracle, runes, pièces et lumière collective.
Notifications, Services utilitaires	Aventurier avec messenger, cloche ou carnet.	Courriers, alertes, aide et objets de communication.
Familier	Aventurier assis ou debout avec son animal.	L'espèce varie grâce aux icônes et aux noms, mais la relation doit rester visible.
Expéditions	Familier devant un paysage lointain, ou déjà parti sur une route.	Carte d'île ou de biome, sac de provisions et talisman.
Nourrir, Renommer, Vendre, Transférer, Libérer	Familier et propriétaire dans une scène simple.	Nourriture, plume, refuge, porte ouverte ou geste d'adieu.
Pouvoirs des familiers	Galerie de familiers en action.	Quelques espèces emblématiques, effets de soin, défense ou attaque.
Gilde, Gestion, Créer une guilde	Salle commune avec grande bannière.	Membres, table, registre, invitation et hiérarchie.
Bonus de guilde, Refuge, Entrepôt	Domaine avec réserve et animaux.	Coffres de nourriture, familiers hébergés et récompenses.
Domaine, Boutique, Refuge du domaine, Entrepôt du domaine, Ménagerie	Ensemble fortifié du domaine de guilde.	Bâtiments, boutique, enclos, stocks et entraînement animal.

Le familial est une relation, pas seulement un animal. Dans les écrans personnels, montrer régulièrement le joueur et son compagnon ensemble : regard partagé, main posée sur la tête, nourriture donnée ou départ vers une expédition.

Arène, duel et victoire

Écran	Visuel principal	Variations
Arène	Arène sobre, deux espaces opposés et silhouettes de combattants.	Pas de foule obligatoire ; l'écran doit rester lisible et concentré sur le duel.
Recherche de combat	Deux silhouettes ou deux portraits face à face, avant le début du duel.	Classes, armes et familiers peuvent changer.
Combat en cours	Deux combattants séparés par un espace de confrontation.	Monstre, joueur, familier, action magique, attaque, défense et attente.
Résultat du combat	Victoire : adversaire à terre et lumière de récompense. Défaite : aventurier épuisé ou à terre.	Deux états clairement différents, mais dans la même arène.
Historique des combats	Parchemin ou mur de trophées, avec traces de duels.	Épées croisées, bouclier, victoire, défaite et nul.
Ligue	Arène et emblèmes de classement.	Échelons, trophée, récompense de saison.
Classements	Tableau de tournoi ou galerie de champions.	Joueurs et guildes peuvent être représentés par des silhouettes ou portraits réutilisés.

Gestes de combat à rendre lisibles

Physique

Arme, bouclier, charge, projection, coup de massue, morsure ou coup de queue.

Magique

Lumière, ombre, feu, glace, foudre, poison, bénédiction ou pétrification.

État

Personnage ralenti, endormi, gelé, confus, protégé, blessé ou en train de récupérer.

Ce qui change sans demander de nouveau portrait

Les joueurs rencontrés

Le joueur peut croiser un autre aventurier réel. Le nom, la classe, le niveau, la guilde et le familier changent, mais l'illustration peut utiliser deux silhouettes d'aventuriers, un portrait générique et quelques équipements interchangeables.

Les marchands ambulants

Plusieurs noms sont utilisés pour les marchands, mais ils partagent le même rôle : charrette, étal, caisses et objet présenté. Un homme et une femme de base suffisent pour les variantes de texte.

Les oracles nommés

L'oracle astronome peut porter des noms différents. Garder le même observateur du ciel. L'oracle de l'autel doit rester une figure distincte, plus rituelle et plus immobile.

Les familiers

Le jeu possède de nombreuses espèces. Les illustrations de menu peuvent utiliser quelques animaux représentatifs ; les autres espèces restent identifiables par leurs icônes et leurs petits portraits.

Roster de la rencontre du staff

Aiko, Asemerald, BananePlantain, DeadAngelV6, Doctor, Draft, Eagle, GabrieLre, Greninja_san, Hitori, Ines, Izuku, Kirlcare, Kyusaki, LePourfendeur, Max, Ntalcme, Nysvaa, Oscar, Pagotortoise, Pietagorh, QQtin, Ravenclaw, Royal, SuperBananeNinja, Thero1st, Voltou, aureochocob0n, nwcubeok, romain22222 et symsym sont des joueurs ou figures racontées par le jeu. Ils n'ont pas besoin d'un portrait chacun : utiliser la scène du barde/conteur et laisser le nom dans le texte.

Ce qui peut rester une icône

- ❑ Les objets, matériaux, potions, badges et niveaux de rareté.
- ❑ Les différentes espèces de familiers hors scènes importantes.
- ❑ Les ligues, le score, l'expérience, l'argent et les gemmes.
- ❑ Les états simples comme une notification ou un emplacement vide, lorsqu'un fond de catégorie existe déjà.

Les associations à préparer

Pour que les mêmes dessins puissent servir dans plusieurs écrans, voici les associations les plus importantes à prévoir dès le départ.

