L'espoir des mondes

Par Mallair66 sur une idée de R.Mike développée par Wolion pour le Troisième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

L'espoir des mondes

> « Hey l'ami, tu crois que tu peux gaspiller comme un ancien ? Ici, on fait attention à l'eau, à l'air, à la nourriture. Ramasse moi ce gâchis et suit moi, je vais te montrer »

Il fut un temps où l'humanité était à son apogée. Une époque, non pas de faste et d'excès, mais un temps où chacun était heureux. Chacun mangeait à sa faim et avait un avenir. Il pouvait vivre pleinement sa vie jusqu'à sa mort sans crainte d'accident ou de problèmes.

Ce monde n'est plus.

L'avidité des hommes est insatiable et même s'ils ont eu un temps de paix et de prospérité, ils l'ont gâché.

Pour franchir l'ultime limite, pour garder la vie à jamais éternelle.

Et les Spectres sont apparus...

L'Espoir des Mondes est un jeu de rôle post-apocalyptique fantastique et crépusculaire dans lequel ce qui reste de l'humanité fait face à des entités spectrales qui cherchent à les décimer jusqu'au dernier. Les protagonistes sont porteurs d'un artefact Iridescent unique en son genre qui, dit-on, serait capable d'annihiler les Spectres à lui tout seul s'ils parviennent à le placer dans le réceptacle idoine. Cet artefact se présente sous la forme d'un pendentif surnommé l'Espoir des Mondes.

Le monde

La situation du jeu se passe bien après la chute. C'est le nom que l'on donne à l'arrivée des Spectres.

La survie a été longue à se mettre en place et ce n'est que depuis une cinquantaine d'années que les abris communiquent à nouveau entre eux.

Les joueurs sont des messagers, des aventuriers, de ceux qui utilisent leurs bouches pour parler. De ceux qui osent sortir des dômes, malgré les Spectres. De ceux qui n'ont pas perdu espoir de revenir à un monde de paix. Ils sont issus du même abris et on l'habitude les uns des autres. Aussi ils vont créé leur abri avant de créer leurs personnages (cf "débuter la partie")

Le monde dans un dôme, c'est avant tout le brouhaha. Avant la chute, l'humanité a développé la télépathie. Et être dans un espace exiguë comme un dôme fait que tout le monde écoute tout le monde. C'est aussi l'odeur, autant de gens qui vivent dans cette promiscuité, ça en crée des effluves, et pas toujours des senteurs de nourriture si vous voyez ce que je veux dire.

La nourriture et l'eau potable sont des biens précieux, parfois plus qu'une arme ou qu'un artefact de l'ancien monde. L'argent n'existe pas, seul le troc existe. Et les marchandage sont rares. Car quand on entend tout des pensées de l'autre, il est malaisé de l'entourlouper.

La technologie des dômes est mal comprise mais on sait tout de même certaines choses. Elle fonctionne en se basant sur la télépathie. à un certain moment, si les gens ne sont plus assez nombreux en ville, le bouclier s'affaiblit et les spectres nous entendent.

On récupère donc tout ce qu'on peut, quand quelque chose casse, les bouts de cette chose servent à fabriquer d'autres objets. C'est d'ailleurs l'un des métiers les plus courants, les rafistoleurs.

Les autres sont des chasseurs, des éleveurs, des cultivateurs. Chasseurs de rats, éleveurs de blattes, cultivateurs de champignons pour être plus précis. Car peu de choses ont réussi à s'adapter aux Spectres qui rôdent au dehors.

Les joueurs sont des explorateurs, des pilleurs, des messagers. Ils osent sortir du dôme et voyager jusqu'à d'autres cités pour communiquer, s'entraider...

Le dôme en lui même est une demi sphère d'un bleu irisé qui diffuse un peu de lumière. Il émet aussi un petit grésillement quand on passe d'un côté à l'autre.

À l'extérieur

À l'extérieur, les mortes contrées sont des lieux abandonnés où errent les Spectres.

Des villes entières abandonnées, rendue à la nature. Des plaines désolées, des forêts sombres et des marécages.

La lumière est sombre mais elle permet d'y voir. Le ciel est couvert de nuage allant du gris au noir et qui laisse parfois apparaître un bout de ciel orange.

