**MONDE ALTERNATIF M2 : Monde Indéfini**

Voici une représentation non exhaustive de M2.

Les chiffres en haut et les lettres sur le côté ne sont qu’une aide de jeu. Il parait néanmoins évident que le Joueur, en partant de **0,** devra tenter de rejoindre l’Infini (pour peu qu’il soit possible de définir ce qu’est l’Infini, et où on peut le rejoindre…).

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| A |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **0** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| B |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| C |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| D |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| E |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| F |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| G |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| I |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| J |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| K |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| N |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| O |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| P |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Q |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| S |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| T |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| U |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| V |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| W |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Y |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Z |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| A’ | **∞** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **∞** |
| B’ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| C’ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| D’ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| E’ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| F’ |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **∞** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Euh, bon courage !!!

Ce Monde est un grand mystère indéfini. Même si la progression du Joueur sera basée sur des cases, tout mouvement sera en fait un grand bond dans l’inconnu, réalisé dans une ignorance totale de tout ce qu’il peut se passer, de tout ce qui se trouve autour.

Progresser dans l’obscurité la plus totale, sans but, sans sol sous ses pieds, sans horizon ou autre, n’aurait pas été pire que ce que le Joueur va vivre.

**HISTORIQUE DU MONDE M2**

Bellgoss est une région spatiale que tout un chacun préfère éviter. Un endroit où la lumière ne pénètre pas, une zone où les énergies n’obéissent à aucune règle, où les lois naturelles ne semblent pas avoir prise. C’est de plus un mystère complet.

Y a-t-il quelque chose de cacher au sein de cette Bellgoss ? La Vie y existe-elle ?

Cet endroit extrêmement particulier et mystérieux, Indéfini, a attiré la curiosité des savants Crackulls. N’écoutant aucune prudence, un gigantesque cargo spatial Crackulls s’est aventuré dans Bellgoss et, ouvrant ses cales, a emprisonné une partie de ce Rien si particulier. C’est cette zone qui a été parquée dans le Monde M2, et était en cours d’étude.

Votre mission : évitez de mourir de trouille, et partant de **Zéro** rejoindre l’**Infini**.

Pour cela, vous allez revêtir une combinaison spatiale conçue pour les Savants Crackulls, afin d’être la plus performante possible, et tenter de percer les mystères de cette Bellgoss, euh… je veux dire… de ce Monde Alternatif :

1- Vous vous retrouvez à **0**, avec une seule envie, sortir de là.

2- Et même sortir de là au plus vite…

3- Progressez comme vous pouvez, où vous pouvez…

4- Tachez de trouver l’extrémité Infini de cet Indéfini, la sortie doit s’y trouver.

**REGLES DU JEU**

Grouillez-vous, sinon vous êtes morts !!! Parce que vous pensiez que dans un environnement aussi bizarre, il ne pouvait rien avoir de Dangereux !!! Ne vous fiez pas au nom de cet endroit. Dans un lieu noir où personne ne va, où rien ne va tout court, vous vous attendiez à trouver quoi ? Barrez-vous, c’est tout. Et tachez d’éviter ce qui s’y trouve…

Le Jeu se joue à deux Joueurs : 1- Le Joueur dirige le Savant ; 2- l’Adversaire dirige tout le reste, car il aura de la chance, il en saura un peu plus que vous… mais à peine.

**Mouvement**

En vous basant sur le plan du Monde, vous pouvez bouger de 3 cases, dans toutes les directions, y compris les diagonales.

**Analyse du Secteur**

Une fois par mouvement, vous pouvez lancer une analyse du secteur, à savoir sur 3 cases autour de vous, comme indiqué :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | 1 | 2 | 3 |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 1 |  |  |  |  |  | 1 |  |
|  | 2 |  |  | **Position** |  |  | 2 |  |
|  | 3 |  |  |  |  |  | 3 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | 1 | 2 | 3 |  |  |  |

Votre Adversaire vous informera alors s’il pourrait y avoir une drôle de Présence dans ces cases.

**Rencontre Indéfinie**

Il se peut que malgré vos efforts vous fassiez de drôles de Rencontre. Si vous entrez dans la case d’une Présence, ou si vous passez à juste 1 case d’elle (voir Tableau de l’Adversaire), la Présence se révèle, attaque et vous dévore en un Tour.

Sauf si vous réagissez…

**Réactions**

Flash de Lumière : Plusieurs yeux d’analyse de votre combinaison couplent leurs senseurs et projettent un Flash électroluminescent à travers le vide. Fermez les yeux, vous n’aimerez pas voir ce qui vous attaque.

Décharge Electro : Vous emballez le réacteur protonique de votre combinaison, vos bras se tendent et deux décharges foudroyantes zèbrent le vide devant vous.

