

Le voyage des Éléments

Table des matières

Introduction

La Forêt Mystérieuse

Le dilemme des chemins

1. Emprunter le sentier large
2. Emprunter le sentier étroit

Une Rencontre Imprévue

Choix 1 : Accepter l'Offre

Choix 2 : Refuser l'Offre :

Quête du Cristal argenté

Escalader la Paroi de la Cascade :

Chercher une Grotte Cachée derrière la cascade : (ChanceNode)

Énigme du Cristal : (EnigmeNode)

Décoder les parchemins (EnigmeNode)

Retrouver la créature légendaire

Choix 1 : Chercher des signes de son passage :

Choix 2 : Observer

Choix 3 : Explorer des Lieux Sacrés où a été déjà aperçu le Phénix (ChanceNode)

Purification de la cascade (CombatNode)

Rencontre avec la Gardienne de la Forêt :

Choix 1 : L'Impressionner (ChanceNode)

Choix 2 : Gagner Sa Confiance : (ChanceNode)

La Guérison des Terres Polluées :

Choix 1 : Utiliser votre sens des éléments

Choix 2 : Trouver une Source de Pureté :

Choix 3 : Demander de l'Aide à un Guérisseur :

L'autel sacré :

Choix 1 : Utiliser Votre Pouvoir Élémentaire :

Choix 2 : Ignorer l'Autel :

La Quête du Chêne Ancien :

Oui

Non

ChenesAncien2 (ChanceNode)

Choix 1 : vous secouez l'arbre

Choix 2 : vous utilisez un objet de l'inventaire

Choix 3 : vous tentez de grimper à l'arbre

L'Esprit de la Forêt (EnigmeNode)

La Bataille Finale

Épilogue

Introduction

Vous êtes un apprenti des éléments dans un monde où la plupart des humains sont sans pouvoir. Vous pouvez contrôler l'un des quatre éléments: l'air, la terre, l'eau ou le feu. Mais vous n'êtes pas le seul. Un maître des éléments a décidé d'utiliser son pouvoir pour faire le mal. Il a incendié les villages, asservi les habitants et défié les autres maîtres des éléments. Votre but est de l'arrêter et de rétablir la paix. Êtes-vous prêt à relever le défi ?

La Forêt Mystérieuse

Le dilemme des chemins

Vous partez à l'aventure dans une forêt pleine de mystères. A l'entrée : vous vous retrouvez face à un choix difficile, d'un côté se trouve un **sentier étroit** et obscur et de l'autre un **sentier plus large** et inondé de lumière.

1. **Emprunter le sentier large** : Il vous mène à un champ de fleurs sauvages multicolores aux parfums envoûtants où vous découvrez un coffre au trésor. Malheureusement, vous ne pouvez choisir qu'un seul élément. Ce choix déterminera votre métier.
 - a. Arc
⇒ Vous êtes un Chasseur : habile dans les bois, utilise un arc avec une expertise silencieuse. Il traque sa proie avec une précision mortelle, une ombre silencieuse parmi les feuilles. Vous gagnez **2 points d'expérience** et **3 points de vie** ! L'**arc** a été ajouté à votre inventaire !
 - b. Poison
⇒ Vous êtes un Druide : Protégeant la nature avec une magie empoisonnée, le Druide utilise son savoir pour concocter des poisons redoutables, défendant la vie sauvage avec une puissance toxique. Vous gagnez **5 points de vie** ! Le **poison** a été ajouté à votre inventaire !

NextNode : Une Rencontre Imprévue

2. **Emprunter le sentier étroit** : Vous avancez prudemment à travers les arbres centenaires, sentant l'énergie de la terre sous vos pieds. Cependant, alors que vous avancez, vous êtes attaqué par un groupe de créatures de la forêt.

Il faut les combattre, les ennemis ont 15 points de vie.

Le joueur obtient **1 points d'exp pour avoir choisi sentier étroit et 3 points d'exp pour avoir gagné le combat.**

⇒ CombatNode

Les créatures ont abandonné des objets mais vous n'avez le temps que d'en prendre un seul avant que d'autres n'arrivent. Ce choix est déterminant pour la suite de votre aventure.

