

La nuit

C'est le monde de la nuit éternelle, froid et sombre. Nul n'est assez vieux pour avoir vu le soleil. Cela fait dix ans que les humains se sont rebellés contre les Anciens Maîtres. Traumatisée par la guerre, la société a du mal à se stabiliser. L'espoir créé par la révolution tarde à se concrétiser. Certains pensent que le soleil n'existe pas, qu'il ne se lèvera jamais.

C'est dans ce climat qu'un groupe de héros a décidé de partir en quête de l'Est Lointain, où repose le soleil.

Les joueurs sont ces héros.

En chemin ils devront affronter les derniers des Anciens Maîtres, les nostalgiques de la dictature, l'incompréhension, l'intolérance et le désespoir. A chaque étape de leur voyage les personnages sont confrontés à un problème qu'ils doivent résoudre pour continuer.

Par exemple :

Un barrage s'est effondré lorsque les esclaves qui l'entretenaient ont été libérés.

Une forêt perd tous ceux qui s'y aventurent.

Un village où la tyrannie a remplacé la dictature.

Une secte de nihiliste veut les assassiner.

Etc...

Pour affronter ces périls les personnages ne disposent que de leur **Courage**, leur **Charisme** et leur **Espoir**.

A chaque fois qu'un personnage veut s'imposer, sur un événement ou un adversaire il dépense un point de **Courage** ou de **Charisme** suivant les circonstances. Ces points sont récupérés entre deux étapes du voyage.

A chaque fois qu'un personnage échoue à résoudre un conflit, ou est frappé par la tragédie, il perd un point d'**Espoir**. A zéro il abandonne la quête.