

*Par Antoine « Kirdinn » Nobilet sur
une idée de Allegas développée par
Satan pour le Troisième Défi Trois
Fois Forgé de PTGPTB
26 196 / 27 500 signes max*

COLONIE

Colony est un jeu de rôle dans lequel les joueurs incarnent les membres d'une colonie terrienne sur une planète nouvellement terraformée.

A chaque partie, un joueur devient MJ et celui qui fut MJ passe joueur. Après 5 séances, le dernier MJ introduit le jeu et la colonie à une nouvelle table de joueurs. De cette manière, la colonie évolue, de table en table, d'époque en époque et devient un personnage à part entière. Une campagne est donc un enchaînement d'arcs de 5 parties chacun depuis l'avènement de la colonie jusqu'à sa fin.

Univers

Dans un futur lointain, la Terre est devenue difficilement habitable. Notre technologie nous a permis d'envoyer des colons sur les différentes planètes qui gravitent autour de l'étoile Trappist : le Système Trappiste comporte 7 planètes et une naine rouge faisant office de soleil. 3 de ces planètes sont habitables et ont été terraformées sur leur équateur crépusculaire : Prima (Trappist 1-c), Diosa (Trappist 1-d) et Trap (Trappist 1-e).

Terraformées

Les premiers colons furent des scientifiques. Depuis un siècle, ils ont modifié l'atmosphère, implanté des végétaux et des organismes génétiquement modifiés pour créer des écosystèmes indépendants et robustes. Leur but n'était pas en

premier lieu d'accueillir l'humanité mais d'assurer la survie de la Vie elle-même. La Terre étant sur le point d'annihiler toute trace de biomasse sur sa surface ... ce fut une belle réussite. Une infinité d'écosystèmes interconnectés se répandit sur les planètes trappistes. Chaque planète vit son équateur porter une faune et une flore évoluée et unique. Les zones frontières, les plus froides et éloignées de l'équateur furent les plus difficiles à ensemençer. Mais les tropiques tempérés et l'équateur surchauffé générèrent une atmosphère respirable et nécessaire à l'installation des différents écosystèmes.

Projet Héritiers

Mais les gouvernements terriens, sous la pression des populations asphyxiées, lancèrent le projet Héritiers. Les planètes trappistes allaient accueillir des colons humains. Des milliards de colons. Les scientifiques n'apprécièrent pas tous ce nouveau projet. Leurs créations allaient certainement être détruites, exploitées, souillées par les Héritiers. Alors certains introduisirent quelques cadeaux empoisonnés quand d'autres, plus cléments, intégrèrent des ressources profitables au plus grand nombre. Après 50 années de préparation du projet Héritier, les scientifiques se retirèrent. Ils ont construit leur propre cité paradisiaque sur Diosa et laissent la main aux Héritiers : les colons que la Terre envoie par centaines de milliers chaque année.

La panspermie humaine

Sur Terre, des milliers de projets virent le jour. Chaque nationalisme, chaque culture, chaque dogme ; chaque région, chaque nation, chaque caste reçut de quoi monter sa barge de secours. Certains vaisseaux étaient aussi bigarrés qu'un métro de métropole quand certains

bâtiments n'étaient réservés qu'à une élite religieuse ou à une idéal rigoureux.

Le projet Héritier se contentait de réguler le flot humain : les barges ne larguaient les colons qu'à une date fixe : le 19 décembre de chaque année terrienne. Certaines barges étaient laissées en stases et réactivées qu'au bout d'un siècle, de deux siècles ou plus encore. Il fallait prévoir que les premières colonies risquaient de disparaître et pouvoir à nouveau relancer les dés en cas d'échec.

Les barges larguèrent leur semence humaine au hasard des ceintures équatoriales terraformées. Hommes et femmes de toutes contrées et origines se sont portés volontaires pour coloniser ce nouveau monde. Une vie différente s'offrait à eux et il est certain que le danger, la découverte et peut-être la disette saillait être leur quotidien. Mais l'espoir d'une vie meilleure est le plus puissant moteur qui soit.

3 planètes

Selon leurs croyances et leurs convictions, différents niveaux de technologie furent maintenus selon les planètes:

- les colons de Diosa sont modernes. Ils possèdent un éventail de savoirs et outils allant du XXIème au XXIIème siècle.
- les colons de la rude Prima ont accès aux technologies précédant l'avènement de l'électricité.
- les Héritiers de Trap la Douce varient entre des moyens médiévaux et antiques.

