*Défi PTGPTB - 3FF 2021*

*sous licence Creative Commons BY-NC-SA*

*Développé par Grimsnow sur une idée de Amatsu*

# Black Hole

## **I Introduction**

Bienvenue dans “Black Hole” !

Le grand principe de ce jeu est la mémoire. Les joueurs font partie d’une mission spatiale et sont réveillés prématurément d’un long sommeil cryogénique, provoquant la perte de l’intégralité de leurs souvenirs.

Le MJ ne pouvant décider arbitrairement du rôle de chacun, et les joueurs n’ayant pas connaissance de leur passé, le tout est géré par des tables aléatoires.

Ce jeu met aussi l’accent sur l’esprit d’équipe. Peu importe l’entente entre les joueurs, l’objectif est la survie avant tout. Si un joueur est en difficulté, c’est le groupe qui est en difficulté.

Matériel : 2D10 et 1D6

Rôles : 1 MJ et 2 à 5 joueurs

## **II Contexte**

Sur Terre, la suractivité humaine a mené à l'épuisement des ressources et à des événements climatiques extrêmes. La vie sur la planète est devenue impossible.

Alors, en dernier recours, la mission NOÉ est lancée. Elle a pour but de d'envoyer plusieurs vaisseaux à travers l’espace afin de trouver une nouvelle planète qui accueillera l’humanité. Le voyage ayant une durée indéterminée, tous les membres de l’équipage sont sous sommeil cryogénique. Le vaisseau est quant à lui contrôlé par une IA pour mener à bien sa mission.

## **III Rôles**

Les joueurs incarnent les membres de l’équipage d’un des vaisseaux. Un événement particulier (choisi par le MJ) pousse les personnages à se réveiller prématurément. Cet événement aura de graves conséquences sur le bon déroulement de la mission.

Ce réveil prématuré et non contrôlé rend les personnages complètement amnésiques. Ils ne se souviennent pas de leur vie d’avant, leurs compétences, leur mission, leur planète d’origine, ils n’ont même pas conscience d’être sur un vaisseau spatial. Le seul point déterminé par les joueurs sera l’apparence physique du personnage.

Ils vont alors enquêter pour comprendre ce qu'il se passe sur ce vaisseau et retrouver petit à petit leurs souvenirs, pour le meilleur comme pour le pire …

D’autres personnages (PNJ) se sont réveillés avant les personnages joueurs. Ils ont pu disparaître, ou au contraire les joueurs pourront les rencontrer à un moment donné. Dans tous les cas, ces PNJ laisseront des indices ou pourront dévoiler des indices aux joueurs sur ce qui a pu se passer au sein du vaisseau pendant les dizaines voire centaines d’années de voyage.

**Les liens :**

Les personnages ont des liens relationnels entre eux ou avec des PNJ. Ils ne le savent pas au début, mais en retrouvant progressivement la mémoire ils le découvriront. Cela peut mener à des rapprochements ou des tensions. Ces relations peuvent être déterminées en amont via : *La table de correspondance des relations sociales*

Ou alors déterminées au cours de la partie par le MJ, en fonction des actions des joueurs.

**L’IA :**

l’IA communique de façon détournée, un langage technique quasiment incompréhensible, des phrases incohérentes et énigmatiques, ou bien un protocole de communication qui est inconnu aux joueurs. Ils auront du mal à tirer des informations de celle-ci, mais au cours de leur périple ils arriveront à décrypter des indices, voir à communiquer avec elle.

Les personnages joueurs pourront subir des événements traumatisants lors de leurs enquêtes. Ils pourront alors recevoir des faux souvenirs ou de fausses informations sur la situation ou sur leur passé. Le MJ pourra alors en jouer pour créer des situations de tensions, induire les joueurs en erreur et remettre en cause leurs déductions.

## **IV Règles**

Lorsqu'un des personnages souhaite effectuer une action particulière et que le MJ détermine que celle-ci est capitale pour la suite de l'histoire. Le joueur lance alors 2d10. L'addition des deux dés donnera la valeur du jet. Le MJ détermine un seuil de réussite, allant de 2 à 20. Plus ce seuil est élevé, plus l'action sera difficile à réaliser et inversement.

**La mémoire :**

Chaque personnage dispose d'un Niveau de mémoire. Il peut aller de 0 à 20. Au début du jeu, chaque personnage démarre au niveau 0, cela représente son état amnésique. Au fur et à mesure de l'histoire, les personnages gagnent en niveau de mémoire. A chaque palier, ils retrouvent alors des bribes de leurs souvenirs ou de leurs compétences.

Ils retrouvent leur premier point de mémoire correspondant à leur domaine de compétence rapidement après leur réveil. Le domaine donnant alors accès à un équipement de départ, disponible à la sortie des caissons de cryogénie.

*Table de correspondance des niveaux de mémoire.*

*Tables de correspondance des compétences.*

**Les jauges :**

Le groupe de joueurs dispose de deux jauges communes :

* La jauge de santé
* La jauge de moral

Ces jauges ont une valeur de base de 0. Quand un ou plusieurs des personnages se mettent en difficulté ou subissent un traumatisme (physique ou mental), la jauge correspondante augmente de 1 point.

