

# LES UNIVERS

## ENVIRONNEMENT POST-APOCALYPTIQUE



Cet univers vous amène à vivre des moments qui se situent après un événement transformant considérablement le monde dans lequel nous vivons, en bien ou en mal.

Les thèmes présents sont :



UNE INVASION  
DE MORTS-VIVANTS



UN CATACLYSME NATUREL



UNE CATASTROPHE  
NUCLÉAIRE



UN CONTACT  
EXTRATERRESTRE

Vous pourrez orienter votre récit sur la recherche de la cause de cet événement, votre survie ou sur les interactions sociales entre les différents protagonistes.

## DIMENSION DES PERSONNES EXTRAORDINAIRES



Cet univers vous amène à explorer une dimension parallèle à la nôtre où certaines personnes possèdent des super pouvoirs.

Les thèmes présents sont :



LA DÉFENSE  
DE VOTRE VILLE



LA PROTECTION DE VOTRE  
MONDE ET DE LA GALAXIE



L'ÉCOLE DES PERSONNES  
EXTRAORDINAIRES



LA CONFRÉRIE  
DU MAL

Développez une intrigue emplie de némésis, de conflits au sein de votre équipe, d'amitiés héroïques ou maléfiques, de complots et d'affrontements explosifs !

## EXEMPLE

Partie à 4 conteurs et conteuses.

La partie a commencé, l'univers choisi est ENVIRONNEMENT POST-APOCALYPTIQUE et le thème **Une invasion de Morts-Vivants**. Le groupe est composé de 4 conteurs et conteuses (Céline, Élodie, Flo, Jonathan) et de 2 personnages secondaires (Éric, le shérif de la ville et Rebecca, une militaire isolée de son groupe d'intervention).

Céline pioche la carte «ENTRAÏDE» et son fragment doit avoir une issue positive : «C'est la nuit et j'entends du bruit à l'entrée de la salle de classe dans laquelle on s'est réfugié. Un peu inquiète, j'attrape une lampe torche et je regarde par le trou que l'on a creusé dans la porte. C'est un groupe d'enfants». Céline déclare : «Je pense qu'on devrait voter pour savoir si on ouvre la porte ou pas». Céline touche la carte vote.

Il existe plusieurs façons d'utiliser la carte Vote. Par exemple, cela aurait pu se passer ainsi :

Céline déclare : «J'ouvre la porte pour les accueillir».

Flo touche la carte vote. Céline lui laisse la parole : «Je pense qu'il faudrait qu'on vote ! On n'a clairement pas assez de nourriture pour tout le monde et ils pourraient nous ralentir et nous mettre en danger».

Chacun expose ses arguments et un vote a lieu à main levée. Le groupe décide d'accueillir les enfants car la majorité adhère aux arguments de Céline : «J'ouvre donc la porte et 3 enfants rejoignent notre communauté. Ils ramènent avec eux un sac plein de nourriture».

C'est maintenant le tour de Flo qui pioche la carte «EAU». Son fragment doit avoir une issue négative : «Le lendemain, je décide de cuisiner en utilisant une partie de la nourriture ramenée par les enfants. J'utilise également de l'eau présente dans un récupérateur d'eau de pluie mais je crois qu'elle est croupie et beaucoup d'entre nous sont malades».

Jonathan joue ensuite. Il pioche la carte «ODEUR». Son fragment peut avoir l'issue de son choix : «Malgré la cuisine un peu ratée, les plats préparés ont dégagé une odeur succulente. Nous étions persuadés qu'on allait se régaler, mais l'odeur a aussi attiré un groupe de zombies et la fenêtre de la pièce où nous sommes réfugiés n'est pas fermée».

C'est au tour d'Élodie, elle pioche «MORT» et son fragment doit avoir une issue positive : «Tout le monde panique et les enfants crient. Soudainement, un zombie réussit à passer sa tête par la fenêtre et menace une petite fille que l'on a recueillie hier. Sans même réfléchir, je saute et referme la fenêtre de toutesmes forces sur le zombie... ce qui lui explose le crâne. Je regarde le shérif droit dans les yeux : On dirait que ce mort est mort maintenant shérif ! Je pète la classe».

Jonathan touche la carte Participation. Élodie lui laisse la parole. Il déclare : «Je suis super impressionné par ton sang froid et la force que tu représentes. Le shérif également et je pense qu'à partir de maintenant, il ne remettra pas en cause tes décisions».

Élodie reprend son tour et déclare : «Flo, tu pourrais faire attention. Tu t'occupes de la nourriture et comme par hasard, on tombe malade et on subit une attaque de zombies». Une atmosphère de suspicion plane.

