La Vallée des Monuments

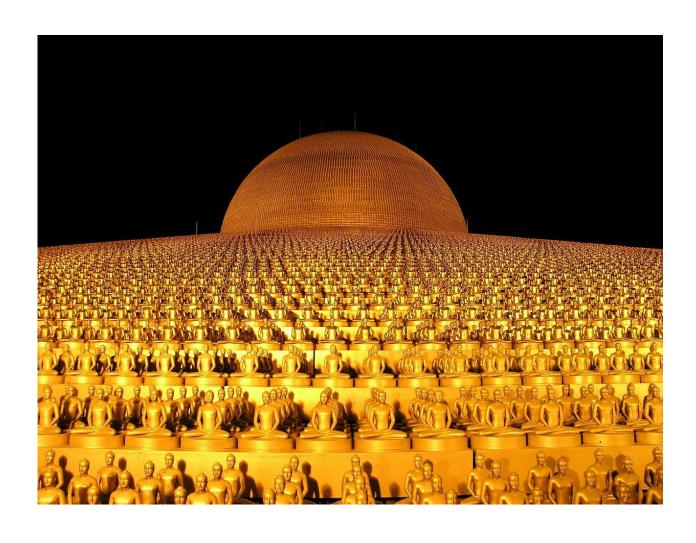


Sur notre gauche, des Pékinois s'abritent dans le Duomo de Florence; sur notre droite les Jakartanais se terrent dans les pyramides d'Egypte; derrière nous des habitants de Buenos Aires tiennent un temple japonais qu'on me dit être de Kyoto.

Nous ? Nous sommes Baghdadis, et nous avons pris la Pagode de Dhammakaya aux Luandais, même s'ils avaient des fusils et nous des lances!

Mais surtout nous voulons savoir qui nous a enlevés, **placés ici, ET POURQUOI** !!

Tariq el Muaskar



Planète Terre, 28 février 2048

L'humanité compte 10 milliards d'habitants, dont 70 % dans les mégalopoles. Des nefs extraterrestres se déplacent d'un monument remarquable à l'autre; elles les recouvrent de dômes transparents et impénétrables, mais qui laissent évacuer les occupants.



Monument de Vittorio Emanuele, Rome

Terre, 29 février 2048 - « Le Jour du Vol »

Les dômes "découpent" une autre demi-sphère dans le sol. Telles des boules à neige, les sphères et leur incalculable contenu s'élèvent jusqu'en orbite et s'accrochent à un vaisseau mère. Celui-ci disparaît en hyperespace.

Partent ainsi la basilique Saint-Pierre du Vatican; le Mont St-Michel; la grande mosquée de la Mecque et la Kaaba; le Mur des Lamentations et la mosquée d'Omar à Jérusalem; la <u>Piazza dei Miracoli de Pise</u>; le musée du Louvre; l'opéra de Sydney; Disneyworld...

Plusieurs centaines de grands monuments sont *volés*; l'humanité entière est dans un état d'outrage indescriptible !

Pendant ce temps, dans une centaine de mégalopoles, quelques dizaines d'habitants disparaissent.

Des gens ordinaires. Personne ne s'en rend compte.

Planète inconnue, date inconnue

Les trésors architecturaux pris à la Terre ont été posés dans une vallée artificielle, le long d'un fleuve coulant dans un désert infini. Ils constituent une cité merveilleuse, peuplée par les disparus des mégalopoles.

Vous êtes ces Déracinés. Les monuments sont pleins d'armes et de rations... mais qu'allezvous faire des autres... Équipes ?

Création des personnages des Joueurs et Joueuses

Les Joueurs.euses interprètent les Leaders qui se sont dégagés parmi les Déracinés.

Ces personnages dirigent chacun une **escouade** de seconds rôles, leurs **"Dépendants"**. Ils viennent de la même mégalopole - pas forcément du même quartier; d'ailleurs ils ne se connaissent sans doute pas.

Ce groupe de gens est appelé l'Équipe de [mégalopole].

