Tel Ulysse

— Le Livre d'Océanos —

Un jeu de **Tolkraft**
sur une idée de **Tunime**
pour le Cinquième Défi
Trois Fois Forgé de PTGPTB

DENDROBAT
PRODUCTIONS

www.dendrobat.fr

TEL ULYSSE

— Le livre d'Océanos —

Un jeu de **Tolkraft**,

sur une idée de **Tunime**,

pour le Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Présentation

Dans *Tel Ulysse*, vous incarnez l'équipage d'un navire perdu en mer qui va devoir affronter périls mythiques et dangers légendaires pour rentrer chez lui.

Convoquant moult références maritimes, il se déroule à une époque floue, où les navires étaient faits de bois et où la mer était encore mystérieuse, périlleuse et source d'histoires et d'émerveillement.

Les 2 à 5 joueuses incarnent l'équipage (**Capitaine**, **Bosco**, **Vigie**, **Timonier** et **Matelots**) et endossent à tour de rôle celui de **Conteur** (le Meneur de Jeu).

Dans *Tel Ulysse*, l'imagination est étayée par une composante physique : une étendue de cartes à jouer agencées en grille, représentant la mer et ses dangers ; où votre équipage va louvoyer dans le but de rejoindre sa patrie.

À ce titre, pour y jouer, vous aurez besoin :

- d'un jeu de 54 cartes à jouer,
- de plusieurs dés de chaque type, allant du d4 au d12,
- de jetons variés (pièces, billes, bonbons...),
- de feuilles de papier.

Par convention, dans ce texte, "les joueuses" désignent les gens assis autour de la table et "l'équipage" l'ensemble de leurs personnages individuels.

Navire

Demeure, moyen de transport, de travail et de loisir ; fidèle compagnon dans la tourmente, votre navire est votre passion, votre vie.

Décidez ensemble de son nom. Reportez-le sur la fiche de navire.

Avaries

Votre navire est robuste, a enduré bien des grains, mais n'est pas pour autant insubmersible : **il ne peut subir que cinq *avaries* avant d'être coulé.**

Lorsqu'il subit une *avarie*, cochez une case correspondante sur sa fiche. Si vous ne pouvez plus cocher de cases d'*avaries*, le navire sombre.

Le navire subit une *avarie* à chaque fois qu'il endure une **tempête** et suite à certaines **Épreuves**.

Votre navire commence la partie avec une *avarie*, à cause de la tempête qui vous a dérouté.

Réparer le navire

Lorsque le **Capitaine** décide d'une *escale*, afin que l'équipage puisse calfater et réparer le navire, vous aurez l'occasion d'effacer des *avaries*.

Navire foutu, partie perdue ?

Il vous reviendra d'en décider. Il est possible pour l'équipage survivant de tenter une Épreuve improvisée par le Conteur visant à construire un radeau ou une barque. Celui-ci sera plus fragile que votre navire, mais pourrait permettre d'accoster sur vos rivages...

Vivres

Vos *vivres* et réserves d'eau potable sont représentées par des jetons — chacun symbolisant une semaine de rations pour l'équipage au complet — et stockées dans la cambuse. **Vous commencez la partie avec 5 jetons de *vivres*** dans la cambuse.

Un jeton de *vivres* est consommé à la fin de chaque tour de jeu. Sinon, l'équipage au complet subit une *blessure*.

Richesses

Vous aurez parfois l'occasion de gagner des *richesses*, entreposées dans le coffre et qui pourront vous permettre de vous tirer d'un mauvais pas si le **Conteur** est d'accord.

Bravoure

La fiche de navire comporte un emplacement pour les cartes de *bravoure*, des bonus dont le fonctionnement est décrit p.13.

L'équipage

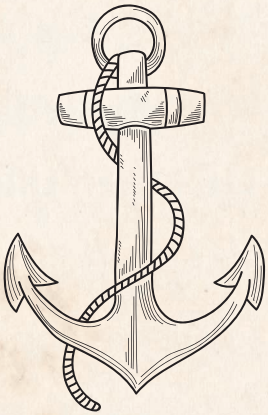
Le jeu se joue de 2 à 5 joueuses, mais toujours avec 5 **personnages** (que la tablée se répartit si besoin). Chaque personnage se voit affecter un **rôle** sur le navire.

Personnage

Les personnages sont définis par un **nom** et 4 **caractéristiques** :

- L'*Astuce* est représentée par le **Carreau** ♦.
- La *Puissance* est représentée par le **Cœur** ♥.
- L'*Adresse* est représentée par le **Pique** ♠.
- Le *Savoir* est représenté par le **Trèfle** ♣.

