Scénario Collaboratif

**Univers électromancien :**

Style “victorien” dans les villes, beaucoup plus industriels en périphérie. Il y a aussi des zones relativement déserte suite à la “fin du monde”, le peuplement reste assez éparse. Ces territoires sont maillés par un réseau d’avant-postes, d’académie, de QGs le tout relié par un réseau ferré assez limité. Il n’y a pas de véritable gouvernement en parallèle ( gross modo électromancien = compagnie des indes en orientale en Inde). Les électromanciens influencent les gouvernements des cités afin de favoriser leur commerce.

Que cherche les électromanciens ?

- ressources ( cuivre, fer, , bois …) ;

- “artéfacts” ( reste des technologies antérieures) car les électromanciens n’ont pas les connaissances suffisantes pour créer des choses nouvelles à partir de rien et ont donc besoin de “s’inspirer” de vestiges de technologie;

-de l’argent aussi ( en fournissant de nouvelles technologies à des villes/villages/groupe de commercants….)

Pour ce qui du côté scientifique : ils comprennent pas certains trucs de base genre électron mais ont pu faire d’eux même des choses à l’aide d’aimant car c’est bidouaillable .  
  
 **Histoire globale :**   
Quelques siècles après notre époque actuelle, les technologies ont fortement évolué, notamment militaires. Une guerre entre deux factions a finalement lieux et des vaisseaux dotés d’armes de destruction massive sont envoyés en orbites autour de la Terre. Ces derniers finissent par utiliser leur arsenal et la majeure partie des foyers de vie humain sont anéantis. Plusieurs siècles plus tard encore, une nouvelle société renaît des cendres de la dernière : les electromanciens. Cette civilisation, en s’appuyant sur les vestiges technologiques de la dernière est un stade de modernisation inégale par rapport au nôtre.  
Le jeu commence lorsqu’un des vaisseaux encore en orbite autour de la Terre, détérioré par le temps, s’écrase sur Terre. Un robot, programmé pour réparer le vaisseau s’active alors. En parallèle, une équipe d’électromanciens pénètre dans une partie accessible du vaisseau et rencontre le robot. Ils vont alors mutuellement s’aider. En effet les humains vont participer à la remise en fonctionnement du vaisseau pour pouvoir accéder à ces différentes salles et récupérer du matériel technologique précieux. Cependant, si le groupe d’humain ne fait pas attention aux indices laissés autour d’eux, ils finiront par relancer le vaisseau qui déclenchera alors les mécanismes de destruction ayant provoqué la dernière Apocalypse.

Electromanciens personnage (Gwen)  
  
détail gameplay (Philibert)

Plan Général (plus orienté gameplay) :

Chapitre 1

- Découverte de 4 à 5 salles

- Se finit sans grand événement, par exemple juste la nuit…

- But : concepts de base

- Les premières salles sont vouées à des concepts basiques, mais au premier chapitre on se concentre sur un seul (ou deux)

Chapitre 2

- Poursuite de l’exploration linéairement

- Énigmes basées sur la séparation équipe-robot

- Premier retour dans une salle déjà visitée

- Se termine par la découverte de l’autre étage (?)

- On débloque ensuite la carte

- Découverte au total de 3-4 salles supplémentaires

Chapitre 3

- Des salles ont été (légèrement) modifiées

- Se termine par l’explosion d’une salle, un événement marquant

- Ajout de mécaniques « action »

Chapitre 4

- Le groupe commence à se méfier du robot

Chapitre 5

**Histoire des personnages**

**Perso 1 : L’érudit : Leodegarius**

Un vieil homme. Un des plus grand électromancien qu’il n’y ai jamais eu et ancien directeur d’Elesarum, l’école internationale d’électromancie. Après un **l’accident** avec l’un de ses élèves, il décide de se retirer de la vie publique et il vit aujourd’hui seul avec ses livres. Il continu la recherche avec l’aide de son apprentie Evina.

