# Mystérole

### Introduction

Le monde de Mystérole se situe sur le continent de OlamHaba où deux nations sont en guerre, la puissante nation des Samkhya et la modeste, mais très résistante nation des Séphiras. Les Samkhya sont une nation qui ont découvert, par la philosophie et le rationalisme des méthodes industrielle très tôt durant les conflits ce qui leurs ont permis de prospérer plus rapidement au niveau économique que les Séphiras qui eux sont restés dans le modèle rural et ont refusés la révolution des techniques. Ils ont réussi à survive durant des siècles de guerres grâces aux doctrines anciennes et au pratique occulte qui leurs offre une très grande puissance pour résister au Samkhya.

Durant des siècles les deux clans était en guerre à combattre pour des territoires, pour des ressources, ou simplement pour venger leurs proches, mais une prophétie de mauvaise augure allait tout changer, la balance de pouvoir allait bouleverser et des alliances allait se briser, le Mal préparait son retour. Après toutes ces années de haine et de guerre dont le Mal se nourrissait. Toute était en place pour son avènement.

## Acte 1 Scène 1

### Chambre du joueur

*Le joueur est dans son lit. Sa sœur entre dans la chambre*

Sœur\*

Tu es encore en train de dormir ? As-tu encore passé toute la nuit à travailler sur tes études des cristaux. Comment trouves-tu encore le temps de faire des recherches maintenant que tu es dans la milice ? Les funérailles ont déjà commencé. Je sais que tu n’aimes pas ce genre d’événement, mais fait le au moins pour notre mère. Elle y est déjà d’ailleurs tu devrais te dépêcher à aller la voir

## Acte 1 Scène 2

### Funérailles

*Le joueur entre pour voir plein de gens proche qui discute et offre leur condoléance. Le joueur peut parler à plusieurs de ces PNJ :*

PNJ 1

Ton père était un homme formidable.

PNJ 2

Cet homme m’a sauvé la vie plus d’une fois au combat.

PNJ 3

On m’a dit qu’il t’avait entrainé pour être aussi fort que lui, quel gaspillage.

Marcus

Ha ! Mon neveu, je suis content que tu sois venu. Ton père était un homme formidable, si seulement tu avais accepté d’entrer dans l’armé plus tôt ton père serait peut-être encore en vie. Il ne t’a pas entrainé pour que tu collectionne des roches.

*Après avoir parlé avec au moins 4 des PNJ le héros se dit :*

Je devrais aller dans la pièce arrière voir ma mère.

### Pièce arrière

*Le joueur entre pour aller parler à sa mère*

Mère

Je suis content que tu sois venu mon fils, je sais que tu n’aimes pas ce genre d’événement. Sache que ton geste serait très apprécié de ton père. Il a toujours combattu pour que notre famille reste unie, mais maintenant j’ai bien peur que la stabilité de notre royaume soit mise à l’épreuve. D’ailleurs est-ce que tu as parlé à ton oncle Marcus? Je dois te mettre en garde contre lui, tu ne peux pas lui faire confiance. Ton père n’a pas été tué durant une simple chasse à l’orque. Mon fils tu dois…

*Un message non-invité entre en vitesse dans les funérailles ensanglantées*

Messager

À l’aide…Général Marcus … Une de nos patrouilles avec une caravane de nourriture s’est faite attaquer sur la grande place des marchands prêt d’ici.

Marcus

Je veux trois officiers avec moi et toi aussi jeune garçons vient avec moi. Il est temps de voir si tu es à la hauteur pour prendre le rôle de ton père.

Mère

Fait attention mon fils et ne fie toi a ton instinct ne fais rien que tu pourrais regretter, je ne veux pas que tu deviennes comme ton père.

## Acte 1 Scène 3

### Route des marchands

*Le joueur arrive pour voir son oncle combattre des orques seul alors que les trois officiers qui le suivait sont mort.*

Marcus

Ne reste pas planter la comme un chevreuil a la première vue d’un peu de sang et vient m’aider.

*Un combat se déclenche ( 2 orque et 1 orque (boss))*

*Après la victoire le chef orque est à genou devant le joueur*

Marcus

Aller qu’est-ce que tu attends jeune garçon, achève-le.

Joueur

…

Le chef orque

S’il te plaît, ne me tue pas, je n’ai pas choisi d’être comme ça. On m’a forcé à subir ces expérimentations.

Marcus

Ne vois-tu pas quelle créature ignoble tu as devant toi.

Le chef orque

Tu peux bien parler parce que tu es encore humain.

Joueur

Quoi!?

Marcus

Si tu n’as pas la colonne pour le faire alors…

*Marcus d’un coup d’épée tranche l’orque en deux le sang gicle sur le joueur et il s’enfuit dans les bois à la vue du sang et de ce qu’il a laissé son oncle faire.*

## Acte 2 Scène 1