Personnage ou élément	Décors à prévoir	Gestes ou accessoires
Gruffo	Plage, route marécageuse, hutte.	Présenter une fiole, travailler à l'alambic, tendre du thé, chasser le joueur de la tente.
Talvar	Montagne, forêt, clairière.	Observer un familier, gronder, s'émerveiller, ouvrir sa besace.
Velanna	Route, forêt, montagne.	Nettoyer sa dague, tenir le talisman, examiner un familier, donner un conseil.
Sir Rowan	Route, pierre, espace d'entraînement.	Montrer une manœuvre, dégainer, observer la posture du joueur.
Sorcière	Cabane, forêt, maison hantée, salle de justice.	Mélanger un chaudron, tenir une fiole, subir une explosion, être escortée par des gardes.
Aldéric	Route, marché, Route des Merveilles.	Ouvrir une caisse, montrer une antiquité, incliner son chapeau.
Gaspard-Jo	Route, village, auberge.	Servir une soupe, sortir un grimoire, cuisiner dans sa roulotte.
Oracle	Autel, route brumeuse, ciel étoilé.	Tracer une rune, observer le ciel, lever les mains, accueillir une offrande.
Familiers	Maison, route, forêt, île, refuge.	Renifler, manger, dormir, combattre, suivre le joueur, partir en expédition.
Roi et princesse	Cour, château, route royale, carrosse.	Défiler, saluer, observer depuis le carrosse, récompenser l'aventurier.

La reconnaissance vient de trois choses : la silhouette, un accessoire constant et une manière de se tenir. Une nouvelle pose ne doit pas changer la personne.

Ce qu'il faut préserver dans chaque dessin

À faire

- Rendre l'action compréhensible sans lire le texte.
- Donner une silhouette forte aux personnages et monstres.
- Utiliser les accessoires comme des signes narratifs.
- Garder des espaces calmes pour la mise en page de l'application.
- Prévoir des personnages isolables sur fond transparent quand ils doivent voyager d'une scène à l'autre.
- Faire sentir la différence entre le continent, le château et les trois îles.
- Garder les expressions assez lisibles pour un affichage mobile.

À éviter

- Un personnage générique de fantasy sans accessoire ni attitude.
- Une scène tellement liée à une phrase qu'elle ne peut pas être réutilisée.
- Des visages ou objets importants placés dans les zones de recadrage.
- Des fonds uniformément sombres, même pour les événements dangereux.
- Des textes, noms, chiffres ou signes graphiques qui seraient impossibles à traduire.
- Un portrait différent pour chaque nom de joueur ou de marchand.
- Une carte du continent redessinée alors que la carte actuelle existe déjà.

Éléments à fournir avec les dessins

Pour les personnages, monstres et accessoires réutilisables, garder une version isolée en plus de la composition complète. Pour les décors, garder une version sans personnage. Pour les scènes, conserver une zone libre destinée au texte de l'application.

Les fichiers originaux en calques sont utiles pour ajuster un cadrage ou une pose plus tard, mais l'essentiel est que chaque dessin puisse être compris et réutilisé sans être modifié lourdement.

Le jeu est-il visuellement couvert ?

Cette liste permet de vérifier que chaque famille d'écran possède un décor, un personnage, une créature ou une illustration d'état. Elle ne demande pas une scène différente pour chaque écran.

- ☐ Les 19 monstres ont chacun une silhouette et une illustration propre.
- ☐ Les 44 mini-événements ont chacun une situation visuelle identifiable.
- ☐ Les grands événements du continent utilisent les 14 familles de décors décrites dans ce document.
- ☐ Gruffo, Xetrix, Xirtex, Velanna, Talvar, Sir Rowan, Mylène, Théobald, Aldéric, Gaspard-Jo, Gorim, la sorcière, les deux oracles et Hilda sont reconnaissables.
- ☐ Le roi, la princesse, la garde royale, le bailli, les bandits, les marins, les aubergistes, les marchands, les artisans et les soigneurs disposent de silhouettes réutilisables.
- ☐ Les trois îles ont chacune une identité visuelle très différente.
- ☐ Les écrans de ville et de maison ont une ambiance d'intérieur ou de quartier, même lorsqu'ils affichent surtout des informations.
- ☐ Les écrans de profil montrent l'aventurier, son équipement, son familier ou ses récompenses.
- ☐ Les écrans de guildes montrent un lieu partagé, des membres, des animaux ou des réserves.
- ☐ Les écrans de combat montrent toujours une opposition, une arène ou un résultat visible.
- ☐ Les écrans de chargement, d'erreur, d'absence de résultat, de victoire, de défaite et de mort ont une image de contexte réutilisable.
- ☐ La carte du continent existante est réutilisée, sans nouvelle illustration de carte.

Image directrice : le joueur doit toujours savoir où il est, qui il regarde et ce qui vient de se passer avant même de commencer à lire.