Les Spectres rôdent et tuent tout ce qui émet trop de bruit télépathique. Le bruit normal ne semble pas les affecter ce qui donne à penser que ces choses ne sont pas de notre monde.

Les animaux semblent épargnés par les Spectres et il arrive que des chasseurs tombent sur une biche ou un élan. Ce qui améliore grandement le quotidien.

De la nature des Spectres

Nous l'avons dit, il fut un temps où les hommes vécurent heureux. Ils n'avaient pas de problème de nourriture, aucuns soucis de santé. Ils avaient dompter les machines et celles-ci leur rendaient la vie tellement plus simple. Mais l'avidité de l'homme n'avait pas été vaincue et la dernière frontière, celle de la mort restait là telle un affront à l'humanité. À sa soif de connaissance et de technologie. Aussi certains tentèrent de s'y soustraire. Ils fermèrent les portes de la mort. Les hommes avaient vaincu leur dernier ennemi. Ils ne pouvaient plus mourir de vieillesse. Ils pouvaient toujours mourir de mort violente mais avec l'aide de leurs serviteurs robots, les situations où cela pouvait arriver étaient très rares. Les intelligences artificielles étant très perfectionnées pour anticiper et ne pas mettre les humains en danger.

Mais la victoire fût de courte durée. Les premiers Spectres firent leurs apparitions peu de temps après. Êtres venus de l'au-delà pour prendre leur dû ? Âmes en peine de ce côté du monde ne pouvant trouver le repos ? Personne ne sait ce qu'ils sont vraiment mais ils ont coupé les routes, tué des gens. Les robots, toujours là pour protéger l'espèce humaine essayèrent de lutter. Mais les Spectres étaient intangibles. Pire, ils étaient guidés par l'utilisation de la télépathie. Technologie universellement développée et utilisée afin que les serviteurs devinent les désirs de l'homme avant même que ceux-ci ne soient dit. Ils furent les premiers détruits et le monde, qui ne fonctionnait plus que grâce à eux, s'effondra dans le chaos.

Un spectre est intangible sauf quand il passe à l'attaque et même là, il semble qu'il puisse s'abstraire à la réalité du monde pour esquiver une attaque. Il est vaguement humanoïde, possédant deux bras et ce qui semble être une tête. Mais sa vision n'a pas de sens, il interagit indissociablement avec les choses qui sont devant ou derrière lui en même temps et avec la même aisance. Ses attaques déchirent la pierre ou le métal comme s'il passait à travers du vent. Vous l'aurez compris, si les joueurs sont aux prises avec un Spectre, ils ont très peu de chance de survie.

Les Trouvailles

Ce sont toutes ces choses de l'Âge d'Or que les explorateurs récupèrent en fouillant les ruines et les épaves abandonnées de l'extérieur.

Il s'agit de véritables trésors à la valeur inestimable. Même si parfois, il faut d'abord leur trouver une utilité.

D'ailleurs les joueurs en ont quelques-uns sur eux : pétoires, couteaux, matos de toubib, renifleurs de Spectres... Ces derniers sont des objets étranges qui émettent un sorte de craquement à l'arrivé des spectres. plus le craquement est aigu, plus le spectre est proche.

Les trouvailles sont rarement en bon état et, pour les plus complexes, leur fonctionnement est des plus erratiques mettant régulièrement à l'épreuve les talents de bricoleurs des survivants les plus doués dans ce domaine.

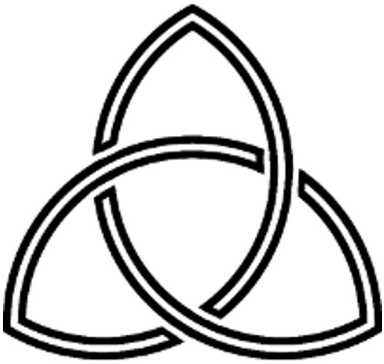
Exemple de trouvailles : Casque de CRS, Pioche, morceaux de robot qui donne l'heure ou permet de faire chauffer un plat (court circuit), ...

