

Babel

Vous avez bâti la tour de Babel. Sous la direction de Nemrod, en tant qu'ouvriers, ingénieurs, décorateurs ou administrateurs, vous avez participé à cette œuvre grandiose. Même quand les séraphins vous avertissaient d'arrêter, vous avez persisté. Même quand la menace du châtement divin s'est faite entendre, vous n'avez pas reculé. Et lorsque ce châtement est tombé, vous privant de votre langue et vous dispersant, vous n'avez toujours pas abandonné.

Nemrod avait raison de construire la tour de Babel : pour unir l'humanité, affirmer sa force, centraliser le pouvoir, éviter la dispersion et ouvrir la voie à de nouvelles découvertes, tant spirituelles que matérielles. Ce projet incarnait l'ambition humaine de progrès et de cohésion.

Aujourd'hui, vous errez dans des terres inconnues, derniers détenteurs des vraies paroles, celles qui portaient la puissance, avec l'espoir de retrouver la tour et de finir ce que vous aviez commencé.



Proposition de jeu :

Tout comme l'auteur de la première je ne connais pas grand chose à la bible donc ce jeu bien qu'il ait un contexte ancien testament est totalement approximatif.

Dans ce jeu, les PJs vont incarner un groupe ayant participé à la construction de la tour de Babel, éparpillé sur toute la terre par le châtement divin, ils vont essayer de retrouver la tour et la terminer pour enfin régler leurs comptes avec Dieu.

La première partie, celle où les joueuses doivent retrouver Babel est la plus longue, elle se base beaucoup sur l'incompréhension des langues donc il va vous entraîner à parler une langue qui n'existe pas.

Le Jeu :

Création de personnages :

La création de personnage se fait en décidant d'abord de ce que le personnage a fait lorsqu'il construisait la tour. Et laisser la joueuse déterminer trois compétences



que pourrait posséder son personnage suite à son expérience. Cette liste est libre mais recommander à vos joueurs de prendre des choses généralistes pour que celles-ci ne soient pas un frein aux actions est sans doute une bonne idée. Et deux compétences encore une fois libres qui traduisent ce que le personnage aimait faire de son temps libre.

Exemple :

Marie-Véronique a décidé de jouer une ancienne tailleuse de pierre, elle prend les compétences *porter*, *couper* et *précision*. Dans sa vision de son personnage, elle compense son travail physique par quelque chose de plus calme et prend comme compétences de temps libre *cuisine* et *écriture*.

Création de langue :

Tous les personnages se comprennent entre eux, ils ont été exilés en groupe et ont la même langue, ce n'est pas le cas des gens qu'ils vont rencontrer au cours de leur périple. Cependant des bribes de cette langue commune existent encore et un des premiers devoirs de la table va être de composer leur dictionnaire en vingt mots. Une fois ceci fait, la MJ peut en rajouter quelques-uns qui leur ont été suggérés par d'autres forces.

Choisir ce qui a du pouvoir :

Chaque joueuse a ensuite la lourde tâche de choisir un mot dans le dictionnaire ou sur sa fiche de personnage qui a du pouvoir. Ce sont des mots anciens qui n'ont pas encore perdu leur volonté et qui peuvent influencer sur la trame même du monde. Ces mots sont utilisables à loisir par les joueurs mais déclenchent la colère divine. Le mot choisi par un joueur est utilisable uniquement par lui et ne peut pas être pris par un autre joueur. Toute action utilisant un mot de pouvoir augmente la colère divine de 1 mais est automatiquement réussie selon la description utilisée par le joueur.

Exemple :

Marie-Véronique voit son personnage comme une artisanne accomplie qui est proche des gens qu'elle côtoie. Elle choisit pour son personnage le mot "*ami*" du dictionnaire, ce qu'elle en fera sera à l'appréciation de la meneuse et d'elle-même.

Jeter les dés :

Quand le résultat d'une action est incertaine il faut jeter 2D6 + 1D6 par mot clé qui correspondent à la situation et la joueuse garde deux dés au choix sur le total. Si le contexte est particulièrement difficile, la meneuse peut imposer des dés de malus sur le jet auquel cas, si le total est inférieur à 2D6, on jette un dés en plus et on garde les deux plus mauvais résultats.

