La Terre brûle ! Il est temps qu’elle fasse appel à des élus.

**Les totems du pouvoir :** Ce jeu de rôle se focalise sur des enjeux forts à chaque partie : la planète subit depuis 50 ans des cataclysmes et des incendies de forêts géants, déclenchant des émeutes urbaines. Le monde au 22ème siècle est à l’agonie. Le réchauffement climatique a fait son effet : la terre souffre. L’équilibre de la nature est tellement menacé que cette dernière s’est réveillée, sous le nom d’une ancienne divinité de la fertilité, **la** **PACHAMAMA**, pour se choisir des élus pour la sauver : les Pjs.

**Le thème :** L’action se passe dans un pays fictif d’Amérique du Sud- au 22ème siècle. Situé sur les hauts plateaux de la Cordillère des Andes, la vie pour l’homme dans ce pays est une lutte quotidienne dans des mégalopoles urbaines surpolluées. La population multi-ethnique lutte contre les injustices sociales, et la surveillance de l’état qui, sous couvert de protéger la démocratie, laisse un système de surveillance, dirigés par les multinationales, tente de les contrôler. Les persécutions par les milices d’états et des multinationales se multipliant, les conséquences du dérèglements climatiques sont subis par les populations. Mais la résurgence des mythes précolombiens commence à se faire connaître parmi la population, relayée par des bandes de résistants écoterroristes, même si les médias, tous à la botte des multinationales, restent discrets sur ce fait. En réalité, la Terre se rebelle, de même que le monde des esprits et les animaux. Chaque Pj est un élu : une **divinité** associée à un **‘totem de pouvoir’** s’est réveillé en lui. Le Pj voit sa vie bouleversée suite à un événement traumatisant : une perte de contrôle à cause d’une drogue, un choc émotionnel ou lors d’une quête personnelle pour trouver un sens au bouleversement du monde.

Le monde subit les ravages du réchauffement climatiques, typhon géant, éruptions, sécheresses dévastant des pays entiers, des invasions d’animaux sauvages dans des zones habités par l’hommes, y compris dans des grandes villes, massacres de populations suite à des mutations génétiques non contrôlés d’animaux depuis longtemps au service de l’homme : bétails, abeilles, animaux de compagnies qui se retournent contre ceux qui les ont exploités et modifiés pour leurs besoins et leurs caprices.

Les Pjs sont des élus qui s’ignorent. Ils se sont réveillés un jour avec la sensation étrange que leur corps est en train d’évoluer lentement pour s’adapter à leur puissant pouvoir. Ce totem de pouvoir est l’incarnation d’une divinité ancestrale qui les utilise comme hôte, leur conférant des possibilités inimaginables ; manipulé les fruits de la terre, la nature et les éléments. Cette divinité essaye de dominer les autres divinités, même s’elle est aussi capable de s’associer avec elle.

Dans les sommets andins, la **Pachamama**, déesse de la Fertilité, prend lentement son éveil, et c’est elle qui a éveillé les fantômes de ses frères et soeurs dieux et déesses incas endormis depuis la chute des civilisations préhispaniques. Ses plans pour l’avenir ne sont pas connus, pour l’instant, des hommes élus.

CHAPITRE PERSONNAGE :

Vous passez de résidents lambdas de cette planète à des personnes capables de maîtriser la foudre, le vent ou faire grossir jusqu’à la taille d’un immeuble les résidus d’une essence disparue d’arbre tropical. Ceci a bien sûr un coût : la discrétion. Il existe le risque que les multinationales, la police, les militaires désirent vous arrêter si vous en faites un usage sur l’espace public ; de même que certains écoterroristes pourront vouloir vous manipuler. Voici une liste des dieux et déesses qui se sont jusqu’à présent incarnés dans des humains: **Apu**, Celui qui crée les montagnes, **Catequil**, Celui qui crée la pluie, **Ch’aska**, Celle qui crée l’aube et le crépuscule, **Ekoko**, Celui qui crée la richesse, **Inti**, Celui qui crée la lumière du soleil, **Kon**, Celui qui crée le vent, **Mama Killa**, Celle qui crée la lumière de la lune, **Mama Qucha**, Celle qui crée les poissons, **Parayaqa**, Celui qui crée l’eau des mers. **Saramana**, Celle crée le maïs, **Supay**, Celui qui crée la mort, **Pacha Kamak**, Celui qui crée le monde souterrain.

SECRETS : Même si les élus ne le savent pas encore, la PACHAMAMA a prévu de réouvrir les voies menant aux anciennes cités d’or, aux lacs andins cachés dans les plus hauts plateaux où les fameux « El Dorado », ‘homme doré’, plongeaient lors des rituels, de les guider vers les femmes amazones vivant avec les dernières tribus cachées au fond de l’Amazonie, réduite à une petite parcelle de jungles inextricable protégés par des puissants chamans. Sur ces lieux se trouvent les gardiens des secrets oubliés capables de parler aux serpents géants, issus du monde souterrain, qui protègent la terre. Leur but à tous : sauver la planète en rétablissement l’équilibre de la nature, en combattant la civilisation moderne des hommes, même s’il faut la détruire.

Règles - LE TOTEM DU POUVOIR :

Le totem du pouvoir est si puissant que son pouvoir serait incontrôlable. Ainsi, il doit toujours être soit tenu par un joueur ou posé dans le cercle de puissance (un cercle représentant la terre, dessinée entre les joueurs, sur la table). Celui qui parle, doit s’emparer du totem en le prenant en main ; cela lui permet de décrire ce que fait son personnage et dans une certaine mesure le monde qui l’entoure, car il possède les pouvoirs de la divinité. Le PJ peut s’emparer du totem quand le Mj prononce un mot (dit **‘mot de puissance’**) qui fait référence à un élément que la divinité contrôle. Le Pj dirige ainsi le point de vue sur le monde, la narration, en tant qu’incarnation divine. Il peut ‘transformer’ la réalité. Il peut utiliser ces mêmes ‘**mots de puissance’**, selon sa capacité d’imagination, mais il est limité à **« trois mots de pouvoir »,** liés à sa divinité. Par exemple, un Personnage possédée par la déesse de la lune pourra agir sur la gravité, le champ magnétique ou la lumière nocturne des astres ou imposer des émotions associées à la lune. Il pourra par exemple construire trois phrases avec des mots comme : « léviter », « obscurité », ou « romantique ». Le Pj doit alors formuler une prière : « Celui qui fait briller la lune, fait que cet homme lévite à 3 mètres du sol ». Précision : si le Pj abuse de son pouvoir pour son propre intérêt avant celui de la planète, le Mj s’empare du totem et la corruption du monde réapparait. Et les conséquences pourraient être désastreuses pour le fautif.

 sous licence CC BY-SA-NC