L'espoir des mondes

L'Espoir des Mondes est un artefact de l'ancien monde, la légende veut que si on le combine avec le réceptacle sacré d'Evantaldia, la légendaire cité qui serait située au centre du monde et qui posséderait la plus importante population humaine. Réceptacle qui serait placé au cœur de la Basilique Immaculée de la cité et permettrait, une fois combiné avec l'EDM de déclencher une monstrueuse vague d'énergie à l'échelle de la planète, capable de balayer tous les Spectres.

L'amulette se présente sous la forme d'un pendentif et porte un symbole en forme de trois Vesica Piscis (le symbole sur la couverture de ce livre) ainsi que diverses inscriptions cabalistiques indéchiffrables.

L'amulette et ses effets réels sont décrits plus loin dans la section des secrets du monde, section qui n'est à lire que par celui qui mène la partie.



Maintenant on joue !

Création d'abri

La première étape avant de jouer est de concevoir l'abri où vivent les personnages. Pour ce faire, tous les participants devront répondre à quelques questions et répartir quelques points. Il est toujours possible de maintenir un certain flou et d'ajouter des détails au fur et à mesure de la partie.

Gardez à l'esprit que les réponses aux questions ne sont qu'un fil directeur, un moyen de construire un cadre de jeu qui plaise à tout le monde. Il est donc possible de rajouter des questions ou d'en retirer.

- Où se situe l'abri ? Dans quel type d'environnement ?

- A quoi ressemble l'abri ? Quelle est sa taille ? Comment est-il équipé ? Comment est-il protégé des spectres et des autres survivants ?

- Combien de personnes vivent dans l'abri ? Quel en est le fonctionnement politique ? Qui en sont les grandes figures ?

- Quelles ressources produit l'abri ? Qu'est-ce qui est abondant ? Qu'est-ce qui manque ? Que mange-t-on au quotidien et comment s'habille-t-on ?

- A quoi la vie quotidienne ressemble-t-elle au sein de l'abri ? Quel est l'état d'esprit des survivants ? Quelles sont leurs croyances et connaissances ?

- Quelles sont les menaces qui pèsent sur l'abri ?

Création de personnage

Les personnages ne sont pas seulement des survivants, ce sont des explorateurs. Ils font partie des rares personnes à oser s'aventurer au-dehors, afin de ramener à leurs familles, amis et compagnons de quoi tenir quelques jours ou semaines de plus.

Ils ont une discipline mentale qui leur permet la plupart du temps de faire taire leur télépathie. Bien entendu en cas de stress intense ou de surprise, il laisse comme tout un chacun échapper un bruit.

Concept

La première étape de la création d'un nouvel alter-ego est de définir son concept. Prenez quelques minutes, réfléchissez, discutez avec les autres joueurs. Notez vos idées à part, puis essayez de les résumer en une périphrase. Ex : « une exploratrice en quête de réponses », « un vétéran cherchant à venger ses enfants. »

Description

Décrivez votre personnage en quelques phrases. A quoi ressemble-t-il ? Comment s'habille-t-il ? Comment se déplace-t-il, parle-t-il ? Quel est son caractère, ses traits de personnalités typiques ? A-t-il des manies, des tics de langage ?

Talents

Tous les survivants qui osent s'aventurer à l'extérieur sont des êtres exceptionnels capables des plus grandes prouesses. Des touches-à-tout à l'aise dans tous les domaines. Cependant, chacun à ses particularités, ses spécialisations. Les Talents représentent les domaines d'expertise de votre personnage. Choisissez-en 3 et notez-les.

Ex : « monte-en-l'air », « beau parleur », « bretteuse hors-pair », « sens de l'orientation »...

Espoirs

L'Espoir est ce qui permet aux survivants... de survivre, tout simplement. Sans Espoir, pas de lendemain, pas de vie, juste la morne existence entre deux rations avariées et deux gorgées d'eau croupie. Les Espoirs sont les plus grandes motivations des personnages, celles qui leur permettront de surmonter les plus grandes difficultés, les plus terribles adversaires. Choisissez-en 3 et notez-les.

Ex : « retrouver la femme qui a causé la mort de ma fille », « vivre à l'air libre », « débarrasser le monde des spectres », « épouser Genji »...

Système de jeu

L'Espoir des Mondes est un jeu de rôle « classique » : un des participants endosse le rôle de meneur de jeu et les autres participants se verront chacun attribuer un personnage.