Maintenant, c'est à vous.

Vous venez de débarquer dans ce nouvel environnement. D'ici 1 an d'autres colons arriveront, d'autres ressources ou produits finis permettront de reprendre la lutte pour la survie. D'ici là chacun devra

tenter d'améliorer son quotidien, celui de sa famille et par là de la communauté.

Le jeu se déroule sur plusieurs années, décennies ou siècles : le but du jeu est d'avoir une pérennité des événements afin de voir se créer la colonie selon les actions des différents joueurs, qui n'ont pas forcément à être les mêmes à chaque aventure. Ici une « campagne » devient l'histoire d'une colonie. Ce n'est plus le groupe de personnage joueur qui compte, mais le développement de la colonie : la Colonie est le personnage central.

La colonie allant se développer au fur et à mesure, il est nécessaire de créer un rangement qui pourrait rester dans une association ou se transmettre facilement lors de changement de MJ. Les personnages joueurs d'une partie seront dans une autre des personnages non joueurs vivant leurs petites vies dans la colonie

Créer la Colonie

La colonie est créée conjointement et par progressivement par les groupes de jeu.

Fiche Des Noms Propres A Utiliser Pour Les PNJ Et Les Lieux

A chaque début d'arc, les joueurs doivent répondre aux questions suivantes : les réponses devront être reportées dans la Fiche Des Noms Propres A Utiliser Pour Les PNJ Et Les Lieux. Chaque Lieu et chaque PNJ puisera son nom dans cette fiche et sera alors barré de la fiche.

- 1/ Quel est mon plat préféré ?
- 2/ Qui est le héros de mon enfance ?
- 3/ Quel était le prénom ou le nom de famille de mon premier amour ?
- 4/ Dans quelle rue ou lieu-dit ai-je grandi ?

- 5/ Quelle partie de mon corps me complexe le plus ?
- 6/ Quel endroit voudriez-vous visiter avant de mourir ?
- 7/ Quel mot d'une langue étrangère trouvez-vous bizarre ?
- 8/ Quel surnom vous donnait-on à l'école ?
- 9/ Quelle ville fictive vous fascine le plus ?
- 10/ Quel personnage religieux, spirituel ou mythologique vous dérange le plus ?

La région proche de la colonie

A présent, à tour de rôle, chacun répond à une de ces questions afin de décrire l'environnement proche de la colonie. Ces questions devront permettre de remplir la Fiche De La Colonie. Il faudra mettre à jour cette fiche régulièrement.

- 1/ La colonie est-elle installée sur l'équateur brûlant, dans les tropiques tempérés ou sur les frontières glacées ?
- 2/ Le relief est-il constitué de plaines, de montagnes, d'archipels océaniques ou d'un littoral étrange ?
- 3/ Quel est votre niveau de technologie : antique / pré-électricité/ moderne et futuriste ?
- 4/ Quel est le danger récurrent que devra affronter la colonie : autre colonie proche ? Faille sismique ? Faune ou flore envahissante et agressive ? Météorologie hostile ?
- 5/ Choisissez le nom de la Colonie en vous basant sur la Fiche Des Noms Propres A Utiliser Pour Les PNJ
- 6/ Quel cadeau vous ont fait les Scientifiques dans la région ? Une ressource abondante, laquelle ? Un miracle technologique, lequel ?
- 7/ Une chose horrible s'est passée avant même de sortir de la barge et de fonder la Colonie. Cette chose

horrible sera la fondation même de la communauté. Que s'est-il passé ?

8/ Un phénomène inexplicable réside près de la communauté ? Qu'est-ce ? Des ruines pré-humaines ? Des perturbations des lois de la physique ? Le flux temporel altéré ? Des autochtones ou une espèce plus intelligente que prévue ? Autre chose ?

9/ Etes-vous une communauté diversifiée ou les membres d'un groupe identifié ? Gothiques convaincus, religieux dogmatiques, scientifiques curieux et débrouillards, anarchistes ou dernier représentant d'une ethnie disparue ?

10/ Dans la Colonie, un sous-groupe s'est formé. Pourquoi ? Que veulent-ils ?

11/ Qui dirige la Colonie ?

La Carte de la Colonie

En groupe ou en désignant un volontaire : créez la carte de la Colonie. Elle doit comporter la région immédiate de la colonie mais aussi les principaux bâtiments de la communauté.

