Le terrain des idées *Par Lofwyr, pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.* :

## Univers :

### Préambule :

Le 30 juin 1908 tombe en sibérie centrale la météorite de Toungouska, heureusement l'événement n’a fait aucune victime et bien que le mystère que ce qu’il s’est passé intrigue, l'imminence des grands chamboulements du début du XXe siècle ont fait tomber dans l’oubli cette zone de l’URSS.

Dans les années 80 la zone est redécouverte après que des chamans Bouriates soient venus aux départements de recherche du Kremlin avec des avancées majeures en microélectronique et physique des matériaux alors que ces peuples sont nomades.

Les investigations des services de renseignement russe révélèrent la présence dans cette zone d’un cristal qui une fois touché donne des idées sur la résolution des problèmes scientifiques les plus complexes.

Bien que le secret fût maintenu pendant quelques années, les espions du bloc de l’ouest ont réussi à faire fuiter l’info et des menaces d’invasion pour cette ressource inestimable ont forcé l’URSS contre de généreuses contreparties à ouvrir des expéditions pour que les différents pays du monde en profitent. Mais la zone est très dangereuse, plus on s’y aventure, plus elle vole notre savoir. La majorité des expéditions sont financées par les États et engagent des professionnels, mais il y a aussi des braconniers et des groupes paramilitaires engagés par des milliardaires peu scrupuleux. Trouver des alliés dans la zone est quasiment impossible.

## Création de personnage :

Les personnages sont tous des explorateurs venus braver les dangers. Ils ont tous 4 niveaux de blessure : Intact, blessé, mutilé et mort.

Le reste du personnage est décrit par ses compétences.

Compétences de base :

* Respirer
* Bouger
* Parler
* Percevoir
* Conduire
* Une discipline de combat au choix

Ainsi que 4 compétences en plus au choix du joueur.

## Système de jeu :

Le système se veut simple pour pouvoir faire des one shot n'importe où, il se base sur le pierre-feuille-ciseaux. Le joueur gagne ses égalités si il a la compétence. Toutefois, les échecs sont dramatiques, en effet, les explorateurs sont obligés de se concentrer sur ce qu'ils savent faire pour ne pas laisser leurs savoir disparaître s' ils échouent, ils perdent cette concentration et un de leur savoir faire disparaît, le joueur choisit lequel disparaît. Cela ne peut pas être celui pour lequel ils font le test car ils sont concentrés dessus. Perdre le savoir “respirer” signifie que le personne meurt dans la minute. Si une personne perd un savoir, il ne perd pas les connaissances associées. C’est à dire qu’un médecin saura dire que l’artère est touchée mais sera incapable de recoudre ou même de guider quelqu’un.

En cas de combat, il n’y a pas d’initiative toutefois on peut définir un ordre logique tel que :

Embuscade > Arme dégainée > Arme non dégaine > Surpris

Si deux personnages sont au même niveau, ils agissent en même temps.

## Les dangers de la zone :

Avant d’entrer dans la zone, toutes les équipes commencent dans le “buffer”, un no man’s land de 500m de long qui entoure toute la zone. Il est bien surveillé mais pas imperméable. On y trouve des refuges, des hôpitaux de campagne, des magasins et divertissement et des quartiers communs pour les équipes sur le départ et les armes y sont prohibées. Si vous êtes une équipe non officielle, il vous faudra graisser des pattes pour accéder aux docs, commodités ou matériel en vente dans le buffer.

Outre le fait que les savoir disparaissent, la zone n’est pas sans danger.

L’homme est un loup pour l’homme et les autres explorateurs feront tout pour être les seuls à mettre la main sur les cristaux ou le cas échéant vous dépouiller de votre butin. Tuer un humain dans la zone permet également de s’approprier ses savoirs, il est dit qu’un groupe de maraudeurs patrouille simplement pour tuer le plus possible et devenir des surhommes. Il y a également des rumeurs disant que certaines expéditions embarquent des prisonniers à sacrifier s'ils commencent à ne plus savoir quoi faire. Soyez sur vos gardes, certains vous prendront prisonniers pour vous sacrifier à la première occasion.

Le loup est un loup pour l’homme. Les meutes de loups sibériens ont beaucoup tué d'humains et donc acquis leurs capacités. Ils n’en veulent pas plus que ça aux humains mais défendent leur territoire ardemment. Des rumeurs disent que d'autres animaux ont acquis la parole, mais aucun n’a pu le prouver pour l’instant.

Un groupe anarcho-primitivistes cherche activement à détruire les cristaux car selon eux plus de progrès ne mène qu'à la destruction de la nature. Ceux qui les ont rencontrés les jugent sympathiques et lourdement armés.

Les rencontres aléatoires de la zone :

(à étoffer)

* Votre groupe rencontre un autre groupe de mercenaire
* Votre groupe tombe sur une cabane illuminée, c’est le fameux “refuge des songes”, le seul endroit de la zone qui ne vole pas les savoirs, le tenancier, un individu très séduisant offre mount services et réconfort pour les équipes il se fait payer en promesse d’accomplir quelque chose (aller à Paris et échanger deux magazines de place, vider 3 litres de lait de siphon de l’évier des toilettes des femmes du macdonald d’antibes…)
* Une meute de loups vous demande de l’aide. Des humains ont attaqué leur meute et volé des louveteaux. Ils vous guideront et vous protégeront si vous les aidez à les récupérer.
* Un cadavre seul détient un sac plein de cristaux d’une couleur différente des autres. En touchant ceux-ci vous avez des flash étranges de connaissances incompréhensibles et frôlant la magie (équations qui font voler les objets, 12 manières de plier l’espace et le linge…)

Le secret :

Si la zone de Toungouska est aussi particulière c’est car en 1908, ce n’est pas une météorite qui est tombée mais un vaisseau extraterrestre. Si le vaisseau a été pulvérisé, son ordinateur composé de nanite fait tout pour se reconstruire et transmettre le message original qu’il était censé délivrer sur terre de la meilleure des façons. Si il produit des cristaux d’idées c’est pour faire avancer l’humanité vers les étoiles et gagner des alliés dans une guerre à plus grande échelle. Le tenancier est une manifestation physique de l’ordinateur. Les tâches demandées sont ni plus ni moins que des manipulations infimes qui auront des conséquences énormes sur la géopolitique et la science.