

Game chef 2014



Un jeu post-apocalyptique et narratif pour 2 joueurs.

La terre n'est plus qu'un gigantesque champ de glace dévasté. Un changement climatique violent en a changé l'aspect. Maintenant, la température est constamment inférieure à 20°. Il devient de plus en plus difficile de se nourrir. Les survivants sont organisés en bande sauvage, et déshumanisée. La culture n'existe plus : les livres et autres papiers ne sont bons qu'à alimenter les feux pour se réchauffer.

Ce qui faisait notre civilisation a maintenant disparu. Seuls, quelques rares « héros » ont compris l'ampleur du désastre et ils luttent dans ce monde hostile pour redorer un peu le blason de l'humanité.

Les joueurs vont incarner l'un de ses héros et raconter son histoire pour sauver l'humanité. Car, en vérité, une puissante race extra-terrestre, les Nomaï, a envahi la terre, en adaptant son climat à leur besoin.

Pour espérer vaincre le seigneur Nomaï qui dirige cette race, le héros doit au préalable réunir les 4 fragments d'un artefact ancien. Selon une vieille légende, la force mystique que possède ce talisman permet en effet de créer un portail étincelant menant directement à la tanière du seigneur Nomaï...



Le très mystérieux symbole du talisman ! ;-)

Principe

À chaque tour, un joueur incarne le héros tandis que l'autre lui fait vivre des aventures, en utilisant des cartes d'événements. Un événement brillamment résolu par le héros lui confère un avantage ou un morceau du talisman.

Une fois que le héros aura réuni les 4 parties du talisman, il sera alors en mesure de combattre le seigneur Nomaï dans un ultime combat.

Matériel de jeu

- 12 cartes d'événement
- une douzaine de jetons
- 2 livres quelconques, mais de préférence, tirés de la même collection : par exemple, 2 « fleuve noir » ou 2 « arlequin ». Ce que vous voulez, mais un par joueur.

Début de partie

Les jetons sont mis au milieu de la table. Chaque joueur prend un livre. On fait une pioche, face cachée, avec les cartes d'événement.

Dans un premier temps, les joueurs décrivent le héros. Comment il s'appelle, comment il est habillé...

On désigne ensuite un premier joueur : il sera le joueur actif et s'occupera des actions du héros.

L'autre joueur sera le Metteur en Scène (MeS) : son rôle est de gérer et d'animer les événements.

Tour de jeu

Le Metteur en Scène pioche secrètement un événement : il le lit et s'en inspire pour le mettre en situation. Il décrit le lieu où se passe l'action, les protagonistes présents, ceux qu'ils font etc... Il peut ajouter à sa guise tout élément qui lui semble bon pour animer la scène.

Le joueur actif fait vivre le héros en décrivant ses actions, tandis que le MeS s'occupe des décors, des réactions des personnages ou créatures rencontrées... Mais chaque événement finit inévitablement par un conflit, que l'on résout comme décrit ci-dessous.

Résolution de conflit

1°) Chaque joueur ouvre son livre au hasard pour avoir devant lui une pleine page de texte. On désigne d'un commun accord qui entame le conflit..

2°) À son tour, le joueur décrit l'action de son personnage en une ou deux phrases, mais, pour que son action soit valable, il doit s'inspirer directement ou citer un nom commun, un groupe de mots ou un verbe de la page de son livre.

3°) Les joueurs devront sélectionner leur mot dans l'ordre de lecture (de haut, en bas, de droite, à gauche) à raison d'un mot (ou groupe de mots) maximum par ligne de texte.

Les verbes être ou avoir ne sont pas valables

4°) Le premier qui ne peut pas annoncer d'action sans respecter cette règle perd le conflit. En pratique, celui qui arrive en bas d'une page sans n'avoir plus de mot possible à utiliser, perd le conflit.

5°) Celui qui gagne le conflit raconte comment celui-ci se termine.

Note importante : hors « l'ultime combat », le héros ne peut pas mourir lors d'un conflit ; en revanche, il peut être blessé, être fait prisonnier, subir des dommages, des pertes...

L'ultime combat

Exemple de conflit :

Le héros est pris à parti par deux humains dégénérés alors qu'il sort de la crypte d'une vieille cathédrale qu'il explorait. Il décide d'attaquer le premier. Le MeS est d'accord. Chacun ouvre son livre sur une page au hasard...

Héros (prend le mot « **ordre** » d'un des premières lignes de sa page et dit : « Le héros ordonne aux deux zigotos de le laisser en paix sinon qu'ils prennent garde à eux !

