

## MAÎTRE DU MONDE

« [...] Un jour, c'était le véhicule qui passait comme une trombe ... Un autre, c'était le bateau qui venait de se montrer à la surface de l'un de ces lacs si nombreux en Amérique ... Puis c'était le submersible qui évoluait près du littoral ... Au vrai, pur effet d'imagination en travail chez des esprits, aussi surexcités qu'effrayés, voyant toutes ces apparitions à travers le verre grossissant des primes ! [...] »

Jules Verne, *Maître du Monde*.

### IDÉE GÉNÉRALE

Maître du Monde est un Battle Royale / Hunger Game avec les personnages de Jules Verne. Ou tout du moins, c'est comme cela qu'il est présenté dans un premier temps aux joueurs.

*Le Résumé:* Jules Verne décide de tester ses personnages afin de savoir lequel est le plus marquant, pour en faire le maître de son monde littéraire. Il téléporte donc des personnages venant d'oeuvres différentes aux mêmes endroits, et les regarde s'affronter.

Enfin, ça, c'est ce que les joueurs croiront probablement au début.

### DÉBUT DU JEU

Les six personnages sont rassemblés dans un espace vierge et immaculé comme une page blanche. S'ils touchent le sol, ils voient qu'il semble fait de papier. À l'horizon, un vague mur blanc, loin.

Les seules choses qui apparaissent au milieu de tout ce blanc sont des corps. Des corps au sol, parfois horriblement mutilés, manifestement morts de mort violente. Ils portent des traces de blessures par armes à feu, par armes blanches diverses, par brûlures, certains ont de l'eau plein la bouche...

Aucun des joueurs ne sait comment il est arrivé là, ni ce qu'il y fait ni ce qu'il faisait juste avant. Mais tous savent parfaitement qui ils sont.

Une gigantesque tête barbue et moustachue apparaît dans le ciel, et leur tient à peu près le discours suivant :

*« Mes enfants, chacun de vous a eu son aventure, sa destinée, son histoire. Vous êtes mes plus belles créations, mes personnages les plus réussis.*

*Mais lequel parmi vous est mon personnage préféré? J'ai du mal à le déterminer. Je vais donc vous laisser trancher cette question.*

*Vous allez traverser six mondes, et dans chacun de ces mondes vous attendent des épreuves qui vous permettront de vous révéler. Pendant ces six épreuves, je vous observerais. Et celui d'entre vous qui se tirera le mieux des épreuves - ou qui s'en tirera tout court ! - sera mon préféré. Il deviendra le Maître du Monde.*

*Bonne chance à tous ! »*



Le visage du barbu disparaît ensuite, et un espèce de couvercle de papier est remis en place dans le ciel, comme si les joueurs étaient enfermés dans une énorme marmite.

Aucune règle du jeu supplémentaire n'est expliquée.

Soudain, un des cadavres bouge, et crie quelque chose du genre « Ne vous entre-tuez pas, tout ceci est un mensonge... ». Sblaf ! Un gigantesque crayon tombe du ciel et l'empale avant qu'il puisse finir.

Si les joueurs lèvent la tête, ils voient le visage du barbu brièvement dans le ciel, puis celui-ci disparaît, comme s'il venait de refermer le couvercle d'une énorme marmite dans laquelle les joueurs seraient enfermés.

Le MJ lance ensuite un D6, et les personnages se retrouvent immédiatement et sans préavis dans l'une des situations prévues par la **Table des environnements**

## LES PERSONNAGES

---

**Professeur Otto Lidenbrock,**  
Savant spécialisé en minéralogie et géologie

**Capitaine Michel Strogoff,**  
Courrier du tsar de Russie

**Capitaine Némo,**  
Savant, capitaine du sous-marin Nautilus

**Kéran dit «Kéran le tétu»,**  
Négociant en tabac

**Capitaine Hatteras,**  
Capitaine du voilier d'exploration des mers polaires

**Michel Ardan,**  
Aventurier

### Rivalités & équipes (pour info)

Plusieurs rivalités peuvent se mettre en place, créant des équipes. Selon le degré de rôleplay des joueurs, cela peut avoir des conséquences. Pour info, les situations suivantes sont susceptibles d'arriver assez naturellement :