A chaque augmentation, un joueur tirera un malus, sur l'une des *tables de correspondance* associée à la jauge en question.

Mais attention, plus la jauge est haute, plus le risque de tirer un malus "grave" est important.

Le MJ peut déterminer quel joueur en particulier est touché par le malus ou tout simplement le tirer aléatoirement en fonction de la situation.

Il faudra donc veiller à maintenir les jauges le plus bas possible pour ne pas handicaper le groupe. Il ne faudra pas hésiter a que les joueurs s'entraide pour limiter l'augmentation de celles-ci. De plus, dans certaine situation de repos, si les joueurs prennent du temps pour eux et le groupe, les jauges pourront baisser (selon la volonté du MJ).

Attention si la jauge de santé est supérieure ou égale à 10, la jauge de mental augmentera de 2 points à chaque augmentation.

Et inversement (Jauge de moral supérieur à 10, augmentation de 2 points pour la jauge de santé.)

Quand une jauge atteint son maximum 15, pour la jauge de santé, celà équivaut à la mort. Pour la jauge de moral, cela correspond à un black out.

**Le Black out :**

Quand la jauge de moral du groupe atteint son maximum de 15, les joueurs subissent un black out. Cela signifie qu’ils vont tous s’évanouir et se réveiller dans un nouveau lieu. Le temps à passé pendant ce black out, des actions ont pu être effectuées, mais aucun personnage n’a souvenir de ces évènements.

**Les Compétences :**

Il y a 6 Domaines de compétences, chacun correspond à un rôle clé pour le bon maintient de l’expédition.

Lors du gain du premier point de mémoire les joueurs auront chacun accès à un domaine aléatoirement, *voir la table de correspondance à ce sujet*. Ce domaine donne accès à un équipement de départ qu’il pourra trouver près de son caisson à son réveil.

Une fois le domaine déterminé, lorsque le joueur commencera à recouvrer des souvenirs liés à sa formation, son prochain jet de dé de mémoire lui permettra de débloquer une compétence dans un tableau lié à son domaine. Petit à petit, ce joueur se perfectionne dans cette compétence au point de pouvoir à nouveau la maîtriser totalement.

**Les 6 domaines de compétences :**

**Le technicien :** Responsable d’assurer le bon fonctionnement du vaisseau, il sera capable d’en décortiquer et manipuler les moindre éléments.

*Équipement de départ : Une boîte à outils complète, un bleu de travail.*

* Mécanique : Capacité d’intervenir sur les éléments mécaniques du vaisseau. Une porte qui grince, une conduite qui fuit, vous pouvez maintenant essayer de réparer tout ce qui peut mécaniquement avoir un souci.
* Informatique : Vous pouvez maintenant, avec les outils adéquats, pénétrer dans le système du vaisseau. Tout ne sera pas compréhensible au premier niveau mais ça peut déverrouiller des pans entiers du vaisseau.
* Électronique : Utiliser le système informatique est un avantage mais rien ne garantit qu’il soit encore fonctionnel. L'électronique donnera des connaissances liées au fonctionnement électrique des éléments principaux du vaisseau.
* Conception : Vous connaissez les propriétés des matériaux des parois, l’agencement des pièces du vaisseau.
* Pilotage : Vous êtes capable de prendre en main une navette, voir même le vaisseau entier pour le diriger à travers l’espace, modifier sa trajectoire, ou intervenir sur un élément extérieur du vaisseau à l'aide d'un module de réparation.

**L’artiste :** Vous devez vous assurer que le groupe ne va pas déprimer, va s’amuser. Vous êtes là pour conserver et diffuser la culture humaine partout où c’est possible. La santé mentale des membres d’équipage dépend de vous.

*Équipement de départ : Un petit instrument de musique (au choix du joueur), un carnet et quelques crayons. Des vêtements au choix du joueur.*

* Musique : Les instruments et les gammes n’ont aucun secret pour vous. Vous avez développé une capacité de reconnaissance des sons accrue.
* Art visuel : Le dessin, la peinture, tout ceci vous parle. Vous êtes habiles de vos mains et illustrer fait partie de votre quotidien. Vous avez aussi une bonne capacité à décrypter des images.
* Cuisine : Quoi de mieux pour faire plaisir à vos compagnons ? Vous êtes capable de récupérer n’importe quel élément comestible pour le rendre agréable à déguster.
* Artisanat : Vous êtes capable de concevoir des objets pratiques à partir que quelques matériaux et avec les outils adéquats
* Écriture : Vous avez l’art de raconter des récits, à l’écrit comme à l’oral.

**Le Scientifique :** L’art est important, mais la science est toute aussi cruciale. Vous participez à maintenir les découvertes terriennes à travers l’espace, vous poursuivez même des recherches sur le vaisseau. De la biologie à l’astronomie, Vous savez où se dirige le vaisseau, et vous savez comment un corps humain va évoluer à travers l’espace.