Vous avez quatre dés (d4, d6, d8 et d10) à associer à ces quatre caractéristiques. Plus le dé est grand, plus le personnage est doué dans ce domaine.



Blessures

Chaque personnage dispose de 4 niveaux de santé et bien-être, indiqués sur les bords de sa fiche de personnage :

0 — Indemne (*valide*)
1 — Contusionné / Fatigué (*valide*)
2 — Blessé / Épuisé
3 — Estropié / Éreinté

Un personnage commence **indemne**.

À chaque fois qu'il subit une *blessure*, **pivotez d'un quart de tour vers la gauche sa feuille** de personnage. Son état actuel est celui indiqué face à sa joueuse.

Un personnage ayant moins de 2 *blessures* est considéré comme *valide* et peut participer aux **Épreuves**.

Un personnage ayant 3 *blessures* échoue automatiquement à ses **Tests**. S'il doit en subir une 4e, il meurt. Créez un nouveau personnage assurant le même rôle pendant que le reste de l'équipage honore sa mémoire.

Guérir les blessures

Lorsque le **Capitaine** décide d'une *escale*, les membres d'équipage auront l'occasion de soigner des *blessures*.

Rôle

La tablée décide de quel **rôle** attribuer à chaque personnage. À chaque rôle correspond un dé, qui symbolise la compétence et le prestige associé :

- Le **Capitaine** (1d12) décide de presque tout sur le navire : où aller, quand faire escale, quand réparer le navire. Il peut donner des ordres à n'importe qui, a le dernier mot sur les décisions et se doit de tenir le **journal de bord**, qui décompte le temps passé en mer.

- Le **Bosco** (1d10) est le maître d'équipage : il peut donner des ordres aux **Matelots** et remplacer le **Capitaine**, la **Vigie** et le **Timonier** en cas de besoin (lorsque ceux-ci sont **Conteurs**).

- La **Vigie** (1d8) est chargée de surveiller les alentours pour prévenir des dangers et signaler les points d'intérêts. S'il fait preuve d'*Astuce*, il pourra regarder certaines des **zones** (les cartes) entourant le navire.

- Le **Timonier** (1d8) est chargé de piloter le navire selon le cap décidé. Cela lui demandera beaucoup d'*Adresse*.

- Les **Matelots** (2d6 et 2d4) constituent le reste de l'équipage et sont chargés des autres besognes. Souvent frustes et durs à la tâche, ils suivront jusqu'à la mort un bon capitaine, mais n'hésiteront pas à se mutiner contre un mauvais.

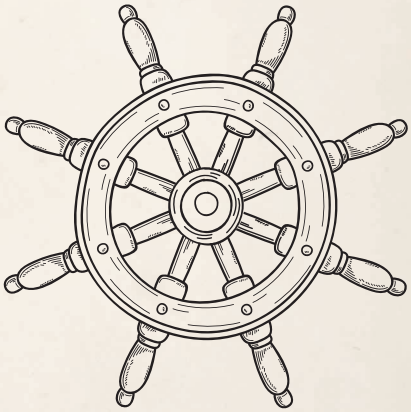
Les Matelots font un rôle qui regroupe plusieurs individus. Le Personnage à qui échoit le rôle des Matelots est le porte-parole, ou la grande gueule du groupe.

Relations

Chaque personnage invente et note :

- Ce qu'il apprécie chez le personnage assis à sa gauche.
- Ce qu'il reproche au personnage assis à sa droite.

Ces relations n'ont pas d'effet mécanique, mais serviront de guide de roleplay lors des moments de tension et des mutineries, afin que chacun puisse révéler ce qu'il a sur le coeur.



Ordres…

Le **Capitaine** et le **Bosco** sont habilités à donner des ordres. Sur un navire, la hiérarchie stricte, l'habitude et la crainte des punitions font que ces ordres sont généralement suivis, même avec réticence. Mais chaque Personnage est libre d'agir comme il le souhaite.

… et mutinerie

Une accumulation d'ordres stupides, mal perçus ou injustes risque d'amener une partie de l'équipage à se mutiner.

N'importe qui peut déclencher une mutinerie, mais pour que celle-ci réussisse, il faut que le clan des mutins totalise au moins 5 dés de rôles.

Ainsi, une mutinerie ne pourra jamais réussir sans le soutien des Matelots. Si c'est eux qui l'initient, ils devront convaincre au moins l'un des autres personnages de les appuyer.

En cas de succès de la mutinerie :

- [*Optionnel*] Si les **Matelots** le veulent, le **Capitaine** et ses soutiens peuvent être éliminés, en les faisant marcher sur la planche. Leurs joueuses créent alors un nouveau personnage.
- Les **rôles** sont redistribués, au choix de la tablée.

