

Nâelia

C'est dans le monde d'Astra que se passe ce conte. Cette histoire, nul ne sait si elle est vraie mais paraît-il qu'un livre magique nous permet de retourner dans le passé et de revivre cette histoire, l'histoire de l'ancien monde appelé Nâelia. Ce livre serait caché dans une grotte infestée par les monstres les plus féroces de ce monde: les Gardiens. Nous allons vous emmener dans une histoire dont jamais personne n'est revenu vivant. Vous parcourrez l'ancien monde à la recherche de puissance afin de vaincre l'adversité. Puissance, gloire et richesse vous attendent au bout de ce périple.

Soyez le premier...

Tout commença il y a 800 ans à la création du monde. Les 12 dieux après leurs tâches terminées créèrent 12 demis-dieux destinés à les remplacer en cas de pépins. Ces demis-dieux avaient également pour but de former des armées de façon à se défendre contre les autres dieux. Mais avide de pouvoir, ces demis-dieux finirent par se rebeller et libérer leur colère sur le monde et leurs puissantes armées furent toutes décimées.

Aujourd'hui, ces demis-dieux demeurent cachés au fond de donjons et seulement eux ont la clef de la surpuissance. Les «12» ne dévoileraient leurs secrets seulement par la force, il semblerait que les combattre et en venir à bout serait le seul et unique moyen d'obtenir leur puissance.

Voilà les donjons dans lesquels ils se cachent:

- Donjon de l'Écologiste - Déboa' sage (Sadida).
- Donjon du Protégé - Caro' sage (Fécatte).
- Donjon du Coléreux - Rat' sage (Iop).
- Donjon du Piegeur - Trou' sage (Sram).
- Donjon du Soigné - Pan' sage (Éniripsa).
- Donjon de l'Animal - Repa' sage (Pandawa).
- Donjon du Félin - Fri' sage (Écaflip).
- Donjon de l'Éleveur - Johny' sage (Osamodas).
- Donjon du Crouton - Aigri' sage (Énutrof).
- Donjon du Distant - Décra' sage (Crâ).
- Donjon du Pressé - Durci' sage (Xélor).
- Donjon du Sanglant - Enkaï' sage (Sacrieur).

Paraît-il que les dieux auraient confiés 21 sorts aux disciples des sages alors que les sages ne connaissent qu'un seul sort de chaque classe. Ils ont donc répartie les 9 autres améliorations de sorts sur d'autres gardiens: les Mages. Ces Mages sont aussi puissants, voire plus, que les sages eux-mêmes. Ils ont été créés suite à la rébellion des sages afin de leur tenir tête. Aujourd'hui, les Mages et les Gardiens ne sont plus que des Maîtres de classes partageant leurs savoirs uniquement par la force.

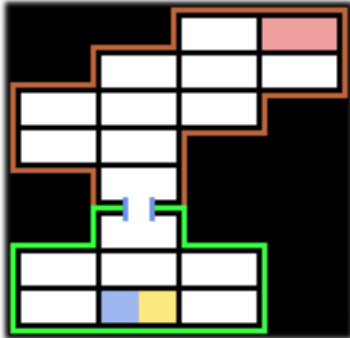
Les Mages ne sont pas cachés dans des donjons mais dans des lieux cultes, des lieux d'entraînements:

- Temple de l'Abraknyde.
- Temple du Laineux.
- Temple de la Rocaille.
- Temple du Dragonnet.
- Temple du Pandu.
- Temple de la Gelée.
- Temple du Porcidé.
- Temple du Pets.
- Temple du Volant.

On raconte également la présence d'un autre donjon protégé par un monstre qui garde lui-même un secret que nul n'a jamais découvert... Mais tout ça, ce n'est qu'une légende !

Nâelia

Chapitre 1^{er}



Ile des Sages - Zone 1

Légende:

Marron = Prairie Enlainée.

Vert = Sagerie

Bleu = Emplacement du Zaap

Jaune = Millice

Rouge = Donjon

Nœlia

C'est sur l'Île des sages que le livre magique vous êtes envoyés pour votre première histoire. Cette Île enfermerait bien des secrets selon les légendes. C'est ici que repose également Déboa' Sage, le Sage Sadida.

C'est à la millice d'Elina que commence votre longue quête. Vous commencez par discuter avec le maire local.

Pétrus:

-Salut Jeunot ! Qu'esqu'il t'amène?

Joueur:

-Bonjour, je cherche du travail afin de pouvoir me payer quelques équipements, une longue quête m'attends.