MeS (choisit le mot « **territoire** » dans les premières ligne de sa page) : L'un d'eux répond : « Tu es sur notre territoire, tu n'as rien à faire ici ! » et il se précipite couteau à la main sur le héros.

Héros (prend le mot « **passage** ») : Le héros esquive habilement le coup et bouscule les deux types pour se créer un passage entre les deux.

MeS (« **se déplaçait lentement** ») : L'un des deux gus profite du fait que le héros passe entre eux deux pour lui balancer un filet dans les pieds afin qu'il se déplace plus lentement.

Héros (**contraire**) : Oui mais c'est tout le contraire qu se passe et le gus envoie valdinguer son filet dans les jambes de son compère. Et le héros en profite pour envoyer un direct dans la face de l'autre !

MeS (**marque**) : Le type encaisse le choc mais il a une bonne marque. Il essaie d'agripper le héros tandis que l'autre se débat toujours avec son filet.

Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un des deux joueurs ne puisse plus répliquer.

Le joueur qui remporte un conflit prend un jeton qu'il pose devant lui : ce jeton pourra peut-être lui donner la victoire en fin de partie.

Si c'est le héros qui remporte le conflit, la carte d'événement est mise, face visible, au milieu de la table. Le héros a gagné cette carte et avec, l'avantage ou la partie du talisman qu'elle possède.

Si le héros perd le conflit, le joueur actif doit lui retirer une des cartes déjà acquises (s'il en a).

Les cartes perdues ou les cartes d'événement ratées par le héros sont écartées : elles ne seront plus utilisées de la partie.

Une fois le conflit résolu, le MeS et le joueur actif concluent cet épisode.

Ils changent ensuite de rôle : le joueur actif devient MeS et vice-versa. Un nouveau tour de jeu commence.

Dés que le héros possède le talisman complet, il peut affronter le seigneur Nomaï. C'est le joueur actif qui décide : soit il veut jouer une carte d'événement, soit il veut affronter le seigneur Nomaï.

Le premier cas se résout comme on vient de le voir. Dans le second cas, le Metteur en Scène organise la rencontre finale entre le héros et le seigneur Nomaï. Il peut s'inspirer des événements passés ou improviser complètement.

Cette rencontre finit là encore en un conflit, qui sera joué de la même façon que ci-dessus à quelques nuances près :

- Le seigneur Nomaï combat avec 3 pages au lieu d'une seule : en pratique, on prend 3 pages consécutives.
- Le joueur actif a droit lui a deux pages consécutives, mais il bénéficie des avantages acquis, grâce aux conflits gagnés, avantages décrits directement sur les cartes.

Si le héros remporte ce conflit final, il remporte la partie et fait gagner avec lui, les joueurs !

Sinon, si c'est le seigneur Nomaï qui l'emporte et celui des deux joueurs qui a gagné le plus de jetons gagne la partie.

Le héros perd aussi la partie si toutes les cartes d'événement ont été jouées sans que le talisman ne puisse être complet. Dans ce cas, les deux joueurs ont perdu la partie.

Dans tous les cas, les joueurs concluent ensemble l'aventure, de façon positive si le héros a vaincu les seigneur Nomaï, ou négative, le cas échéant.

