[Contexte](#_zdhkigzhdu64)

[Introduction](#_j3y39spaalfy)

[ACTE I : PROLOGUE](#_f37ykpfks61n)

[Chapitre 1. Chargé de mission](#_2cwls8ot4hyb)

[Chapitre 2. Cache-cache](#_wi6fo7fm8vzd)

[Chapitre 3. Surprise party](#_oe1i2x6h6aj)

[Chapitre 4. Une équipe de choc](#_78xo2ktjf5ti)

[ACTE II : WILD WILD WEST](#_7e32smcoxmss)

[Chapitre 1. Le séducteur du désert](#_y83sgtio0ujp)

[Chapitre 2. La montagne ça vous gagne !](#_j7llqchjd6if)

[Chapitre 3. Back in time](#_8t1ezfjxi1ux)

[ACTE III : LES SINGES EN FOLIE !](#_1kyc17xmq181)

[Chapitre 1. S.O.S. ouistiti !](#_i7owkv510wwi)

[Chapitre 2. Un singe pas très poilu](#_kjjtbt3rgle)

[Chapitre 3. Les 2 font la paire](#_vzr8fks6495e)

[ACTE IV : LA PLANETE DES SINGES](#_9ldk8fx7rmtk)

[Chapitre 1. Space Invaders](#_a2z28x4wib6)

[Chapitre 2. Retour vers le futur](#_e11c8w11dg8v)

[Chapitre 3. Tu veux un prince ?](#_pfxt9xlk7mp4)

[ACTE V : NAMEK](#_ymhzjqlel7b1)

[Chapitre 1. L’empereur pas si manchot //ou// L’Imperator](#_4jcphoui2m7h)

[ACTE VI : LES HERITIERS DE DAVID COPPERFIELD](#_53g38jytfbmh)

[Chapitre 1. Un chat dans la gorge](#_fsst40sbehf1)

[Chapitre 2. Baba au rhum](#_wzcjcmrtiepc)

[Chapitre 3. Juste une petite mise aux poings](#_mkqqlquxaljp)

[ACTE VII : HAVE A BREAK](#_8uuv0n9nls0i)

[Chapitre 1. A mi me gusta la gasolina](#_odvhmq864qzp)

[Chapitre 2. En roux-te pour Ginger Town ! //ou// C’est reparti roux-parti pour Ginger Town !](#_42db8hyg63mo)

[ACTE VIII : PARFAITEMENT PARFAIT](#_gxryrvxcjnfi)

[Chapitre 1. I, Robot](#_3tkqt259ulmp)

[Chapitre 2. Ghosts in the shells](#_xlia61ngmwm4)

[Chapitre 3. Les irlandais ont disparus !](#_piyxw5ivzohz)

[Chapitre 4. Sea, fight & sun](#_efzpu9r02cnb)

[Chapitre 5. Pas si parfait que ça](#_bo9wgndimanl)

[ACTE IX : DEMONREALM](#_we3a14ek3lv4)

[Chapitre 1.](#_7z1m20h289pb)

[ACTE IXbis : SURDOSE DE TESTOSTERONE](#_xh50n759vtsc)

[Chapitre 1. Budokai Tenkaichi](#_4mjom716i3fa)

[Chapitre 2. Energie renouvelable](#_jfdyyqima3hx)

[ACTE X : LA VIE EN ROSE](#_5a5gbtj27jt9)

[Chapitre 1. A-dabra-ca-babidi](#_tmlnlemp8ufa)

[Chapitre 2. L’effet miroir](#_i8d8yujankvm)

[Chapitre 3. Le bodybuilder en chewing-gum](#_5yftlr3tdobf)

[Chapitre 4. Sale gosse](#_ye8j665g03vr)

[Chapitre 5. Protection angélique](#_82qzaiaocgt)

[ACTE XI : ÇA PART EN AFTER (LIFE)](#_894xfb8gj7q7)

[Chapitre 1. Chez Enma (Stone) // ou // Chez tonton Enma](#_j82nkcg5158d)

[Chapitre 2. On cherche Vanessa](#_r0ze4kedato2)

[Chapitre 3. Highway to Hell // ou // Die Hard – Une journée en enfer](#_hfjgiw1mslat)

[Chapitre 4. Snake 3310](#_1u46d7jq355m)

[ACTE XII : LES BOULES NOIRES](#_3vpdqehtdijx)

[Chapitre 1. Symbiote](#_6jc0nkeofc4q)

[Chapitre 2. Cyborg 2.0](#_ado9xanu80hv)

[Chapitre 3. Dresseur de dragon](#_2j3c3s1i3esy)

[ACTE XIII : SATAN, UN DEMON BIDON](#_9q09cywotva2)

[Chapitre 1. Welcome to the East Coast !](#_8wqpjsj0xubv)

[Chapitre 2. Satan l’embrouille](#_jhqj7tbafrw5)

[ACTE XIV : IF YOU EVER COME BACK, WE’LL KILL YOU](#_4qcku7du9a8a)

[Chapitre 1. Apocalypse Now](#_s2otw9yb7uma)

[Chapitre 2. Rose is the new Black](#_tiv1q22acbsd)

[Chapitre 3. FUUUUU – SION !](#_gflg0h11gjv6)

[ACTE XV : LE TOURNOI DU POUVOIR](#_two2k3ew2zuw)

[Chapitre 1. Au bal masqué ohé ohé !](#_jh5ize2dgfdb)

[Chapitre 2. Les jeux de la fin](#_z4bz3qqp7cu8)

[Chapitre 3. L’embrasement](#_1apqjr4r9ekw)

[Chapitre 4. La révolte](#_645wr9eqpfwg)

[ACTE XVI : VENGEURS, RASSEMBLEMENT !](#_5102tomlsccl)

[Chapitre 1. Le soulèvement](#_vgttwfcoqk7t)

[ACTE XVII : ILS VECURENT HEUREUX ET ONT TOUT FLINGUE POUR RECOMMENCER](#_gbj8dsfn9au4)

[Chapitre 1. Tonton Beerus est fier de nous ! //ou// chat perché](#_3b90yfyow3o5)

[Chapitre 2. #C’estMoiLePlusFort](#_i3t537bzcpcm)

[Chapitre 3. On repart comme en 40 ?](#_aqumi1wc56bp)

# Contexte

Les univers sont menacés par un déséquilibre croissant. Des incursions (failles spatio-temporelles) ne cessent d'apparaître, la réalité des univers est en péril et Zeno décide donc d’oeuvrer pour restaurer l’équilibre et la stabilité de toute l’existence. Pour cela, il va procéder, avec le soutien des anges, à la destruction de 8 univers sur les 12 existant. Mais convaincu par Goku de faire s'affronter les meilleurs combattants des univers, il prend la décision d'organiser un TOP et de sauver l'univers gagnant.

# Introduction

La caméra arrive en plein TOP, le combat fait rage, les meilleurs combattants de tous les univers s’affrontent pour sauver leur vie et d'un coup, Goku et ses amis de l'univers 7 disparaissent. Une scène montre le néant qui a pris sa place. La KT intervient face au joueur pour expliquer que le temps a été altéré et que dans cette version l’univers 7 n’a pas pu se présenter au TOP et a donc été disqualifié d’office le menant à sa destruction immédiate.