Méga Fuite : Vos réflexes paniqués inversent d’un coup la poussée gravitationnelle de votre combinaison, vous partez en arrière en quatrième vitesse et reculez de 2 cases par rapport à la Présence.

Grosse Bêtise : Brisant les tabous de la bonne santé mentale, vous chargez la Présence et tentez de passer à travers, pour pouvoir la prendre à revers.

Mode Survie : Apeuré, vous branchez le Mode Survie. La combinaison se boucle en protection maximum, et vous plonge d’un coup dans un coma bienvenu. Qui sait… à force de jouer, la Présence se fatiguera peut-être un jour… ???

**Réactions aux Réactions**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Flash** | **Electro** | **Méga Fuite** | **Grosse Bêtise** | **Mode Survie** |
| **X** | Ignorant le flash, la Présence lacère l’espace, perdez**-1 point** de protection | Les éclairs d’énergie stoppent une possible attaque. Mais la Présence est là | Vous parvenez à fuir.La Présence a perdu toute trace de votre présence ( ?) | Votre combinaison est attaquée :**-1 point**. Mais vous vous échappez… | Vous vous réveillez des heures plus tard, 5 cases plus bas, avec**-2 points**. |
| **Y** | Le Flash de lumière semble d’un coup dissoudre ce qui avait pu être là. Vous êtes libre ! | Une vague de flammes embrase l’espace et vous englobe :**-2 points**. Raté ! | Vous parvenez à fuir. Mais la Présence vous a suivi. Elle a bougé de 5 cases. Evitez-là ! | Une masse gluante vous bloque.Détruisez-la, vite… sinon **-2 points** | Des heures plus tard, une matière sombre à ronger votre combinaison :**-2 points**… |
| **Z** | Le flash paralyse un instant la Présence. Pas vraiment suffisant… | Vos éclairs déchainent une tempête. La Présence recule de 2 cases… Et elle vous suivra de 3 cases… | Votre vitesse ne représente rien pour une telle Présence, elle vous a frappé :**-2 points** | MIAMVous êtes dévoré en un instant :**-2 points**.Une idée ?? | Lorsque vous vous réveillez, l’orage est passé. Tout va bien, vous êtes entier… |

Allez, on va dire que votre Combinaison vous procure **6 Points de Protection**, d’accord ! Elle a en plus l’avantage de se reconstituer en partie, vous permettant de poursuivre malgré les dégâts.

**Une Energie traverse l’indéfini**

Lorsque le Joueur arrive sur la ligne J, son Adversaire lui annonce avec un grand sourire :

*« Attend… soudain une Energie traverse l’Indéfini : comme si une Présence venait de ressentir que vous avez pénétré sur son territoire. A partir de maintenant, elle se lance à votre poursuite à travers l’Espace et le Temps, gommant petit à petit la distance qui vous sépare… eh, eh, eh !!! »*

L’adversaire va diriger une **Présence Z**, qui apparaît soit en **E2** ou **E18**, et se déplace de **5 cases** par tour. Si elle rattrape le Joueur, elle suit les Règles d’une **Présence Z**, comme donnée sur le Tableau.

**Tableau de l’Adversaire**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| A |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **0** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| B |  |  | **X** |  |  | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** |  |  |  |
| C |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **Z** |  |  |  |  |  |
| D |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| E |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| F |  |  |  | **Z** |  |  |  |  |  | **Y** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| G |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| H |  |  |  |  |  |  |  | **X** |  |  |  |  |  |  | **X** |  |  |  |  |
| I |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **Z** |  |  |
| J |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| K | **Y** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **Z** |  |
| L |  |  |  |  | **X** |  |  |  |  |  |  | **X** |  |  |  |  |  |  |  |
| M |  |  |  |  |  |  | **Z** |  |  |  |  |  |  |  |  | **Y** |  |  |  |
| N |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **Y** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| O |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| P |  |  |  | **Y** |  |  |  |  |  |  |  |  | **Y** |  |  |  |  |  |  |
| Q |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** |  |  |
| R |  | **X** |  |  |  |  |  |  | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| S |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| T |  |  |  |  | **Y** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| U |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** |  |  |  |  |
| V |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **Z** |  |  |  |  |  |  |  |
| W |  |  | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Y |  |  |  |  |  |  | **Y** |  |  |  | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Z |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **Z** |  |  |
| A’ | **∞** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **∞** |
| B’ |  | **Y** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **Y** |  |  |  |  |  |  |
| C’ |  |  |  |  |  | **Z** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| D’ |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| E’ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **Y** |  |  |
| F’ |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **∞** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Et voilà, en arrivant en **F’/10**, le Joueur sort enfin du Monde M2. Il peut prendre une pause bien méritée pour savourer ce succès incontestable.

Félicitations… !!! Vous pouvez maintenant rejoindre la **Zone 18**.