Le meneur de jeu a pour rôle de décrire les environnements via les cinq sens et d'interpréter les personnages et créatures rencontrées par les personnages des joueurs. Il est également l'arbitre des règles et le garant du bon déroulement de la partie.

Les joueurs ont pour rôle d'interpréter leurs personnages, en décrivant leurs actes, paroles, pensées et émotions. Les joueurs sont également garants du bon déroulement de la partie.

Système de résolution

Par défaut, les personnages réussissent tout ce qu'ils entreprennent. Mais si un joueur dit « mon personnage essaye de faire X » ou « tu es sûr d'y arriver ? » ou toute autre phrase porteuse de doute, on recourt au système de résolution. Peu importe l'intensité dramatique de l'action, c'est le doute des joueurs qui impose cette utilisation, l'intensité proviendra des résultats des dés. Le meneur peut toujours en appeler au système de résolution s'il estime important pour le déroulement de l'histoire ou l'ambiance d'instiller un peu de doute et de rebondissements.

Lancer les dés

Chaque fois que l'on recourt au système de résolution, le joueur lance 2 dés à 6 faces. Le résultat de chacun des dés est lu individuellement :

• 1 : le personnage a fait un bruit télépathique, du à la peur, la surprise, … . Abaissez la Jauge de Silence de 1 cran. Dans un abri, ce résultat devient un « mais ».

• 2 – 3 : « mais ». Quelque chose se passe de travers, un autre joueur ou le meneur peut décrire un imprévu, un nouvel obstacle ou un rebondissement. Ex : « Tu parviens à récupérer ton sac, mais la fermeture se prend dans la roche et casse. »

• 4 – 5 : « rien ». Tout se passe comme prévu, ni plus, ni moins.

• 6 : « et ». Le personnage obtient un avantage supplémentaire, gagne du temps, réussit au-delà de ses attentes ou limite l'impact de l'échec Un autre joueur ou le meneur décrit ce qu'il advient. Ex : « Jennifer accepte de te donner la dernière ration et elle ne te demande rien en retour.»

Vous noterez que le lancer ne mesure pas les chances de succès. En effet, c'est la croyance des joueurs qui détermine l'échec ou la réussite. Si les joueurs sont persuadés de réussir, alors leurs personnages réussiront. S'ils sont persuadés d'échouer, alors leurs personnages échoueront. S'ils doutent, on considère par défaut que le personnage réussit, mais le meneur est alors encouragé à donner plus d'importance aux résultats « mais ».

Si un personnage dispose d'un Talent utile, il peut lancer trois dés et en conserve deux de son choix. Il peut ainsi limiter les mauvaises surprises en s'appuyant sur l'expérience et la compétence de son personnage.

Si un personnage dispose d'un Espoir en lien avec l'action, il doit effectuer le lancer avec 2d8. Les résultats de 6 à 8 sont des « et ». Si un dé donne un résultat de 1 – 2, il transforme l'Espoir en Désespoir, sa contrepartie négative.

Si le joueur dispose d'un talent et d'un espoir, il doit choisir celui qui s'applique. Il ne tire pas 3d8.

Succomber au Désespoir

Si tous les Espoirs d'un personnage sont devenus des Désespoirs, le malheureux devient une âme en peine, une parodie d'être vivant errant dans l'abri ou les Terres désolées. Il n'est plus jouable et le joueur peut, s'il le souhaite, créer un nouveau survivant.

Surmonter le Désespoir

Chaque fois qu'un personnage obtient un double, il trouve en lui une nouvelle force. Il peut transformer un de ses Désespoirs en Espoir. Il n'est en aucun cas obligé de reprendre son Espoir premier ni de prendre une contrepartie positive au Désespoir ainsi surmonté. En revanche, il est encouragé à décrire comment son personnage a réussi l'exploit de vaincre son Désespoir.

La Jauge de Silence

Dans les Terres désolées, le bruit télépathique attire les Spectres. Cette menace est représentée par la Jauge de Silence, qui contient 20 crans.

Chaque fois que les personnages parlent entre eux ou qu'un résultat « bruit » est obtenu sur un dé ou que les joueurs font trop de bruit, la Jauge de Silence baisse d'un cran. Lorsque les personnages et les joueurs prennent soin de maintenir le silence pendant plus d'une minute, en jeu comme autour de la table, la jauge remonte d'un cran.

