Réunion #1 ( 23/05/2020)

Champions :

-Roche : Sofiane

-Plante : Lorenzo

-Ténèbres : Damso

-Psy : Lomepal

-Electrique : Vald

-Acier : SCH

-Eau : Orelsan

Conseil 4 :

- Jul

- Ninho

- PNL

- Booba

Résume de l’histoire :

Scène intro : Hero devant la tv, il voit le patron de Diamonds record annoncer une signature d’un jeune talent prometteur.

Après une "intro" du professeur chen sur youtube, le héros se retrouve chez lui. Dès qu'il sort de chez lui, le professeur l'interpelle : Le labo a été attaqué (par le label mais on ne le sait pas encore) et tous les pokémons ont été volés, à l'exception de deux oeufs de pokemon inconnu. Un des oeufs éclot et le pokemon s'enfuit. Le professeur et le héros courent à sa poursuite, s'ensuit un tutoriel sur la capture des pokemons, ainsi qu'un speech du professeur sur le pokedex etc etc...) Le professeur demande au héros d'aller chercher le rival, mais une fois arrivé chez lui sa mère explique qu'il est déja parti en courant (en entendant le bruit de l'attaque). Elle lui donne un colis à lui confier (la carte). Le héros retrouve le rival, le raccompagne au labo, et il récupère son pokémon (kaskodio). Dès qu'ils sortent, le rival provoque le héros en duel. Une fois le duel fini le héros se rapelle de lui donner la carte et comme elle est en double le héros nous en donne une. Le héros se met en route vers la forêt. Une fois dans la fôret on passe devant la cabane de lorenzo et rico (inaccessible) le héros traverse la forêt. Un PNJ nous explique le fonctionnement des traphouse. En sortant de la forêt Stavo nous bloque l'accès vers la 2e route. On va donc vers la première ville et vers la première arène. Ils sont en plein tournage d'un rentre dans le cercle mais fianso accepte le défi. Les autres rappeurs (heuss, dinos, sadek) vont nous défier avant de pouvoir combattre Sofiane.) Une fois que Fianso est battu, quand on récupère notre badge le héros est alerté par un grand bruit et il sort avec Fianso du batiment. Le bruit est causé par le 2e rival du héros avec un complice à lui, en train de commettre un braquage. Un combat s'engage en 2v2. Le complice s'enfuit directement, tandis que le rival menace le héros puis s'enfuit. le héros sort de la ville, combat stavo et emprunte le chemin vers la 2e ville.

L'arène de Damso est ouverte seulement de 21h à 6h du matin. Kalash, Krisy et Kobo sont la pour jauger le niveau du héros et vérifier qu'il est assez fort pour combattre damso. Il explique au héros qu'il fait des rêves bizarres et qu'il ne dort plus la nuit... il suggère au héros d'aller vers le sud vers la 3e arène qui est gérée par une connaissance. En sortant de l'arène le héros est interpellé par son ami qui lui donne rendez vous à la sortie de la ville pour un combat. Une fois le rival battu, ce dernier nous offre un cadeau : il a gagné 2 vélos et nous en offre un. Une fois le vélo récupéré on peut partir prendre la pente en vélo ! Plus tard, sur la route vers la 3e arène le héros rencontre des membres du label qui tentent de lui voler ses pokemons et son argent. Après les avoir battu ils déclarent avoir besoin de recruter des dresseurs de haut niveau puis s'enfuient. le dresseur arrive à la 3e ville. Quand on arrive à l'arène d'Orelsan il n'est pas la car il est parti au bar de la plage avec Gringe. Une fois qu'on va le chercher il accepte de venir à l'arène (même si ça le fait chier) et on affronte Oxmo, Kery James, puis Gringe le temps qu'il finisse son verre et se rende a l'arène. Une fois qu'on a battu Orelsan, il nous donne la capacité surf et nous conseille d'aller sur l'ile. Une cinématique s'enclenche : le rappeur qu'on avait affronté avec sofiane signe pour le label... une fois la mer traversée jusque l'ile on arrive à un petit village qui nous parle du champion, qui vient du continent, qui vit avec quelques amis à lui au sud de l'ile, inhabitée à cause des bulbizarres sauvages. Après la traversée de l'ile vers le sud on arrive vers une usine, ou l'on est accueilli par zerma, qui ne veut pas nous laisser passer car on abimerait les machines. Lorenzo arrive alors avec Rico, pour nous faire rentrer tout de même.