Au-delà de la fiche, conservez la trace des éléments suivants. Ils doivent évoluer, apparaître ou disparaître au gré des scénarios et des arcs.

- *Les réalisations de la colonie :* monuments, fêtes, et bâtiments officiels. Ces éléments fondent une société et il est primordial d'y apporter un certain soin. Est-ce qu'un nouveau calendrier est créé ? Un hôtel de ville ? Un puit pour les bêtes ?
- *Les membres de la colonie :* nombre de personnes, naissances, décès, nouveaux membres. Les premiers seront forcément les 5 premiers

personnages qui accosteront. Il s'agit aussi de regrouper les fiches de personnages des joueurs, ainsi que les différents personnages non joueurs pouvant être incarnés le temps d'une partie. Les regrouper en un seul endroit permet au maître du jeu de disposer de toutes les informations nécessaires

- *Relations diplomatiques et organisation politique* : peut être existe-t-il des autochtones, des villages voisins ou des colonies avec qui guerres et alliances peuvent être traitées. La colonie est-elle une république ? Une monarchie ? Une révolution en cours ?
- *Événements et rencontres* : que ce soit des créatures étranges, des étrangers bizarres ou un phénomène météorologique inconnu, les faits importants doivent pouvoir être consultés par tous
- *Cadastré* : les joueurs peuvent vouloir faire une carte claire du pays. Sinon une description de chaque lieu connu et des habitations est nécessaire. Ne pas oublier les cours d'eau, la géographie etc.
- *Faunes et flores, climats et étrangetés géographiques* : ici il faut noter le type de plantes, d'animaux et d'arbres qui vivent sur ces terres. Les animaux sont significatifs pour la chasse et l'élevage. Enfin si un lac, un gouffre sans fond ou une caldeira existe il est bon de le noter ici. Un herbier et un bestiaire renforceront le côté RP du jeu

Développement de la colonie :

A chaque fin de scénario, le groupe va gagner des points d'atouts qu'ils répartiront équitablement entre eux, afin de montrer leur évolution. Ces points représentent le développement de la colonie. Plus celle-ci prospère, plus les habitants pourront construire des maisons luxueuses, nourrir ses habitants et développer une vraie culture.

Les points cumulés à chaque partie sont inscrits sur le cadastre, afin de donner une idée du développement de la colonie. A ceux-ci on ôte les Potentiels Dangereux qui n'ont pas été résolus par les joueurs.

Voici comment se gagnent les points de développement :

- Chaque personnage qui a survécu fait gagner 1 point.
- Chaque journée passée par un personnage à travailler pour la colonie rapporte 1 point (faire des vendanges, explorer une épave, défricher la forêt, construire un mur, réparer une grange ou repousser une invasion...)
- Chaque danger affronté et vaincu rapporte 1 point
- Chaque exploration de territoire inconnu rapporte 1 point
- Chaque acte diplomatique pacifique rapporte 3 points
- Chaque personne sauvée de la mort rapporte 1 point
- Chaque colon supplémentaire rapporte 1 point

Les personnages peuvent également rapporter de quoi améliorer la colonie lors de leurs aventures. Ces

points sont à déterminer par le MJ lorsqu'il écrit le scénario.

Campagne

Le jeu se joue sur une série d'arcs de 5 scénarios. Chaque scénario devra représenter un danger pour la colonie, ou encore favoriser l'exploration et la découverte. Une tribu autochtone à approcher, une créature effrayante qui attaque les troupeaux ou simplement un manque d'eau doit permettre aux joueurs de se surpasser pour sauver leurs concitoyens.

En général les aventures prennent place tous les ans. L'hiver se passe à l'abris, l'été aux moissons, puis vient une aventure. Cela permet d'inscrire une chronologie dans le temps. Mais celle-ci peut également se dérouler lors de l'arrivée de nouveaux colons, ou d'un navire marchand étranger

Chaque scénario aura une note de **Potentiel Dangereux**. Ce danger représente la force de ce qui peut nuire à la colonie. Si les personnages n'ont pas enrayé la menace, ce score sera déduit des points de développement totaux de la colonie (et non pas des gains de la partie. Les personnages peuvent très bien augmenter le développement de la colonie d'un côté et laisser un fléau le baisser au même moment)

Une colonie qui aurait un score de développement égal à zéro stagne. Un score négatif signifie que la colonie périclité, et que personne ne viendra la secourir ou apporter de nouveaux habitants. Les navires marchands ne viendront plus vendre leurs marchandises, bref sa situation est catastrophique. Arrivé à -10 la colonie n'existe plus

Un score positif donne le nombre de nouveaux membres de la colonie qui seront ajoutés au total l'année suivante (par voyage, ou naissance)

Les 5 arcs de 5 scénarios

Chaque arc et chaque scénario porte un thème qui devra être exploré par les meneurs :

L'avènement

Il s'agit de l'installation et des premières épreuves de la Colonie. Il s'agit de fonder une communauté pérenne et combattive. Il ne faudra donc pas les ménager et leur permettre d'installer ce qui pourra aider les générations suivantes à survivre.