Table des difficultés :

3	Facile
6	Commune
9	Hardue
12	Divine

Gestion de la santé :

Chaque PJ peut supporter jusqu'à trois blessures (ou effets de maladie ou de famine) avant de tomber. Chaque blessure est décrite par le joueur en fonction du contexte ou il la reçoit, ou par la MJ si le joueur préfère.

Après chaque blessure, lorsque la situation sera propice (moment de repos) un jet de difficulté normale est nécessaire pour déterminer si elle s'aggrave ou se résorbe.

Si un autre joueur possède un mot de pouvoir adapté, il peut tenter de soigner la blessure en prenant un peu de temps pour se reposer. Ce jet de guérison se fait alors avec avantage (3D6, en gardant les deux meilleurs dés) mais la difficulté reste normale. Si le jet est raté, la blessure s'aggrave, elle comptera comme deux blessures. Si elle ne s'aggrave pas, elle devient une cicatrice, notée sur la fiche de personnage pour rappeler ce moment difficile.

Tant qu'un PJ a une blessure non soignée, la difficulté de tous ses jets augmente de 2 par blessure (à l'exception des jets de réémission).

Si un PJ qui a déjà trois blessures en subit une quatrième ou voit une blessure s'aggraver, il meurt.

La fureur divine :

A chaque fois qu'un joueur utilise un mot de pouvoir, il augmente le compteur de fureur divine et un jet de 1D6 est fait. Si le résultat est strictement inférieur au niveau de colère divine, tirez aléatoirement un châtiment divin qui s'abat sur la région dans laquelle les PJ se trouvent. Les événements sont toujours annoncés par des anges et arrivent peu après ce qui laisse aux PJs le temps de s'organiser



Liste des châtements divins :



1. **Déluge local** : Un déluge anéantit presque toute la zone, laissant en vie une famille et un couple de chaque espèce animale. Les PJs peuvent en sauver plus.

2. **Destruction par le feu et le soufre** : La ville est détruite par une pluie de feu, les humains sont changés en statues de sel si ils regardent derrière eux en fuyant

3. **Les Dix Plaies** : Une série de plaies s'abat sur un royaume pour contraindre son dirigeant à châtier les PJs

4. **Grande famine** : Une famine frappe la zone, les cultures pourrissent, la nourriture se gâte et le bétail meurt

5. **Invasion de bêtes sauvages** : En punition de la désobéissance, des bêtes sauvages déciment une population et ses troupeaux.

6. **Grande peste** : Une peste éclate, personne n'est à l'abri

Exemple :

Les PJ sont dans un village et la *fureur divine* est à 3. Un joueur utilise un mot de pouvoir, augmentant le compteur de fureur, et la MJ lance un dé 6. Il obtient un 2, inférieur à la fureur (4), déclenchant ainsi un châtement divin : une invasion de bêtes sauvages qui commence à encercler le village, menaçant les PJ et les habitants.

Première partie, trouver **Babel**

Dans cette partie du jeu, vos PJ sont en errance et vont de village en village pour rassembler des indices sur où est Babel. On met en place un compteur d'indices, chaque indice les rapproche de la ville, ils savent où elle se trouve à 6 indices récoltés. Chaque scénario traité par les joueuses leur donne 0,1 ou 2 indices selon leur degré de réussite.

Vous pouvez bien évidemment venir avec vos propres scénarios mais voici un petit générateur si vous souhaitez faire des parties sur le pouce.

1. Les errants de Babel et le/la/les...

	1	2	3	4	5	6
1	Prophétie	Grottes	Collines	Voleurs	Sorciers	Bataille
2	Légende	Tour	Ile	Pirate	Druides	Navire
3	Couronne	Cité	Désert	Bêtes	Démons	Trésor
4	Epée	Arène	Marais	Seigneur	Assassin	Culte
5	Secret	Palais	Mer	Barbares	Manuscrit	Plaines
6	Sang	Tombe	Forêt	Esclaves	Mendiant	Montagnes

2. ... du/de la/des.

