



Press Kit

Grinn universe

Auteur d'un univers original, le monde de Grinn, élaboré avec passion et patience depuis plus de dix ans, nous sommes également amateurs de jeux de rôle. Sur notre temps libre, nous avons écrit et joué des parties basées sur cet univers.

Aujourd'hui nous aimerions partager avec vous ce JDR et ses règles, pour vous permettre de découvrir ce monde de la manière la plus immersive possible, en jouant vous-même **un voyageur**, votre avatar Grinnien.

Forts de notre expérience de world builders, et avec l'atout que représente notre univers déjà riche et complet, nous vous proposons un JDR aux règles originales basées sur l'action et la narration émergente.

Accessibles et riches, voilà les parties que nous souhaitons vous offrir dans le monde de Grinn.

L'UNIVERS DE GRINN ?

Grinn, c'est à la fois le nom d'une planète, d'un royaume et d'une cité, preuve de la vanité de ses premiers habitants. Aujourd'hui le monde de Grinn est en pleine révolution scientifique, industrielle et culturelle. À peine sorti du moyen-âge, il vit un âge d'or, une renaissance productrice d'accélération mais aussi de dissensions pour les nombreuses civilisations et races qui l'habitent. Le progrès s'oppose avec force aux dogmes et traditions. C'est un moment clé pour les peuples dans la construction de leurs avenirs.



1

Pour comprendre un monde, il faut comprendre ceux qui le façonnent ; revenons rapidement sur les cultures qui ont forgé son histoire. Ces peuples semblent porter les mêmes espoirs et erreurs se brodant sans cesse sur le fil de l'histoire. Il y a une éternité de cela, 4 géants créèrent de leurs mains un vaste monde, début d'un



cycle de la marche céleste. Avec elle naquit un peuple. Semblable à des humains, ils possédaient néanmoins une proximité naturelle avec leur mère, qu'ils nommèrent Grinn, au travers de la maîtrise de la magie, énergie de toute chose et liant de l'univers.

Cette magie fut pour eux ce qu'a été le feu pour l'humanité. Cette formidable énergie, entre l'âme et l'éther, fut adoptée, maîtrisée et devint une science. Proche des grands architectes qui créèrent leur terre, cette humanité traversa les âges en bravant des épreuves. Leur civilisation prospéra et accéda à l'âge de responsabilité, à l'apogée de leur Histoire.

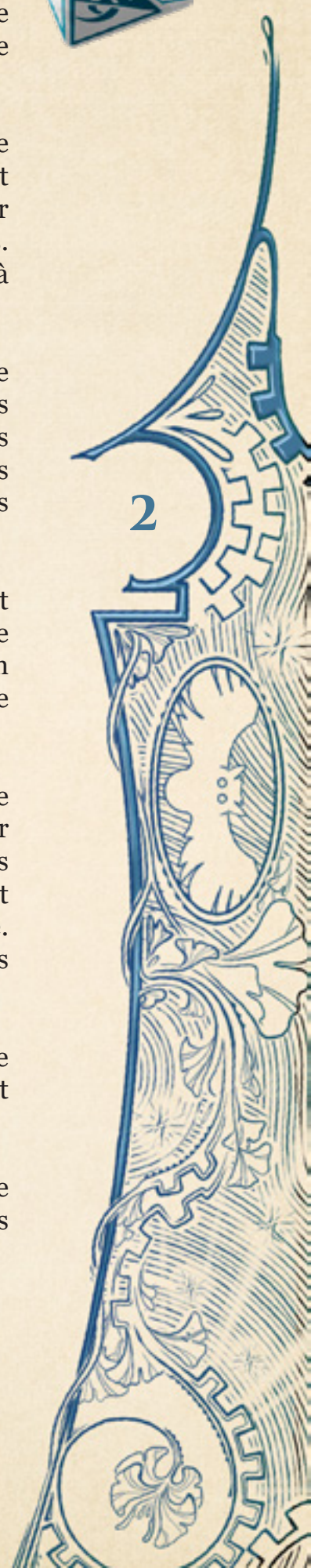
C'est alors que vinrent subitement les elfes, comme une anomalie dans l'histoire des hommes. Perdu depuis des siècles dans l'immensité des océans du cosmos, cet empire de conquérants découvrit le monde de Grinn. Les premiers hommes, bienveillants et sages, acceptèrent de partager leur monde malgré les différences culturelles et l'ambition dévorante de ces êtres de marbre et d'or.