- a. Une arbalète
⇒ Vous êtes un arbalétrier : Maître de la précision, l'Arbalétrier excelle dans l'art de l'attaque à distance, maniant une arbalète redoutable pour éliminer ses ennemis avec une précision mortelle. Vous **gagnez 5 points d'expérience** ! L'**arbalète** a été rajouté à votre inventaire !
- b. Un marteau

⇒ Vous êtes un Guerrier : Doté d'une force brute, le Guerrier manie un marteau de guerre, brisant les rangs ennemis avec des coups puissants, incarnant la puissance indomptable sur le champ de bataille. Vous gagnez **5 points d'expérience** ! Le **marteau de guerre** a été rajouté à votre inventaire !

c. Une dague empoisonnée

⇒ Vous êtes un Traqueur : Expert en embuscades, le Traqueur manie une dague empoisonnée, s'approchant furtivement de sa cible pour infliger des blessures mortelles avant de disparaître dans l'ombre. Vous gagnez **2 points d'expérience** et **3 points de vie** ! La **dague empoisonnée** a été rajoutée à votre inventaire !";

Vous poursuivez votre chemin dans la forêt.

NextNode : Une Rencontre

Une Rencontre Imprévue

Au cours de votre exploration, vous rencontrez un personnage mystérieux vêtu de capes et de voiles qui semblent très bien maîtrisé l'élément « élément du joueur ».

Il vous propose d'améliorer la maîtrise de votre élément en effectuant 2 missions. Acceptez-vous son offre ou décidez-vous de poursuivre votre chemin dans la forêt?

Choix 1 : Accepter l'Offre

En acceptant l'offre, le joueur obtient : **+ 10 exp + "eau de guérison" (+ 5 health)**

Pour l'Élément Feu :

L'homme vous explique que le feu est lié à la purification et à la renaissance. Pour progresser dans la maîtrise du feu, vous devez accomplir 2 tâches : retrouver un cristal argenté et une créature légendaire, le Phénix

1. Quête du Cristal argenté
2. Retrouver la créature légendaire

Pour l'Élément Eau :

L'homme explique que l'eau symbolise la guérison et l'équilibre. Pour progresser dans la maîtrise de l'eau, vous avez 2 missions : retrouver un cristal argenté et purifier une cascade.

1. Quête du Cristal argenté
2. Purification

Pour l'Élément Air :

L'homme explique que l'air est lié à la connaissance et à la communication. Pour progresser dans la maîtrise de l'air, vous devez accomplir 2 tâches : retrouver un cristal argenté et purifier la nature. Vous partez à la recherche du cristal.

1. Quête du Cristal argenté
2. Retrouver la créature légendaire

Pour l'Élément Terre :

L'homme explique que la terre est liée à la résilience et à la protection. Pour progresser dans la maîtrise de la terre, vous devez accomplir 2 tâches : décoder un parchemin et purifier la nature.

1. Décoder les parchemins (EnigmeNode)
2. Purification

Choix 2 : Refuser l'Offre :

En refusant l'offre, le joueur perd 3 points d'expérience.

Vous décidez de poursuivre votre chemin sans son aide.

NextNode : Rencontre avec la Gardienne de la Forêt :

Quête du Cristal argenté

Vous devez grimper au sommet d'une cascade éclairée par la lueur de la lune pour collecter une larme de cristal argenté.

Escalader la Paroi de la Cascade :

En choisissant d'escalader la paroi, le joueur obtient **+10 exp.**

Vous décidez d'escalader directement la paroi de la cascade.

Mais comment voulez-vous procéder ?

Faire appel à vos Pouvoirs Élémentaires:

Choisissez bien.

- Si le joueur a choisi l'élément Eau au début:
Choix 1 : utilisez votre maîtrise de l'eau : vous arrivez à limiter le débit d'eau pendant un court instant. Vous permettant de grimper.
Choix 2 : Utiliser un outil : Aucun outil dans votre inventaire n'est adéquate.

Pour les autres éléments, on met les autres pouvoirs mais ces derniers ne serviront à rien :

« Ce pouvoir n'a aucune utilité dans votre situation. »

- Si Feu : lumière. La lumière vous permet de mieux percevoir les prises sûres.
- Si Air : lame d'air : Vous créez de légères crevasses dans la paroi qui forment des prises sûres pour vous agripper et grimper.

