



# L'île

Jeu de rôle expérimental

Olivier  
Legrand

Librement inspiré de  
l'oeuvre d'H.G. Wells

## PERSONNAGE

Tu vis sur l'île. Tu es un *être humain*. Tous les *êtres humains* sont différents ; certains sont grands et forts, avec de puissantes griffes et une fourrure couleur de feu, d'autres *êtres humains* sont plus trapus, avec un groin pour fouiller la terre et des défenses qui sortent de leur bouche, d'autres encore sont si agiles qu'ils peuvent sauter de branche en branche et si rusés qu'ils peuvent même fabriquer des outils... tous sont différents, mais tous sont des êtres humains : ceci est la Loi du Père, qui vous a créés, vous, les *êtres humains* de l'île.

Le Père vous a aussi appris que les *êtres humains* ne sont pas des animaux, même s'ils ressemblent à certains d'entre eux. C'est leur Forme - mais ce n'est pas la Forme qui fait un être humain, c'est sa Conscience.

Les *êtres humains* ne doivent pas se comporter comme des bêtes, parce qu'ils n'en sont pas. Les *êtres humains* ne mangent pas la chair des autres *êtres humains*, pas plus qu'ils ne courent à quatre pattes. Les *êtres humains* savent parler et ne doivent pas oublier le langage que le Père leur a appris. Telle est la Loi du Père.

A quel animal ta Forme ressemble-t-elle ?

Tigre	Gorille	Panthère	Chimpanzé
Chien	Loup	Lézard	Orang Outan
Renard	Loutre	Hyène	Ours
Tapir	Lynx	Sanglier	Otarie
Lion	Rat	Cochon	Babouin

Ceci est ta Forme, mais n'oublie pas que tu es un *être humain*. Tu ne dois *jamais* prononcer le nom de ta Forme pour parler de toi, ni appeler un autre *être humain* par le nom de sa Forme car alors le Père pourrait croire que tu n'es pas vraiment un *être humain*. Et le Père te regarde, comme il regarde tous les *êtres humains* qu'il a créés, même s'il est mort depuis plusieurs hivers maintenant, dans le Grand Feu.

Les *êtres humains* ont des bras et des jambes. Ils marchent sur leurs deux jambes, *jamais* à quatre pattes (telle est la Loi du Père). Les *êtres humains* savent utiliser leurs bras mais ils ne doivent jamais chercher à faire du feu - telle est la Loi du Père. Le feu est MAL ; le feu dévore tout - il a même dévoré le Père.

Les *êtres humains* savent parler et ils ne doivent pas l'oublier. Et chaque *être humain* possède un nom, qui lui a été donné par le Père le jour de son baptême. Quel nom le Père t'a-t-il donné ?

**Mâles :** John, Will, Napoléon, Washington, Hannibal, Tom, Lewis, Attila, César, Titus, Néron, Alex, Marcus, Edward, Abel, Pietro, Ludwig, Sebastian, Oscar, Virgil.

**Femelles :** Mary, Grace, Rose, Rowena, Sarah, Rachel, Juliette, Betty, Sue, Artémis, Cassandra, Ada, Amelia, Rebecca, Kate, Molly, Goneril, Lucy, Vivien, Dorothy.

## SYSTEME

En plus de ses caractéristiques physiques évidentes (déterminées par sa Forme), votre personnage possède une valeur de Conscience, qui représente la conscience qu'il a de lui-même et de sa propre humanité. Votre personnage commence avec 5 en Conscience ; chaque fois qu'il se comporte comme un animal, il perd 1 point de Conscience. Si jamais sa Conscience tombe à zéro, ses instincts l'emportent définitivement sur son humanité et il (re)devient pour toujours un animal... et un « animal-non-joueur ».

Dès que votre personnage tente quelque chose de difficile, de dangereux ou d'incertain, vous devez lancer un nombre de dés (d6) évalué sur l'échelle suivante :

Faible = 2 dés

Moyen = 3 dés

Remarquable = 4 dés

Extraordinaire = 5 dés

Pour les actions physiques, le nombre de dés sera évalué par le meneur de jeu en fonction de la Forme de votre personnage. Pour les actions mentales, le nombre de dés est simplement le score actuel de Conscience. Ce nombre de dés peut être diminué par les blessures, la fatigue etc ou, à l'inverse, augmenté par un avantage notable, une aide extérieure etc. Vous disposez toujours d'au moins 1 dé et ne pouvez en lancer plus de 6.

Pour réussir l'action, il faut atteindre ou dépasser le seuil de difficulté de l'action : **10** pour une épreuve, **15** pour une prouesse et **20** pour un véritable exploit.

Parfois, l'action de votre personnage s'opposera à celle d'un adversaire ; il ne s'agit pas alors de battre un seuil fixe mais le total adverse. Si la différence entre les deux totaux est inférieure à 5, c'est le *statu quo* ; si l'écart est de 5 ou plus, le vainqueur prend l'*avantage* ; si l'écart est de 10 ou plus, il remporte une *victoire totale*.

Les combats peuvent être résolus comme des séries de confrontations. Si un des combattants est notablement mieux armé que son adversaire, il reçoit un avantage d'un dé supplémentaire. En cas de *statu quo*, le combat se poursuit (nouvelle confrontation). En cas d'avantage, le vainqueur peut blesser ou sonner son adversaire qui se retrouve affaibli (-1 dé sur les actions physiques jusqu'à ce qu'il soit rétabli ; plusieurs blessures peuvent se cumuler). En cas de victoire totale, le perdant est à la merci du vainqueur. Si votre personnage se retrouve à la merci d'un adversaire, il est en très mauvaise posture et peut même se faire tuer. Si un adversaire prend l'avantage ou remporte une victoire totale sur votre personnage, celui-ci peut annuler ce résultat en faisant appel à ses instincts animaux (pour détailler comme une bête, ignorer la douleur en entrant dans une rage animale etc) : ceci réussit forcément mais l'oblige à sacrifier définitivement 1 point de Conscience.