A cause du déséquilibre des univers et de l’apparition de nombreuses failles dans les différentes dimensions et temporalités, la KT ne peut cibler l'origine de la disparition de l'U7. Elle décide d’envoyer plusieurs TP pour tenter de résoudre un maximum d'altérations.

# ACTE I : PROLOGUE

## Chapitre 1. Chargé de mission

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Palais de la déesse du Temps |
| Acteurs : | La Déesse du Temps  Le héros / Time Patroller |
| Histoire : | Notre héros est dans sa chambre dans le palais de la Kaioshin du Temps (KT). Il reçoit une convocation urgente de la KT.    Notre héros sort de sa chambre pour rejoindre la salle de réception du palais de la KT où se trouvent l’ensemble des TP.  La KT explique qu’elle a perçu de nombreuses interférences dans la continuité spatio-temporelle et qu’elle a décidé d’envoyer les TP pour en résoudre un maximum.  Chaque TP reçoit un ordre de mission (lettre). Notre héro doit se rendre sur Terre aux coordonnées indiquées : il s’agit de l’île d'entraînement sur Terre.    Notre héros ressort donc du palais et se dirige vers sa chambre pour faire ses valises. Il prendra quelques objets dans des coffres (quelques potions HP/MP). Une fois ses valises prêtes, il se dirigera vers le hangar des vaisseaux pour rejoindre la Terre.    Le premier chapitre prend fin lorsqu’il décolle. |
| Objectifs : | Rejoindre la navette spatio-temporelle et partir pour la Terre. |
| Objectifs secondaires : | Apprendre à :   * se déplacer à travers différentes zones. * communiquer avec les personnages. * trouver certains objets dans des coffres/pots/et autres réceptacles. |

## Chapitre 2. Cache-cache

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – Présent – Ile d'entraînement |
| Acteurs : | Mira  Towa  Gohan |
| Histoire : | Notre Time Patroller arrive avec son vaisseau sur l’Ile d’entrainement.    Il va donc commencer les recherches en se promenant dans plusieurs zones (sans combat) pour trouver les fautifs.    *NOTE: les textes de M&T doivent (jusqu’à la révélation) être empreints de doubles-sens pour que le quiproquo entre le TP et M&T dure dans l’histoire.*    Le TP tombe sur M&T en train de discuter. La KT averti le TP sur ces êtres du DemonRealm et qu’il faut s’en méfier. Il va alors tenter de les espionner : au bout de quelques temps, M&T nous remarquent. Ils lui mettent une rouste et détruisent son vaisseau avant de s’enfuir.    Gohan présent sur l’île pour s’entraîner, et ayant senti leur présence, arrive pour porter secours à notre TP et le ramène chez T. Géniale.    Le deuxième chapitre prend fin lorsque Gohan emmène notre héros chez T. Géniale. |
| Objectifs : | Récupérer des informations sur les failles et sur M&T. |
| Objectifs secondaires : | Fermer des failles mineures. |

## Chapitre 3. Surprise party

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – Présent – Kame House |
| Acteurs : | Gohan  T. Géniale  Krilin |
| Histoire : | En se réveillant de la fessée qu’il vient de prendre, notre TP se dans un lit.  Il est entouré de Gohan, Krilin et T. Géniale.    Il se remémore les derniers évènements. Après une intense réflexion et vu la gravité des propos, il s’interdit de communiquer ces informations à de simples mortels, il doit d’abord en référer à la KT.    Discussion entre KT et TP.  Au cours de cette discussion, la KT et le TP se rendent compte que le TOP a déjà été lancé et que l’U7 n’est pas au courant. L’évènement fondateur de la disparition de l’U7 est donc déjà passé. La KT ne peut pas nous renvoyer plus loin dans le passé, elle nous demande de former l’équipe qui ira défendre l’U7 au TOP. Elle décide d’organiser    Notre héros revient alors voir Gohan et lui dit qu’il va tout lui raconter et que la survie de l’univers en dépend. Gohan répond tout de suite qu’il serait impératif d’appeler son père.  Celui-ci est sur la planète de Beerus en train de s'entraîner avec Vegeta et Whis pendant que le Dieu de la Destruction pionce tranquillement dans son panier à chat.  Gohan communique avec Goku (s’ils ne peuvent pas directement, par l’intermédiaire du Kaio Nord ?) en lui demandant de revenir rapidement sur Terre.    Le troisième chapitre prend fin lorsque la conversation entre Gohan et Goku se termine. |
| Objectifs : | Communiquer les informations à la KT. |
| Objectifs secondaires : | Explication des incursions/failles. |

## Chapitre 4. Une équipe de choc

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – Présent – Kame House |
| Acteurs : | Gohan  T. Géniale  Vegeta  Goku  Whis  Beerus |
| Histoire : | Notre héros annonce aux dieux et aux combattants la terrible nouvelle du TOP pour la survie de l’univers. Il explique en parallèle que M&T ont perturbé le cours du temps pour les empêcher d’y participer.    La KT l’ayant chargé de rassembler une équipe de guerriers pour le TOP, il demande à tous de bien vouloir se joindre à lui.    Goku et Vegeta annoncent leur choix de partir s'entraîner chez Beerus, et reviendront un peu avant le TOP. Ils repartent tous les 4 chez notre ami le chat.    Notre TP se retrouve donc avec Gohan et T. Géniale à Kame House.  C’est à ce moment que Gohan réalise un didacticiel de capture pour notre TP face à un T. Géniale « sauvage ». Il contrôlera temporairement Gohan.    Une fois capturé de façon guidée, Gohan propose au TP un duel au cours duquel il doit capturer (sans aide, il aura 5 capsules de la part de Gohan avant le début du combat). Si le TP n’a plus de capsule ou est mis KO, le combat s’arrête, revient à la carte et Gohan dit « fait un effort ce n’est pas compliqué ! Aller, on recommence ! »    Une fois que Gohan et T. Géniale sont dans l’équipe, notre troupe décide de partir pour la Capitale de l’Ouest où se trouve pas mal de monde.    Le quatrième chapitre et l’ACTE I prennent fin après le départ de l'île. |
| Objectifs : | Annoncer le TOP.  Enrôler T. Géniale et Gohan. |
| Objectifs secondaires : | Apprendre le système de combat et de capture. |

FIN DE L’ACTE I : PROLOGUE

# ACTE II : WILD WILD WEST

## Chapitre 1. Le séducteur du désert

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Région de Yamcha  Flan est de la montagne (plaine + basse montagne)    L’accès vers le nord et l’ouest est bloqué soit physiquement soit par des niveaux trop élevés.  Le héros peut avancer un peu en montagne mais se retrouve vite bloqué (éboulement temporaire ?) |
| Acteurs : | Yamcha |
| Histoire : | Ne pouvant avancer jusqu’en Haute montagne, notre TP décide de se rendre chez Yamcha.    Parti s'entraîner dans la plaine, la maison de Yamcha est vide (mais remplie de coffres).  Il faut donc partir chercher Yamcha dans le coin.    Une fois trouvé, on rentre automatiquement chez lui pour discuter et lui annoncer les nouvelles. Il décide alors de s'entraîner pour être prêt le jour du tournoi. Il nous conseille d’aller prévenir Ten Shin Han et Chaozu qui sont dans la montagne.  Il décide de monter lui-même une équipe pour nous challenger.  Cette discussion débloque l’accès à la Haute montagne.    Le premier chapitre prend fin lorsque l’on quitte la plaine de Yamcha pour entrer en Basse montagne. |
| Objectifs : | Avertir Yamcha.  Débloquer le passage vers la montagne. |
| Objectifs secondaires : |  |