"Me retrouver ici avec que des personnes que je ne connais pas me fait peur. Mais il faudra bien a un moment prendre des décisions. Et cela devra surement être moi !"

- Oracio de l'équipe de Buenos Aires -

Déterminez la Mégalopole d'origine de l'Équipe

Tirez 1d100 pour déterminer la mégapole d'où viennent les personnage.

Table 1 Mégapole de départ

i megapere de depart							
Mumbai	1	Hyderabad	26	Hanoi	51	Santiago (CH)	76
Delhi	2	Luanda	27	London	52	Dongguan	77
Dhaka	3	Rio De Janeiro	28	Seoul	53	Shenyang	78
Kinshasa	4	Nairobi	29	Hong Kong	54	Mogadishu	79
Kolkata	5	Istanbul	30	Kampala	55	Giza	80
Lagos	6	Addis Ababa	31	Surat	56	Madrid	81
Tokyo	7	Guangzhou	32	Chongqing	<i>5</i> 7	Dallas-Fort Worth	82
Karachi	8	Ahmedabad	33	Ibadan	58	Lucknow	83
New York	9	Chittagong	34	Alexandria	59	Tlaquepaque	84
Mexico	10	Chicago	35	Dakar	60	Tonala	85
Cairo	11	Ho Chi Minh	36	Yangon	61	Zapopan	86
Manila	12	Lima	37	Riyadh	62	Atlanta	87
Sao Paulo	13	Bogota	38	Bamako	63	Lubumbashi	88
Shanghai	14	Shenzhen	39	Miami	64	Conakry	89
Lahore	15	Paris	40	Santiago (BR)	65	Houston	90
Kabul	16	Bangkok	4 1	Kanpur	66	Boston	91
Los Angeles	17	Tehran	42	Philadelphia	67	Mbuji-Mayi	92
Chennai	18	Pune	43	Antananarivo	68	Accra	93
Khartoum	19	Abidjan	44	Belo Horizonte	69	Aleppo	94
Dar Es Salaam	20	Kano	45	Faisalabad	70	Washington DC	95
Beijing	21	Wuhan	46	Toronto	71	Chengdu	96
Jakarta	22	Moscow	47	Abuja	72	Sydney	97
Bangalore	23	Osaka-Kobe	48	Jaipur	73	Guadalajara	98
Buenos Aires	24	Tianjin	49	Ouagadougou	74	Nagpur	99
Baghdad	25	Sana'a	50	Niamey	75	Xi'an, Shaanxi	100

Répartissez 50 points (minimum 5, maximum 15) dans les Caractéristiques de votre Leader

<u>Physique</u>: La force, l'endurance, l'agilité sont de grandes capacités utiles à tout meneur pour affronter d'autres équipes de mégapoles. Cette caractéristique représente toute activité sportive.

<u>Mental</u>: Nul ne saurait être un bon leader sans avoir un peu de connaissance générale. Parmi eux se cache peut-être un grand stratège. Cette caractéristique représente toutes les actions de raisonnement.

<u>Combat</u> : La violence est parfois inéluctable et votre leader peut être un excellent boxeur. Cette caractéristique représente toutes les actions de combats.

<u>Relationnel</u>: Les plus grands meneurs font toujours preuve d'un verbe et d'un charisme hors du commun. Cette caractéristique toutes les actions sociales.

Seuils de blessures

Sur votre Fiche de personnage, notez votre seuil de blessure grave (BG) qui est la moitié de votre caractéristique physique arrondie à l'unité supérieure.

Notez aussi celui de la fatigue mentale (FM) qui est lui la moitié du mental arrondi au supérieur.

Ces seuils vont déterminer quand vous êtes en difficulté physique ou mentale. Un bon leader doit savoir parfois se reposer.

Choisissez votre nom, genre, âge, classe sociale, profession d'origine

Tout est chamboulé dans la Cité, et même une lavandière peut se retrouver à commander à un policier.