	1	2	3	4-5-6
1	Mal	Roi Triste	Pestilence	Baal
2	Chaos	Esprits	Folie	Eden
3	Mort	Idoles impies	Ténèbres	Caïn
4	Fatalité	Néant	Nécromant	La mer morte
5	Désespoir	Faux dieu	Silence	Nemrod
6	Destin	Ombres cruelles	Poussière	Enoch

3. Leur but sera...

	1-2-3	4-5-6
1	Résoudre un conflit	Echapper à quelqu'un
2	Détruire un objet	Construire quelque chose
3	Sauver une vie	Protéger un lieu
4	Obtenir un objet	Voler un objet
5	Explorer un lieu	Aider une famille
6	Nourrir des gens	Faire un rituel

4. Le PNJ qui sera au centre de cette histoire est un/une...

	1-2	3-4	5-6
1	Riche	Acrobate	Sorcier
2	Alchimiste	Esclave	Amoureux
3	Guérisseur	Marin	Erudit
4	Mendiant	Scribe	Poète
5	Forgeron	Prêtre	Danseur
6	Marchand	Ange	Fermier

5. Dieu intervient il dans ce scénario ?

	1-2-3	4-5-6
1	Non	Mineur manifestation
2	Non	Anges
3	Non	Oui
4	Non	Un autre dieu
5	Non	Satan
6	Non	Quelque chose de plus ancien

6. A un moment ça se complique car

	1-2-3	4-5-6
1	Un ancien secret refait surface	Une horde de bête attaque
2	Une personne revient d'un long voyage	Le temps presse
3	Une ancienne prophétie se réalise	La folie des hommes
4	On vous en veut pour Babel	Une catastrophe naturelle
5	Une armée arrive	Une énigme est posée
6	Les néphilims	Lucifer

Remixez cela à votre guise jusqu'à obtenir un scénario qui vous donne envie de jouer.

Deuxième partie, construire **Babel** :



Votre groupe d'errant n'est pas le seul à avoir retrouvé son chemin, tout un chantier s'active tant que l'œil divin n'est pas sur la tour. Il va falloir pour vos joueurs trouver des idées pour accélérer le chantier, toutes ces idées sont autant de scénarios potentiels pour cette seconde phase mais voici une petite sélection pour vous inspirer

- ⊗ Alors que la tour gagne en hauteur, les peuples voisins commencent à craindre que la construction ne soit en réalité une tentative de domination divine et politique. Les joueurs reçoivent des messages de rébellion : des lettres, des sabotages mineurs. Certains ouvriers se révèlent être des espions, et des défections surviennent. Il va falloir négocier avec les mécontents tout en protégeant la tour, identifier les leaders et prendre des mesures.
- ⊗ En commençant la construction de la tour, les joueurs découvrent que chaque nouvel étage cause une confusion croissante parmi les ouvriers et les superviseurs. La communication devient de plus en plus difficile : des dialectes inconnus apparaissent, et les traductions deviennent périlleuses. Ils

devront trouver un moyen d'unir ces langues disparates et de maintenir la cohésion des équipes.

- ∞ La tour doit être bâtie selon des plans géométriques et mystiques d'une précision surnaturelle. Cependant, pendant les travaux, des phénomènes étranges surviennent : des ombres étranges, des structures qui semblent se reconstruire seules la nuit, et des ouvriers qui deviennent obnubilés par certaines choses contre nature. Les ouvriers de la tour ont été infiltrés par des satanistes qui pervertissent le projet de Nemrod pour le dédier au péché.
- ∞ À mesure que la tour approche des cieux, des ouvriers rapportent des visions troublantes de créatures célestes en colère et des rêves prophétiques d'une destruction imminente. Les joueurs devront déterminer si ces visions sont des avertissements réels ou des illusions créées pour les déstabiliser, et décider s'ils doivent poursuivre la construction ou chercher à apaiser ces forces mystérieuses.

Partie 3 rencontrer dieu :

Débrouillez vous avec votre vision du divin. Si c'était moi qui menait ce jeu, je mettrais une voix dans du rien. Toujours est-il qu'après leur rencontre les joueurs obtiennent le droit une fois de modifier profondément la nature du monde et des hommes. Que vont-ils faire ? Accordez leur n'importe quoi, des dinosaures, la fin du capitalisme... Débattre ensuite des hypothétiques répercussions de ce changement sur le monde que nous connaissons.

Images :

Toutes les images sont issues de collections publiques et libres de droit

Charles Gussin La Construction de la Tour de Babel

Anonyme Proyecto de la célèbre Torre de Babel, anónimo

Egyptian plague of boils in the Toggenburg Bible

The Winepress of the Wrath of God, from the Apocalypse

Offerings of Cain and Abel - embroidered picture, probably by Leonardus Quesi

Par Lofwyr, sur une idée de MugMax pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.