Utiliser une arme

Vous utilisez votre couteau. Vous vous accrochez aux parois rocheuses et progresser en taillant des prises.

Vous avez réussi à accéder au sommet.

NextNode : Énigme du Cristal : (EnigmeNode)

Chercher une Grotte Cachée derrière la cascade : (ChanceNode)

Vous choisissez de chercher un passage secret derrière la cascade... - Ici un passage !

Chance 1 : Combat monstre de la grotte

En gagnant le combat, le joueur obtient **+ 10 exp.**

Vous avancez prudemment dans l'obscurité mais un monstre vous barre la route. Vous devez le combattre.

⇒ CombatNode

NextNode : Énigme du Cristal : (EnigmeNode)

Chance 2 : Enigme des cristaux NextNode : Énigme du Cristal : (EnigmeNode)

Énigme du Cristal : (EnigmeNode)

Pour cet EnigmeNode, le joueur peut obtenir si il répond correctement **+ 5 exp + Potion rouge (+5 health) + "Boomerang"**

Vous avancez (et vous aboutissez à une grotte magnifique éclairée par de mystérieux cristaux lumineux.) Un piédestal attire votre attention. Vous remarquez une inscription :

« Je grandis sans vie, une lueur qui s'élance,
Pas de poumon pourtant, je danse dans l'errance,
L'eau me fait mourir, mais l'air me fait vivre,
Qui suis-je donc, ce phénomène à saisir et à délivrer ?". »

Réponses possibles : feu, flamme, fire

C'est la bonne réponse ! Quel perspicacité !

Mauvaise réponse. Réessayez. Réfléchissez bien, qu'est qui fait que ce monde est spéciale ?

NextNode : Purification de la cascade

Décoder les parchemins (EnigmeNode)

Pour cet EnigmeNode, le joueur peut obtenir si il répond correctement **+5 exp+ "Potion bleu (+2 exp + 5 health, durabilité=2)"**

(Variante pour l'élément terre de Quête du Cristal argenté ou si le joueur escalade la cascade).

L'homme vous remet un parchemin anciens et déclare :

"Quatre symboles anciens, quatre chemins à tracer,
Pour avancer, déchiffrez-les.
Eau, Terre, Air, Feu, chacun a son dessin,
Fais le bon choix pour suivre ton destin."

Réponses possibles : terre, earth

NextNode : Purification de la cascade

Retrouver la créature légendaire

Pour ce nœud, le joueur obtient + 10 exp + “plume d’oiseau” (+5 exp, +5 health, durabilité 3), Hache

Votre 2^e mission consiste à partir à la recherche d'une créature légendaire liée au feu (à l'air si le joueur a choisi l'élément air au début), le Phénix (l'Oiseau des Nuages). Comment voulez-vous le localiser.

Choix 1 : Chercher des signes de son passage :

- Grâce à votre Sens du Feu, vous repérez et suivez les signes de chaleur intense et des flammes inhabituelles. Le Phénix est là, endormi sur un nid. Ses plumes scintillent sous le soleil. Vous êtes émerveillé.
- (Si élément du joueur est air : - Grâce à votre maîtrise de l'air vous suivez les courants d'air particuliers qui indiquent la présence de l'Oiseau des Nuages. L'Oiseau des Nuages est là, endormi dans son nid. Ses plumes scintillent sous le soleil. Vous êtes émerveillé.

Choix 2 : Observer

- Observer les Phénomènes Thermiques : Vous suivez les anomalies thermiques, les distorsions de la chaleur qui signalent la présence du Phénix. Le Phénix est là, endormi dans un nid. Ses plumes scintillent sous le soleil.
- (Si élément du joueur est air : - Observer les Schémas Célestes : Vous étudiez les schémas célestes et suivez les mouvements des nuages. Vous le trouvez, il est là, endormi dans son nid. Ses plumes scintillent sous le soleil.)

Choix 3 : Explorer des Lieux Sacrés où a été déjà aperçu le Phénix (ChanceNode)

Vous entrez dans un sanctuaire situé au milieu de la forêt.