En cas d'échec, les mutins sont éliminés. Au choix du **Capitaine**, ils sont abandonnés sur un îlot ou exécutés. Leurs joueuses créent un nouveau personnage.

Une mutinerie résulte de l'accumulation progressive de désaccords et ne se déclenche pas à la première prise de bec. Deux mutineries par partie semblent le maximum acceptable pour sauvegarder l'ambiance et éviter de faire tourner le jeu au vaudeville maritime.

L'Océan

Après une interminable et terrible tempête où les cieux ténébreux déchirés d'éclairs verts se reflétaient sur le noir pétrole d'une mer si démontée qu'elle se confondait avec le ciel, votre navire échoua en des parages inconnus, loin de tout.

Muni d'une boussole et de votre courage, vous allez devoir traverser ces eaux mystérieuses pour rentrer chez vous.

- Prenez un jeu de 54 cartes, mélangez-le et disposez sur la table 49 cartes, face cachée, régulièrement espacées en un carré de 7 par 7. Chacune de ces cartes représente une **zone**. Les 5 cartes restantes constituent le ***deck de tempête***.

- Ôtez une carte d'un angle au choix et placez-y un objet qui représente votre navire. Ôtez la carte de l'angle opposé et placez-y un papier où vous aurez écrit "*Votre foyer*". Les 2 cartes ôtées sont ajoutées au ***deck de tempête***.

- Mélangez les 7 cartes du ***deck de tempête*** et placez-le face cachée sur la table.

- Donnez le marqueur du **Conteur** au **Capitaine**.

- Vous êtes prêts à jouer.

Le Conteur

Le **Conteur** est chargé de la description des lieux et personnages, d'étoffer et de faire vivre les péripéties esquissées dans le ***Livre d'Océanos*** (p.15) et de demander et d'arbitrer les jets de dés lors des **Épreuves** et des **Tests**.

La fonction de **Conteur** est tournante : utilisez un objet que vous passerez à votre voisine de gauche au début de chaque tour pour la symboliser.

Lorsqu'une joueuse est la **Conteuse**, son personnage ne peut agir ce tour-ci, ni dans les **Épreuves**, ni dans les **Tests**.

Si vous jouez à moins de 5 et que des joueuses ont la charge de plusieurs personnages, seul l'un d'eux, à tour de rôle, est considéré comme le Conteur.

Le but est de n'avoir à chaque tour que 4 personnages au plus qui puissent participer aux Tests et Épreuves.

Règles

Une partie de *Tel Ulysse* est cadencée en tours de jeu durant lesquels le navire va pouvoir tenter de naviguer vers une **zone** voisine (contiguë à sa position actuelle) pour y être confronté à une **Épreuve**, déterminée en retournant face visible la carte de cette zone.

La **couleur** de la carte indique la caractéristique à utiliser durant l'**Épreuve.**

Plus la **valeur** est élevée, plus **l'Épreuve** s'annonce difficile. S'il n'y a plus de carte dans une zone, il n'y a pas d'**Épreuve** à y passer.

Selon la tablée et l'inspiration du **Conteur**, chaque **Épreuve** pourra être gérée :

- soit de manière succincte — avec de simples jets de dés, dans une optique "*jeu de plateau*" — afin de pouvoir finir le jeu rapidement,
- soit donner lieu à une partie complète de JdR à chaque **Épreuve**, si le **Conteur** est inspiré.

Il est préconisé de trouver un entre-deux, afin que chaque personnage puisse agir, penser et raconter ce qu'il fait sans que le jeu ne s'étale à l'excès, ni ne soit trop mécanique.

Le décompte des **tours** et **Épreuves** est tenu par le **Capitaine** dans le **journal de bord** et la partie se termine lorsque l'équipage retrouve son foyer, ou périt en cours de voyage.

Épreuves

Le Personnage du Conteur ne peut pas participer à l'Épreuve qu'il anime.

Au contraire des Tests — toujours individuels —, les Épreuves sont souvent réalisées à plusieurs, afin d'augmenter les chances de succès.

À chaque **Épreuve**, le **Capitaine** décide quels membres d'équipage *valides* y participent. Mais libre à eux de désobéir (*par exemple s'ils ont déjà une blessure et ne veulent pas risquer d'en subir une deuxième*), quitte à encourir sa colère.

Chaque participant partage ses idées, décrit ses actions, raconte comment il contribue à la résolution de l'**Épreuve**, puis jette finalement **ses dés de rôle** et **le dé de la caractéristique** de l'**Épreuve**.

L'**Épreuve** est réussie si au moins un des dés lancés **égale ou dépasse** la *difficulté* de l'**Épreuve**. Le ***Livre d'Océanos*** précise la récompense en cas de succès.