« J'ai étais chirurgiens-dentistes avant. Mais ça, c'était avant. Maintenant il m'arrive d'utiliser une fraiseuse pour autre chose que soigner des gens. »
-Ryu Kuusaki- Leader

Tous les choix suivants doivent être validés par le Meneur ou la Meneuse

Choisissez un Handicap et une Obsession

« Ils sont partout! Ils sont partout! Je les vois dans mes rêves, dans mes cauchemars, à la télé même quand elle est éteinte. Et vous me dévorez, mais je ne les laisserai pas faire ! » -Hunduni Aissatou- Leader de l'équipe de Madrid

Les aliens savent pourquoi, mais les Leaders sont des êtres cassés par le Destin. Peut-être votre personnage souffre-t-il d'obésité morbide, ou de maigreur extrême.

Est-elle paraplégique, ou encore aveugle (oui, on peut être aveugle et, avec un bon Relationnel, diriger une escouade) ?

Le Leader est atteint d'une maladie mortelle; ou encore une crise cardiaque / un AVC peut survenir à tout moment.

Ou enfin elle est accro - et en manque.

Cela peut être que son problème majeur est mental; il.elle souffre d'une folie : schizophrénie, paranoïa ... Il.Elle a des hallucinations, des troubles anxio-dépressif ou bipolaires...

L'**Obsession** détermine en quelques adjectifs ce qui motive le Leader. Le **Handicap** détermine ce qui pénalise le Leader.

Avec la meneuse ou le meneur, vous déterminez une obsession et un handicap que votre leader subit.

Exemples:

Maniaque de l'ordre : il faut que tout soit rangé même si c'est l'Apocalypse Bonté incarnée : tant qu'elle a. elle donne.

Dynastique : on ne parle pas mal de sa famille; d'ailleurs il va en fonder une ici.

Tous les Leaders ne sont pas violents et sanguinaires; Gandhi atteignit ses objectifs sans renoncer à son pacifisme!

Une fois cela fait noter vos choix sur votre fiche.

Vos Dépendants

« j'en ai ras la casquette! J'en ai assez d'être suivi par une bande de ****** incapables, irrespectueux et stupides. Mais bon sans eux je n'aurais aucune chance. » -Aline Segura- Leader

Ils sont fragiles, mais ils vous suivent, et vous veillez sur eux tel le grand ou la grande Leader que vous êtes.

Choisissez entre 5 et 8 dépendants, Nommez vos dépendants sur votre fiche de personnage et répartissez 9 Points de Capacités entre eux (minimum 1). Vous déterminerez ces Capacités en cours de partie, quand vous en aurez besoin. Votre maximum de Dépendants est égal au score de <u>Relationnel</u>.

Équipement



Brigandine de Jaipur (12e-18e siècle)

Les monuments de l'humanité reçoivent souvent de nombreuses expositions d'armes et d'armures de tout siècle, mais aussi d'autres objets parfois plus modernes ou exotiques.

Tirez 1D10 et référez-vous à la table 2 pour déterminer aléatoirement un peu d'équipement pour votre leader. Notez que le contenu exacte de votre équipement est a la discrétion de votre meneuse ou meneur.

Table 2 Expositions

1-2	Pas de chance. Votre monument n'avait pas grand chose pour vous dans l'immédiat.
3-4	Exposition à traves les âges . Vous trouvez de qui équiper vos dépendant et vous même a la mode d'âges différents.
5-6	En préparation . Quelques outils de manutentions pour préparer une future exposition.
7-8	La préhistoire . Un armement rudimentaire qui nécessite un peu de savoir et assez étrange.
9–10	Science et avenir . Des inventions loufoques et différents outils à l'allure futuriste.

Système de jeu

La vallée des Monuments utilise un ensemble de tests simple à base de jets de D20, D10 et D6 . Ces dés sont disponibles dans toutes les bonnes boutiques ludiques.