Au hasard :

- Il y réside un gardien. En engageant la conversation avec lui, vous apprenez l'emplacement actuel de la créature légendaire. Vous rendez à ce lieu. L'oiseau majestueux est là, endormi dans son nid. Ses plumes scintillent sous le soleil. Vous êtes émerveillé.
- En parcourant le sanctuaire, vous remarquez une peinture sur le mur qui illustre le domaine de la créature légendaire. C'est là que la bête de feu se manifeste le plus souvent. Vous vous aventurez dans ce lieu et découvrez le trouvez assoupi.
- En pénétrant dans le sanctuaire, vous tombez sur un autel mystérieux. En suivant les instructions gravées sur la pierre, vous accomplissez un rituel sacré qui fait apparaître le Phénix pour quelques instants. Vous êtes ébloui par la splendeur de cet animal fabuleux.

Bien joué, vous avez retrouvé le Phénix (l'Oiseau des Nuages), Il semblerait que les plumes de ce Phénix soient très puissantes. Vous en ramassez une, peut-être cela vous sera utile par la suite.

Vous avez fini les 2 missions demandées par l'homme. En récompense de votre sérieux, l'homme vous offre une **hache**.

NextNode : La Guérison des Terres Polluées :

Purification de la cascade (CombatNode)

Votre 2^e mission consiste à purifier une cascade d'eau corrompue par le Maître des Ténèbres.

⇒ CombatNode

Vous avez purifié la cascade d'eau. Vous avez fini les 2 missions demandées par l'homme. En récompense de votre sérieux, l'homme vous offre une **hache** !

NextNode : La Guérison des Terres Polluées :

Rencontre avec la Gardienne de la Forêt :

Alors que vous progressez dans la forêt, vous rencontrez la Gardienne de la Forêt, une créature puissante qui protège cet endroit.

Choix 1 : L'Impressionner (ChanceNode)

Allez-vous réussir à l'impressionner ?

Quelle pouvoir voulez-vous utiliser pour lui en mettre plein les yeux ?

Choix 1 : Utiliser pouvoir 2

Choix 2 : Improviser une danse

Choix 3 : Jongler avec vos armes

Au hasard :

- Quel talent ! Elle vous offre une lance pour récompenser votre performance ;
- Elle n'a pas été absolument convaincue mais elle vous laisse passer ;
- Vous ne l'avez pas convaincue, réessayer, peut-être cela fonctionnera la prochaine fois.

NextNode : L'autel sacré :

Choix 2 : Gagner Sa Confiance : (ChanceNode)

Vous parlez à la Gardienne avec respect et bienveillance, en montrant que vous comprenez l'importance de la protection de la forêt :

- "Merci, Gardienne, de protéger la forêt si fidèlement."
- "Je respecte votre mission de préserver la forêt, Gardienne."
- "Vous faites un travail admirable, Gardienne. «

Au hasard : - Bien joué, vous avez réussi, elle vous offre une lance ,

- Elle n'a pas été absolument convaincue mais elle vous laisse passer
- Vous ne l'avez pas convaincue, réessayer, peut-être cela fonctionnera la prochaine fois

NextNode : La Guérison des Terres Polluées :

La Guérison des Terres Polluées :

Vous continuez votre périple et vous remarquez qu'une zone de la forêt est en train de mourir à cause du Maître des Ténèbres. Il est nécessaire de purifier la terre pour restaurer l'équilibre de la forêt.

Choix 1 : Utiliser votre sens des éléments

NextNode : L'autel sacré :

Choix 2 : Trouver une Source de Pureté :

Vous avez trouvé une source cachée qui est le cœur de la forêt et vous prélevez de son eau bénie. Mais pour cela vous devez combattre le monstre du Lac.

⇒ combatNode

Vous avez purifié ces terres. Bravo !

NextNode : L'autel sacré :

Choix 3 : Demander de l'Aide à un Guérisseur :

Le joueur perd **3 points d'expérience**.

Vous demandez à un guérisseur qui vous aide à neutraliser la corruption.

NextNode : La Quête du Chêne Ancien :

L'autel sacré :

Vous vous enfoncez plus profondément dans la Forêt. Vous pouvez entendre le murmure des arbres et le chant des rivières. Bientôt, vous arrivez à un ancien autel de pierre orné de symboles mystiques et entouré d'une aura de pouvoir.

Choix 1 : Utiliser Votre Pouvoir Élémentaire :

Vous pouvez décider d'utiliser votre pouvoir élémentaire pour interagir avec l'autel.