Sinon, l'**Épreuve** est ratée et chaque participant encaisse une *blessure*. La carte de l'**Épreuve** est défaussée.

La bravoure

Certaines cartes d'**Épreuves** réussies vont dans la pile de ***bravoure***. C'est une ressource accessible aux participants durant les **Épreuves** (*mais pas les* ***Tests***).

Chaque carte de ***bravoure*** dépensée (puis défaussée) **ajoute +1 au résultat d'un dé**. Les cartes de bravoure sont utilisées après les jets de dés et celui qui l'utilise doit narrer son action d'éclat.

Fuir une Épreuve

Les **Épreuves** *"évitables"* peuvent être esquivées sur décision du **Capitaine** et si le **Timonier** réussit un *Test d'Adresse [8]*.

En cas de succès, l'équipage évite l'**Épreuve**, mais le navire retourne dans la **zone** d'où il venait (*dans le cas d'une* ***tempête***, *le navire* recule *d'une zone*).

En cas d'échec, l'équipage ne parvient pas à l'éviter (*ils l'ont vue trop tard…*) et doit y faire face.

Tests

Les **Tests** sont réalisés par un seul personnage, sans qu'il ne puisse être aidé. Ils sont nomenclaturés : *Test* de *"Caractéristique" [Difficulté* **à atteindre***]*.

Pour passer un **Test**, le personnage lance **ses dés de rôle** et le **dé de la caractéristique testée**.

S'il l'un des dés affiche une valeur qui égale ou dépasse la ***difficulté***, le **Test** est réussi. Sinon, c'est un échec.

Jokers

Lorsqu'un **Joker** est révélé, c'est une aubaine : au choix du **Capitaine**, il offre +2 ***vivres*** ou + 2 ***richesses***.

Tours de jeu

Chaque tour de jeu symbolise une semaine de navigation et d'aventures et est découpé en phases successives.

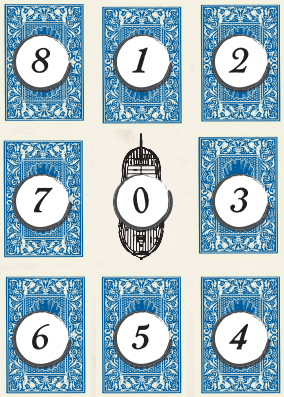
1 — Conteur

Le marqueur du **Conteur** passe à votre voisine de gauche.

2 — Météo

Le **Conteur** jette **1d10** pour déterminer les conditions météorologiques :

- Un 0 signifie une mer d'huile : faute de vent, le navire ne peut quitter la **zone** actuelle. Le **Capitaine** n'a d'autre choix que de décréter une *escale* durant la phase 4.
- Un résultat de 1 à 8 indique la zone qui sera facilement accessible pour ce tour — grâce à des vents favorables — selon le schéma ci-dessous. Mettez un marqueur sur cette carte pour vous en souvenir.
- Un 9 signifie une **tempête** : le navire encaisse 1 *avarie* et ne quitte pas la zone. Le **Conteur** tire une carte du ***deck de tempête*** et passe à la phase 5 (*en sautant les phases 3 et 4 ce tour-ci*).



3 — Vigie

La **Vigie** choisit une carte entourant le navire et la regarde. S'il réussit un **Test** d'*Astuce [8]*, il peut en regarder une deuxième.

Elle n'a pas le droit de parler des cartes qu'elle a vues, juste de dire si cela lui semble être une bonne destination ou pas. La joueuse a le droit de prendre des notes pour se souvenir de ses découvertes.

4 — Décision du Capitaine

Pour ce tour, le **Capitaine** décide soit :

- d'une *escale*, s'il souhaite que l'équipage puisse de soigner, aille chercher des vivres, ou s'il souhaite faire réparer le navire. **Choisissez deux options dans la liste** (*vous pouvez prendre deux fois la même*), puis passez ensuite à la phase 6 :
  - Guérissez une *blessure* sur chaque personnage.
  - Effacez une *avarie*.
  - Ajoutez 1 jeton de *vivres* dans la cambuse.
- ou d'une *destination* (une **zone** contiguë au navire), en suivant (*ou pas*) les conseils de la Vigie et les vents favorables. Retournez face visible la carte de la **zone** atteinte.
  - S'il choisit la destination indiquée par les vents dominants, le navire atteint cette nouvelle zone facilement.
  - S'il choisit une autre destination, le Timonier doit réussir un *Test d'Adresse [8]* pour atteindre cette zone. En cas d'échec, jetez **1d8** et déplacez le navire selon le schéma ci-contre.