## Chapitre 2. La montagne ça vous gagne !

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Toute la montagne |
| Acteurs : | Ten Shin Han  Chaozu |
| Histoire : | Après avoir erré dans les montagnes, on se retrouve avec Chaozu qui nous apprend que Ten est en train de méditer en Haute montagne.    Après un petit labyrinthe simple, on peut combattre Ten Shin Han (mini boss, non capturable) dans la zone la plus haute de la montagne.  On l’avertit du TOP. Il décide de former une équipe pour nous défier dans le futur.    On continue ensuite à traverser pour ressortir par les zones Ouest de la montagne pour arriver dans la Plaine de la Capitale de l’Ouest.    Le deuxième chapitre prend fin à la sortie de la montagne basse côté ouest. |
| Objectifs : | Trouver Chaozu et Tien Shin Han.  Traverser la montagne. |
| Objectifs secondaires : | Capturer Chaozu  Capturer Tien Shin Han |

## Chapitre 3. Back in time

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Capitale de l’Ouest    Les accès vers l’ouest (zone Buu, karin et baba) sont disponibles mais on ne peut pas entrer ni dans la tour, ni dans le palais. Et le niveau des adversaires doit correspondre à notre retour de l’acte IV) |
| Acteurs : | Bulma  Goku/Vegeta  Whis/Beerus |
| Histoire : | En arrivant à la Capitale de l’Ouest, les 4 fantastiques (A.K.A. Beerus/Whis/Goku/Vegeta) nous retrouvent pour nous défier dans un test et voir si notre TP est digne d’être à la tête du groupe.    Une fois le combat réglé on va tous chez Bulma pour faire un premier bilan.  On arrive donc chez Bulma à la Capsule Corp. et on lui explique le topo.  Elle propose de remettre en état la machine à voyager dans le temps de Cell pour aller chercher Trunks du futur.  Whis et Beerus tirent un peu la tronche car modifier le temps n’est pas trop toléré, mais si un envoyé de la Déesse du Temps le valide alors OK.    Pour pouvoir laisser du temps à Bulma pour réparer la machine, trouver un évènement à accomplir (rechercher du carburant, rechercher des pièces spéciales, aller discuter avec X…)    Une fois l'événement accompli, Bulma annonce que la machine de Cell est prête mais configurée uniquement pour l’époque des Saiyans. pour le moment fonctionnelle mais qu’elle est incapable pour le moment de la programmer correctement pour aller dans le futur. Elle nous demande de lui laisser plus de temps pour étudier les déplacements spatio-temporels.    Toutefois, si notre héros souhaite essayer de trouver des gens dans une époque qu’elle ne contrôle pas, libre à lui d’essayer.  Quand le TP est prêt, il parle avec Bulma et il peut ainsi utiliser la TM.    Le troisième chapitre prend fin lorsque la TM disparaît dans l’espace-temps. |
| Objectifs : | Battre les 4F.  Accéder au premier voyage dans le temps. |
| Objectifs secondaires : | Aller voir Krilin |

FIN DE L’ACTE II : WILD WILD WEST

# ACTE III : LES SINGES EN FOLIE !

Intro : Gohan connaissant l’histoire, il se rend compte que ce qui se passe n’est pas cohérent avec le déroulé théorique. Il faut donc remettre en ordre l’histoire.

Déroulé :

* Corriger les modifications dans l’histoire.
* Quêtes secondaires.
* Fermeture de failles temporelles.
* Rencontres avec M&T.

Avec les correctifs apportés à la TimeLine, M&T sont attirés par les failles. Ils vont nous soupçonner d’être les responsables des incursions.

Conclusion : Une fois les événements restaurés :

* 1. Soit notre TP va vouloir revenir dans son époque.
* 2. Soit altération temporelle qui justifie qu’on parte à la recherche de freezer
* Puis combat avec M&T. A la fin du combat, Mira et Towa en ont marre et décident de nous expulser dans une autre époque et un autres lieu.

L’ACTE III prend fin quand M&T nous expédient dans une autre époque.

## Chapitre 1. S.O.S. ouistiti !

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Epoque des Saiyans – Capitale de l’Ouest  Epoque des Saiyans – Route Ouest-Centre  Epoque des Saiyans – Route Centre-Plaine désertique  Epoque des Saiyans – Plaine désertique |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | (Le vaisseau nous a téléporté dans la zone suivante : époque Saiyans – Capitale de l’Ouest ( ?)  Notre TP cherche la trace des Saiyans, il se dirige donc vers la zone Plaine désertique.  Une capsule de voyage a déjà atterri. Il faut donc partir à la recherche de son occupant.) |
| Objectifs : | Rejoindre la zone d’atterrissage des Saiyans (Plaine désertique) |
| Objectifs secondaires : |  |

## Chapitre 2. Un singe pas très poilu

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – époque des Saiyans – Plaine désertique  Terre – époque des Saiyans – Route Plaine désertique/Est  Terre – époque des Saiyans – Route Est/Résidence Goku  Terre – époque des Saiyans – Résidence de Goku |
| Acteurs : | Goku  Piccolo  Radditz  NPC : Gohan petit, Chichi |
| Histoire : | Malgré un combat acharné, Radditz capture petit Gohan.  Etc. histoire de DBZ arc Saiyans. |
| Objectifs : | Rejoindre la zone d’atterrissage des Saiyans (Plaine désertique) |
| Objectifs secondaires : |  |

## Chapitre 3. Les 2 font la paire

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : | Nappa  Vegeta  Gohan petit  Piccolo |
| Histoire : | Affronter les Saiyans |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 4.

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – passé époque Saiyans  Namek – passé époque Saiyans |
| Acteurs : | Grand Gourou  Krilin  Nail  Piccolo  NPC : Gohan petit, Bulma, Freezer |
| Histoire : | Voyage vers Namek.    Après avoir un peu marché, Mira et Towa débarquent. Pour nous empêcher de revenir à notre époque ils altèrent cet espace-temps. Pas de combat    Notre TP va devoir réaliser quelques quêtes pour tenter de restaurer le cours de l’histoire.  Trouver Gohan et Krilin  Trouver les Dragon Balls  Parler au Grand Gourou.    Une fois les évènements accomplis, notre TP va se mettre à la recherche de Freezer.  Il va retomber sur Mira et Towa, cette fois, c’est pour un combat. A la fin du combat, Mira et Towa en ont marre et décident de nous expulser dans une autre époque et un autres lieu.    Le quatrième chapitre et l’ACTE III prennent fin quand M&T nous expédient dans une autre époque. |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

FIN DE L’ACTE III : LES SINGES EN FOLIE !