- Si vous avez choisi l'Élément Feu : Vous invoquez une flamme sur l'autel, révélant des inscriptions anciennes. Ces inscriptions révèlent un indice sur une de vos prochaines aventures : vous remarquez un chêne aux milles feuilles d'or.
- Si vous avez choisi l'Élément Eau : Vous lancez de l'eau sur l'autel, faisant apparaître des reflets magiques qui vous dévoilent un chêne aux milles feuilles d'or aux pouvoirs mystiques.
- Si vous avez choisi l'Élément Air : Vous invoquez un tourbillon d'air autour de l'autel, faisant tourner des parchemins anciens. Ces parchemins vous révèlent des prophéties mystérieuses liées à une de vos futures quêtes : vous apercevez un chêne aux milles feuilles d'or
- Si vous avez choisi l'Élément Terre : Vous faites pousser des plantes autour de l'autel, révélant une racine ancienne qui contient des informations sur un objet magique : vous remarquez un chêne aux milles feuilles d'or.

(Ces visions font référence à La Quête du Chêne Ancien :)

NextNode : La Quête du Chêne Ancien :

Choix 2 : Ignorer l'Autel :

NextNode : L'Esprit de la Forêt

La Quête du Chêne Ancien :

Vous apprenez l'existence d'un chêne millénaire au cœur de la forêt. Voulez-vous tenter de le trouver ?

Oui

NextNode : ChenesAncien2 (ChanceNode)

Non

NextNode : L'Esprit de la Forêt

ChenesAncien2 (ChanceNode)

Vous utilisez un de vos pouvoirs pour le localiser. Vous repérez une feuille d'or au milieu des branchages. Vous pouvez retenter plusieurs fois le même choix.

Choix 1 : vous secouez l'arbre

Choix 2 : vous utilisez un objet de l'inventaire

Choix 3 : vous tentez de grimper à l'arbre

Résultat au hasard car c'est un ChanceNode : - Bien joué vous avez récupéré une feuille d'or
- Cela ne marche pas, réessayer

NextNode : L'Esprit de la Forêt

L'Esprit de la Forêt (EnigmeNode)

Le joueur remporte **10 points d'expérience** si il répond correctement et une **épée**.

Vous vous dirigez vers un endroit sacré où réside l'Esprit de la Forêt. Il vous demande de résoudre une énigme qui est le seul moyen de gagner sa confiance et de remporter une arme décisive pour le combat final.

« Je suis né de là longtemps, je grandis sans jamais vieillir, et je reviens souvent à la vie. Je cours toute la journée mais je ne sais pas marcher. Je suis toujours entouré de feuilles, mais je ne suis pas un arbre. Je murmure dans le vent, mais je n'ai pas de bouche. Qui suis-je ? »

Réponses possibles : rivière, river (en anglais) ruisseau, fleuve, cours d'eau, eau, water

L'Esprit de la Forêt vous révèle que le Maître des Ténèbres se trouve dans un lieu autrefois oublié, mais désormais imprégné de pouvoir maléfique.

Guidé par cette nouvelle information, vous vous dirigez vers le repaire du Maître des Ténèbres, déterminé à mettre un terme à ses sombres desseins et à sauver le monde de sa menace imminente.

NextNode : La Bataille Finale

La Bataille Finale

Il est temps d'affronter le Maître des Ténèbres. Une bataille épique s'annonce. Réussirez-vous à sauver le monde ?

⇒ CombatNode

Vous avez remporté ce combat, sauvant ainsi le monde de la menace imminente et restaurant l'équilibre.

NextNode : Épilogue

Épilogue

Le Maître des Ténèbres vaincu, le monde retrouve peu à peu son équilibre. Les éléments reprennent leur harmonie et la nature guérit des blessures infligées par les sombres desseins.

Vous devenez une légende, honoré pour avoir sauvé le monde des ténèbres. Les peuples reconnaissants chantent vos exploits et se souviendront longtemps de votre courage.

Vous laissez derrière vous un monde rétabli. Vous restez le gardien de l'équilibre, prêt à guider ce monde vers un avenir lumineux.

Merci d'avoir entrepris ce voyage épique à travers les éléments. Que votre aventure continue à illuminer chaque chemin que vous empruntez.