A zéro, les ennuis arrivent sous la forme d'un Spectre.

Affronter un Spectre

Le Spectre est la menace ultime, un être invincible dont le contact déchire l'âme. Les personnages devront parvenir à le semer ou à trouver rapidement le refuge de l'abri. Chaque fois qu'un résultat « bruit » est obtenu par un joueur alors que la Jauge de Silence est à zéro, un des Espoirs du personnage se transforme en Désespoir.

Un spectre tire ses actions avec 2d8. Il ignore les bruits sur un 1-2 et à des actions “et” sur un 7-8.

Les secrets

Cette section est réservé au maître de jeu.

Qu'est ce réellement que l'EDM ?

Dans leurs quêtes d'immortalité, l'un des scientifiques, un peu plus philosophe que les autres, a pris conscience qu'ils étaient sur le point de franchir une limite. Celle de la raison de vivre. Selon Evan Taldia, la limite ne devait pas être franchie et il quitta le projet. Il avait inclus une porte dérobée dans le code informatique de l'ordinateur avant de partir. C'est l'EDM.

Pourquoi la cité que recherche les joueurs porte le nom du scientifique ?

Avec le temps les choses et les histoires ont évoluées et celles-ci se transmettant de personnes en personnes, certains détails furent oublié et comblé par d'autres. L'espoir des mondes d'Evan Taldia. Le nom fut celui d'un homme, puis d'une cité.

Les joueurs ne peuvent donc pas trouvé la cité ?

Oui et non, la cité d'Evantaldia n'existe pas mais l'endroit où sont fermées les portes de la mort, elles oui.

Si les joueurs arrivent à introduire dans l'enceinte et a inséré l'EDM (qui est un grosse clef USB) dans l'un des ordinateurs. Le monde redécouvrira la mort. Et les spectres disparaîtront en quelques jours.

A quoi ressemble les portes de la mort ?

Une énorme structure visible depuis plusieurs kilomètres, toujours éclairée de jour comme de nuit d'une lumière blafarde. Les gens qui vivent dans les environs l'appelle le phare. Il est entouré deux centrales nucléaires, il y en avait trois et l'une d'elle a explosé et contaminé toute la région. Ainsi les gens du coin savent qu'il ne faut pas s'approcher. Ce qui ont suivi la lumière ne sont jamais revenu ou s'ils sont revenus, ils étaient malades et sont morts peu après. Les explorateurs des dômes du coin ne vont pas là-bas, ils ne chassent pas les animaux qui viennent de ses terres. Ils ne l'expliquent pas mais les créatures qui vivent là-bas, ont sur l'appareil de détection des spectres, le même écho. C'est beaucoup moins fort qu'avec un spectre. Mais si tu manges un créature qui n'est pas passé au détecteur, tu as beaucoup de chance de clamser.

S'ils veulent mettre fin aux spectres, les joueurs devront atteindre l'édifice principal. Celui-ci fonctionne encore mais a des défaillances techniques. Les robots de maintenance étant mort avec l'arrivée des spectres. Ils seront prévenu par les locaux, pénétrer la zone du phare c'est un aller sans retour.

Comment les joueurs vont-ils trouver les portes de la mort ?

Evan Taldia et la firme qui fabriqua la technologie pour fermer la porte à la mort possède le même symbole, celui du Vesica Piscis, orné des mêmes symboles cabalistiques (qui sont en fait un ancien alphabet de l'age d'or). C'est le symbole qui se trouve sur la couverture du livre.

Les joueurs ne peuvent pas mourir de vieillesse ?

Non, malheureusement peu de gens dans les terres désolées peuvent atteindre un âge vraiment avancé qui prouve que les portes sont toujours fermées. Sur leur feuille de personnage, cette donnée existe mais n'est pas remplie. Elle ne le sera que lorsqu'ils auront branché l'EDM à l'ordinateur du complexe.