5 — *Épreuve*

Que ce soit en arrivant sur une nouvelle **zone**, ou à cause d'une **tempête**, l'équipage va régulièrement être confronté à des **Épreuves**. C'est la carte retournée qui va déterminer **l'Épreuve** :

- La **couleur** de la carte indique la caractéristique à utiliser durant l'**Épreuve** pour la réussir.
- La **valeur** de la carte est un reflet de la difficulté de l'**Épreuve** (*plus elle est élevée, plus ce sera difficile*).

Le **Conteur** consulte le ***Livre d'Océanos*** (*p.16 à 23*) pour y trouver :

- le titre et résumé de l'**Épreuve**,
- si elle est *évitable* ou pas,
- sa *difficulté* exacte, qu'il indique à la tablée,
- la récompense en cas de succès.

Puis on résout l'**Épreuve** (*voir p.12*).

Il revient au Conteur de faire "vivre" cette Épreuve, de manière plus ou moins étoffée selon son inspiration, et d'adapter les récompenses aux actions de l'équipage.

6 — *Fin de tour*

- Ôtez un jeton de *vivres* de la cambuse.
- Mettez à jour le **journal du Capitaine**.
- Débutez un nouveau Tour.

Le Livre d'Océanos

Ce codex recueille dans les pages suivantes les **Épreuves** auxquelles l'équipage peut être confronté.

Elles sont regroupées par **couleur**, classées par difficulté croissante, indiquent la récompense en cas de succès et sont nomenclaturées de la sorte : *Valeur* **de la carte — Nom de l'Épreuve** *[Difficulté] — évitable* ou pas.

Les textes suivants ne sont que des propositions : le Conteur devrait adapter Épreuve et récompense aux actions de l'équipage.

Lorsqu'il est écrit "+ 1 *bravoure*", cela signifie : "prenez la carte de **l'Épreuve** et placez-la sur votre pile de *bravoure*".

Lorsqu'il est écrit "*découvrez*", cela signifie : "retournez face visible une carte de **zone** au choix".

Carreau : Astuce

1 — Pénurie de rhum [4]

Les réserves de rhum baissent dangereusement…
Spécial : les **Matelots** ne peuvent pas participer à cette **Épreuve**.
Succès : + 1 *vivres*.

2 — Commerce [4] — évitable

Un navire marchand approche à l'horizon et vous propose de faire affaire.
Succès : Vous faites un bénéfice : + 1 *richesses*.

3 — L'île aux singes [4]

Un petit îlot tropical garni d'arbres fruitiers. Mais envahi de singes pas partageurs.
Succès : + 1 *vivres*.

4 — Le chant des sirènes [4]

Cela a commencé comme un air mélodieux, un appel à rejoindre la mer… entêtant. Trop entêtant.
Succès : Écouter les sirènes permet d'en apprendre beaucoup sur la mer : *découvrez*.

5 — Pourchassé [5] — évitable

La vigie discerne une énorme et sombre silhouette sous l'eau, qui s'approche… Un prédateur ?
Spécial : Vous pouvez dépenser 1 *vivres* pour remporter **l'Épreuve**.
Succès : + 1 *bravoure*.

6 — Le perroquet polyglotte [6]

Il se pose sur le bastingage et répète en plusieurs langues *"Je peux couler mais pas flotter, je peux sentir mais ne peux voir. Qui suis-je ?"* Vous vous sentiriez idiots de ne pas résoudre une bête énigme.
Succès : Il lâche un "*bravo*" et une pièce d'or avant de s'envoler : + 1 *richesses*.

7 — Pirates dans la brume [7]

Parmi les brumes au clair de lune, un pavillon noir se dessine. Il va falloir être silencieux pour éviter le pire.
Succès : + 1 *bravoure*.

8 — Éclairs [8]

De gros nuages noirs roulant vers vous sont soudain déchirés par la foudre, qui frappe les flots en des gerbes d'écume fumante. Comment lui faire épargner le navire ?
Succès : + 1 *bravoure*.

9 — Sables mouvants [9]

Le sable blanc et fin de la lagune était agréable et moelleux sous vos pieds. Jusqu'aux premiers cris de détresse.
Succès : Vous avez sauvé vos compagnons, ainsi qu'une chèvre enlisée : + 1 *vivres*.

10 — L'œil dans le ciel [10]

Perçant les cieux, nimbé de nuages, un œil énorme s'ouvre et vous fixe intensément.
Spécial : Vous pouvez dépenser 1 carte *bravoure* pour soutenir le regard et remporter l'**Épreuve**.
Succès : + 1 *bravoure*.