-> l’***Accident*** *: Leodegarius est alors jeune directeur d’Elesarum, il a 45 ans. Il s’est pris d’affection pour un de ses élèves Eusebius. Dès sa première année, le jeune homme montre des capacités extraordinaires. Il semble même plus talentueux que Leodegarius l’était à son âge. Leodegarius se met alors à suivre sa scolarité de très près, lui conseil des lectures, le pousse à aller toujours plus loin dans ses recherches. Eusebius gagne en confiance au fil des années et commence à expérimenter. Leodegarius lui prête un jour un livre sur la foudre, Eusebius se met en tête qu’il serait capable de créer des outils pour la récupérer et la maitriser. Eusebius arrive finalement à ses fins et créer un outil pour maitriser la foudre. Mais le pouvoir de ce nouvel outil lui monte à la tête. Il se convainc de sa propre supériorité. Il rassemble d’autres partisans et lance de violente attaques contre les membres du gouvernement puis sur des civils pour prendre le pouvoir de sa cité et a commencé à envahir d’autres cités. Leodegarius jusque-là aveuglé par son admiration pour son jeune élève, se rend compte du monstre qu’il est devenu. Leodegarius est depuis ce jour rongé par la culpabilité s’exil mais refuse de le combattre.*

**Perso 2 : L’apprentie électromancienne : Evina**

Jeune fille, 17ans. Orpheline. Très intelligente mais ne supporte pas le cadre scolaire, cancre : elle quitte Elesarum, en 3e année et décide d’aller apprendre sur le terrain, auprès d’un mentor. Elle se rend chez Leodegarius afin de lui demander d’être son mentor, en contrepartie, elle lui propose de s’occuper de lui et de sa maison comme il est sur ses vieux jours de l’aider dans ses recherches. Concentré sur sa carrière, il n’a jamais eu d’enfants : Evina devient la fille qu’il n’a jamais eu mais il n’ose pas montrer de l’attachement pour elle à cause de son passé avec Eusebius. Elle en revanche l’aime comme un père et l’admire, elle souffre de sa froideur envers elle.

**Perso 3 : La boss : Melchiora**

Femme de la quarantaine. Ancien commandant des forces spéciales qui a pris sa retraite anticipée suite à une mission qui a mal tournée. Elle été chargée avec son équipe de la capture de Eusebius car c’etait la seule avec les capacités de l’éliminer (à part Leodegarius). Eusebius comprenant qu’il ne pourrait pas l’atteindre par les armes décide de la détruire d’une autre manière : il décide de la lancer sur une fausse piste quant à sa localisation ; elle part à sa poursuite. Pendant son absence il se rend chez elle et tue son mari et sa fille. Elle est dévastée, de rage elle le retrouve et le tue. Sa fille n’est pas morte mais dans le coma depuis tout ce temps.

**Perso 4 : La brute : Marcellus**

Ancien soldat dans l’équipe de Melchiora. Secrètement amoureux d’elle. Pour elle, il est simplement un confident.

**INTRODUCTION :**

Les électromanciens demandent à Melchiora de diriger cette nouvelle mission pour eux car c’est la seule qui en ait les capacités et en ont entièrement confiance Le vaisseau pourrait receler de technologies révolutionnaires qui pourrait faire progresser drastiquement la société. Melchiora pense que ces technologies seraient le seul espoir de faire sortir sa fille du coma et accepte. Elle est chargée de constituer son équipe pour la mission. Elle choisit Marcellus pour les protéger et Leodegarius pour son expertise. Leodegarius Se sentant coupable face à l’histoire de cette femme accepte de l’aider et emmène Evina avec lui.

**Péripéties avec le robot :**

Il devient le confident de tout le monde. Marcellus devient jaloux de lui et se méfie.

Tension entre Evina et Leodegarius elle voudrait plus de reconnaissance.

Animosité entre Melchiora et Leodegarius qui le tient coupable de sa tragédie familiale.