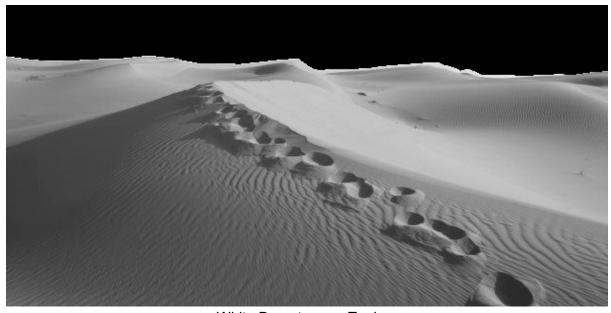
Test simple

Pour décider du succès d'actions simples, le joueur lance un d20 et doit faire moins que la Caractéristique pertinente, possiblement modifiée par :

- la difficulté : de très facile (+10) à très difficile (-10)
- le handicap ou l'obsession : on lance *deux* d20 et on garde le plus mauvais résultat. Mais le joueur gagne 1d10 de bonus à utiliser lors d'un prochain jet de son choix *même après le résultat du dé*.

Si l'action va dans le sens de l'Obsession du personnage , le Leader utilise sa plus haute Caractéristique. Si l'action la contrarie, utilisez la Caractéristique la plus faible. Un 1 au d20 est toujours un succès critique et gâche un des d10 de bonus en réserve .





White Desert - par Tunime

Opposition simple

Ce sont les affrontements individuels; ce peut être un combat, ou un duel de volontés, ou de négociations.

Le Leader et son adversaire font chacun leur test simple de caractéristique. Elles peuvent différer (ex : vous parlementez avec quelqu'un qui vous tire dessus).

L'un réussit le test, l'autre pas : jetez 1d6 comparez votre résultat avec la table 3

Table 3 Opposition

d6	Destin du Vaincu
1	Hésitation : -5 au prochain jet
2	Fuite
3	neutralisé (assommé ou abasourdi)
4	Blessé – descend au seuil BG ou FM
5	Reddition
6	Ralliement au vainqueur (devient Dépendant s'il est PNJ)

Les deux réussissent : chacun diminue de 2d6 le <u>Physique</u> ou le <u>Mental</u> de l'autre (selon le type d'attaque).

Deux échecs : chacun diminue de 1d6 le <u>Physique</u> ou le <u>Mental</u> de l'autre.

Dégâts

Quand un leader passe en dessous d'un seuil BG ou FM ce leader sait qu'il faut qu'il donne tout pour survivre, il lance *encore un autre d20* lors des tests et tient compte du résultat le plus élevé.

Quand le <u>Physique</u> (respectivement le <u>Mental</u>) tombe à 0 ou moins le perso est mort (resp. fou à lier). Le Leader ou le PNJ devront savoir s'avouer vaincu avant !



Les Dépendants

« Alors lui c'est Bob. Il sert pas à grand-chose. Mais il fait un merveilleux risotto. » Les dépendant disposent tous d'une capacité qui leur est propre. Chaque dépendant ne peux disposer que d'une seule capacité. Leur Capacité est décidée en cours de partie, mais une seul fois, peut être :

Soutien : le(s) Dépendant(s) assiste toutes les actions du leader; Bonus de +1 aux jets du Leader. 3 Soutiens maximum.

Sacrifice : encaisse 1d6 dégâts à la place du personnage , mais le Dépendant meurt.

Compétence : "mon Dépendant n°3 - Robert - explique qu'il est en fait expert en explosif". Le score de la compétence est de 15.

Polyglotte : il parle deux langues étrangères (et peut comprendre p.ex. *ce que complotent ces Nigérians*)

Lieutenant.e : peut diriger sa propre escouade de 8 PNJ. La Joueuse peut incarner un Lieutenant si le Leader divise son escouade.

Des Dépendants sans Leader et sans Lieutenant deviennent PNJ.

Porte-Bonheur : transforme un échec (même critique) en réussite une fois par partie.

Autres Capacités: soyez imaginatif, mais le MJ doit approuver.



Escarmouches

Il arrive sont que des équipes doivent se battre violemment pour prendre le pouvoir ou des ressources précieuses..

Il s'agit de faire affronter deux équipes en opposition sous la forme d'une escarmouche.