V — Armada, repaire de pirates [10] — évitable

Un agrégat bigarré d'esquifs et navires de toute sorte, formant la capitale flottante des pirates.
Spécial : Vous pouvez dépenser 1 *richesse* pour payer la taxe et remporter l'**Épreuve**.
Succès : Ce n'étaient pas de mauvais bougres, vous avez pu faire affaire : + 1 *vivres*.

D — Une nappe iridescente [10]

En cette nuit, la mer est huileuse, presque épaisse et brille de reflets nacrés. Vous n'auriez pas dû approcher une torche pour mieux la voir, car voilà qu'elle s'est enflammée !
Spécial : Le navire subit 1 *avarie*.
Succès : + 1 *bravoure*.

R — Polyphème [11]

L'île est verdoyante et les moutons nombreux. Mais le berger s'avère être un cyclope aveugle à l'ouïe fine, persuadé que vous êtes personne.
Succès : Il vous aurait dévoré s'il vous avait attrapé. Vous mangerez de ses moutons pour la peine : + 1 *vivres*.

Cœur : Puissance

1 — Le courant [4]

Le timonier peine à garder le cap, un puissant courant fait dériver le navire. Aux rames !
Succès : Cela vous déroute vers un large banc de poissons : + 1 *vivres*.

2 — Une course amicale [4] — évitable

Un navire racé approche et vous fait comprendre qu'il propose une course, avec une récompense à la clé.
Succès : Vous l'avez battu à plate couture, il vous remet plus que vous n'espériez : + 1 *richesses*.

3 — Démâté [4]

Une soudaine et terrible bourrasque brise le mât de hune ! Il faut réparer !
Succès : Vous en avez profité pour rafistoler d'autres dégâts : - 1 *avarie*.

4 — Les requins [4]

Ramenant deux pécaris de la chasse, le contingent parti en barque pour vous ravitailler est attaqué par des squales !
Succès : Vous avez pu sauver vos prises : + 1 *vivres*.

5 — Pirates ! [5] — évitable

Le crâne blanc sur pavillon noir semble vous toiser de ses yeux morts… Sonnez le branle-bas !
Succès : Vaincus, ils ont abandonné leur navire et leur trésor : + 1 *richesses*.

6 — Crabes géants [6]

La plage était si belle… Vous ne pouviez pas savoir que des crabes géants y résidaient.
Succès : Une fois leur carapace brisée, leur chair est excellente : + 1 *vivres*.

7 — Une épave engloutie [7] — évitable

Sous les eaux claires du lagon, vous devinez une épave engloutie et un gros coffre. Celui de Davy Jones ?
Succès : Contre toute attente, il est encore plein : + 1 *richesses*.

8 — Pris dans les glaces [8]

Il a fait froid durant la nuit et le navire est inexplicablement pris dans des glaces dérivantes au matin ! Il va falloir l'en libérer.
Spécial : Le navire subit 1 *avarie*.
Succès : Voilà de l'eau à profusion : + 1 *vivres*.

9 — Les cannibales [9]

Les autochtones étaient sympathiques et souriaient à pleines dents. Ils vous ont invité à manger et se sont montrés pressants. Trop pressants.
Succès : + 1 *bravoure*.

10 — Une tempête [10]

D'abord un vent fort et une pluie drue, puis la houle a enflé comme vos voiles avant que vous ne les ferliez. Désormais, la crête des vagues dépasse les mâts. Accrochez-vous !
Spécial : Le navire subit 1 *avarie*.
Succès : Quel courage ! + 1 *bravoure*.

V — Des esclavagistes [10] — évitable

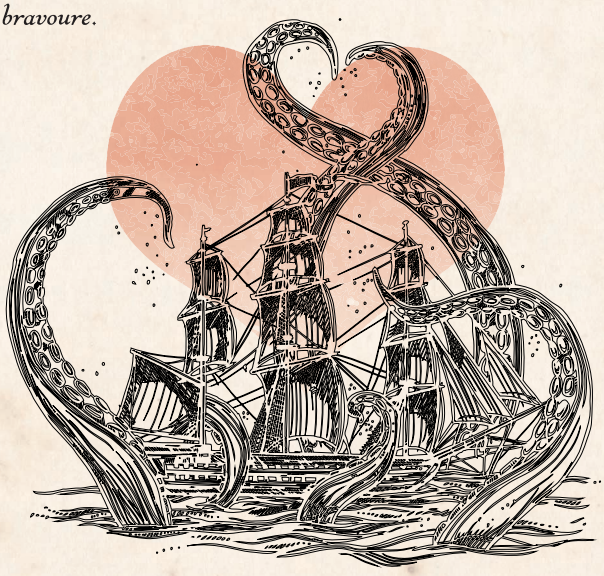
Le battement du tambour annonce la galère qui fonce sur vous et vous aborde !
Succès : Vainqueur, vous libérez la chiourme. Certains vous rejoignent, d'autres vous informent : les **Matelots** guérissent une *blessure* ; *découvrez*.