Après des siècles de cohabitation, les premiers hommes s'éteignant peu à peu, les elfes cédèrent à leur vanité et revendiquèrent le monde de Grinn. Une guerre dantesque commença, et génération après génération, elle consuma ces deux grandes sociétés. Le monde fut séparé en deux.

C'est à ce moment qu'arrivèrent les nains, deuxième anomalie de ce cycle. Ces explorateurs venus du sous-sol avaient dû quitter leur monde qui ne pouvait plus les accueillir par manque de ressources naturelles. Ancienne civilisation, sage et érudite, les nains étaient depuis longtemps pacifistes, ne se battant que pour se défendre. N'étant plus que quelques milliers et leur culture déclinante, les nains restèrent cachés, observant avec honte l'issue du conflit.

Les elfes étaient des milliards, mais les premiers hommes se défendaient vaillamment et leur technologie les surpassait. Il vint une évidence : l'empire elfe ne pouvait vaincre.

Le temps passant, les fils de leurs fils furent éreintés par cette guerre sans issue. L'empereur décida d'utiliser la pire des armes



jamais créée, les elfes éradiquèrent leurs ennemis, rayant ainsi du monde le plus grand des peuples.

Honteux de leur Histoire, accablés par l'horreur de leurs actes, les sujets elfiques déchurent l'Empereur et se replièrent sur eux-mêmes, abandonnant leurs mégapoles pour se réfugier dans les forêts.

Ainsi prit fin cette grande période de la création de Grinn.

Mais l'Univers n'avait pas dit son dernier mot, la mécanique céleste reprit et, bien plus tard, le vieux monde vit apparaître à nouveau la vie. Une nouvelle humanité apparut et évolua, de même que d'autres races, comme les gobelins ou les démons.

Ces nouveaux peuples passèrent d'âge en âge et le cycle se remit en marche. Les siècles passèrent entre échanges et confrontations jusqu'à aujourd'hui, cette époque où toutes ces civilisations se mélangent dans le vacarme de l'industrie naissante.

Grinn c'est un monde, des peuples et autant d'histoires qu'il y a d'individus. C'est dans cette multitude de passés, de présents et d'avenirs que vous découvrirez cet univers nouveau **Voyageur**.

3



NOTRE JDR

LES FONDAMENTAUX

- Remettre le joueur au présent de l'action en le faisant incarner réellement son voyageur grâce à un système de combats et d'actions temps réel !
- Une expérience narrative émergente : Les scénarios sont construits comme un jeu à choix multiples avec une méthodologie très permissive pour le joueur !
- Des outils plutôt que des règles : Accompagner le MJ dans les campagnes en fournissant des outils et une plate-forme web d'échange !

UN JDR GRATUIT ?

Le livre de règles sera et restera téléchargeable gratuitement dans sa version .PDF via une plate-forme pour le MJ et les Voyageurs :

uni.eode.studio

Avec cet engagement nous souhaitons avant tout **fédérer une communauté** de MJ autour d'**un jeux accessible et inclusif**.

Ce livre de règles sera disponible en version collector reliée avec des compléments d'informations formant une collection.

Un **index** sur la plate-forme permettra de **chercher une information mais également d'ajouter des demandes**. Cet index pourra rediriger vers un des livres ou une des autres productions du monde de Grinn que ce soit un jeux-vidéo ou une BD.

Nous espérons ainsi permettre à chacun de découvrir et apprécier le monde de Grinn selon ses moyens et ses envies.



4





5

PLANNING & AVENIR

Été 2021

Dans un premier temps un kit démo sera disponible en téléchargement : ce kit permettra à n'importe lequel d'entre vous d'essayer le jeu, qu'il soit aficionados ou débutant. Il comprendra la base des règles du JDR ainsi que les différentes ressources sur la capitale du monde des hommes, Grinn.

Hiver 2022

L'étape suivante consistera en une sortie simultanée de la version finale format numérique (PDF), du livre de règles, et d'un crowdfounding pour une version physique et collector disponible à l'achat.



CONTACT

Contact direction créative :

Antoine Rousselot
antoine.rousselot@eode.studio

Contact communication :

Aurélien Rousselot
aurelienrousselot.pro@gmail.com



BÊTA

6



