

Élémentaire !

Note d'intention

Ce murder vous plonge dans un univers magique. Mais la magie n'y jouera pas un rôle très actif, le plus important est que chaque élément représente. Vous suivrez un scénario, dans lequel vous aurez quelques choix à faire mais qui sera dans l'ensemble très dirigé, le rendant tout à fait approprié pour des débutants.

L'objectif de ce murder n'est pas de ressentir des émotions extrêmes ou d'approfondir la psychologie de vos personnages. Ce n'est pas d'explorer un univers merveilleux et de tester les limites de la physique. C'est un murder centré sur l'information : anticiper le genre d'informations que l'on pourrait trouver, et décider qui a les meilleures capacités et révélera effectivement ce qu'il découvrira. Et, bien sûr, exploiter ces informations pour reconstruire les événements et découvrir des secrets potentiellement dangereux. Car, comme vous le découvrirez bien assez tôt, il s'est passé quelque-chose. Quelque-chose de grave. Qui vous affecte personnellement.

L'univers

Depuis la nuit des temps, le monde est baigné dans les 4 éléments. Chaque être, chaque action, chaque idée est rattaché à l'un d'entre eux.

L'air

L'air est associé à la connaissance : un être rattaché à l'air en saura plus que les autres, et cherchera à toujours parfaire son savoir quitte à se déconnecter du monde extérieur.

"La science, pour la science"

La terre

La terre est associée à l'inertie : un être rattaché à la terre sera écolo, fera tout pour que rien ne change de peur que cela s'empire. C'est un être de conviction. souvent réactionnaire voire buté.

"C'était mieux avant"

L'eau et le feu

L'eau et le feu sont antagonistes : l'eau est associée aux soins tandis le feu est associé à la destruction, l'eau est associée au calme tandis que le feu est associé à l'excitation, l'eau est associée à la patience tandis que le feu est associé à l'action.

Mais le feu n'est pas intrinsèquement mauvais, pas plus que l'eau n'est intrinsèquement bonne : parfois, il faut détruire pour mieux reconstruire, et un excès de passivité ne résout rien.

"La meilleure défense, c'est l'attaque" / "Keep calm and stay cool"

Création de la Ligue

Dans ce monde élémentaire, certains naissaient avec naturellement plus de pouvoir que d'autres. Il en résultait des conflits incessant, et même les maîtres de l'eau finissaient par se laisser emporter. Dans certains âges, aucune initiative de régulation n'était prise, et cela finissait souvent très mal.

Heureusement, il y a maintenant quelques millénaires, un groupe de 12 individus, 3 puissants représentants de chaque élément, se sont associés pour créer la Ligue, avec pour mission de réguler

le monde. Ils ont créé, pour chaque élément, un artefact d'une puissance inégalée, et les ont utilisés pour restaurer la paix, que même les maîtres du feu préféraient au chaos qui régnait alors.

Les artefacts sont

- pour l'air, le Livre, qui contient toutes les connaissances possibles et imaginables, mais rangées dans un ordre aléatoire et générées à la volée ;
- pour l'eau, la Boule de glace, capable de transformer toute l'eau qui entre en contact avec elle en glace, dans un rayon raisonnable ;
- pour le feu, la Torche éternelle, que rien ne peut éteindre ;
- pour la terre, l'Urne funéraire de Master, le plus puissant maître ayant jamais vu le jour.

Avec le temps, la situation s'est stabilisée. De 12, ils sont rapidement passés à 8, les plus âgés quittant la Ligue sans être remplacés. Puis à 4, comme c'est encore le cas.

Mais la Ligue s'est trouvée une autre vocation : elle fait aujourd'hui office d'école élémentaire.

Tous les 4 ans, elle organise un grand concours : du QCM pour l'air au maintien de la position du lotus dans des conditions extrêmes pour l'eau, le meilleur candidat dans chaque élément se voit offrir la possibilité d'étudier avec le meilleur des maîtres afin de perfectionner sa maîtrise de son élément de prédilection.

Globalement, le matin est dédié à l'apprentissage, l'après-midi est plutôt individuelle (pour les apprentis, c'est aussi le moment des corvées diverses, largement facilitées par magie) et les soirées sont un moment de détente (les apprentis jouent typiquement aux cartes).

Configuration actuelle

Les membres de la Ligue sont :

- pour l'air, Eole et son apprentie Alizée
- pour l'eau, Océane et son apprentie Coralyne
- pour le feu, Ignacius et son apprentie Efira
- pour la terre, Luther et son apprenti Peter

Les lieux remarquables de la Ligue sont :

- la Bibliothèque et le Temple, rattachés à l'air mais ouverts à tous ;
- le Lac et la Grotte de glace, réservées aux adeptes de l'eau ;
- la Forge et la Salle d'entraînement, réservées aux adeptes du feu ;
- la Caverne, réservée aux adeptes de la terre ;
- la Salle du conseil, terrain neutre où les décisions importantes sont prises (elle n'a pas servi depuis longtemps) ;
- les jardins, lieu de détente où sont représentés les 4 éléments ;
- les appartements privés de chacun, autour de la salle commune, autre lieu de détente.

Événements récents

Au beau milieu d'un cycle de 4 ans que rien ne permettait jusque là de distinguer des autres, Eole, qui passait jusqu'alors tout son temps plongé dans l'étude du Livre, a brusquement changé de comportement : il s'est mis à arpenter la Bibliothèque afin de rassembler des informations sur l'éther, cinquième élément mystérieux et dangereux.

Quelques jours plus tard, il ne s'est pas présenté à la réunion matinale : les autres membres de la Ligue l'ont cherché, et l'ont retrouvé mort dans son lit, calciné.

Vous apprendrez la suite par vos fiches personnelles...