Les Leaders de chaque groupe font leurs tests simples, avec les modificateurs suivants :

- +5 : le défenseur est bien abrité ou en position haute; l'Équipe a l'effet de surprise; avantage du nombre; avantage technologique de l'armement; meilleur moral; meilleur généralissime; actions individuelles des personnage réussies.
- -5 pour les situations inverses.

Si le test réussi pour une équipe, le leader consulte alors la table 4 Résultat de l'escarmouche pour connaître le résultat de la dit escarmouche.

Table 4 Résultat pour l'escouade de chaque Leader

Votre reussite est superieur au double d'un adversaire.	Grande victoire! Pas de pertes; un prisonnier capturé pour 5 Dépendants		
Vous avez réussi face au test de l'adversaire.	Victoire. L'escouade encaisse 1d10 dégâts		
Vous avez Echouer face au test de l'adversaire.	Défaite et retraite. 2d10 dégâts encaissés par escouade		
Votre Echec est inférieur au double d'un adversaire.	Déroute! 3d10 dégâts, un quart des Dépendants capturés		

(3)

Les joueurs et les joueuses peuvent répartir autant de dégâts qu'ils veulent entre le

Physique des Leaders et les Points de Capacités de *tous les Dépendants de l'Équipe* qui participent à l'escarmouche; un Dépendant avec 0 Capacités est mort (ou passe à l'ennemi)

L'escarmouche fatale

Si l'ensemble de vos dépendant se retrouve capturer, mort, ou que vous avez fuit le combat alors que vous n'aviez plus de dépendants , vous avez échouer à votre escarmouche. Et votre leader devra en subir les conséquences.

Lancez 1d6 pour connaitre son destin ou remettez-vous en à votre meneur ou meneuse.

Table 5 Destin tragique des leaders

1-2	Tragique ! Votre leader est mort!				
3-4	Capture . Votre leader est capturer par				
	l'équipe adverse.				
5-6	Fuite. Votre leader à fuit et se retrouve seul.				

Trouver des dépendants

Il se peut que lors de vos avancées vous trouviez un groupe de dépendant en quête d'un leader ou encore un leader qui aurait perdu l'ensemble de ses dépendants.

Ajouter un dépendant à votre fiche permet de l'intégrer à votre équipe.

Toutefois, aucun Leader ne peut contrôler un groupe de plus de 10 dépendants directement sous ses ordres. Les rumeurs disent que cela fait apparaître des calamitées.

Si vous tentez de dépasser cette limite vos dépendants seront moins heureux et chercherons alors à trouver de nouveau leader ou deviendrons peut-être eux aussi des leaders.



Raising the Flag on Iwo Jima, par Joe Rosenthal

Partie réservée au MJ

Cette partie contient des secrets du jeu; sa lecture est réservée aux Meneurs et Meneuses de Jeu. Joueurs.euses, ne lisez pas plus loin !

Journal Personnel de Xourligrob traduit en Français.

Je ne sais que croire des élucubrations que nous propose le grand conseil. La terre est l'une des seules planètes de ce côté-ci qui a eu la capacité d'abriter la vie. Certes ils sont en retard sur l'ensemble des grandes espèces, mais montrent quand même plus de possibilités que de nombreuses autres espèces.

Nombreux sont les guerriers qui demandent l'extermination de cette espèce. Et en regardant dans leur passé je peux qu'être d'accord.

Nul ne sait si c'est une bonne idée de laisser les humains en vie. Mais une chose est sûre, nous avons prévu de faire de nombreuses choses avec eux..

Les Aliens

Les Aliens doivent rester mystérieux; ils ne se montrent pas, agissent à distance et indirectement. Le ou la MJ se fera un plaisir d'embrouiller les joueurs.euses en faisant intervenir alternativement des Partis d'Aliens aux objectifs divergents – *tout et son contraire*. Ainsi leurs actions paraîtront indéchiffrables.

