

LORE

LA SOCIÉTÉ :

- ELLE EST COMPOSÉE DE DIVERSES COMMUNAUTÉS INDÉPENDANTES, PLUS OU MOINS AUTONOMES, REGROUPÉES SUIVANT LEUR ÉTHIQUE, LEURS CHOIX DE VIE, DE RELIGIONS
- CERTAINES COMMUNAUTÉS PEUVENT UTILISER PRINCIPALEMENT LA MAGIE, D'AUTRES CHOISIR LA TECHNOLOGIE, LA PLUPART UTILISENT LES DEUX.
- TOUT LE MONDE PEUT UTILISER LA MAGIE, MÊME SI LES GENS ONT PLUS OU MOINS DE FACILITÉS EN FONCTION DES DOMAINES DE LA MAGIE (OBSERVATION, COLLECTE, ÉCHANGES OU MATÉRIALISATION).
- LES COMMUNAUTÉS SONT LIÉES PAR DES CARAVANES ITINÉRANTES.
- GÉNÉRALEMENT, LES CARAVANES FONT DES CIRCUIT D'UN AN ENVIRON, ET CHAQUE COMMUNAUTÉ EST TRAVERSÉE PAR PLUSIEURS CARAVANES, CE QUI FAIT QU'IL Y A UNE CARAVANE PAR MOIS QUI PASSE EN MOYENNE.
- LES CARAVANES ET COMMUNAUTÉS ONT UN MOYEN DE COMMUNICATION DIRECT (INTERFACE MAGIQUE OU TECHNOLOGIQUE) ENTRE ELLES.

LES JOUEUREUSES :

- IELS SONT DES MEMBRES DE CARAVANES ITINÉRANTES QUI FONT LE LIEN ENTRE LES COMMUNAUTÉS
- IELS APPORTENT CE QUI PEUT MANQUER À CERTAINES COMMUNAUTÉ, VIA DU COMMERCE PAR EXEMPLE, MAIS AUSSI DES NOUVELLES OU DES CAPACITÉS QUI MANQUERAIENT AU SEIN DE LA COMMUNAUTÉ
- TOUS LES JOUEUREUSES ONT DES LIENS ENTRE ELLEUX SUIVANT LEURS ARCHÉTYPES RESPECTIFS

POUR ALLER PLUS LOIN :

- IL Y A DEUX PÉRIODES DE VIES DISTINCTES AU SEIN DES CARAVANES, LA VIE ITINÉRANTE ENTRE DEUX COMMUNAUTÉS, ET LA VIE AU SEIN D'UNE COMMUNAUTÉ
- CE TYPE DE JEU DEMANDE DE LA COMMUNICATION ET DU PARTAGE PLUS QUE DES LANCEZ DE DÉS
- L'ÉCHEC NE DOIT PAS ÊTRE PUNITIF, MAIS SOURCE DE NARRATION, FAIRE REBONDIR L'HISTOIRE.
- LA RÉUSSITE NE DOIT PAS FERMER LA NARRATION
- POUR L'AMBIANCE, PENSEZ AU LIVRE "UN PSAUME POUR LES RECYCLÉS SAUVAGES" DE BECKY CHAMBERS

TRAVAIL RÉALISÉ PENDANT UN ATELIER DE CRÉATION COLLABORATIVE DE JDR,
À L'OUEST-HURLANT 2025.
ATELIER ANIMÉ PAR SHUN ERRIAN.

ENFIN, SENTEZ-VOUS LIBRE D'UTILISER, MODIFIER, ADAPTER, ENRICHIR OU PARTAGER CE TRAVAIL