#### Rivalités

Français (Michel Ardan) Vs Allemand (Otto Lidenbrock)

Turcs / tatares (Kéran) Vs Russe (Michel Strogoff)

Anglais (Hatteras) Vs Indien (Némo)

#### Équipes religieuses

Religieux (Ardan et Strogoff et Kéran et Hatteras) contre  
athée-agnostiques (Némo et Lidenbrock)

Chrétiens (Ardan et Strogoff et Hatteras) contre les autres

#### Équipes nationalistes

Équipe Franco-Russe (Ardan et Strogoff)

Équipe Germano-Tatare (Lidenbrock et Kéran)

Équipe anglaise (Hatteras tout seul)

Équipe anti-anglaise (Némo qui déteste les anglais)

Tout cela peut entraîner les joueurs à coopérer les uns avec les autres, ou au contraire à se méfier de certains autres personnages.

# TABLE DES ENVIRONNEMENTS

Toutes les demi-heures, le réveil sonne. Les personnages se retrouvent alors immédiatement dans un nouvel environnement sélectionné au hasard [le MJ lance 1D6 et consulte la **table des environnements** ; si un environnement a déjà été utilisé, il prend le suivant sur la liste].

## Table des Environnements

1. Le centre de la Terre
2. Les fonds marins (pesanteur accrue)
3. La surface des océans presque gelés
4. Une grande plaine russe
5. Dans l'espace (pesanteur diminuée)
6. Croisement à la frontière turco-russe

Le changement d'environnement est immédiat, dès que la cloche se fait entendre, sans aucun préavis ni aucun délai. Les personnages entendent juste le bruit d'une gigantesque page qui se tourne, et voient le décor changer d'un coup.

Le changement d'environnement peut donc se faire en plein milieu d'une phrase ou d'une action, quelle que soit la situation, amenant des retournements de situation inattendus («Tiens, il était pas là ce requin y'a une seconde»).

Mais ce ne sont pas les personnages qui sont téléportés : c'est le décor autour d'eux qui change. Eux restent en fait au même endroit d'une «sphère invisible», dont ils n'ont pas conscience au début. Les limites de cette sphère sont délimitées par une barrière de papier sur laquelle le décor est dessiné ; mais il est si bien dessiné qu'on ne le remarque que quand on bute dessus.

## Notes au MJ :

- **En début de jeu, les personnages apparaissent au centre** du premier environnement sélectionné aléatoirement
- Si on superpose les cartes, **les personnages restent donc à la même place lors d'un changement d'environnement**, à la même distance les uns des autres. Les corps qui étaient là au début restent aussi tout le temps là, à peu près aux mêmes places (les courants marins et autres incidents peuvent les faire bouger).
- Il faut donc **garder grossièrement traces de l'endroit où sont les joueurs, pour pouvoir transposer leur position d'une carte à l'autre**. Si tous les joueurs restent tout le temps au centre, sur la carte 1 ils apparaissent sur le radeau, sur la 2 au milieu du Nautilus, sur la 3 à l'avant du Forward...
- Sur les cartes, **le Nord est toujours en haut**.
- Traverser entièrement une carte prend, disons, une heure IRL ? En une demi-heure, un joueur qui est au milieu de la carte peut donc arriver à un bord / mur de papier. Sauf sur les cartes à pesanteur accrue ou pesanteur diminuée, où ils sont moitié plus lents ou moitié plus rapides. À vous de voir selon le timing de la partie comment gérer cet aspect. Le bruit étant quand même que les joueurs comprennent qu'ils sont enfermés et qu'ils vont devoir s'échapper de cette étrange prison.
- Les murs de la prison sont faits de papier sur lesquels sont dessinés les décors. Un mur dont le papier a été abîmé (brûlé, creusé..) ne se régénère pas même lorsque l'environnement