Généralités

Les Aliens calculent en base 9 (peut-être parce qu'ils ont 8 tentacules et une tête ?). Ils ont volé 729 monuments (9³) et déporté au maximum 54 habitants dans chacune de 99 Mégalopoles. Quand la population d'une Équipe n'est pas un multiple de 9, cela heurte le sens esthétique des Aliens; ceux-ci provoquent un conflit ou créent des pièges mortels pour revenir au multiple inférieur.

Leurs Partis et groupes Aliens

Les aliens se sont assemblés dans différents groupes qu'ils appellent partis. Chaque parti tente de représenter une vision dans leurs grandes organisations et certaines de ces partis s'affrontent même pour imposer leurs idées.

La capture des humains est une aubaine pour s'affronter sans se déclarer la guerre totale.

Les Guerriers

Ils veulent que les Équipes se combattent, et ils feront pression sur les pacifistes : détruire le monument où elles s'abritent, leur couper les vivres, faire disparaître un membre de chaque Équipe par heure, projeter dans le ciel les images des vainqueurs triomphants...

La définition alien d'une victoire est elle-même floue; s'agit-il de tuer tous les membres d'une autre Équipe? d'absorber les survivants? De conquérir le maximum de monuments?

Mais pourquoi les affrontements? Peut-être que c'est une "coupe éliminatoire" à la surve et que les Guerriers prennent des paris; ou bien les Déracinés servent de "champions" aux nations de la planète natale des Aliens, leur évitant de coûteuses guerres. Ou alors ils enrôleront les survivants / meilleurs guerriers dans leur "Légion étrangère" et les lanceront à l'assaut de l'univers...

Les Diplomates

Leur but est de sélectionner (ou d'étudier) les Leaders qui arrivent à unir pacifiquement les Équipes, par la diplomatie et le charisme. Ils savent que les guerres sont inévitables avec les Équipes violentes ; il s'agit alors d'unir les Équipes avec le minimum de pertes. Peut-être qu'ils testent ainsi les Terriens avant d'accueillir la Terre dans leur ligue galactique.

Les Historiens

Fans de cultures terriennes, ce Parti a insisté pour dérober les monuments. Ils jouent avec les Terriens comme avec des Playmobils ®, leur filant des costumes et armes "d'époque", ajoutant un prétexte historique, *et en avant les histoires!* Les références ne sont pas maîtrisées. Exemple : "combats de gladiateurs pendant l'incendie de Rome" dans le stade de la finale du Superbowl de Denver (c'est un grand Colisée, non?).

Les Psys

Fascinés par les labyrinthes de la psyché humaine, ils ont enlevé des Terrien.nes avec des handicaps et des obsessions. Plus un Leader à l'âme torturée, plus ils le favorisent, au point de le ressusciter, ou de prendre possession d'un de ses Dépendants pour mieux l'observer, lui poser des questions intimes et le soumettre à des dilemmes.

Autres petits partis

Certains Aliens trouvent que cette fascination - pour leur équivalent des fourmis - est un gâchis d'énergie et veulent abandonner les Déracinés à leur sort. D'autres veulent les ramener sur Terre. Il y a même un Alien qui veut rendre les monuments (le fou!).

Fin de campagne

Les actions des personnages montrant les préférences des joueurs.euses, le MJ déclarera que le parti Alien *qui y répond le plus* finit par dominer

Aventures dans la Cité des Merveilles

Les Équipes peuvent perdre des membres, en attirer d'autres, fusionner entre elles. Avec 14 Équipes, les Indiens pourraient former une forte "Équipe Nationale" s'ils réussissent à outrepasser les rivalités régionales et religieuses. Voilà un objectif pour des personnage s indiens!