# ACTE IV : LA PLANETE DES SINGES

Intro : après le combat contre M&T on se retrouve sur une planète et une temporalité qui nous sont inconnues.

Déroulé :

* Identifier lieux & époque (fouiller carte)
* Prendre contact avec le roi
* Trouver des informations sur les voyages dans le temps (avec échange de bons procédés)
* Repartir dans la temporalité des Saiyans sur Terre

Conclusion : Une fois les services rendus à la population de la planète, ils nous offrent une aide inutile. La KT nous retrouve pour X raison et nous renvoit dans la temporalité précédente.

L’ACTE IV prend fin quand la KT nous renvoit dans la bonne temporalité.

## Chapitre 1. Space Invaders

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – époque des Saiyans – Capitale de l’Ouest  Vegeta – passé époque roi Vegeta – plaines  Vegeta – passé époque roi Vegeta – ville Saiyan  Vegeta – passé époque roi Vegeta – Capitale XXX |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | On se promène un peu (quelques combats) avant de se faire encercler par des combattants.  (Mira et Towa nous ont envoyé sur une planète inconnue pour le moment.    Notre TP et ses combattants sont projetés dans un passé lointain sur Vegeta – passé époque roi Vegeta – plaines.    Ils devront se rapprocher de la ville la plus proche pour trouver des habitants et savoir où ils ont été projetés.    Pour sortir des plaines il faudra se promener dans un petit labyrinthe simple mais suffisamment long pour avoir quelques combats à réaliser.    Le premier chapitre prend fin quand le héros arrive aux portes de la ville) |
| Objectifs : | Identifier le lieu et l’époque.  Trouver des Habitants sur la planète. |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 2. Retour vers le futur

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Vegeta – passé époque roi Vegeta – Capitale XXX  Vegeta – passé époque roi Vegeta – Palais du Roi |
| Acteurs : | Bardock |
| Histoire : | Une fois dans la ville, notre héros devra fouiller les maisons et poser des questions à plein de gens. Au bout d’un moment, il rencontre Bardock qui les amène au palais du Roi.    Pour rentrer dans le palais il faudra au moins avoir une forme de SS/SS2 (selon le plus cohérent dans l’avancement) histoire de vraiment impressionner la garde royale qui ira alerter le roi.    Ils reviendront pour nous ordonner d’entrer et d’aller rencontrer le roi.    Le deuxième chapitre prend fin quand les gardes nous ordonnent de rentrer dans le palais. |
| Objectifs : | Entrer dans le palais |
| Objectifs secondaires : |  |

## Chapitre 3. Tu veux un prince ?

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Vegeta – passé époque roi Vegeta – Capitale XXX  Vegeta – passé époque roi Vegeta – Palais du Roi  Vegeta – passé époque roi Vegeta – Plaine et autres localisations  Terre – présent – Capitale de l’Ouest |
| Acteurs : | Roi Vegeta  Prince Vegeta  Bardock  KT |
| Histoire : | Notre équipe arrive devant le roi. Celui-ci plutôt dubitatif, demande à voir cette fameuse transformation. Il tombe sur le cul, et veut absolument apprendre à maitriser cette forme.  Il mentionne des « sages » dans la discussion.  Du coup, notre TP propose un marché, ils leur enseignent cette forme du Super Saiyan et en échange, les sages les aident à trouver une solution pour retrouver leur Timeline.    Le roi accepte et convoque ses meilleurs « sages » ayant des connaissances sur les voyages et les mythes spatio-temporels. Cela prenant un peu de temps, il propose à notre équipe de tout de suite lui enseigner.    Le roi n’y arrive pas, et le TP lui explique que parfois il faut s’entrainer pendant plusieurs semaines pour obtenir ce stade supérieur. Le roi décide alors que son fils doit absolument connaitre cette forme avant qu’ils ne repartent.  Il ordonne au héros d’emmener le prince Vegeta dans une grotte/cave/autre lieu pour s’entrainer et atteindre cette forme. Il nous demande également de ramener un stock de pierre spéciale se trouvant dans ce lieu pour X raison.    Notre équipe part donc dans un labyrinthe avec pour objectif de ramener ces pierres et faire évoluer le prince.    A leur retour, les sages seront tous là, mais aucune réponse. C’est alors que la Déesse du Temps se manifeste pour ramener les héros sur leur ligne de temps précédente, sur Namek.    On revient au présent chez Bulma, qui arrive à reprogrammer notre machine pour éventuellement retourner dans cette époque.    Le troisième chapitre prend fin quand la KT les expédie dans leur Timeline. |
| Objectifs : | Trouver des renseignements.  Faire évoluer le prince.  Ramener des pierres spéciales. |
| Objectifs secondaires : |  |

FIN DE L’ACTE IV : LA PLANETE DES SINGES

# ACTE V : NAMEK

Intro : Retour dans la temporalité Saiyan sur la planète Terre. M&T ont disparu. Vegeta a fui la Terre avec sa capsule, l’histoire est rentrée dans l’ordre.

Déroulé :

* Retrouver la trace de M&T qui sont devenus nos ennemis n°1. On pense qu’ils altèrent délibérément l’histoire pour détruire notre univers.
* Voyage sur Namek où M&T semblent être partis.
* Corriger les modifications de l’histoire

Conclusion : L’histoire reprend son cours. Des TP sont venus en renfort et ont obligé M&T à battre en retraite nous libérant ainsi la voie jusqu’à la temporalité du TOP.

Petit entre-deux pour faire un bilan avec les TP et la KT ? Servira à redéfinir nos objectifs plus orienté sur DemonRealm (ouverture vers un éventuel acte dans le DR ?)

L’ACTE V prend fin quand on revient dans la temporalité du présent sur Terre avec Bulma.

# 

## Chapitre 1. L’empereur pas si manchot //ou// L’Imperator

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent  Namek – passé époque Saiyans |
| Acteurs : | Freezer  Zarbon |
| Histoire : | Revenus sur Namek, l’objectif est de vaincre Freezer pour rétablir les dérèglements de l’espace-temps. Il faudra d’abord affronter son lieutenant Zarbon. Puis dans une deuxième phase on pourra taper Freezer.    Une fois Freezer vaincu, l’équipe rentre dans le présent grâce à la TM.    Le quatrième chapitre et l’ACTE IV prennent prend fin quand ils arrivent sur Terre. |
| Objectifs : | Vaincre Freezer.  Rentrer au présent. |
| Objectifs secondaires : |  |

# 

# ACTE VI : LES HERITIERS DE DAVID COPPERFIELD

Intro : se recentrer sur la conception de l’équipe. Sur les conseils des terriens, on va aller voir des experts pour améliorer notre équipe.

Déroulé :

* Trouver Karin
* Réussir son épreuve (énigmes, labyrinthe, se battre contre nous-mêmes?) pour obtenir des objets (Senzus, améliorations…)
* Trouver Baba
* Réussir son épreuve (tournoi contre les morts?) pour obtenir des objets d’amélioration
* Repartir vers la Capitale de l’ouest et affronter les 4F en chemin.

