

Creare Mundum
L'Ère post-apocalyptique
Devel

The Creare Mundum Project

4 *avril* 2015

Sommaire

IV	L'ère post-apocalyptique	5
1	Histoire et Géographie post-apocalyptique	7
1.1	Introduction	7
1.2	Régions	7
1.2.1	Natskhaz	7
2	Les races post-apocalyptiques	9
2.1	Les Gobelins	9
2.1.1	Caractéristiques physiques	9
2.2	Les Orques	9
2.2.1	Caractéristiques physiques	9
2.2.2	Hierarchie	9
2.3	Faune	9
2.3.1	Agont	9
2.4	Flore	10
2.4.1	Enylà	10
3	Ressources post-apocalyptiques	11
3.1	Participation au projet	12
3.1.1	Comment ?	12
3.1.2	Les créateurs	12
3.1.3	Remerciements	12
3.1.4	Licence	12

SOMMAIRE

Quatrième partie

L'ère post-apocalyptique

Chapitre 1

Histoire et Géographie post-apocalyptique

1.1 Introduction

Nous sommes en l'an 3000. Les civilisations se sont détruites après des siècles de combat. Il ne reste que quelques débris de l'ancien monde. La magie a disparu depuis des lustres, mais quelques signaux anormaux commencent à être perçus.

1.2 Régions

1.2.1 Natskhaz

Histoire

L'ancienne forêt de Thorneye a été rasé par une gigantesque explosion. Rien n'en est restée. Maintenant, une grande plaine totalement stérile a prit la place. Seule une faune et une flore très rustiques réussissent à survivre.

Chapitre 2

Les races post-apocalyptiques

2.1 Les Gobelins

2.1.1 Caractéristiques physiques

Les gobelins ont étonnamment bien résisté à l'Apocalypse. Leur petit corps ne s'est que rabougri un peu plus (chose déjà extraordinaire). Il reste que ces créatures débrouillardes ont la plus part du temps subit de petites opérations afin d'améliorer leur corps. Ainsi, il n'est pas rare de croiser un gobelins avec une bourse cousue dans le corps, bien plus pratique à transporter, et on ne risque pas de se la faire voler.

2.2 Les Orques

2.2.1 Caractéristiques physiques

Les orques sont étonnemment résistants aux radiations, ils ont donc relativement peu souffert de la guerre nucléaire.

2.2.2 Hiérarchie

Depuis la nuit des temps, la politique orque se réduit à celle du plus fort. Ils s'accoutument donc admirablement bien de l'absence totale d'ordre.

2.3 Faune

2.3.1 Agont

L'Agont est un petit animal, proche d'une souris, mais contrairement à cette dernière, il est ovipare. Il se nourrit principalement de baies sauvages. Il se cache dans de petits terriers, qu'il a lui même creusé dans les basses plaines.

2.4 Flore

2.4.1 Enylà

L'Enylà est une plante très rustique. Elle affectionne particulièrement les zones humides et dépourvues de toutes autres plantes. Sa couleur terre la dissimule parfaitement aux yeux des herbivores. Par contre son petit fruit rond est d'un bleu profond ce qui attire les animaux. Elle recouvre des collines entières notamment dans la région de Natskhaz.

Chapitre 3

Ressources post-apocalyptiques

3.1 Participation au projet

3.1.1 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/>

3.1.2 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
- Elliott 'Sulf' Filippi
- Émiland 'Derec' Garrabé
- Luc H.

3.1.3 Remerciements

Voilà maintenant la liste de ceux qui ont contribué à plus petite mesure, et souvent sans le savoir.

- Dan Scott, pour l'image d'arodef.
- Les artistes du MMORPG Ryzom, pour l'habitation de Thorneye ainsi que la dague d'Aegnord (modifiée).

3.1.4 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.