



*Parmi les murs hauts et sombres de la Grande Bibliothèque, dans la lumière de son luminor, Nermin tournait les pages du livre écrit par Escarre. Le doyen était un petit gobelin et le livre était grand, presque autant que lui.*

*Les pages, épaisses et sèches, dévoilaient l'existence des 13 reliques, 13 livres cachés à travers les mondes, 13 grimoires permettant d'anéantir les Innommables, de monstres créatures.*

*Nermin avait parcouru maintes et maintes fois ces feuilles jaunies, assez pour savoir que la mission de la Grande Bibliothèque n'était pas des plus simples mais qu'il s'agissait d'une mission supérieure, vitale pour les mondes existants.*

*Jusqu'à sa mort, il veillerait à la préservation des milliers de livres archivés dans ces lieux et s'assurerait que toutes les effroyables créations de l'Obscurité et du Mal soient combattues et détruites, inlassablement et par tous les moyens.*

LES 13 RELIQUES est un jeu d'aventures. Le décor est celui d'un univers de fantasy où les PJ vont incarner des gobelins, de petites créatures humanoïdes, à la peau verdâtre et aux oreilles pointues ; des agents parcourant des centaines de mondes médiévaux-fantastiques à la recherche de livres précieux, archivant ces écrits au sein de la Grande Bibliothèque et affrontant les Innommables, des créatures voulant anéantir la raison et détruire la connaissance.

Ce jeu se veut les chroniques de ce lieu et de ses habitants, les gobelins qui y naissent, y habitent et y travaillent. Le contexte et les histoires devraient donc toujours alterner les moments légers, les rigolades, les divagations autour d'un verre de Gaimonark et les périodes de travail, plus intenses et plus sérieuses ; un mélange d'action, d'héroïsme, de scènes dynamiques et de passages d'ambiances pures, d'enquêtes intimistes, de complots politiques et de confrontations dantesques et horribles.