Conclusion : L’équipe est montée en puissance et a vaincu les 4F.

L’ACTE VI prend fin quand les 4F repartent de leur côté.

## Chapitre 1. Un chat dans la gorge

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – Capitale de l’Ouest  Terre – présent – Route Ouest/Karin  Terre – présent – Tour Karin |
| Acteurs : | Karin |
| Histoire : | On arrive chez Bulma, on lui raconte notre histoire.  Grâce aux fluctuations enregistrées dans la machine, Bulma arrive à enregistrer nos dernières destinations : Terre (époque Saiyans), Namek, planetes Vegeta qui arrive à reprogrammer notre machine pour éventuellement retourner dans cette époque.  Nous sommes donc en capacité de visiter à nouveau ces destinations.    Suite aux évènements et à la dangerosité accrues des ennemis, Gohan propose de faire un tour chez Karin pour lui demander des Senzus.    Une fois chez Karin, il proposera de plonger dans sa « jarre » pour affronter une épreuve prouvant la vaillance et le mérite du TP avent de lui donner des Senzus gratos.    Petit labyrinthe sous-terrain avec boss final.    Le TP ressort victorieux et obtient des Senzus (qui seront également vendus dans les magasins des villes suivantes)    Le premier chapitre prend fin quand vous sortez de la zone de Karin. |
| Objectifs : | Débloquer les Senzus. |
| Objectifs secondaires : |  |

## Chapitre 2. Baba au rhum

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – Tour Karin  Terre – présent – Route Karin/Palais Baba  Terre – présent – Palais de Baba |
| Acteurs : | Baba |
| Histoire : | Après avoir récupérer les Senzus et quitte à passer un peu de temps à s’entrainer, vous décidez d’aller voir Baba pour vous améliorer votre corps mais aussi votre esprit.    Baba vous proposera plusieurs défis (boss, labyrinthe, énigmes,…) à réaliser qui permettront d’obtenir des récompenses.    Vous ressortez du palais et Bulma vous passe un coup de fil elle a bien avancé et souhaite que vous veniez pour l’essayer.    Le deuxième chapitre et l’ACTE V prennent fin quand vous terminer la discussion avec Baba. |
| Objectifs : | Gagner des boosts pour les stats de vos personnages |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## Chapitre 3. Juste une petite mise aux poings

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – Routes entre palais de Baba et Capitale de l’Ouest (à définir) |
| Acteurs : | Les 4F |
| Histoire : | On quitte le palais de Baba avec comme objectif de retourner chez Bulma.    Sur le chemin nous aurons à nouveau un combat contre les 4F, pour vérifier notre évolution.  Un combat amical s’engage.    Le premier chapitre prend fin quand les 4F s’en vont. |
| Objectifs : | Prouver ton statut de leader d’équipe face aux 4F. |
| Objectifs secondaires : |  |

FIN DE L’ACTE VI : LES HERITIERS DE DAVID COPPERFIELD

# 

# 

# 

# ACTE VII : HAVE A BREAK

Intro :

Déroulé :

Conclusion :

L’ACTE VII prend fin quand…

## 

## Chapitre 1. A mi me gusta la gasolina

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – Capitale de l’Ouest  Terre – présent – Ginger Town |
| Acteurs : | Bulma |
| Histoire : | Notre TP se rend chez Bulma pour voir les progrès sur la TM.    Bulma a en effet bien avancé. Cependant pour vraiment aboutir à une maîtrise de la machine, il faudrait réaliser un autre voyage dans le temps : ayant réussi à retracer les coordonnées de nos précédant voyages, Bulma propose de nous envoyer dans l’époque de Cell et des cyborgs pour lui permettre d’ajuster les derniers calculs.    Mais suite à un incident de dernière minute, il faut aller à Ginger Town chercher du carburant (Pilaf, ce con, a tout renversé en voulant aider).    Du coup faudrait aller à Ginger Town et récupérer X objets pour Bulma.  Revenir pour les donner à Bulma.    Le temps qu’elle finisse les derniers réglages avec le carburant, elle nous demande d’aller chercher Goten et Trunks qui ont voulu nous suivre jusqu’à Ginger Town.    Le deuxième chapitre prend fin quand Bulma nous demande de chercher les enfants. |
| Objectifs : | Trouver du carburant. |
| Objectifs secondaires : |  |

## Chapitre 2. En roux-te pour Ginger Town ! //ou// C’est reparti roux-parti pour Ginger Town !

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – Capitale de l’Ouest  Terre – présent – Routes entre Capitale de l’Ouest et Ginger Town |
| Acteurs : | Bulma  Goten  Trunks  Gotenks |
| Histoire : | Les deux mômes nous ont donc suivi jusqu’à Ginger Town.  On se dirigera vers cette ville pour les trouver.    On les trouvera sur la route entre les deux villes, juste avant d’arriver à Ginger Town.    Ils veulent faire partie de l’équipe. Ils nous défient en combat. Ils seront sous forme de Boss, non capturable.    Pendant le combat, lorsque l’un des persos passe en dessous des 60/70 % de PV, ils fusionnent pour devenir Gotenks. D’où l’apprentissage de la fusion et le déblocage de cette possibilité dans les menus de combat.    A la suite du combat, Goten et Trunks décident de rentrer chez Bulma s’entrainer un peu plus dans la salle de gravité de Vegeta. Nous pourrons donc commencer à les capturer dans la nature.    On arrive à la Capsule Corp.  Bulma nous remercie d’avoir ramené les deux monstres et nous propose de nous expédier dans le passé.    Le troisième chapitre prend fin quand Bulma nous expédie dans l’époque de Cell. |
| Objectifs : | Vaincre le duo.  Partir dans le passé |
| Objectifs secondaires : | Apprendre et débloquer le système de fusion. |

FIN DE L’ACTE VII : HAVE A BREAK

# ACTE VIII : PARFAITEMENT PARFAIT

Intro : Erreur de machine. Epoque Cell. Future Trunk is missing. L’anomalie c’est nous. On doit guider l’histoire à la place de FT.

Déroulé :

Conclusion :

L’ACTE VII prend fin quand…

## Chapitre 1. I, Robot

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – époque Cell – Capitale du sud (à vérifier) |
| Acteurs : | La clique DBZ sur la falaise  C-19  C-20 |
| Histoire : | Bulma s’étant légèrement trompé de quelques dixièmes dans ses calculs, On arrive juste avant l’attaque des cyborgs. La clique DBZ du passé est réunie et on leur fait un rapide topo de la situation. On leur file un coup de main pour les cyborgs et ils nous aident pour le TOP.    On va donc en ville et on affronte les cyborgs.  Une fois le combat gagné, C-20 s’enfuit jusqu’à son labo.    On le poursuit et |
| Objectifs : | Vaincre les 2 cyborgs. |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 2. Ghosts in the shells

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – passé époque Cell – Capitale du nord (labo du Dr du Dr du Dr Géro) |
| Acteurs : | C-20  C-16  C-17  C-18 |
| Histoire : | C-20 se fait vaincre par ses créations  On combat les 3 cyborgs avant qu’ils ne partent dans l’archipel du sud. |
| Objectifs : | Retrouver C-20.  Battre les cyborgs. |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 3. Les irlandais ont disparus !