- Premiers pas trappistes : au pied de la barge qui les a déposés, les Héritiers découvrent un nouveau monde.
- Premières constructions : les Héritiers doivent s'installer et construire à partir de ce qu'ils ont apporté et de ce que leur offre la région.
- Premier mort : un des Héritiers trouve la mort de manière brutale, remettant en cause la foi et les valeurs de la Colonie.
- Premier contact : les Héritiers rencontrent des étrangers et apprennent à faire avec dans la région malgré la menace qu'ils pourraient représenter.
- Premier départ : une partie des Héritiers souhaite quitter la colonie pour différentes raisons ... au risque de l'affaiblir considérablement.

L'âge d'or

La colonie est bien installée. Les pères fondateurs ont bien fait leur

travail et la communauté des Héritiers est florissante. Mais l'abondance attise l'avidité des Héritiers et de leurs voisins. Sauront-ils faire honneur à ce leur héritage et à ce que leur offre la région ?

- Une famille puissante : un groupe s'est considérablement enrichi dans la communauté. Et ça ne plaît pas à tout le monde.
- Un nouveau filon : une nouvelle source de richesse est découverte. Voilà de quoi redistribuer les cartes dans la Colonie.
- Le pouvoir corrompt : et il n'en faut pas plus pour remettre en question la pérennité de la Colonie.
- Sacrifice : les erreurs des dernières années sont fatales. Il faudra abandonner quelque chose pour survivre : des biens, des valeurs, des Héritiers proches.
- Apocalypse : les mondes trappistes sont facétieux. Une catastrophe naturelle frappe de plein fouet la Colonie et laissera des stigmates définitifs.

L'âge sombre

Les ressources autrefois abondante ont été pillées. Les Héritiers peinent à survivre et cherchent un moyen de ne pas être emporté par la prochaine surprise que leur réserve le monde trappiste.

- Survivants : les Héritiers sont coupés de la Colonie et

cherchent à la rejoindre dans un environnement hostiles.

- Esclaves : la Colonie est exploitée par une autre entité. Les Héritiers ne valent pas mieux que des esclaves à leurs yeux.
- Pour nos défunts : les Héritiers se soulèvent après un massacre particulièrement violent.
- Pour nos enfants : les Héritiers cherchent à rebâtir leur Colonie et à lui redonner sa gloire d'antan.
- Diosas : des envoyés de Diosas apportent quelque chose à la Colonie qui changera la donne. S'ils sont sur Diosas, les envoyés sont des Scientifiques.

La renaissance

La Colonie connaît un nouvel âge d'or. Sa technologie a évolué, ses croyances et principes aussi et le changement a porté ses fruits.

- Nouvelle barge : l'arrivée de la nouvelle barge met en contraste les anciennes croyances aux nouvelles mœurs.
- Nouvelle chance : des parias, bandits et autres exilés deviennent particulièrement utiles et deviennent puissants, influents.
- Nouveau monde : la Colonie devient trop grande et s'étend sur une autre cité. Les personnages fondent cette nouvelle cité.

- Nouveau meurtre : Un meurtre entache la réputation des personnages. Ils doivent résoudre la situation à la Colonie mère.
- Nous vaut mieux qu'eux : la Colonie mère et la Colonie fille se font compétition avant d'entrer en guerre ouverte.

La disparition

La Colonie s'éteint. Soit elle est frappée par trop d'adversité, soit elle devient un véritable état civilisé et n'a plus rien d'une colonie devant se battre pour survivre.

