

L'ÎLE MYSTÉRIEUSE

UN JEU DE RÔLE PAR DAMIEN «RAHYLL» C.

POUR 2 À 6 JOUEURS (AVEC OU SANS MENEUR) - DURÉE : 4H+ / SANS PRÉPARATION
MATÉRIEL REQUIS : UNE POIGNÉE DE D6, CRAYONS ET UNE COPIE DU JEU.
VERSION 0.2 - AOÛT 2018

Vous faites partie d'une des nombreuses expéditions s'étant donnée pour but de retrouver les reliques d'une ancienne civilisation basée sur une île mystérieuse perdue au milieu de l'océan. Alors que l'île était en vue, vous avez été pris dans une tempête et votre navire a sombré. Vous, ainsi qu'une partie de l'équipage, vous réveillez le lendemain matin sur le rivage. Il va falloir vous trouver de quoi survivre, explorer cette île, affronter ses dangers et trouver un moyen de vous en échapper, et peut-être mettre la main sur les précieuses reliques.

AVEC OU SANS MENEUR

Si vous êtes suffisamment nombreux, l'un d'entre vous devrait assurer le rôle du meneur de jeu, décrivant l'île et ses dangers aux autres joueurs qui auront la charge de décrire les actions de leur(s) personnage(s). Si vous êtes peu nombreux, jouez chacun un (ou plusieurs) personnage(s), le rôle du meneur sera assuré collectivement. Si vous n'êtes pas d'accord sur un point précis, posez la question et lancez un dé d'oracle (1-3 : Oui ; 4-6 : Non).

PERSONNAGES

Décidez collectivement si vous souhaitez jouer un ou plusieurs personnages (plus de 2 personnages déconseillé). Découpez la fiche de groupe et les fiches de personnage et distribuez ces dernières aux joueurs. Pour chaque personnage, choisissez librement son nom, son âge et son sexe puis répartissez 6 points entre les caractéristiques CORPS et ESPRIT, (MIN 1/MAX 5). Choisissez une occupation (si possible différente des autres joueurs). Chaque personnage commence la partie avec une gourde, pour stocker l'eau, et un sac à dos, pour stocker vivres et ressources, vides, ainsi qu'une machette (sans aucune influence mécanique sur le jeu). Chaque personnage débute la partie avec toute son énergie.

FEUILLE DE GROUPE ET DÉBUT DE PARTIE

La feuille de groupe sert à comptabiliser les ressources, l'eau et les vivres du groupe ainsi que les objets en sa possession. Au départ, elle est totalement vierge. Choisissez une position de départ (sur le rivage) et déterminez le biome de la zone. Le terrain est considéré comme un lieu sans danger (mais sans eau/nourriture/ressources).

EXPLORER

Chaque biome représente une zone de 7 hexagones. Lorsque vous entrez pour la première fois dans un biome, déterminez-le de manière aléatoire et appliquez ses effets à chaque hexagone de la zone. Chaque tour d'exploration est pris en charge par un joueur, tour à tour. Quel que soit le nombre de joueurs, la journée se termine à la fin du tour de table. Chaque jour, l'un des joueurs détermine la météo et le premier joueur commence l'exploration. Sauf à utiliser un véhicule, le groupe se déplace d'un hexagone par tour d'exploration. Le joueur en charge de l'exploration peut choisir librement sa destination dans un biome désertique ou plaine ou se déplace aléatoirement (en laissant 1D6 et en se référant au compas) sur les autres biomes, sauf à réussir un jet d'esprit ou à utiliser la boussole (sauf dans la jungle où il est impossible de s'orienter). Après s'être déplacé, le joueur peut lancer un dé et se référer à la table « EXPLORATION » pour déterminer le contenu de l'hexagone. En fonction du résultat, le meneur (ou les joueurs, le cas échéant) décrit l'adversité et laisse les joueurs effectuer des actions pour la confronter. Pour les infrastructures ou si la table le commande et une fois l'obstacle franchi, le joueur peut tirer sur la table « DÉCOUVERTE ». A moins que la journée ne se termine (voir « SE REPOSER »), le joueur suivant entame son tour d'exploration.

NB : Si vous voulez moins d'aléa, cochez les résultats obtenus sur la table. Si un joueur retombe sur une résultat déjà obtenu, il peut (s'il le souhaite) prendre le choix qui suit dans l'ordre de la table.