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – époque Cell – Ginger Town (moitié vide, puis vide) |
| Acteurs : | Cell |
| Histoire : | En chemin vers le sud, on apprend qu’une terrible attaque a lieu à Ginger Town.    On rejoint donc la ville et on apprend que Cell est arrivé en ville et commence à absorber des gens.  On doit le chercher dans la ville pour pouvoir l’affronter.  On combat, puis quand ses PV passent sous les 50%, il s’enfuit.  On cherche de nouveau Cell pour le combattre.  On fait un total de 3 combats puis Cell décide de partir de la ville une fois le ventre plein. |
| Objectifs : | Protéger Ginger Town |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 4. Sea, fight & sun

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – passé époque Cell – Archipels des îles du sud |
| Acteurs : | Cell  Les cyborgs  L’équipe DBZ |
| Histoire : | Cell parti à la recherche de sa forme parfaite, il faut retrouver les cyborgs avant lui.  Notre TP part donc en direction des archipels du sud.    Histoire de DBZ arc Cell etc.    Cell obtient sa forme parfaite et décide d’organiser un tournoi. |
| Objectifs : | Vaincre les cyborgs et Cell. |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 5. Pas si parfait que ça

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – passé époque Cell – Cell’s Game |
| Acteurs : | Cell  C-16  L’équipe DBZ |
| Histoire : | Atteindre la zone du Cell’s Game.    Histoire du tournoi de Cell avec goku qui meurt, gohan qui le gicle etc.    Une fois Cell vaincu, Mira et Towa débarquent à nouveau. La puissance dégagée par l’affrontement avec Cell s’étant propagée à travers le continuum, ils ont été attirés par cette source d’énergie.    Le combat contre Mira et Towa se termine. Ils essayent à nouveau de nous envoyer sur d’autres coordonnées. Les ayant déjà vus agir lors de votre expulsion du Vegeta, vous esquivez pile au bon moment avec une attaque éblouissante (Krilin) et partez en vous téléportant jusqu’à votre vaisseau.    Notre TP retourne dans le présent mais le vaisseau est touché par une ultime attaque de M&T.    Le cinquième chapitre et l’ACTE VII prennent fin quand notre équipe repart dans le présent. |
| Objectifs : | Vaincre Cell  Vaincre Mira et Towa |
| Objectifs secondaires : |  |

FIN DE L’ACTE VII : PARFAITEMENT PARFAIT

# 

# 

# ACTE IX : DEMONREALM

Intro : TP se font repousser au demonrealm. Besoin de renforts. Faire avancer quiproquo

Déroulé : champ de bataille, plein de quêtes secondaires...

Conclusion : on se fait refouler par l’entité suprême du DR. La KT nous sauve les miches au dernier moment. Pendant notre repos de guerre, elle détecte de puissantes sorties d’énergies depuis le DR vers les autres mondes. Elle nous demande d’aller sur Terre au Tournoi des AM où elle a détecté une interférence. Les autres TP vont s’occuper des autres sorties d’énergie du DR (vers l’au-delà, la saga GT)

L’ACTE IX prend fin quand…

## Chapitre 1.

# 

# ACTE IXbis : SURDOSE DE TESTOSTERONE

Intro : La KT nous envoie vers une faille qui doit apparaitre pendant le tournois

Déroulé : Combat avec les différentes équipes réunies par les ZFighters

Conclusion : La faille apparait et nous envoie dans la saga de buu

L’ACTE VIII prend fin quand…

## Chapitre 1. Budokai Tenkaichi

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – Kame House  Terre – présent – Archipel des îles du sud  Terre – présent – Tournoi des arts martiaux |
| Acteurs : | T. Géniale  Spopovitch  Yamu  Bulma |
| Histoire : | Malgré l’attaque de M&T, le vaisseau rentre tant bien que mal dans le présent.  La pauvre Bulma est désespérée car c’est le système de détection de l’espace-temps qui est touché (ou un truc du genre). Il va lui falloir du temps pour réparer ça.    (Note : à ce moment-là, Bulma ne nous dit pas quoi faire, mais juste un truc du genre « aller vous promener j’en ai pour pas mal de temps ! ». Du coup, le héros devra chercher quoi faire)    Il faut aller voir T. Géniale.  Pour nous progresser, il décide que l’on doit s’inscrire au tournoi annuel pour nous entrainer.    On se rend donc sur l’île du tournoi.  Il faut avoir seulement 1 seul combattant dans son équipe pour participer au tournoi.    Le tournoi nous fait affronter des combattants au hasard parmi (Krilin, T. Géniale, Gohan, etc.)  Pendant le combat du 3ème tour, une fois un certain nombre de HP enlevés, on a une incursion temporelle en plein combat. Spopovitch et Yamu apparaissent.  Un peu déboussolés ils se demandent où ils sont car le décor et les combattants sont différents de leur époque (Buu).    De la même manière qu’avant, le combat se fini après avoir enlevé un certain nombre de HP et Spopovitch et Yamu repartent dans leur époque.    Bulma appelle, disant qu’elle a réussi à réparer la TM. Grâce à des relevés sur l’incursion qui a eu lieu à l’instant, elle a pu terminer de coder le système de verrouillage temporel. Il faut seulement lui ramener du carburant à nouveau. Elle nous indique qu’il existe des sources de carburant dans les îles du sud. |
| Objectifs : | Participer au tournoi.  Vaincre les ennemis de l’incursion. |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 2. Energie renouvelable

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – Archipel des îles du sud |
| Acteurs : | Bulma |
| Histoire : | Voyager à travers les différentes îles de l’archipel du sud pour trouver le carburant nécessaire à Bulma.  Une fois la quête accomplie, il faut rejoindre Bulma chez elle.  Elle nous renvoi à l’époque du Yamu et Spopovitch que nous avons croisé au tournoi. |
| Objectifs : | Réunir X objets de carburant pour Bulma |
| Objectifs secondaires : |  |

FIN DE L’ACTE VIII : SURDOSE DE TESTOSTERONE

# 

# 

# ACTE X : LA VIE EN ROSE

Intro :

Déroulé : on arrive dans la temporalité Buu. Il se trouve que la faille se manifeste sous la forme de multiples incursions de Buu (dans ses diverses formes et niveaux). Il va donc falloir battre tous les Buu et refermer l’origine de la faille (en déglinguant des vagues de Buu pour atteindre le centre). On a l’appui de quelques TP au fur et à mesure que la KT les guérit.

En parallèle de ça, les ZFighters continueront à suivre leur histoire.

