

La Moisson

Après les chutes du Royaume des Elfes puis de l'Hégémonie Naine, voici l'Âge des Hommes.

Le chaos règne alors que royaumes, cités et empires se déchirent et guerroient. Vous êtes de jeunes gens de MorneCloche, bourgade massée contre les ruines d'une forteresse oubliée.

Vous aspirez à un destin exceptionnel. Vous vous proclamez aventuriers.

Serez-vous des héros ?

- Joueurs -

Pour créer votre personnage, listez 5 **Faits**.

Par exemple : "Forte comme un bœuf", "Archer accompli", "Apprentie sorcière"...

En jeu, lorsqu'une situation semble incertaine le meneur vous demandera de lancer **1D6** :

- Sur un **5+** vous en racontez l'issue.
- Sinon le meneur s'en charge.

Si le résultat ne vous plaît pas, vous pouvez relancer le dé une fois par *Fait* applicable à la situation.

Le meneur ne lance jamais de dé mais utilise les *Faits* des PNJs et monstres pour faire relancer les joueurs.

Lorsque vous êtes blessé, **rayez** un *Fait* : il est inutilisable jusqu'à ce que vous receviez des soins. Si vous n'en avez plus, vous êtes mort.

- Meneur -

Les peuples civilisés ont été créés à l'aube des temps par une ancienne race **extra-terrestre** à des fins d'expérimentation.

Leurs **Créateurs** ressemblent à des crustacés ailés dotés d'une technologie supérieure.

Aujourd'hui, les **Créateurs** déploient leurs agents et préparent leur retour. Leur objectif : **moissonner les cerveaux** des hommes et des nains.

Les elfes sont des agents dormants des **Créateurs**.

Faites-leur peur, soyez sans pitié : ceci est un jeu d'horreur.