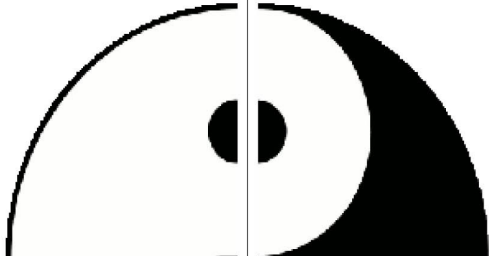
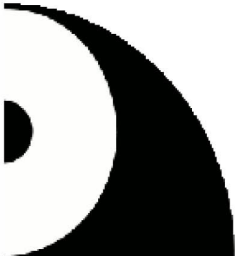
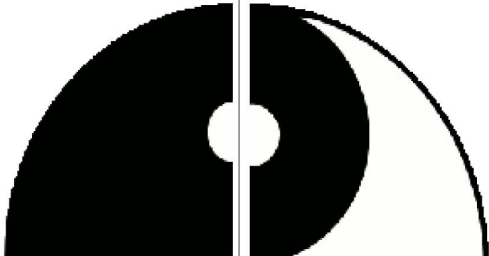
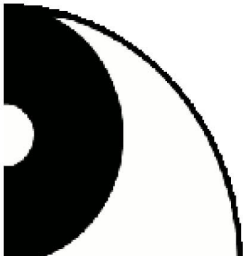
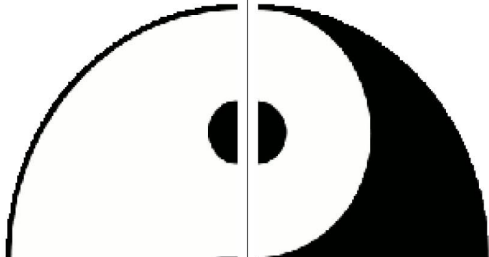
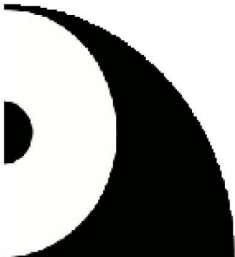
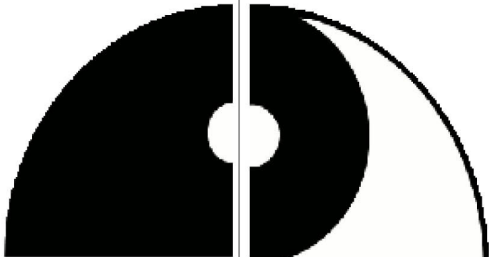
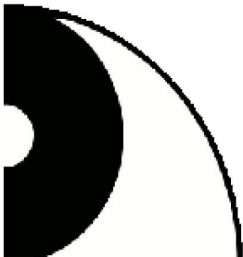
Note d'intention

Pour comprendre la façon dont se joue Terra 2037, il faut se remémorer les bons vieux jeux vidéos où l'on parcourait différents tableaux avant d'affronter le boss final. L'idée est d'avoir un jeu narratif rapide et rythmé : on ne perd pas de temps dans les détails, on fonce, et tant pis si la cohérence est bancal. Comme dans les jeux vidéos en fait. ;-)

Les règles sont prévues pour 2 joueurs. Il est sans doute possible d'y jouer à un peu plus, en se partageant le rôle du Metteur en Scène, mais cela demande à être testé (je ne suis pas certain qu'il soit bien intéressant de se partager ce rôle, en fait!).

Bon jeu ! ;-)

Pak Cormier

<p align="center">Evènement</p> <p>Sur une épave de bateau vit une tribu cannibale.</p> 	<p align="center">Evènement</p> <p>Une meute de loups sévit dans les ruines d'un supermarché.</p> 	<p align="center">Evènement</p> <p>Des sbires du seigneur Nomaï patrouillent dans un bulding.</p> 	<p align="center">Evènement</p> <p>Dans une forêt d'arbres brûlés par le gel se cache un ermite fou.</p> 
<p align="center">Evènement</p> <p>Des guerriers Nomaï se rassemblent dans une cathédrale en ruine.</p> 	<p align="center">Evènement</p> <p>Une bande de voyageurs dégénérés se repose dans une grotte.</p> 	<p align="center">Evènement</p> <p>Des rats mutants ont élu domicile dans une carcasse d'avion fumante.</p> 	<p align="center">Evènement</p> <p>Un sorcier Nomaï fait un rituel dans une casse de voitures.</p> 
<p align="center">Evènement</p> <p>Dans un vieux hangar, interruption d'une rixe entre membres d'un même gang.</p>	<p align="center">Evènement</p> <p>Un complexe militaire souterrain abrite un nuage de libellule-tueuse.</p>	<p align="center">Evènement</p> <p>Un tueur fou se cache dans une usine d'explosifs.</p>	<p align="center">Evènement</p> <p>Des voyageurs Nomaï visitent un monument (bibliothèque, théâtre...)</p>
<p align="center">Avantage !</p> <p>Le héros a droit à une page supplémentaire pour le combat final.</p>	<p align="center">Avantage !</p> <p>Le mot utilisé par le MeS n'est pas valide : il doit rejouer (et utiliser un nouveau mot en partant du mot annulé)</p>	<p align="center">Avantage !</p> <p>Permet d'utiliser une page une seconde fois (sans utiliser les mêmes mots)</p>	<p align="center">Avantage !</p> <p>Si la page que vous avez ne vous plaît pas (si vous ne l'avez pas utilisé), choisissez-en une nouvelle.</p>

TERRA
2037

TERRA
2037

TERRA
2037

TERRA
2037

TERRA
2037

TERRA
2037

TERRA
2037

TERRA
2037

TERRA
2037

TERRA
2037

TERRA
2037

TERRA
2037