

Vivou présente...

La goule des routes

!/ Ce jeu ne se joue qu'en voiture !/

Nbr joueur : 1+
Durée : le temps d'un trajet
Matériel : néant
Version : 1.0 VANILLA (5/1/22)

Bonjour nouvelle recrue fée.

Comme tu le sais sûrement, le grand dragon bleu à refait surface et s'amuse à dérouter les conducteurs de tout horizon. Heureusement, nous sommes réunies afin de libérer ses prises pour finalement le libérer lui de la corruption qui le ronge.

Peut-être te demandes-tu comment faire, et je vais t'expliquer... Chacune de nous est équipée d'un arc magique et sur la route tu trouveras de quoi fabriquer des flèches. Celles-ci te permettront de détruire les prisons dans lesquelles se trouvent les proies de ce fameux dragon.

À chaque être que tu libères, tu gagnes des points d'expérience (XP).

L'arbre de compétences est constitué de trois classes : chasseur, ninja et alchimiste. à chaque classe correspond deux paliers. Une fois le deuxième palier de chaque classe atteint, donc le niveau sept, le dragon viendra à toi. Mais attention, il devient alors beaucoup plus dangereux.

Si tu arrives à avoir deux flèches au moment où tu le croises, décoche ta plus belle et félicitation, la partie sera terminée, le dragon vaincu et les âmes des conducteurs trouveront enfin leurs chemins.

FONCTIONNEMENT :

Le jeu est coopératif et se joue dans n'importe quel moyen de locomotion qui arpente les routes.

Chaque personne présente peut participer et annoncer à voix haute les panneaux utiles à la progression de la partie.

Les panneaux en sens inverse de la route comptent si ils sont vus même si ils sont désavantageux.

Si le jeu est joué à plusieurs, un panneau ne compte que si il est vu de façon évidente par au moins deux joueurs.

Il est déconseillé de jouer à ce jeu en même temps que de conduire sauf si le conducteur se sent suffisamment à l'aise pour être sûr de ne pas risquer d'accident.

FLÈCHES :

À chaque fois que vous rencontrez un panneau blanc à bord rouge avec au moins une flèche dessus, vous pouvez la prendre dans votre inventaire.

Est considéré comme flèche tout trait courbé ou non avec une pique au bout.

Votre carquois ne possède qu'une seule place en début de partie, vous ne stockez donc pas deux flèches lorsque vous en croisez une deuxième.

Il n'est pas nécessaire de prendre des notes écrites.

CIBLES :

Lorsque vous croisez un animal sur un panneau (biche, mouton, cheval, ou tout autre animal), et que vous avez une flèche sur vous, vous pouvez dégainer cette flèche et libérer votre cible.

Cela vous fait gagner un point d'expérience (XP).

NIVEAU :

Le passage du premier au deuxième niveau ne demande qu'un seul point d'XP, chaque autre passage de niveau en demandera deux. à chaque niveau, vous pouvez placer un point de compétence selon l'arbre de compétence qui suit.

ARBRE DE COMPÉTENCE :

Vous venez de libérer votre première cible, félicitation. Vous passez donc niveau 2. Vous voilà alors la possibilité de placer un point de compétence dans l'une des trois classes et améliorer le pouvoir correspondant. Vous démarrez niveau 0 pour chaque classe.

Chasseur niveau 1	augmente la capacité de votre carquois de 1 (vous pouvez alors stocker 2 flèches)
Chasseur niveau 2	augmente la capacité de votre carquois de 1 (vous pouvez alors stocker 3 flèches)
Ninja niveau 1	vous donne la possibilité de voir les panneaux BLEU ET BLANC ainsi que les panneaux ORANGE.
Ninja niveau 2	vous donne la possibilité de voir tous les panneaux dont les panneaux numériques.
Alchimiste niveau 1	vous donne la possibilité de stocker les matériaux des panneaux visibles que vous croisez. Ces matériaux sont : pierre, feu, vent, eau, bois, métal, chair. Une fois que vous en avez de trois sortes différentes, vous videz votre stock de matériaux et crafter au choix une flèche ou une biche.
Alchimiste niveau 2	vous donne la possibilité de crafter qu'avec deux matériaux. Vous offre également la possibilité de crafter un bouclier non cumulable qui protège une fois contre le souffle de feu (voir section BOSS).

GOULE :

Lorsque vous vous approchez des villes, vous aurez plus de chances de croiser des panneaux contenant des humains. Il est possible de viser les humains pour gagner des XP mais au prix de devenir "goule".

Une fois goule, les panneaux avec une flèche barrée vous feront perdre une flèche de votre inventaire.

Pour ne plus être goule, vous devez passer tout un niveau sans libérer d'humains.

Si à un moment, vous voyez en même temps plusieurs panneaux qui vous font gagner et perdre des flèches, résolvez-les dans l'ordre de votre choix.

QUÊTES :

à débloquer...

ARC SUPÉRIEUR :

à débloquer...

BOSS :

Une fois le niveau 2 atteint sur chaque classe (donc niveau 7), le grand dragon bleu se réveille et vous suit.

Dès lors, à chaque fois que vous croisez un sens interdit ou un panneau stop, le dragon vous crache un souffle de feu qui réduit votre nombre de flèche à 0.

Le pouvoir de l'alchimiste vous permet d'avoir un bouclier pour vous protéger d'un seul souffle de feu.

Vous ne pouvez pas porter plusieurs boucliers sur vous.

Mais comment vaincre ce boss ?

Pour le vaincre, vous devez apercevoir au même instant 5 chiffres identiques dans les panneaux et plaques d'immatriculation des autres véhicules.

Et si à ce moment là vous avez au moins 2 flèches dans votre carquois, vous gagnez la partie. Le monde se rappellera que les âmes des conducteurs de ce trajet ont été sauvés.

Merci.