*Équipement de départ : Une trousse de soin, une blouse, un calepin et un stylo.*

* Biologie : Vous connaissez la biologie humaine et animale, vous pouvez reconnaître des plantes, leur caractère comestible ou non.
* Physique : Vous savez calculer la trajectoire d’un vaisseau dans l’espace, les forces qui vont s’appliquer sur lui ou sur un corps humain.
* Médecine : Vous pouvez sauver la vie de vos compagnons, vous avez les connaissances nécessaires pour reconnaître des maladies, des blessures et le guérir.
* Chimie : Le tableau périodique est imprimé dans votre cerveau, les éléments et leur réaction vous sont connus.
* Astronomie : Vous savez reconnaître les constellations et vous repérer à travers l’espace.

**Le Leader :** Vous imposez le respect, du moins si vous vous souvenez de comment vous y prendre socialement. Vous n’êtes pas donneur d’ordres, vous assurez la cohésion du groupe et vous faites en sorte que tout le monde avance dans la même direction.

*Équipement : Vêtements au choix, 2 talkie walkie.*

* Charisme : Vous avez une aisance au milieu d’un groupe, vous vous détachez naturellement du lot par votre caractère et votre comportement. Les gens sont aptes à vous écouter.
* Manipulation : Vous savez déceler les failles des autres, vous savez comment vous adresser à eux pour arriver à vos fins.
* Empathie : Vous comprenez mieux que personne votre entourage et êtes capable de déterminer les besoin de chacun et d’y répondre au mieux.
* Commandement : Vous avez un esprit logique très marqué et vous avez une grande capacité à prendre des décisions pour le bien du groupe. Si certains sont réticents, personne ne remettra en cause votre rôle au sein du groupe.
* Diplomatie : Vous savez négocier avec des personnes en désaccord avec vous et vous savez les ramener vers des compromis pour que tous soient satisfait.

**Le combattant :** Après des centaines d’années de voyage, vous ne savez pas sur quoi vous allez tomber. Vous faites partie de cette mission pour protéger le groupe et faire en sorte que personne ne décède suite à une attaque de créature sauvage ou autre.

*Équipement : Un treilli, un couteau, un pistolet plein avec un chargeur supplémentaire de 20 munitions.*

* Arts martiaux : Vous êtes un expert du combat au corps à corps, à main nue.
* Tir : Vous savez manipuler des armes de combat à distance, plus vous progressez dans ce domaine, plus votre panel d’armes maîtrisées est important.
* Acrobatie : Vous êtes particulièrement agile, vous êtes capable d’esquiver et de vous mouvoir avec agilité.
* Parade : Vous savez comment bloquer un coup, comment ériger une protection pour un groupe, vous êtes spécialiste de la défense.
* Armes blanches : Vous maîtrisez des armes blanches, plus vous progressez plus le panel d’armes est important.

**Le débrouillard :** On ne sait pas sur quoi on va tomber dans l’espace ou sur une planète inconnue. Vous êtes reconnu pour votre capacité d’adaptation à n’importe quel environnement. Vous êtes un survivant. En cas de crash ou de situation que tous les calculs ne pouvaient prévoir on compte sur vous. Un bout de ficelle et un couteau et vous avez de quoi sauver un groupe de 50 personnes.

*Équipement : Vêtements au choix, un couteau suisse, un briquet, 5m de ficelle.*

* Tactique : Le MJ peut vous guider et vous donner des éléments d’un lieu ou d’un groupe d’adversaire qui vous permettront d’établir au mieux une stratégie pour vous sortir des pires situations.
* Acuité sensorielle : Vous avez un odorat, une ouïe, une vue particulièrement développée, vous êtes à même de percevoir des choses qui échapperaient au commun des mortels.
* Apprentissage : Vous êtes capable d’apprendre sur le tas un grand nombre de disciplines. Vous ne les maîtrisez pas autant qu’une personne l’ayant apprise toute sa vie, mais vous pouvez vous en servir dans une moindre mesure.
* Débrouille : Vous êtes capable d’utiliser des objets qui ne sont pas forcément liés, en leur donnant une nouvelle forme et vous pouvez vous sortir d’un grand nombre de situations d’une manière peu probable ou conventionnelle.
* Déduction : Vous êtes capables de mémoriser et de mettre en corrélation tout ce que vous avez vu ou entendu. Votre esprit de déduction fait de vous un enquêteur hors pair.

## **V Tables de correspondance**

Table des relations sociale

1- Le traître

2- Le bienveillant

3- Dans la confidence de la véritable mission du vaisseau

4- ce personnage à une soeur/un frère à bord du vaisseau

5- ce personnage est en couple avec un autre

Table des palier de niveaux de mémoire

1- Souvenir de son métier/domaine de compétence

2- souvenir d’une compétence

3- souvenir d’une relation sociale

4- compétence

Table des compétences

Table des dommages physique (jauge de santé)

Table des troubles mentaux (jauge de moral)

## **VI Mot de la fin**

J’espère que la lecture de ce jeu a été plaisante, je n’ai pas eu l’occasion de compléter les différentes tables aléatoires, c’est ce qui pêche le plus.

Bon courage

Grimsnow