-Non... rien.

Pétrus:

-Va voir Mystiria, j'ai entendu dire qu'elle avait besoin de laine de bouftou, va l'aider elle te récompensera généreusement.

Vous vous rendez donc chez Mystiria qui vous demande d'aller chercher des laines de bouftou dans la prairie Enlainée.

Quête: *Aller drop 5 laines de bouftou, 5 laines de bouftou noir, 5 laines de bouftou blanc.*

Récompense: *Laine unique de bouftou.*

Une fois la laine unique entre vos mains, Mystiria vous conseille d'aller voir Paulin, le fermier qui vous demande d'aller faucher 15 blé suite à l'apprentissage du métier Paysan.

Quête: *Aller faucher 15 blés.*

Récompense: *Blé d'or.*

Suite à cette petite période de fauchage, vous devrez combattre Utork le Sauvage. Il s'agit d'un Archi-monstre chef de guerre bouftou se baladant dans les champs de l'Île des Sages. Ce monstre drop une dent que vous devrez échanger auprès de Lara Kraft à la millice. Lara Kraft vous donne la clef du Donjon de l'Écologiste en échange.

Rendez-vous au Donjon dans lequel les 5 salles truffées de monstres vous y attendent !

Nœlia

Laine unique du bouftou:

Objet de quête.

Description:

«Vous avez obtenu cette laine en récompense de vos victoires sur les bouftous de l'Île des Sages, gardez la précieuse elle vous sera peut-être utile!»

Blé d'or

Objet de quête.

Description:

«Ce blé d'or vous paraît inestimable ? Il l'est, effectivement et c'est la raison pour laquelle vous ne pouvez pas le vendre. C'est Mystiria elle-même qui vous l'a confié !»

Dent d'Utork

Objet de quête.

Description:

«Cette dent visqueuse et pleine de bave, souvenez vous ? Vous l'avez arraché à Utork ! Confiez la à Lara Kraft avec la Laine unique du bouftou et le Blé d'or, je pense qu'elle saura quoi faire de toutes ces babioles !»

Clef du Donjon de l'Écologiste

Objet de quête.

Description:

«Elle est biodégradable et ouvre la porte du Donjon de l'Écologiste dans lequel se trouve Déboa' sage. Vous la casserez en ouvrant la porte de sortie du Donjon.»

Stats d'Utork:

Initiative: 3500

Vitalité: 15.000

PA: 12

PM: 5

Esquives PA: 150%

Esquives PM: 125%

Résistances: 15% partout

Sorts:

Mâchoir ensanglanté:

Poison de 15 dommages (feu) pendant 5 tours (3 PA), zone de 1, lançable tous les 5 tours.

Charge bourrade:

Dégâts de 40 à 49 (terre) (au final 400), pousse de 5 cases, (5 PA) zone de 1, au corps à corps seulement.

Crachat glaciale:

Dégâts 30 à 38 (eau) (au final 250), (4 PA, lançable 3x) zone de 4 (ronde).

Nœlia

Parlez à Pach Partou qui vérifie que vous avez bien la clef de sortie pour vous laisser entrer sereinement.

1^{ère} salle:

- 2 Bouftons noirs
- 2 Bouftons blancs

2^{ème} salle:

- 4 bouftous

3^{ème} salle:

- 2 bouftous
- 2 bouftous noirs
- 2 bouftons noirs
- 2 bouftons blancs

4^{ème} salle:

- Utork le Puissant
- 2 bouftous noirs
- 2 bouftous

5^{ème} salle:

- Déboa 'sage
- Utork le Puissant
- 2 bouftous noirs
- 2 bouftous
- 2 bouftons noirs
- 2 bouftons blancs

Légende:

Bleu = Bouftons

Vert = Bouftous

Orange = sous boss

Rouge = boss

Nœlia

Bouftons noirs:

Initiative: 1000

Vitalité: 2000

PA: 6

PM: 4

Esquive PA: 10%

Esquive PM: 120%

Résistances: Neutre: 100%, Terre: 20%, Feu: 15%, Eau: 10%, Air: 5%

Sorts:

Paralysation:

Retire 4 à 6 PM, zone de 1, 5 PO, lançable tous les 2 tours (4 PA).

Paralysation de groupe:

Retire 2 à 3 PM, zone ronde de 4, 8 PO, lançable tous les 5 tours (5 PA).