Relations de voisinage

Tirez au sort ou choisissez les villes des 5 Équipes voisines. Mieux vaut faire à l'avance pour les recherches sur Wikipedia, par exemple dans la configuration ci-dessous avec des mégalopoles peu connues :

Exemple de relation du voisinage

Nord						
<u>Pune</u>	– –	<u>Accra</u>				
(Équipe des personnage)	e u	<u>Mbuji-Mayi</u>				
Tonalá, (état de Jalisco)	> e	<u>Dongguan</u>				
Sud						

Mauvais fréquentations et voisinages

La situation dans laquelle se trouve les déracinée est très précaire et tout n'est pas forcément dit. Les Aliens peuvent même avoir des champions ou des boucs émissaires. Pour de très nombreuses raisons, tout est fait par les Aliens pour pousser leurs dessins et les déracinées en sont souvent les victimes.

Pour tirer au hasard les équipes vous pouvez vous aider de **la table 1 Choix des mégapoles** et chercher un monument dans la table ci-dessous ou bien lancer 1d100 et diviser votre résultat par deux.

Table 2-1 Monuments

Tubic 2-1 Monather							
Tour eiffel, Paris, France	1	Tours Petronas, Kuala Lumpur, Malaisie	14	Palais de la Regaleira, Sintra, Portugal	27	Statue de la Liberté, New York, États- Unis	39
Temple Sensō-ji, Tokyo, Japon	2	Machu Picchu, Pérou	15	Jardins de Tivoli, Copenhague, Danemark	28	Château de Schönbrunn, Vienne, Autriche	40
Églises à dôme bleu, Santorin, Grèce	3	Palais du Potala, Lhassa, Tibet	16	Atomium, Bruxelles, Belgique	29	Mosquée Omar Ali Saifuddin, Bandar Seri Begawan, Brunei	41
Opéra de Sydney, Australie	4	Temple Kōtoku-in, Kamakura, Japon	17	Capitole des États- Unis, Washington, D.C., US	30	Château de Versailles, France	42
Pont Stari Most, Mostar, Bosnie- Herzégovine	5	Temple du Lotus, New Delhi, Inde	18	Parc Güell, Barcelone, Espagne	31	Pétra, Jordanie	43
Château de Neuschwanstein, Bavière, Allemagne	6	Parlement de Budapest, Hongrie	19	Temple Wat Rong Khun, Thaïlande	32	Pyramides de Gizeh, Égypte	44
Temple d'or, Amritsar, Inde	7	Palais de Westminster et Big Ben, Londres, Angleterre	20	Palais de Pena, Sintra, Portugal	33	Hallgrímskirkja, Reykjavik, Islande	45
Cathédrale Saint- Basile, Moscou, Russie	8	Tour de Pise, Italie	21	Église de Notre- Dame de Týn, Prague, République tchèque	34	Sanctuaire de Las Lajas, Ipiales, Colombie	46
Le Louvre, Paris, France	9	Taj Mahal, Agra, Inde	22	Monastère Taktshang, vallée de Paro, Bhoutan	35	Cathédrale Santa Maria del Fiore, Florence, Italie	47
Angkor Wat, Siem Reap, Cambodge	10	Empire State Building, New York, États-Unis	23	Mosquée Cheikh Zayed, Abou Dabi, Émirats arabes unis	36	Sagrada Família, Barcelone, Espagne	48
Grande muraille de Chine	11	Suomenlinna, Helsinki, Finlande	24	Musée Guggenheim, Bilbao, Espagne	37	Porte de Brandebourg, Berlin, Allemagne	49
Sphinx de Gizeh, Égypte	12	Musée de l'Ermitage, Saint- Pétersbourg, Russie	25	Cathédrale Saint- Alexandre-Nevski, Sofia, Bulgarie	38	Tour de Pize, Pize, Italie	50
Acropole d'Athènes, Grèce	13	Basilique Saint- Pierre, Vatican	26				



Les Monuments

Le meneur ou la meneuse décidera du monument où les personnages s'éveillent, mais laissera ensuite le choix aux joueurs, qui ne devront pas en rester à la France ou l'Europe!

Les Aliens aiment bien que leurs expériences soient uniques et aiment utiliser toutes les possibilités.