Conclusion : c’est une représaille de l’entité suprême du DR pour nous punir de notre attaque dans leur monde. La KT réalise l’envergure de l’attaque (atmosphère urgence) et nous envoie vers la faille suivante

L’ACTE IX prend fin quand…

## Chapitre 1. A-dabra-ca-babidi

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – passé époque Buu – localisation à définir |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Babidi et Dabra face à DB  Puis intérieur du vaisseau  Combats contre le démon vert (Yankou ?)  Histoire jusqu’à l’éclosion de Buu |
| Objectifs : | Vaincre les monstres de Babidi |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 2. L’effet miroir

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – passé époque Buu – |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Combat contre Gros Buu  Division de Buu, puis absorption pour devenir le Buu rose |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 3. Le bodybuilder en chewing-gum

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – passé époque Buu – |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Combat contre Buu et toutes ses formes (Buu, Buu Piccolo, Buu Gotenks, Buu Gohan)  Puis labyrinthe dans le corps de Buu |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 4. Sale gosse

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – passé époque Buu – |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Combat contre Buu kid. |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 5. Protection angélique

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – XXX |
| Acteurs : | Bulma  Les 4F  M&T |
| Histoire : | Retour chez Bulma où les 4F sont en train de bouffer comme des gros.    Encore attirés par nos voyages, Mira et Towa arrivent sur terre.  Au moment où ils s’apprêtent à nous renvoyer quelque part, Whis se met devant nous et nous protège.  Répondant à l’autre ange qu’ils participeront au tournoi quoi qu’il en coûte. De toute façon, si l’univers 7 n’est pas suffisamment puissant, il sera éliminé du TOP et sera rayé de l’existence. Bref, mettre des phrases ambiguës ! |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

FIN DE L’ACTE IX : LA VIE EN ROSE

# 

# 

# ACTE XI : ÇA PART EN AFTER (LIFE)

Intro : La KT nous envoie dans l’au delà pour contrer les attaques du demon realm. Lorsqu’on arrive on réalise que l’au delà est envahi de démons à cause des failles. Présence de gardiens (paikuhan goku vegeta => gogeta ?) et de TP.

Déroulé : Traversée du paradis et de l’enfer pour arriver jusqu’à la faille et la fermer. Combat avec les gardiens et les démons (vue que nous ne sommes pas des morts, ils nous prennent pour des ennemis)

Conclusion : Le calme revient dans l’au-delà. Mais la KT nous rappelle pour continuer le sauvetage. Le point central et le gros de l’attaque du DR est lancé dans la temporalité GT, elle nous envoie donc à cette époque.

L’ACTE X prend fin quand…

## Chapitre 1. Chez Enma (Stone) // ou // Chez tonton Enma

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – Palais de Baba  Au-delà – Purgatoire – Palais d’Enma |
| Acteurs : | Baba  Enma |
| Histoire : | Après le départ de M&T, quelqu’un parle des personnages dans l’Au-delà. Ça fait tiquer Goku qui propose d’aller y faire un tour pour recruter des combattants !    Il faut donc aller voir Baba pour qu’elle nous emmène dans l’Au-delà.    Arrivé là-bas, le TP devra négocier avec Enma pour circuler librement dans l’Au-delà et enrôler des combattants selon son besoin. |
| Objectifs : | Aller au Purgatoire.  Obtenir l’accréditation d’Enma. |
| Objectifs secondaires : |  |

## Chapitre 2. On cherche Vanessa

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Au-delà – Paradis – |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Balade au Paradis pour trouver des combattants |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 3. Highway to Hell // ou // Die Hard – Une journée en enfer

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Au-delà – Enfers – |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Balade aux Enfers pour trouver des combattants |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 4. Snake 3310

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Au-delà – Chemin serpent –  Au-delà – Planète Kaio Nord – |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Après un long voyage sur le chemin serpent, on arrive sur la planète du Kaio nord et pour nous récompenser nous offre plusieurs objets de boost pour les stats |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

FIN DE L’ACTE X : ÇA PART EN AFTER (LIFE)

# 

# 

# ACTE XII : LES BOULES NOIRES

Intro : L’attaque du demon realm prend une nouvelle ampleur puisqu’ils interviennent carrément dans une autre dimension => GT. La KT nous envoie sur place avec plein de TP et nous prévient que le temps est très différent ici (goku petit, vegeta avec moustache…)

Déroulé : Affrontement à travers les sagas. Anomalies dans l’histoire (baby qui prends possession de goku ? Super C17 + Super C18 ?...). Les TP interviennent sur certain point et nous sur d’autre.

Lors du combat final entre l’équipe et M&T, la KT et Demigra s’interposent avant que les dégâts soient irréversibles (trop de puissance dans l’affrontement, on risque de perdre des morceaux de l’univers). Cela leur permet d’entamer une discussion et de lever peu à peu le quiproquo qui s’était installé sur les responsabilité des failles.

Conclusion : Levé du quiproquo. Le DR ne cherchait pas à détruire l’univers mais bien à le sauver et enquêtait sur les failles lorsque nous les avons surpris. A cause de nos interférence ils n’ont pas pu cerner l’origine des anomalies mais tout pointe vers le TOP. Retour dans le temps “présent”.

L’ACTE XI prend fin quand…

## Chapitre 1. Symbiote

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – futur époque GT – Capitale du centre |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Après notre balade de la mort dans l’Au-delà, Bulma nous fait part de ses avancées. concernant une nouvelle destination spatio-temporelle : Terre – futur époque GT  Elle a réussi à programmer un voyage dans le futur où Trunks est adulte.  Cachés près de la machine, Mira et Towa modifient légèrement les coordonées.    Notre équipe se retrouve donc à l’époque GT |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 2. Cyborg 2.0

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : |  |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 3. Dresseur de dragon

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : |  |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

FIN DE L’ACTE XI : LES BOULES NOIRES

# 

# 

# ACTE XIII : SATAN, UN DEMON BIDON

Acte Optionnel

Intro : Retour dans le temps présent suite au révélation du DR. Beerus et Whis nous tombent dessus, ils ont eu des nouvelles du TOP et il va bientôt commencer. On leur explique qu’il y a eu quelques nouvelles inquiétantes mais que notre équipe est prête.

Déroulé : Possibilité de continuer avant le TOP en allant vers l’est. Possibilité de capturer Satan ?

Le labyrinthe central serait en réalité le centre névralgique des incursions sur Terre. On aurait dans cette zone, des ennemis puissants (car boostés par l’énergie de la “boule obscure”). Cette source d’énergie n’est pas arrêtable pour le moment et il faudra trouver le responsable pour pouvoir s’en débarrasser. Même la KT ne peut pour le moment rien faire.