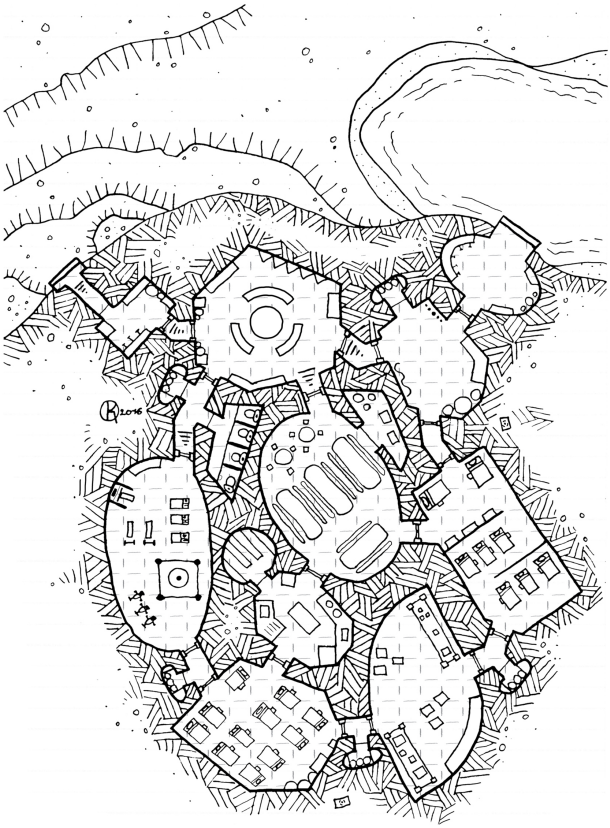
Il n'y a pas de point de vie ?

La question qui va se poser rapidement pour les joueurs est celle des points de vie. Dans beaucoup de jeu, c'est ce qui définit la frontière entre la vie et la mort du personnage. Ici, les personnages sont caractérisés par leurs espoirs. Ils n'ont pas de limite à leurs blessures, à leurs handicaps, tant que le joueur garde espoir dans ce que son personnage peut accomplir.

L'abri 442

L'abri 442 est nommé ainsi car c'est l'inscription qui se trouve au dessus de la porte de sortie. Comme son nom l'indique, c'est un abris, il n'y a pas ici de vie en plein air. Tout se passe en souterrains. Il dispose toutefois d'un générateur et d'un dôme iridescent. La frontière entre la protection du champ et celle de l'abri coïncide laissant à penser qu'il a été conçu exprès.

L'abri se trouve a dix ou douze jours du phare.



L'abri se compose de pièce de vie et de pièce de culture de champignons. La pièce principale a été transformé en auberge, on ne paye pas son repas mais des trouvailles sont disponibles au troc.

Chacun a plus ou moins ses quartiers. Rix et Sarah sont installés dans la pièce la plus à l'intérieur de l'abris. Hektor est à leur gauche, Georges à leur droite.

Les personnages de l'abri

Hektor

Concept : Ancien explorateur dépressif

Description : Hektor était un explorateur, il est sorti de nombreuses fois. Mais depuis la mort de Léa et Arthur, ses enfants, il n'est plus le même. Il préfère dorénavant rester dans les murs et troquer les objets que d'autres lui ramène. Si un jour on lui donne la possibilité de se venger des spectres, il le fera sans hésiter.

Talents : Troquer une trouvaille. Faire de l'alcool de champignon pas trop dégueux. Parler de ses enfants.

Espoirs : Aider les gens à lutter contre les spectres.

Désespoirs : Je n'ai pas pu sauver mes enfants. Les Spectres nous auront tous.

Rix

Concept : Filou en cavale

Description : Rix était dans un autre dôme. Pour avoir le pouvoir, il était prêt à tout. Quand le chef de village, Gérald, est mort dans une expédition. Il a tout fait pour être son successeur. Mais les gens de ce dôme avaient compris que Rix n'était pas un bon chef, juste un homme qui voulait le pouvoir. Aussi, ils n'ont pas voter pour lui mais pour se bellâtre de Kevin, le fils de Gérald. Rix se vengea en entraînant Kevin au dehors après l'avoir drogué.

Quand il s'est réveillé, groggy, il a eu des pensées. Les spectres sont arrivés peu après. Il n'est jamais retourné dans ce dôme. Il est venu se réfugier dans cet abris.