- Trahison et prédateurs : une trahison a mis fin à la guerre. La Colonie s'étend en continu entre ce qui fut jadis 2 cités. Mais elle porte encore le poids de la trahison et du sang.
- La rage des éléments : la Colonie est frappée par une catastrophe naturelle d'une puissance sans précédents. Les personnages sont pris dans la tourmente.
- Corruptions: les Héritiers reconstruisent et cherchent de l'aide auprès de Diosa. Mais là-bas, ils sont aussi avides de ressources et de pouvoir.
- Dernier espoir ? les Héritiers resteront-ils dans la Colonie et en feront-ils une nation indépendante de Diosa ? Ou se transformeront-ils en satrapie ? Quoiqu'il en soit : le pouvoir central pourrait chercher à les achever s'ils manquaient de répondant.

Les Personnages

Chaque joueur va créer son avatar selon ses envies et le set up choisi. Les critères suivants sont à déterminer à la création

Qui est le personnage : quel est son nom, son ascendance, son origine et son âge

Selon l'époque les noms seront différents, ainsi que le lieu d'origine du personnage pour savoir à qui l'on s'adresse. Autrefois on utilisait le nom du père ou du lieu de naissance comme référence (Donalsøn pour fils de Donald, Ben Gazi pour fils de Gaza) ou le métier d'où le grand nombre de Charpentier comme nom de famille par exemple

Son savoir faire : les colons ont forcément un savoir faire, une occupation ou un métier. Même s'il n'est pas le plus doué dans ce domaine, un personnage aura des connaissances ou une pratique que les autres n'ont pas. Le joueur choisi ce que son personnage sait faire - cela peut être Travail de force s'il ne fait rien d'autre que porter, aider et est homme de peine.

Pourquoi est-il ici : le personnage a forcément une raison de quitter son pays natal pour tenter l'aventure. Il peut être deuxième ou troisième fils ou fille de nobles qui comptent sur ces nouvelles terres pour établir un nouveau royaume ; marchand pensant faire fortune, religieux en quête de divinité, naturaliste en quête de savoir, soldat envoyé s'approprier les terres, marin en escale, repris de justice fuyant la loi, ou tout simplement homme du peuple rêvant d'une vie meilleure

Descriptif, signé particulier et caractère : si le personnage est grand, petit, bossu ou possède une caractéristique physique qui le différencie des autres. S'il porte une

tenue particulière due à son métier (bourreau, trappeur) c'est à noter ici.

Atouts : chaque personnage est détaillé par des atouts, qui servent à connaître son degré de survie, ce qu'il apporte à la colonie ou s'il possède le matériel qui pourrait l'aider. Chaque atout possède un score de 0 à 4. Un score nul signifie que le personnage ne possède rien dans ce domaine. Chaque point au dessus de zéro apporte 1 dé supplémentaire lors d'un test en rapport avec cet atout.

A la création les personnages possèdent 2 points à répartir entre ses atouts

Possessions : le personnage a pu venir avec un équipement particulier auquel il tient. S'il est prêt à l'utiliser pour le bien de la colonie, il ne le donnera pas pour autant ni ne le prêtera. Cela peut être un fusil, des plants de tabac, des semences de Gandja. Plus le score du personnage est haut, plus il possède un ou plusieurs objets puissants dans un domaine. Contrairement aux autres atouts, Possession est spécifique à certaines situations. Avoir un fusil n'apporte aucun bonus pour cultiver des terres ou défricher une forêt. Chaque point en Possession signifie un objet, ou une ressource unique

Loisir : le personnage sait il jouer d'un instrument, chanter, peindre ou décorer un lieu avec goût ? Si cela semble inutile au 1^{er} abord, vous vous rendrez compte que si la survie est la priorité, savoir se distraire en groupe est primordial pour la cohésion. De plus le loisir permet d'avoir des gestes techniques ou des connaissances utiles dans d'autres domaines. Chaque point dans cet atout donne un dé lorsque le personnage tente toute action de divertissement, de récréation et de cohésion de groupe.

Confort et lieu de vie : un confort de zéro signifie que le personnage vit dans les bois, sommairement, et son corps ne pourra pas supporter ce traitement sur de longues années. Un score élevé en confort signifie que le personnage a de nombreuses possessions, un abri sûr et reposant. Un score de 4 signifie qu'il possède un manoir ou un palais. Ce qui est plutôt bon pour lui mais peut être dangereux : trop de disparités menacent l'équilibre avec ceux qui n'ont rien. En tout cas, chaque point ajoute un dé lorsqu'il s'agit de tester l'autorité du personnage, son attrait ou s'il peut accueillir du monde

