Les dieux jumeaux :

Tabal

**Jeu concours pour le Trois fois forgés 4e édition 2019**

**DELEMOTTE Patrick**



Tabal est la première partie du jeu "Les dieux jumeaux". Dans cette partie, les joueurs interprètent des chamans Abenaki se réunissant pour un voyage spirituel afin de retrouver leur sœur, Dak.

Ce jeu s'inspire de la norme "trop long ; pas lu !", en proposant un jeu complet se tenant sur une ou deux feuilles et s'inspire de l'univers Drageon. Il se joue à 5 joueurs.



**Présentation :**

Vous êtes des chamans Abenaki réuni avec votre frère, Tabal, afin de retrouver votre sœur, Dak. Celle-ci a disparu à la nouvelle lune et depuis votre lien s'est rompu. Afin de le renouer, vous avez décidé de vous réunir en cette nuit d'été dans la forêt du soleil levant, prêt du fleuve des chutes de la mer.

Autour d'un petit feu crépitant, vous vous tenez la main puis fermez les yeux, prêt à vous rendre dans le monde des esprits.

**Les shamans :**

Le jeu se joue idéalement à 5 joueurs, des rôles étant dévolus à chacun. Si vous êtes moins, les joueurs peuvent endosser plusieurs rôles. Voici les différents rôles, ils permettent aux shamans de voyager dans le monde des esprits :

Le Totem : il est celui qui recherche leur sœur Dak. Le joueur qui joue ce rôle interprète Tabal. Grace au monde des esprits, il peut ressentir le lien de Dak et diriger ses frères et sœurs vers elle. Il demandera au Rêveur d'emmener le Brave là-bas et à l'Ame d'appeler un esprit pour répondre aux questions du Brave.

Le Rêveur : il est celui qui amène ses frères et sœurs dans le monde des esprits. Son rôle est de décrire le monde spirituel qui peut être une forêt, une plaine, un gouffre, une montagne, etc.

L'Ame : elle est celui qui parle aux esprits. Seul elle peut faire appel aux esprits qui peuplent le monde spirituel. Si le Brave désir en rencontrer un, il reviendra à l'Ame de le décrire et de parler en son nom. Les esprits peuvent être un ou plusieurs, mouvant ou immobile, menaçant ou aimable.

Le Manitou : il est le possédé. Malheureusement, le monde des esprits est dangereux et l'un d'eux possède l'un des shamans. Ses frères et sœurs savent qu'il est possédé et que le temps est compté, ils doivent quitter le monde des esprits avant qu'il ne soit consumé. Le Manitou jette des obstacles sur ses frères et sœurs en corrompant le monde du Rêveur et les esprits de l'Ame afin de les empêcher de retrouver leur sœur Dak.

Le Brave : il personnalise la force et la ruse pour vaincre les obstacles du Manitou. Il est le seul shaman à pouvoir se manifester dans le monde des esprits, ses frères et ses sœurs étant trop occuper à maintenir le lien spirituel, ou à ne rien faire comme le Manitou. Il est celui qui marche sur la terre du Rêveur et qui parle aux esprits de l'Ame.

**Premier pas dans le monde des esprits :**

Chaque shaman possède 6 points de Concentration et le cercle (le groupe de shaman) possède une valeur de Recherche égal à 5 et d'Eveil égal à 0.

Pour débuter, chaque joueur effectue ces actions :

* Le Totem annonce où il faut se rendre.
* le Rêveur décrit le monde.
* Le Brave annonce quel esprit il désir rencontrer.
* L'Ame fait survenir l'esprit.
* Le Manitou envoi un obstacle.

**Déroulement de la partie :**

**Résoudre un obstacle :**

Tant qu'un obstacle est présent, seul le Brave peut prendre la parole. Il dépense 1 point de concentration puis le joueur décrit comment le Brave résout l'obstacle. Avant de lancer son dé, ses frères et sœurs peuvent l'aider en décrivant comment le monde (le Rêveur), les esprits (l'Ame), la chance (le Totem) ou la corruption (le Manitou) aident le Brave puis ils dépensent 1 point de concentration pour baisser ou augmenter (s'il est le Manitou) le résultat du dé.

Si le résultat est inférieur à la Recherche, il réussit son jet, la Recherche baisse de 1. S'il rate, la Recherche baisse toujours de 1 mais l'Eveil augmente de 1.

**Rechercher Dak :**

Seul le Totem peut localiser Dak. En dépensant 1 point de concentration, grâce aux informations récoltés par le Brave, le Totem annonce où il doit se rendre. Se faisant, il baisse la Recherche de 1. Il ne peut effectuer cette action uniquement si le Brave récupère des informations grâce aux esprits envoyé par l'Ame. Celui-ci peut les envoyer en dépensant 1 point de Concentration. Cependant, l'Ame ne peut envoyer des esprits qu'une seule fois par monde décrit par le Rêveur. Evidemment, le Rêveur doit dépenser 1 point de concentration pour créer un monde. Malheureusement, afin d'empêcher le Brave de discuter tranquillement avec les esprits, le Manitou dépensera 1 point de concentration pour lui lancer un obstacle. Le Brave dépensera alors à son tour 1 point de concentration pour le déjouer et la boucle sera bouclée.

Cependant, la recherche du Totem est difficile, le Manitou lance 1D6. Si le résultat est inférieur à la Recherche, il gagne 1 point de concentration qu'il pourra dépenser pour corrompre le monde du Rêveur. Dans ce cas, la Recherche augmente de 1.

**Se réveiller :**

A chaque fois que l'Eveil augmente de 1, le Totem lance 1D6. S'il est inférieur à l'Eveil, les shamans se réveillent épuisés, ils n'ont pas réussi à retrouver leur sœur Dak.

**Les retrouvailles :**

Une fois la Recherche à 0, Dak est retrouvée. De toute évidence, le Totem annoncera où elle se trouve, le Rêveur décrira ce lieu et le Brave la verra tout naturellement, à l'Ame de la décrire. Malheureusement, le Manitou possède une dernière carte dans sa manche… la suite se déroulera dans la V2.