Voici les critères des Aliens :

- les monuments sont grands d'au moins 50 m pas d'obélisque ni de statues...
- Ils sont faits de la main de l'Homme pas de trésors naturels (Grand Canyon, Pain de Sucre....)
- Ils sont uniques, artistiques et distincts donc pas de gratte-ciels
- Ils reçoivent nombre de visiteurs, d'où la présence de lieux de pèlerinage, parcs d'attractions et musées.
- Pensez : « Patrimoine mondial de l'UNESCO »
- Ils doivent être en bon état pas de ruines informes types Stonehenge
- Variété, quelques exemplaires de chaque pas de centaines de cathédrales, de temples ou de châteaux forts.
- La "sphère de capture" s'est adaptée à la taille du <u>bâtiment;</u> les rails d'une gare et les pistes d'un aéroport s'arrêtent abruptement.

Pensez à chercher les plans des monuments sur leur site web.

Quelques idée de scénario

Une seul corne d'abondance pour deux.

Les Aliens Psy ont organisé un affrontement selon la règle suivante . Une équipe sur deux possède un appareil laisser là et qui fait apparaitre suffisamment de nourriture pour deux équipes par jours. Au bout de quelques jours, la Machine arrête de fonctionner, mais les équipes ne le savent pas. Les Psys souhaitent observer l'évolution des relations humaines et mettront en stase les survivants pour de futurs tests.

Les coulisses

Un alien a décidé de faire un tour d'un peu trop près et a subi une avarie. Son vaisseau est équipé des dernières technologies qui permettraient aux humains qui mettent la main dessus de repartir de la Vallé ou alors d'assoir leur ascendance sur les autres en les espionnant.

Jeu de massacre

Les guerriers et diplomates ont décidé de juger les capacités de chacune des équipes en tentant de reproduire la guerre mondiale du Canal de Panama en 1515 et en envoyant des groupes d'androids contre les équipes. Les gagnants auront peut-être l'insigne honneur de rejoindre les rangs de l'un de ces deux partis. Les historiens n'hésiteront pas à donner des indications aux humains pour les aider à rendre cette bataille "Historique".

Soleil Vert

Un petit parti à décider de transformer les équipes en nourriture. Seul un petit groupe trouvera son salut en trouvant le sanctuaire pour lequel des indices laissés par de précédentes équipes sont dispersés un peu partout.

L'équipe perdue

Un Leader découvre une équipe qui a été oublier des aliens et qui vit là depuis quelques temps. Ils arrivent a survivre mais vivent dans le secret et vénères les Aliens tel des dieux. C'est peut-être l'occasion d'en savoir plus sur les aliens.

Inspirations

Bibliographie:

Etude Global Cities Institute: <u>Socioeconomic Pathways and Regional Distribution of the World's 101 Largest CitiesDaniel Hoornweg & Kevin PopeJanuary 2014</u>

Article <u>Armures par Tom Fitzgerald traduit en français par PTGPTB</u>

Roman *Le Monde du Fleuve*, Philip José Farmer La forêt sombre de Liu Cixin

Jeu vidéo Civilization

Crédits images libres de droits

Pixabay : couverture <u>Skitterphoto</u> and Tunime; p.1 <u>Suc</u>; p.2 <u>Skylark</u>; p.7 <u>Mariamichelle</u>; p.9 <u>KiraHundeDog</u>; p.10 <u>Jamorluk</u>

LA VALLEE DES Monuments	Joueur.euse :	
Nom de votre Leader	:	BG:
Mégapole de Départ :		FM:
Profession du Leader	:	1 171 .
Physique : Mental :	Combat Rationel	
Dependant :	Capacité :	
Notes :		

L'humanité dépossédée!

Nous sommes en 2050 et l'humanité vient de se faire déposséder de ses plus grandes œuvres par des extraterrestres. Et avec ces œuvres, des milliers de personnes disparues avec elles à travers le monde.

Date: Inconnue. Lieu: Une étrange vallée désertique où de nombreux monuments se font face tel un spectacle beau et terrifiant.

Vous allez incarner des personnes arrachées de leurs planètes, des orphelins de l'univers, des ... Déracinés.

Par Tunime, sur une idée de Sestiano développée par Rappar pour le Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.