Les gens ne connaissent pas son passé, et il le cache tant qu'il le peut. Il a rencontré Sarah et sont tombés amoureux. Elle le tempère dans ses envie de contrôle permanent et aime son côté secret et ténébreux.

Talent : Mentir. Cultiver les champignons. Raconter des histoires à la veillée.

Espoirs : Avoir le pouvoir, toujours. Ici, personne ne sait. J'aime Sarah.

Sarah

Concept : Ingénieuse et amoureuse

Description : Sarah n'est jamais sorti, Georges, son père, chef de l'abri, y a veillé. Alors son envie de découverte c'est fait au travers des trouvailles, d'objets de l'extérieur que Hektor, mais aussi d'autres explorateurs ont pu récupéré. Elle les a bidouillé, démonter, remonter. Elle en a trouvé les codes et comprend leur fonctionnement comme personne. Quand Rix est arrivé, elle a eu le béguin de suite. Comme pour les objets, elle sait lire entre les écrous et voit bien qu'il a un lourd passé. Elle aime son côté mystérieux.

Talents : Bricolage et bidouillage. Aimer Rix. S'occuper de l'abri.

Espoirs : Avoir un enfant de Rix. J'aime Rix. Trouver comment ça marche.

Georges

Concept : Chef de l'abri 442.

Description : Georges est vieux, très vieux. Il sait beaucoup de chose et n'en parle pas. Il a eu une fille, mais celle-ci est morte, découpée par les Spectres. Il a donc construit Sarah. Car si Sarah comprend si bien les machines c'est parce qu'elle est un androïde de l'ancien temps, assez sophistiqué pour que personne ne sache ce qu'elle est, même pas elle. Il a récupéré des bouts de robot et lui a donné la conscience de sa fille. Il sait pourquoi elle ne peut avoir d'enfant avec Rix. Mais il n'ose pas le lui dire. Il sait ce qui s'est passé aux portes de la mort. L'abri 442 était son point de chute après avoir activé le processus. Il sait que si Sarah sort elle ne pourra pas "éteindre ses pensées" et se fera découpée. Il est là depuis presque deux cent ans.

Talents : Connaissance de l'ancien monde. Aimer Sarah comme sa fille. Survivre.

Espoirs : Ma fille vit à travers Sarah. Je suis le chef, ces gens comptent sur moi.

Désespoirs : Les Spectres sont là par ma faute.

Sommaire

L'espoir des mondes	Page 1
Le monde	Page 2
À l'extérieur	Page 4
De la nature des Spectres	Page 5
L'espoir des mondes	Page 6
Les Trouvailles	Page 7
Maintenant on joue !	Page 8
Création d'abri	Page 8
Création de personnage	Page 9
Concept	Page 9
Description	Page 9
Talents	Page 10
Espoirs	Page 10
système de jeu	Page 11
Système de résolution	Page 11
Lancer les dés	Page 12
Succomber au Désespoir	Page 13
Surmonter le Désespoir	Page 13
La Jauge de Silence	Page 14

Affronter un Spectre Page 14

Les secrets Page 15

Qu'est ce réellement que l'EDM ? Page 15

Pourquoi la cité que recherche les joueurs porte le nom du scientifique ? Page 15

Les joueurs ne peuvent donc pas trouvé la cité ? Page 15

A quoi ressemble les portes de la mort ? Page 16

Comment les joueurs vont-ils trouver les portes de la mort ? Page 16

Les joueurs ne peuvent pas mourir de vieillesse ? Page 17

Il n'y a pas de point de vie ? Page 17

L'abri 442 Page 17

Les personnages de l'abri Page 19

Hektor Page 19

Rix Page 19

Sarah Page 20

Georges Page 21

L'espoir des Mondes

Nom du personnage :

Concept :

Liste des Espoirs :

Liste des Désespoirs :

Trouvailles :

Crédits et remerciements

Les images utilisées sont libres de droits. Collectées sur Pixabay.

La plan de la base 442 est un plan de Erwan Warenghem publié sur le site Kosmic Dongeon et utiliser avec son autorisation.

Je tiens à remercier :

Ma femme qui m'apporte de nombreuses idées.

Ma fille qui m'inspire.

Les organisateurs de ce concours et les autres participants.

Bon jeu à tous et toutes.