D — Un maelström [10]

C'était comme si la mer ronronnait et que le courant s'intensifiait… Puis un gabier a compris à temps, lorsqu'il a vu les vagues se déverser dans un tourbillon abyssal…
Succès : + 1 *bravoure*.

R — Le Kraken [11]

Les gigantesques tentacules jaillissent des flots, s'enroulant sur l'étrave en un mouvement visqueux. Leurs ventouses avides tâtonnent le pont. À vos haches !
Spécial : Le navire subit 1 *avarie*.
Succès : Quelle aubaine, votre maître-coq adore cuisiner le poulpe : + 2 *vivres*.



Pique : Adresse

1 — Ferler les voiles [4]

Le vent se lève brusquement, menaçant de déchirer les voiles !
Succès : La bourrasque retombe vite, vous laissant le temps de souffler un peu. Un membre d'équipage au choix guérit une *blessure*.

2 — Bancs de sable [4]

Un frottement doux sous la coque et le navire perd en vitesse.
Succès : Le poisson abonde dans ces hauts-fonds : + 1 *vivres*.

3 — Un gros grain [4]

Tellement de vagues et de pluie que les deux se confondent !
Succès : + 1 *bravoure*.

4 — Banc de baleines [4] — évitable

Attention à ne pas heurter ces graciles créatures.
Succès : C'est un bon présage et cela détend l'atmosphère. Un membre d'équipage au choix guérit une *blessure*.

5 — Des lames de fond [5]

Le roulis est si fort que vous risquez de chavirer.
Succès : + 1 *bravoure*.

6 — Flotte de guerre [6]

Par une nuit sans lune, vous devinez au dernier moment une escadre ayant jeté l'ancre. Pas un bruit !
Succès : + 1 *bravoure*.

7 — Le cimetière d'épaves [7]

Le corsaire ne vous lâche pas ! Pourrez-vous le perdre dans le labyrinthe marin qui se dresse à bâbord ?
Succès : + 1 *bravoure*.

8 — Ruines piégées [8]

Une cité de pierre abandonnée au cœur de la jungle. S'il y a autant de pièges, c'est qu'il y a quelque chose à protéger.
Succès : + 1 *richesses*.

9 — Des brisants [9]

Dans cette mer agitée, c'est l'écume affleurante qui vous met la puce à l'oreille.
Succès : Vous pillez une épave moins adroite que vous : + 1 *richesses*.

10 — Un combat naval [10] — évitable

Ils ont surgi de nulle part et se tirent dessus sans merci. Évidemment, vous êtes en plein milieu.
Spécial : Le navire subit 1 *avarie*.
Succès : + 1 *bravoure*.

V — Duel contre Barbe-Rouge [10]

Il est à la hauteur de sa réputation et vous a abordé par surprise. Mais il est si orgueilleux qu'il ne refusera pas un duel…
Succès : + 1 *bravoure*.

D — Le Rokh [10] — évitable

Un oiseau énorme aux ailes formidables répand l'obscurité sur le navire, puis attaque.
Spécial : Le navire subit 1 *avarie*.
Succès : + 1 *bravoure* et prenez une carte de la *défausse* et placez-la sur la pile de *bravoure*.

R — Le cachalot blanc [11]

La bête est d'une taille impressionnante et criblée de harpons. Elle frappe la coque pour vous couler, comme si elle vous en voulait personnellement.
Spécial : Le navire subit 1 *avarie*.
Succès : Belle prise ! + 1 *vivres*, + 1 *richesses*.

Trèfle : Savoir

1 — Se guider aux étoiles [4]

Votre boussole perd le nord. Cette nuit, il va falloir se fier aux astres.

Succès : Les jours suivants sont calmes. Un membre d'équipage au choix guérit une *blessure*.

2 — Un naufragé [4] — évitable

De son rocher isolé, un naufragé vous fait signe. Il est brûlé par le soleil, il lui manque des phalanges à la main gauche, parle une langue inconnue et semble s'appeler Onion.

Succès : Vous parvenez à vous comprendre, il partage son savoir en remerciement : *découvrez*.

3 — Voie d'eau [4]

Vous avez heurté quelque chose et la cale prend l'eau. Il faut étouper.

Succès : Vous en avez profité pour rafistoler d'autres dégâts : - 1 *avarie*.

4 — La carte [4]

Les restes d'un campement sur la grève, les dépouilles de trois pirates et une carte marquée d'un X. Que s'est-il passé ici ?