Santé : dans un monde nouveau, résister aux privations ou à des maladies encore inconnues est primordial. Plus ce score est élevé, plus le personnage encaisse de dégâts, travaille dur et longtemps. Pour les combats, un personnage peut encaisser 1 dégât par point de santé avant d'être mis ko

Sociabilité : un score de zéro signifie que le personnage vit seul dans son monde, sans parler ni échanger plus que nécessaire. Pour ce faire des amis ou des relations c'est foutu. Un haut score montre un haut degré de vie sociale, que ce soit politiquement ou impliqué dans la communauté. Ce score sert pour savoir si on connaît quelqu'un, si la plupart des habitants font confiance ou sont prêts à suivre le personnage

Vie de famille : un personnage qui veut faire pérenniser une colonie se doit d'avoir des héritiers. Ne serait ce pour le remplacer, l'aider plus tard et agrandir le cheptel humain. Un score faible signifie que le personnage est seul, un haut score signifie une famille complète avec plusieurs enfants, ou plusieurs épouses, ou des parents et des grands parents à la maison. Ceux-ci peuvent aider lors de réunions publiques, aider aux champs ou

apprendre des choses sur les autres, et connaître les bons coins à champignons

Obtention d'objets : il est souvent difficile d'obtenir des objets auprès des autres. Soit que l'objet est rare et réservé, soit qu'il est transporté depuis très loin et donc très cher. Un score nul signifie n'avoir aucune connexion. Un score élevé signifie connaître du monde, savoir comment avoir des ristournes ou pouvoir commander un depuis la métropole. Voir posséder l'usine qui les produits

Système de jeu :

Toute action nécessitant un jet de dé est résolue ainsi :

$1d10 - 1d10 + \text{bonus éventuel} - \text{malus éventuel}$

Le premier dé 10 est systématiquement lancé, c'est la capacité naturelle du personnage.

L'autre dé 10 correspond à un dé d'embuche. Il est systématique également, excepté si la tâche est aisée. Si c'est le cas, le MJ peut décider que le joueur ne le lance pas.

Si le personnage a un savoir-faire en rapport avec l'action tentée, il ajoute 1d6 à son résultat

Si le personnage a un atout qui semble utile, il ajoute 1d4 par point dans cet atout au résultat

Si l'action tentée est particulièrement difficile, le MJ peut donner 1, voir 2 ou 3d6 à ôter du résultat si vraiment le test est à la limite de l'impossible.

Les dés sont tous jeté en même temps par le joueur.

Le résultat est comparé au tableau suivant :

0 et moins = échec critique

1 à 4 = échec

5 à 10 = réussite.

11 et plus = réussite critique

Jet en opposition :

On utilise le même système, excepté que le d10 d'embuche ne s'applique pas. Chaque adversaire jette ses dés. Puis on fait la différence entre les deux résultats. Le plus haut l'emporte.

Combat au corps à corps :

Lors d'un combat les adversaires s'affrontent en même temps : ils font chacun leur jet. Une réussite donne 1 dégât à l'adversaire. Si la cible n'a plus de point de santé pour encaisser, il est ko. Il se réveillera avec un sceau d'eau ou quelques claques

En cas de réussite critique, l'adversaire est au sol, gravement blessé : il ne peut plus agir vite, rampe au sol etc...

Si un personnage se retrouve dans cet état, il survivra 6 heures, +6 par point de Santé jusqu' à être secouru par quelqu'un. S'il n'est pas secouru dans les temps il meurt

Dans ces deux cas on peut l'achever facilement.

Fiche De La Colonie

Nom de la Colonie : _____ Epoque : _____
Planète : _____ Ressource principale : _____

Horrible secret de la communauté : _____
Phénomène inexpliqué : _____
Menace récurrente : _____

Joueurs : _____

Principaux PNJ :

Nom : _____	Métier/rôle : _____
Nom : _____	Métier/rôle : _____
Nom : _____	Métier/rôle : _____
Nom : _____	Métier/rôle : _____
Nom : _____	Métier/rôle : _____
Nom : _____	Métier/rôle : _____
Nom : _____	Métier/rôle : _____
Nom : _____	Métier/rôle : _____
Nom : _____	Métier/rôle : _____
Nom : _____	Métier/rôle : _____
Nom : _____	Métier/rôle : _____
Nom : _____	Métier/rôle : _____
Nom : _____	Métier/rôle : _____
Nom : _____	Métier/rôle : _____
Nom : _____	Métier/rôle : _____
Nom : _____	Métier/rôle : _____

Carte de la colonie :