Bouftons blancs:

Initiative: 1100

Vitalité: 3000

PA: 6

PM: 4

Esquive PA: 120%

Esquive PM: 10%

Résistances: Neutre: 50%, Terre: -20%, Feu: -15%, Eau: -10%, Air: -5%

Sorts:

Retirements:

Retire 4 à 6 PA, zone de 1, 5 PO, lançable tous les 2 tours (5 PA).

Retirements de groupe:

Retire 2 à 3 PA, zone ronde de 4, 8 PO, lançable tous les 5 tours (6 PA).

Bouftous:

Initiative: 1500

Vitalité: 5000

PA: 9

PM: 6

Esquive PA: 10%

Esquive PM: 120%

Résistances: Neutre: 0%, Terre: 5%, Feu: -15%, Eau: 10%, Air: 50%

Sorts:

Charge bouffante:

Inflige 20 à 30 (terre), zone de 1, au corps à corps, 2 fois par tours (4 PA).

Nœlia

Bouftous noir:

Initiative: 1500

Vitalité: 5000

PA: 9

PM: 6

Esquive PA: 10%

Esquive PM: 120%

Résistances: Neutre: 50%, Terre: -5%, Feu: 25%, Eau: 25%, Air: -5%

Sorts:

Charge bouffante:

Inflige 20 a 30 (terre), zone de 1, au corps a corps, 2 fois par tours (4 PA).

Invisibilité:

(Sort du sram au niveau 6)

Utork le Puissant:

Initiative: 3500

Vitalité: 15.000

PA: 12

PM: 5

Esquives PA: 150%

Esquives PM: 125%

Résistances: 15% partout

Sorts:

Mâchoir ensanglanté:

Poison de 15 dommages (feu) pendant 5 tours (3 PA), zone de 1, lançable tous les 5 tours.

Charge bourrade:

Dégâts de 40 a 49 (terre) (au final 400), pousse de 5 cases, (5 PA) zone de 1, au corps a corps seulement.

Crachat glaciale:

Dégâts 30 a 38 (eau) (au final 250), (4 PA, lançable 3x) zone de 4 (ronde).

Nãelia

Déboa 'Sage:

Initiative: 3500

Vitalité: 20.000

PA: 8

PM: 5

Esquive PA: 150%

Esquive PM: 170%

Résistances: Neutre: 15%, Terre: 12%, Feu: 5%, Eau: 7%, Air: 10%

Sorts:

Ronce surpuissante:

Inflige 15 a 20 (terre), Inflige 18 a 22 (terre) en critique, coup critiques 1/30, 3 PA, 1 a 10 PO, echec 1/100, PO modifiable, LDV requise, pas de cellules libres, 3 lancers par tours, zone de 1 (3 PA).

Ronce multiple surpuissante:

Inflige 18 a 20 (terre), inflige 18 a 20 (terre) + 14 a 16 (terre)(invocations) en critique, coup critique 1/30, echec 1/100, PO non modifiable, LDV requise, lancer en ligne, pas de cellules libres, 1 lancer par tours, zone de 6 ronde (3 PA).

Ronce agressive surpuissante:

Inflige 50 a 65 (terre), inflige 75 (terre) en critique, coup critique 1/40, echec 1/100, PO modifiable, LDV requise, pas de cellule libre, lancer en ligne, 2 lancers par tours, zone de 1 (4 PA).

La bloqueuse surpuissante:

Invoque la bloqueuse surpuissante pour 3 PA, 1 a 5 PO, PO non modifiable, LDV requise, cellule libre requise, lançable tous les 4 tours. Invoquation:

PDV de base: 200

PA: 0

PM: 8

6000 d'agilité

50% de résistances partout

Drop:

Cheveux de Déboa 'Sage (50%), Épine de ronces (90%).

Nœlia

Une fois Déboa' Sage et ses sbires battu, vous êtes téléporté dans une salle lumineuse:

La salle sacré des Sages.

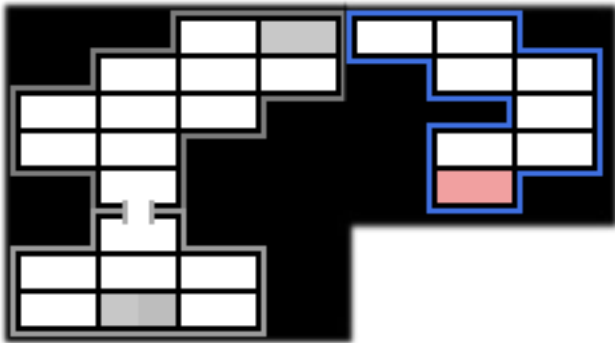
Les 12 esprits des Sages vous attends dans cette salle sauf l'esprit de Déboa, son corps est également présent. Chaque sage représentatif d'une classe vous apprend un sort de votre classe, non aléatoire mais le choix n'est pas non plus disponible, aux développeurs de définir l'ordre d'obtention des sorts.