AGIR - MÉCANIQUE DE JEU

Lorsque le joueur veut que son personnage effectue une action à l'issue incertaine, il lance un D6 et détermine si l'action est physique ou si l'action est mentale ou sociale. Dans le premier cas, l'action est réussie si le résultat du dé est inférieur à son CORPS et dans le second, s'il est inférieur à son ESPRIT. Si l'occupation du personnage est directement en lien avec l'action considérée, le joueur peut lancer un second dé (et prendre le dé le plus faible). Le joueur peut également décider que son joueur « déploie toute son énergie » dans l'action et peut alors choisir lancer un dé supplémentaire (et prendre le dé le plus faible). Néanmoins si le résultat est inférieur à son niveau actuel d'énergie, il perd un point d'énergie quelle que soit l'issue de l'action.

NB : Tout joueur qui subit une condition (associée à la caractéristique concernée) subit un malus de -1 à la caractéristique jusqu'à ce que toutes les conditions soient effacées.

ACTION COMPLEXE ET COMBAT

Lorsque l'action paraît complexe, le meneur (ou les joueurs) peuvent décider que l'action nécessite plusieurs réussites (de 1 à 5). Le nombre de réussites requis peut être atteint en une fois, s'il lance plusieurs dés, ou par plusieurs jets successifs, le cas échéant. Un combat est considéré comme une action complexe dont la difficulté (nombre de réussites requis) dépend du nombre et de la dangerosité de l'adversaire. Les joueurs (dans l'ordre de leur choix) lancent les dés et, en cas d'échec, subissent 1 à 3 points d'énergie selon la dangerosité de l'adversaire. Le combat se termine lorsque le nombre de succès requis a été atteint (ou que tous les aventuriers sont morts).

NB : Lorsqu'un joueur perd son dernier personnage, il peut attendre que le groupe tombe sur la rencontre « survivant » pour créer un autre personnage et rejoindre le groupe (en fonction du déroulement de la partie et si le groupe le souhaite, il est possible de « tricher »).

SE REPOSER

Lorsque tous les joueurs ont réalisé un tour d'exploration, la nuit tombe et il est temps de préparer un campement et de se restaurer.

- Chaque joueur doit consommer 1-EAU ou subir la condition ASSOIFFÉ.
- Chaque joueur doit consommer 1-VIVRE ou subir la condition AFFAMÉ.
- Le groupe doit dépenser 1-RESSOURCE pour faire un feu ou subir la condition DÉPRIMÉ. Le feu permet en outre à un des joueurs de faire un jet d'esprit pour cuisiner la nourriture et consommer 1VIVRE gratuitement (à condition d'utiliser au moins 1VIVRE).
- Le groupe doit dépenser 2-RESSOURCES pour fabriquer un abri ou subir la condition FATIGUÉ.
- Un joueur qui termine la nuit sans condition peut récupérer 1-ENERGIE.

Le jour suivant, l'un des joueurs détermine la météo (en tenant compte du modificateur « prochain jet » (PJ) et l'exploration peut reprendre.

OBTENIR DE L'EAU, DES VIVRES OU DES RESSOURCES

Lorsque le groupe arrive sur un lieu sans danger (ou sur une infrastructure), il peut tenter d'obtenir la « ressource » indiquée entre parenthèses. Chaque joueur peut faire un jet d'ESPRIT pour récupérer 1-EAU, 1-VIVRE ou 1-RESSOURCE par réussite obtenue (action complexe spéciale). Si le personnage échoue, il subit la condition mentale de son choix. Un seul jet est possible par joueur et par tour. Les « ressources » obtenues doivent être transportées dans la gourde (EAU) ou dans le sac à dos (VIVRES, RESSOURCES). Tout surplus est perdu (mais les joueurs peuvent répartir les « ressources »).

L'ÎLE MYSTÉRIEUSE

UN JEU DE RÔLE PAR DAMIEN «RAHYLL» C.

SUBIR UNE CONDITION

Une condition peut être infligée à la suite d'un échec lorsque la logique le commande. Elle peut également (et le plus souvent) résulter d'une privation lors d'une phase de repos. Lorsqu'un personnage subit une condition physique et/ou morale, la caractéristique associée (CORPS ou ESPRIT) est immédiatement considérée comme diminuée de 1 point (non-cumulatif). Par ailleurs, à chaque journée qui débute, un joueur qui a au moins une condition cochée, teste la caractéristique associée (la plus faible des deux, le cas échéant) et perd 1-ENERGIE en cas d'échec.