Conclusion :

L’ACTE XII prend fin quand…

## Chapitre 1. Welcome to the East Coast !

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Rallier la Capitale de l’Est |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 2. Satan l’embrouille

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : |  |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

FIN DE L’ACTE XII : SATAN, UN DEMON BIDON

# 

# 

# ACTE XIV : IF YOU EVER COME BACK, WE’LL KILL YOU

Acte optionnel

Intro : Prenant conscience du danger, Bulma nous propose d’utiliser à nouveau sa machine, et cette fois pour aller dans le futur

Déroulé : Incursion multiple, plein de Zamasu et de Black

Conclusion : Destruction de cette temporalité, retour dans le présent

L’ACTE XIII prend fin quand…

## Chapitre 1. Apocalypse Now

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Deux options sont envisageables pour raccrocher le futur avec Black & Zamasu. Voir le résumé en début de doc.    A la sortie de Satan City, on se reprend un combat contre Mira et Towa. Et pour nous punir, ils nous envoient dans un futur d’où « nous ne ressortirons pas vivants ».        On se retrouve propulsés dans un futur apocalyptique ou Black et Zamasu font la loi et ont tué la quasi-totalité de la population de la terre.    On va se retrouver à se battre contre un Black totalement bidon.  Mais un Zamasu immortel qui le guérira entre chaque combat.  Black va monter en puissance et être de plus en plus costaud.  (Note : je pense qu’on peut faire 3 combats progressifs, au-delà ça deviendra redondent)    A la fin de ces 3 combats, Black atteint un nouveau potentiel : SSR Black |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

## Chapitre 2. Rose is the new Black

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | On se retrouve à se battre face à deux monstres Zamasu et SSR Black |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 3. FUUUUU – SION !

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Ils fusionnent pour nous mettre une grosse trempe.  On termine le combat en le défonçant.  Il réapparait dans le ciel.  On appelle Zeno qui flingue cet espace-temps. (ça nous mettrait dans l’obligation de choper Zamasu et Black AVANT de revenir dans le présent. Si le joueur se rate, il devra attendre le Game+ pour avoir ces personnages aux grandes capacités. Tu crois que c’est trop dur ?)  Retour dans le présent. |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

FIN DE L’ACTE XIII : IF YOU EVER COME BACK, WE’LL KILL YOU

# 

# 

# ACTE XV : LE TOURNOI DU POUVOIR

Intro : L’univers 7 participe finalement au tournois. Climat de suspicion, la KT reste sur le qui-vive et le DR reste tapis dans l’ombre en attendant de trouver l’origine des failles. Début normal du TOP.

Déroulé : Enchaînement de combat avec les ennemis plus puissants des univers.

Conclusion : Le DR découvre l’implication des anges dans l’apparition des failles.

L’ACTE XIV prend fin quand…

## Chapitre 1. Au bal masqué ohé ohé !

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – maison de Goku |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Ayant à nouveau réussi à leur plans, Mira et Towa sont ultra vénère et décident de lancer dans la bataille leurs nouvelles trouvailles : 3 Masked Saiyans qui ne sont autres que Goku, Vegeta et Bardock. |
| Objectifs : | Flinguer les 3 combattants masqués. |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 2. Les jeux de la fin

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – maison de Goku  Terre – présent – zone du TOP/arène/gradins |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Sélection des 10 combattants prêts à aller taper sur les autres univers.  Si un personnage est KO il est mis hors course pour toute la durée du tournoi.    Le tournoi est lancé, les combattants sont sur la défensive et attaquent au coup par coup. |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 3. L’embrasement

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Le tournoi prend de l’ampleur dans la puissance des combats, les adversaires deviennent plus coriaces. |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 4. La révolte

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | L’apogée du tournoi. L’équipe affronte les combattants les plus féroces du tournoi.  L’univers 7 fini seul vainqueur du tournoi.    La fin de l’acte se conclut par une scène où les anges annoncent alors leur intention de réaliser un putsch contre Zeno.  (Note : Zeno qui aurait perdu de sa puissance avec la disparition de nombreux univers et qui peut être mis en danger par les anges ?) |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

FIN DE L’ACTE XIV : LE TOURNOI DU POUVOIR

# ACTE XVI : VENGEURS, RASSEMBLEMENT !

Intro : Le complot des anges contre Zeno est découvert, on a le droit à quelques explications et révélations. Comme plusieurs univers ont déjà été détruits, Zeno s’est retrouvé affaibli et ne peut pas détruire les anges, c’est donc à nous de nous en charger.

Déroulé : Les 13 anges sont présents et prêts à se battre. Beerus, Goku et Vegeta se battent d’un côté, le DR de l’autre et nous au milieu. Plusieurs combat jusqu’à arriver au grand prêtre. Combat final en plusieurs phases.

Conclusion : Pendant notre combat, la KT a réuni les super dragon ball et invoqué le super dragon sacré pour ressusciter les univers détruits. Zeno récupère sa force et neutralise le Grand Prêtre que nous avions affaibli (bah oui, on n’a pas servi à rien quand même…). Après avoir détruit les anges, il nous propose de prendre leur place mais la KT nous rappelle qu’on a un devoir et finalement Zeno restaure l’équilibre dans les univers et nous propose d’organiser un vrai TOP pour s’amuser… (du coup boucle pour recommencer le jeu en hard+ et retour sur Terre du présent pour se balader en liberté dans les différents niveaux)

L’ACTE XV prend fin quand…

## Chapitre 1. Le soulèvement

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Enorme baston de (Nos 10 combattants, Kaio, Beerus et Zeno) contre (les anges, le grand prêtre, Mira et Towa)    Organisation des combats :  1er : 4 anges faibles  2ème : 4 anges faibles  3ème : 4 anges moyens  4ème :  5ème : associations des 3 meilleurs anges + + Grand Prêtre    A la fin, les 2 Zeno fusionnent ( ?) pour avoir plus de pouvoir et arrivent à enfermer tous ces enfoirés d’anges dans la dimension du vide là où il y a le TOP/ ou dans le Demon Realm.    (Note : à voir comment on organise les combats. Est-ce que l’on souhaite des possibles temps morts entre les combats, la possibilité de récupérer un peu ou est-ce qu’on étouffe le joueur en enchainant les combats, influe sur le nombre de chapitres éventuels)  (Note2 : comment gère-t-on le système de personnage ? si l’un tombe KO peut-on le remplacer entre deux combats ? etc.) |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

FIN DE L’ACTE XV : VENGEURS, RASSEMBLEMENT !

# 

# ACTE XVII : ILS VECURENT HEUREUX ET ONT TOUT FLINGUE POUR RECOMMENCER

Intro :

Déroulé : Zeno attend la réponse du TP et laisse le joueur se promener dans les mondes.

Conclusion : redémarrage du jeu en mode +

L’ACTE XVI prend fin quand…

## Chapitre 1. Tonton Beerus est fier de nous ! //ou// chat perché

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Retour sur terre chez Bulma avec Zeno et Beerus    Après avoir prouvé ta bravoure au TOP et contre les anges, Beerus reconnait en notre TP un être d’exception.  Il souhaite affronter son équipe pour mesurer une dernière fois l’étendue de son travail au cours du jeu. |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 2. #C’estMoiLePlusFort

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Futur alternatif méga apocalyptique où vit un ennemi seul dans tout l’univers car il a détruit toutes les populations, même les dieux. |
| Acteurs : |  |
| Histoire : |  |
| Objectifs : | Péter la gueule à un Legendary Super Saiyan 3 Broly++ aux stats totalement pétées |
| Objectifs secondaires : |  |

## 

## 

## Chapitre 3. On repart comme en 40 ?

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Zeno dans son palais, offre la possibilité au TP de redémarrer l’aventure an conservant ses personnages objets. Les héros reviennent à un échelon bas. |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

FIN DE L’ACTE XVI : ILS VECURENT HEUREUX ET ONT TOUT FLINGUE POUR RECOMMENCER