Une fois le sort appris, vous êtes téléporté devant la porte de sortie du donjon. En échange de la clef de sortie, Déboa' Sage vous laisse partir vers la 2^{ème} zone...

Fin du chapitre 1^{er}.

Nãelia

Chapitre 2^{ème}



Ile des Sages - Zone 2

Légende:

Bleu = Foret du résineux.

Rouge = Temple du résineux.

La zone grisée n'appartient pas à la Zone 2.

Nâelia

Suite à votre confrontation avec les esprits des sages, vous êtes emmenés dans la terrible forêt du résineux. Il vous faut traverser la forêt pour atteindre le Temple dans lequel vous attends Abra le Boiseux.

Vous n'aurez aucune quêtes à faire dans cette zone, il faudra uniquement combattre Abra le Boiseux 2 fois pour avoir l'accès à la 3^{ème} zone.

Premier combat contre Abra le Boiseux:

Abra le Boiseux:

Initiative: 1500

Vitalité: 15.000

PA: 10

PM: 4

Esquive PA: 70%

Esquive PM: 90%

Résistances: Neutre: 25%, Terre: 35%, Feu: -23%, Eau: 12%, Air: -13%

Sorts:

Larme surpuissante:

Inflige 25 à 30 (eau), Inflige 28 à 32 (eau) en critique, coup critiques 1/40, 4 PA, 1 à 10 PO, echec 1/100, PO modifiable, LDV requise, pas de cellules libres, lancer en ligne, zone de 1.

Tremblement surpuissant:

Poison de 12 (feu), poison de 14 (feu) en critique, coup critique 1/40, echec 1/100, 2 PA, lancer du soit, PO non modifiable, 1 lancer par tours, lançable tous les 3 tours, zone de 12 ronde.

Herbe folle surpuissante:

Inflige 15 à 22 (feu) retire 3 à 4 PM, inflige 28 (feu) retire 4 à 5 PM en critique, coup critique 1/40, echec 1/100, PO modifiable, LDV requise, pas de cellule libre, lancer en ligne, 1 lancers par tours, zone de 3 ronde.

La folle surpuissante:

Invoque la folle surpuissante pour 3 PA, 1 à 3 PO, PO non modifiable, LDV non requise, cellule libre requise, lançable tous les 3 tours. Invoquation:

PDV de base: 50

PA: 7

PM: 4

700 d'agilité

100% neutre, 25% de résistances au reste.

Drop:

Branche d'Abra le Boiseux (50%), Épine de ronces (90%).

Nœlia

Deuxième combat contre Abra le Boiseur:

Abra le Boiseur:

Initiative: 9000

Vitalité: 20.000

PA: 12

PM: 5

Esquive PA: 120%

Esquive PM: 150%

Résistances: Neutre: 50%, Terre: 45%, Feu: -13%, Eau: 22%, Air: -3%

Sorts:

Ronce apaisante surpuissante:

Retire 5 PM et soigne uniquement les alliés, retire 6 PM et soigne uniquement les alliés en coup critique, coup critiques 1/40, 2 PA, 1 à 10 PO, echec 1/100, PO modifiable, LDV requise, pas de cellules libres, lancer en ligne, 4 tours entre 2 lancers, zone de 1.

Poison paralysant surpuissant:

1 PA fait perdre 10 pdv (2 tours), 1 PA fait perdre 10 pdv (3 tours) en critique, coup critique 1/40, echec 1/100, 2 PA, 1 à 10 de PO, PO modifiable, 1 lancer par tours, lançable tous les 4 tours, zone de 12 ronde.

Feu de brousse surpuissant:

Inflige 12 à 15 (feu et eau), inflige 17 (feu et eau) en critique, coup critique 1/40, echec 1/100, 1 à 9 PO, PO modifiable, LDV requise, pas de cellule libre, 2 lancers par tours, zone de 1 (3 PA).

La sacrifiée surpuissante:

Invoque la sacrifiée surpuissante pour 2 PA, 1 à 5 PO, PO non modifiable, LDV non requise, cellule libre requise. Invoquation:

PDV de base: 50

PA: 6

PM: 4

Pas d'autres augmentations

Drop:

Bourgeon d'Abra le Boiseur (50%), Épine de ronces (90%).