SOIGNER UNE CONDITION

Il est possible de soigner immédiatement une condition physique en payant le coût demandé (1-EAU pour ASSOIFFÉ, 1-VIVRE pour AFFAMÉ ou 1-RESSOURCE pour FATIGUÉ) et en réussissant un jet de CORPS (un seul jet par tour et en cas d'échec la «ressource» est consommée). Soigner une condition n'exempte pas du coût à payer lors du repos sur une même journée.

Il est possible de soigner une condition mentale lors d'un feu de camp, face à une statue étrange, dans un temple ou un village à l'aide d'une prière/méditation en réussissant un jet d'ESPRIT. Soigner une condition n'exempte pas du coût à payer lors du repos sur une même journée.

FIN DE PARTIE

A moins que les joueurs n'en décident autrement, la partie s'arrête :

- lorsque tous les personnages sont morts ou
- lorsqu'une partie de les personnages parvient à quitter l'île, grâce à l'hélicoptère.

SCORE DE LA PARTIE

Pour chaque personnage perdu :	- 200	Pour chaque relique récupérée :	+500
Quitter l'île :	+1000	Ramener le Trésor :	+500
Quitter l'île au complet :	+500	Pour chaque biome découvert :	+100
Avoir utilisé le char d'assaut (contre des mercenaires) :	+200	(contre les autochtones) :	- 200

Votre score peut donc atteindre un maximum de 4600 points. Mais quel que soit votre score, j'espère que vous vous êtes bien amusés à explorer l'île Mystérieuse.

CONSEILS DE JEU ET QUELQUES RÈGLES SPÉCIALES

Utiliser des crayons de couleur pour identifier les biomes et n'hésitez pas à dessiner et à annoter la carte.

N'hésitez pas à ajouter des détails et péripéties mineures quelle que soit l'entrée. Cela donnera plus de vie à la partie (n'en abusez pas non plus au risque de rallonger la partie).

BIOMES :

Sur un biome « Désert », un résultat de 1-3 sur la météo donne un soleil de plomb.

Sur un biome « Plaine », vous pouvez déterminer immédiatement le type de lieu (terrain/lieux notables/infrastructures) de chacun des hexagones de la zone.

Sur un biome « Forêt », les lieux sans danger sont considérés comme des « sources » (au choix, voir ci-dessous LIEUX NOTABLES)

Sur un biome « Jungle », les déplacements sont toujours aléatoires même avec la boussole.

Sur un biome « Marais », un résultat de 4-5 donne un « terrain » (pas de lieux notables).

Sur un biome « Montagnes », un résultat de 6 donne un «point de vue» (pas d'infrastructures)

MÉTÉO :

« Soleil de plomb », double la quantité nécessaire d'EAU lors du Repos.

« Tempête », rend les déplacements aléatoires (même avec une boussole)

PJ : Prochain Jet de Météo.

TERRAINS :

Les « lieux sans danger » permettent d'obtenir la « ressource » mentionnée entre parenthèses. L'« obstacle infranchissable » oblige le groupe à rebrousser chemin, il n'y a pas de chemins entre cet hexagone et ceux qui le jouxtent (en dehors de celui d'où viennent les personnages).

LIEUX NOTABLES :

Un « abri naturel » permet de ne pas utiliser de RESSOURCES lors du repos (sur cet hexagone)
Les « tunnels » permettent de se déplacer d'un endroit à un autre en un seul tour. Lorsque vous découvrez un tunnel, déterminez aléatoirement un lieu de la carte (lancer un dé sur la carte) et placez-y un autre tunnel (s'il y a déjà un tunnel sur cet hexagone, relancez). Tous les tunnels sont connectés entre eux.

Les « statues étranges » permettent de soigner une condition mentale (voir ci-contre).

Les «sources d'eau ou de nourriture » (au choix) permettent de s'approvisionner sans faire de jet (aucune limite tant que les personnages peuvent transporter la ressource)

Les « points de vue » permettent de déterminer immédiatement le type d'hexagone (terrain, lieux notables ou infrastructures) et éventuellement le biome des hexagones adjacents.

INFRASTRUCTURES

Toutes les infrastructures permettent d'obtenir des ressources, de l'eau et des vivres, comme un lieu sans danger (chaque joueur peut choisir sa «ressource»).

Lorsque les joueurs découvrent une infrastructure, après avoir déterminé le type, ils lancent immédiatement un jet sur la table «DÉCOUVERTE ». Chaque exploration d'une infrastructure devrait donner lieu à des péripéties, préalables ou concomitantes à la découverte, le cas échéant.