(puisque l'usine sert officiellement d'arène) Lorenzo explique ensuite qu'ils sont en cavale et qu'ils sont poursuivis par des aliens (suite à l'arrivée de oliver tree) Le temps que lorenzo en fume un long on affronte zerma, oliver tree puis rico. Une fois que Lorenzo est vaincu il nous confie le badge vol et nous donne rendez vous dans la cabane à côté de la forêt (car il doit y récupérer la weed des aliens) Ces évènements se déroulent à partir de la 2e ville, le joueur pourra revenir dans une ville plus à l'ouest mais devra à un moment ou un autre passer par la ville de Damso pour continuer l'histoire Le héros prend le chemin vers l'est, mais à la sortie de la ville il croise son ami entouré de plusieurs membres du label. Le héros intervient et on comprend que le label voulait forcer le rival à les rejoindre. Un combat 2v2 se lance en alliance avec le rival, en du label avec 2 "larbins" du label. Une fois le combat fini le 2nd rival (qui a entre temps signé au label) fait son apparition. Le héros comprend qu'il a signé dans ce label et provoque le rival. Ce dernier dit qu'il n'a pas le temps de l'affronter mais qu'il aura bientot de ses nouvelles. Il ordonne aux membres du label de se replier et ils partent. Une fois arrivé à la 5e ville, un PNJ nous explique que SCH, le champion d'arène, est invaincu depuis plus d'un an, et lorsqu'on arrive devant l'arène, l'ami du héros sort en disant qu'il manque d'entrainement. L'arène est un labyrinthe/une énigme (à voir) et le dresseur doit y affronter Hamza, Lacrim et PLK. SCH est seul dans une bibliothèque. Une fois vaincu, il nous prévient du danger que représente le boss du label, un homme qui ne ressent aucune pitié. Une fois SCH vaincu, le héros peut reprendre sa route vers le sud, mais sur le chemin, un homme semble attendre le héros

(c'est en fait le patron du label) il se présente et le héros comprend qu'il est menacé. Des hommes de main du label l'entourent, quand un homme capuché passe (il s'agit en fait de nekfeu). Le patron du label le reconnait et demande à ses hommes de se replier. Il menace le héros et part. Le héros reprend son chemin, mais il est interpellé : c'est son ami, qui vient de vaincre SCH, qui lui demande un duel. Une fois le rival vaincu à nouveau, le héros reprend son chemin pour de bon. Sur la route, alors qu'il traverse une ville abandonnée, le héros surprend des larbins du label qui tiennent des propos supects. Le héros décide de les suivre dans l'enceinte du batiment principal du village : un hangar (en ruines. Après avoir combattu plusieurs larbins le héros affronte pour de bon son 2e rival. Une fois ce dernier battu, il reçoit un appel du patron du label, furieux. Le héros reprend sa route, jusqu'à la ville de Kaaris. C'est une ville portuaire industrielle. L'arène se trouve au port de la ville. On y combat d'abord Bosh, Kalash Criminel, puis Alkpote, avant d'affronter le champion : Kaaris. Kaaris encourage le héros à battre le 7e champion puis le conseil (surtout booba). Le héros se remet en route et arrive rapidement à la ville de Vald. Ce dernier est parti en urgence à la centrale electrique afin de combattre le label, qui souhaite se servir de leur antenne afin de diffuser massivement leur musique. Une fois arrivé sur place, le héros se retrouve dans un laboratoire assez labyrinthique. Une fois arrivé au sommet de la tour, dans la salle de contrôle, il fait équipe avec Vald face au patron du label et au rival 2. Une fois la victoire acquise, le patron du label, furieux, vire une bonne fois pour toute le rival, à cause de son incapacité à battre le héros. Vald, quand à lui, nous donne rendez vous dans son arène. Une fois arrivé dans cette dernière, le héros combat tour à tour

Sprites des dresseurs :

Une image contenant jouet, poupée

Description générée automatiquementRival :

Une image contenant dessin

Description générée automatiquementLorenzo :

Rico :

Une image contenant objet

Description générée automatiquement