

Élémentaire, mon cher
Scénario pour Creare Mundum
Devel

The Creare Mundum Project

14 *juin* 2015

Sommaire

TRAME GÉNÉRALE

Idée principale : Présence d'élémentaires d'eau Lieu : Autour de la mer intérieure.

Synopsis : Un sorcier itinérant fait le tour de la mer intérieure, invoque des élémentaires d'eau, et pille les villages alentours. -> Trafic d'esclaves!!!!????? Pourquoi? Que pour l'argent? Commanditaire? Seul? -> Religion, hérétique -> Nie le Démon, prie un autre Dieu, "Itar"?

Les persos reçoivent une lettre de demande d'aide de la part du dirigeant de Leheath en plein milieu de leur enquête.

Début? Les persos sont attaqués, alors qu'ils se reposent? -> simple mais efficace

1 Introduction pour le maitre de jeu

"Élémentaire, mon cher" est [TODO : description et synopsis]

Cette intrigue prend place dans l'univers de Creare Mundum, durant l'ère médiévale. Pour plus de précisions concernant le monde, consultez le fichier principal. Creare Mundum n'a pas de système de règle propre, il reste donc au maitre de jeu le travail d'adapter ce scénario au système qu'il souhaite utiliser, notamment e ce qui concerne la création des monstres.

Les paragraphes commençant par "Partie supplémentaire : " sont comme leur nom l'indique, hors de l'intrigue principale, mais permettent une plus grande immersion et un allongement du temps de jeu.

Les instructions et le déroulement qui suivent sont bien sûr donné uniquement à titre indicatif, n'hésitez pas à modifier cette aventure comme bon vous semble!

2 L'Orage gronde

2.1 Petites vacances à Leheath

Nos héros prennent des vacances bien méritées après leurs grandes aventures dans la cité balnéaire de Leheath (ou y vivent). Il fait vraiment bon y vivre, surtout en cet été 734. La ville n'a connu aucun conflit depuis la fin de l'empire humain, 200 ans plus tôt.

Les personnages vivent dans un petite location, au sud de la ville, non loin du centre ville, et surtout à quelques mètres de la plage (chose fort pratique pour les 30 ° saisonniers).

2.2 Des rumeurs courent

Faite vivre les personnages quelques instants dans un monde insouciant. Par une telle chaleur, il fait bon aller sur la plage, ou se rafraichir au bar... Laissez-les gambader à leur aise. Quoiqu'il en soit, au bout d'un certain temps, l'idéal étant un début de soirée, l'orage se met à rugir au loin.

Le personnage le plus fin remarque une anomalie assez vite : Bien qu'il fasse lourd, il n'y a aucun nuage, le ciel est pur, et l'on voit les étoiles. Quelques minutes se passent. Puis le tocsin se met à sonner. Des murmures emplissent l'endroit dans lequel sont les personnages :

[Envie de participer?](#)

2.2 Des rumeurs courent

- "Cette fois-ci, c'est notre tour, il le fallait bien..."
- "Nnnnooonnn, pas ça ! "
- "Que voulez-vous faire quand ce sont les éléments eux-mêmes qui se rebellent ? "

[Envie de participer?](#)

3 Participation au projet

3.1 Comment ?

Creare Mundum vous a plu ? Envie de partager vos scénarios, vos suggestions ou vos idées ?

Contactez-nous sur la mailing list : crearemundum@lists.tuxfamily.org

Ou rendez vous sur notre site : <http://create-mundum.tuxfamily.org/>

3.2 Les créateurs

Voici la liste de ceux qui ont participé au projet Creare Mundum. Leur aide fut, est et sera toujours très précieuse au projet. Merci encore !

- Alexandre 'Nobrakal' Moine
- Philippe 'Tymophil' Aubé
- Eliott 'Sulf' Filippi
- Émiland 'Derec' Garrabé
- Luc H.

3.3 Licence

Creare Mundum est un projet libre de droit, publié sous la licence Creative Commons BY-SA. C'est à dire que quiconque a la possibilité d'utiliser ce document (ainsi que toute les autres parties du projet), de le redistribuer et de le modifier. La seule obligation est de redistribuer le contenu (modifié ou non) sous les mêmes conditions.

[Envie de participer?](#)