Le « temple » permet de guérir une condition (voir ci-contre).

OBJETS UTILES ET EXCEPTIONNELS

Les objets utiles et exceptionnels sont décrits sur la fiche de groupe.

Pour déterminer les biomes de la « Carte », lancez un dé sur la carte, si le biome désigné est déjà découvert, ne relancez pas le dé (la Carte vous donne une information déjà connue).

Pour désigner les lieux, choisissez dans la liste le lieu souhaité et lancez un dé sur la carte pour déterminer son emplacement. Si l'endroit a déjà été exploré, conservez ce lieu et considérez que la zone n'a pas été entièrement fouillée.

INSPIRATIONS (ENTRE AUTRES)

JEUX VIDEO :

- « Don't Starve » de Klei Entertainment
- « The Long Dark » de Hinterland Studio Inc.

JEUX DE RÔLE :

- « Macadabre » d'Anthony «Yno» Combrexelle
- « Cthulhu Dark » de Graham Walmsley.

LITTÉRATURE ET FILMS :

- « Jumanji » de Chris Van Allsburg
- « L'île au Trésor » de Robert Louis Stevenson

CE JEU EST GRATUIT. CEPENDANT SI CE JEU VOUS A PLU ET QUE VOUS SOUHAITEZ ME SOUTENIR, ENVISAGEZ DE ME DONNER UN PETIT QUELQUE CHOSE VIA:
[HTTPS://WWW.PAYPAL.ME/RAHYLL](https://www.paypal.me/rahyll)

BIOMES

(POUR CHAQUE ZONE)

- 1 : DÉSERTIQUE (MÉTÉO 1-3 : SOLEIL DE PLOMB)
- 2 : PLAINE (RECONNAISSANCE SUR TOUTE ZONE)
- 3 : FORÊT (LIEU SANS DANGER = SOURCE EAU/NOURRITURE/RESSOURCES)
- 4 : JUNGLE (DÉPLACEMENT ALÉATOIRE MÊME AVEC BOUSSOLE)
- 5 : MARAIS (LIEUX NOTABLES = TERRAIN)
- 6 : MONTAGNES (INFRASTRUCTURES = POINT DE VUE)

EXPLORATION (1D6)

1-3 : TERRAIN

- 1 : LIEU SANS DANGER (EAU)
- 2 : LIEU SANS DANGER (NOURRITURE)
- 3 : LIEU SANS DANGER (RESSOURCES)
- 4 : PIÈGE NATUREL
- 5 : OBSTACLE INFRANCHISSABLE
- 6 : RENCONTRE (TABLE CI-CONTRE)