Succès : Vous déchiffrez la carte au trésor, il est enterré non loin : + 1 *richesses*.

5 — Croiser au large de Scylla [5] — évitable

Les six longs cous du monstre émergent des flots à l'horizon.

Succès : Les contes disaient vrai, il dort profondément durant la nuit : + 1 *bravoure*.

6 — Les lotophages [6]

Un peuple doux, calme et insouciant, qui mange des fleurs de lotus et vous offre d'y goûter.

Succès : À dose thérapeutique, la plante fait des merveilles : chaque membre d'équipage guérit une *blessure*.

7 — Le bétail d'or [7]

De gras troupeaux couleur soleil pâturent sur cette île. Qui peut bien posséder de si magnifiques bêtes ?

Spécial : si vous échouez à cette **Épreuve**, vous volez les bêtes d'Hélios : + 1 *richesses* et + 1 *vivres*, mais un participant choisi au hasard subit une *blessure*.

Succès : Il est sans doute plus prudent de ne pas y toucher. Un membre d'équipage au choix guérit une *blessure*.

8 — Le Hollandais volant [8]

Un navire spectral apparait dans la brume matinale, surnageant au-dessus de flots. La peur vous saisit.

Succès : Juste un vieux galion pris dans un iceberg : + 1 *bravoure*.

9 — L'invitation de la magicienne [9]

La belle Circé vous invite sur son île et en son palais. Vous remarquez le nombre important de porcs ici. C'est louche…

Succès : + 1 *vivres* ou + 1 *richesses* ou *découvrez*.

10 — Une bouteille à la mer [10]

Vous repêchez un flacon ciré qui contient un message codé.

Succès : Vous percez ses secrets : *découvrez*.

V — Duel d'insultes [10] — évitable

Le pirate fantôme LeChuck passe à l'abordage et vous lance un duel… d'insultes. Relevez le défi !

Succès : Il vous laisse un cadeau : + 1 *richesses*.

D — Les sargasses carnivores [10] — évitable

Cette énorme colonie d'algues flottantes est plus dangereuse qu'il n'y parait…

Succès : + 1 *bravoure*.

R — La cité émergente [11] — évitable

Un colossal assemblage non euclidien de gigantesques pierres vertes et limoneuses surgit lentement des flots.

Succès : Vous vous souvenez des contes : c'est un lieu à éviter. Une autre histoire vous revient en mémoire : *découvrez*.

Crédits images :

p.9 : **Howard Pyle** - pirate walking the plank — Domaine Public.

p.17 : **Arnold_Böcklin_-_**Odysseus_and_Polyphemus — Domaine Public.

Les autres images utilisées sont libres de droits et proviennent de Pexels.com, Unsplash.com, Vecteezy.com et PNGTree.com.

0 Blessures (Valide)

Nom :

Rôle :

Dé(s) de rôle

1 Blessure (Valide)

3 Blessures

Astuce

Puissance

Adresse

Savoir

2 Blessures

0 Blessures (Valide)

Nom :

Rôle :

Dé(s) de rôle :

1 Blessure (Valide)

3 Blessures

Astuce

Puissance

Adresse

Savoir

2 Blessures

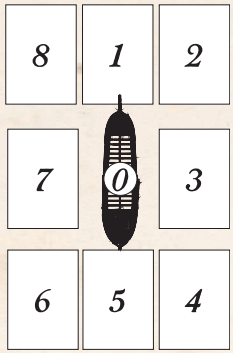
Nom du navire :

Avaries : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Deck de Tempête

Défausse

Tour de jeu :
1 — Conteur : passe à la joueuse suivante.
2 — Météo (1d10) determine les vents favorables ou Tempête.
3 — Vigie (regarde une carte voisine, puis teste Astuce[8] pour en regarder une 2e).
4 — Décision du Capitaine : Escale ou Destination (selon vents favorables, sinon Timonier : Adresse[8]).
5 — Affronter l'Épreuve.
6 — Fin de tour : -1 vivres, nouveau tour.



9 : Tempête

Tel Ulysse

— Le Livre d'Océanos —

TEL ULYSSE est un jeu de rôle visant à faire vivre à votre équipage des sensations et aventures emplies de dangers et de légendes maritimes.
Perdus dans des eaux inconnues mettant au défi astuce, puissance, adresse et savoir ; vous êtes animés par l'ardent désir de retrouver votre foyer.

De 2 à 5 personnes, de 1 à 4 heures de jeu.

Un jeu de **Tolkraft**
sur une idée de **Tunime**
pour le Cinquième Défi
Trois Fois Forgé de PTGPTB

www.dendrobat.fr