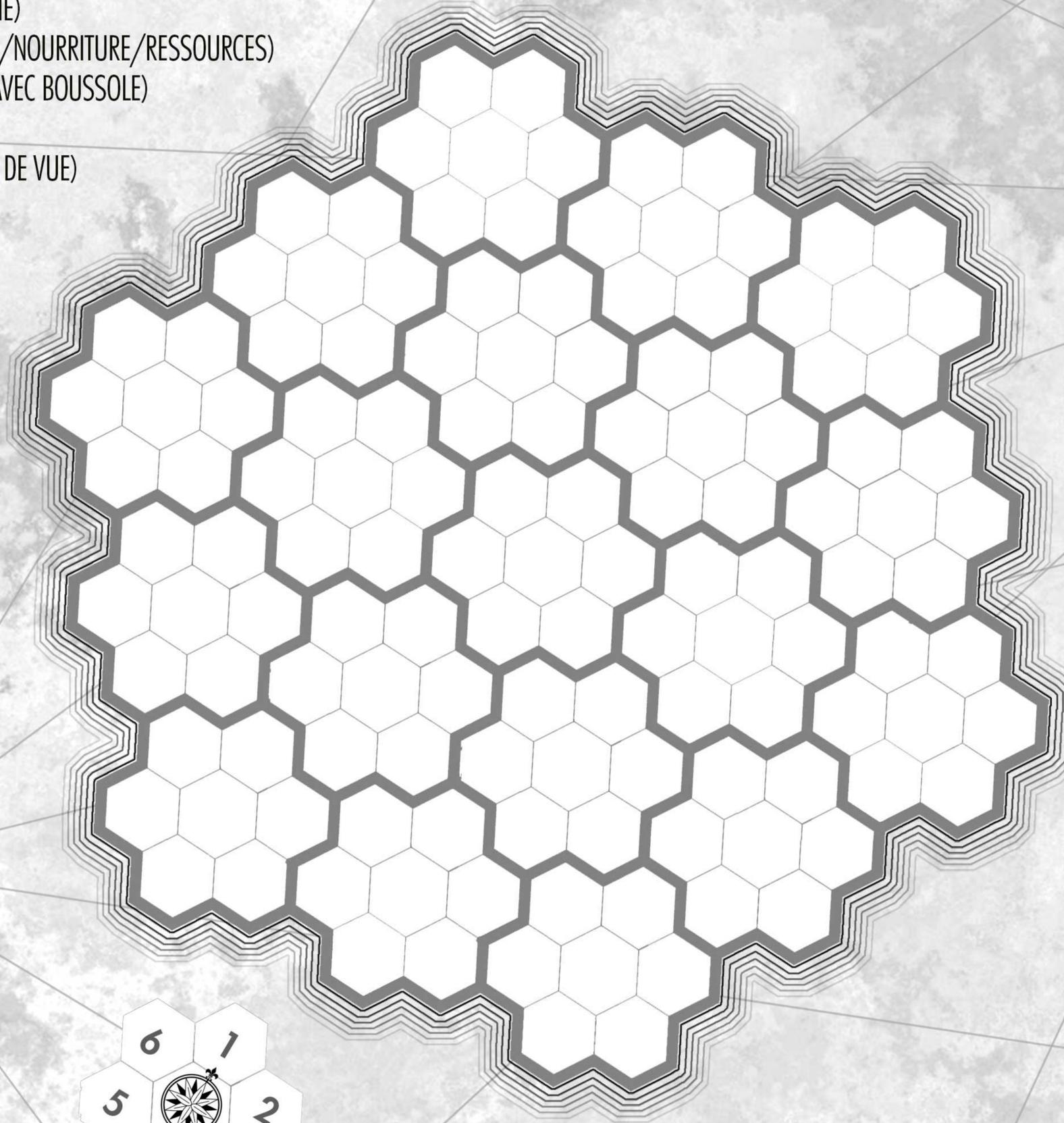
4-5 : LIEUX NOTABLES

- 1 : ABRI NATUREL
- 2 : TUNNEL
- 3 : STATUE ÉTRANGE
- 4 : SOURCE D'EAU / NOURRITURE
- 5 : POINT DE VUE
- 6 : OBJET UTILE (TABLE CI-CONTRE)

6 : INFRASTRUCTURES (+TABLE CI-CONTRE)

- 1 : COMPLEXE ABANDONNÉ
- 2 : VILLAGE D'AUTOCHTONES
- 3 : PISTE DE DÉCOLLAGE/ATTERRISSAGE
- 4 : CAMPMENT MILITAIRE
- 5 : TEMPLE MYSTÉRIEUX
- 6 : BATEAU OU AVION (HS)

L'ILE MYSTÉRIEUSE



MÉTÉO

(POUR CHAQUE JOUR)

- 1 : SOLEIL DE PLOMB (+1EAU/ASSOIFFÉ ; -1PJ)
- 2 : ENSOLEILLÉ (-1 PJ)
- 3 : TEMPÉRÉ
- 4 : NUAGEUX
- 5 : PLUIE (+1PJ)
- 6 : TEMPÊTE (DÉPLACEMENT ALÉATOIRE ; +1PJ)

DÉCOUVERTE (1D6)

1 : RIEN A SIGNALER

2-4 : RENCONTRES

- 1 : ANIMAL FÉROCE
- 2 : ANIMAUX EN GROUPE
- 3 : MERCENAIRES (+OBJET UTILE)
- 4 : MERCENAIRES ALERTES (+OBJET UTILE)
- 5 : SURVIVANT OU CORPS (+OBJET UTILE)
- 6 : AUTOCHTONES (+OBJET EXCEPTIONNEL)

5 : OBJETS UTILES

- 1 : CARTE
- 2 : BOUSSOLE
- 3 : KIT DE SOINS
- 4 : ARMES À FEU
- 5 : JEEP (OU ESSENCE)
- 6 : JUMELLES

6 : OBJETS EXCEPTIONNELS

- 1 : RELIQUE (CORPS)
- 2 : TRÉSOR
- 3 : RELIQUE (ESPRIT)
- 4 : CHAR D'ASSAUT
- 5 : RELIQUE (ÉNERGIE)
- 6 : HÉLICOPTÈRE