# 1 - LE CENTRE DE LA TERRE

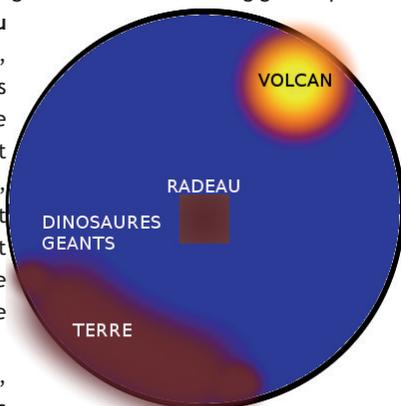
Les personnages se retrouvent dans une immense grotte contenant une gigantesque mer intérieure, un bout de terre, et un volcan. Un grand radeau flotte sur la mer intérieure. Il est survolé par 2D6 ptérodactyles, qui font des cercles et fouillent les sacs, comme des mouettes géantes. Deux gigantesques dinosaures marins se battent juste à côté. Le volcan semble prêt à entrer en éruption. [Au bout d'un moment, Le MJ peut décider de déclencher l'éruption, qui provoque un petit raz-de-marée amenant le radeau et les joueurs vers la terre. Mais dans le même temps, s'ils sont attentifs, les joueurs pourront voir que l'horizon derrière le volcan s'enflamme, comme s'il s'agissait en fait d'un rideau de papier. Derrière, un mur blanc].

Les cadavres du début sont présents, flottants un peu partout, dévorés par les dinosaures, affalés sur le radeau... Des messages alarmistes, aussi, gravés dans le bois du radeau.

Si les joueurs sont / vont sur le radeau, les ptérodactyles les attaquent. Sur le radeau, des sacs contenant des provisions, des instruments, armes et outils de géologie (dont une boussole, 2 fusils 1x6 coups, dégâts +1, portée 40 mètres, des pioches dégâts +1), et des livres.

Dinosaures marins géants : invincibles, mais n'attaquent pas les joueurs, même s'ils sont attaqués.

Ptérodactyles : physique 2, PV 12



# 2 - LES FONDS MARINS (PESANTEUR ACCRUE)

Les joueurs sont ici moitié moins rapide

Les joueurs apparaissent vêtus de scaphandres, dans un gigantesque sous-marin posé au fond de l'océan, ou dans l'eau à côté. Un calamar géant a immobilisé le sous-marin dans ses tentacules. 1D6 requins patrouillent vers la queue du Nautilus, et ils peuvent attaquer les personnages qui tardent à entrer/ sortir du sas.

Des messages alarmistes sont gravés à l'intérieur et à l'extérieur du Nautilus, et sur les rochers marins, aussi. Les habitués cadavres flottent entre deux eaux, où sont répartis dans les couloirs et salles du sous-marin. Le sous-marin est désert, sinon.

Il a deux entrées: un sas central, ou la baie vitrée à l'avant (qu'il faut briser pour passer).

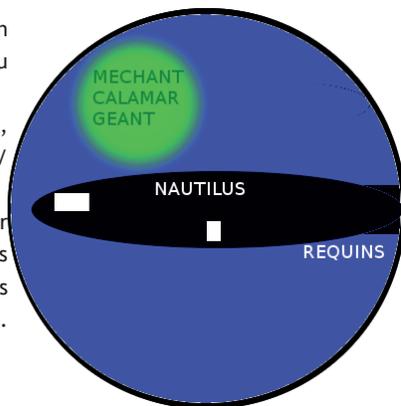
Trois grandes parties dans le sous-marin:

- Avant: Salon de travail - bibliothèque du Capitaine [avec des livres, des coupures de Journaux et une boussole]
- Milieu: Quartiers d'équipage, avec des lits, une cuisine avec des provisions...
- Arrière: salle des machines et équipements, outils [Peuvent y trouver des harpons]

Si les joueurs tentent de remonter vers la surface en nageant, ils sont stoppés par la même barrière invisible de papier que s'ils étaient dans un environnement «plat», formant un dôme au-dessus d'eux. Le papier est mouillé, se déchire, révélant un mur blanc derrière.

Calamar : invincible. Mais peut être convaincu de lâcher le Nautilus si on coupe suffisamment de ses tentacules (1D6 tentacules tiennent le Nautilus, physique : 4, PV : 8)

Requins : physique 3, PV : 12



### 3 - LA SURFACE D'UN OCÉAN PRESQUE GELÉ

---

Les joueurs se retrouvent sur une mer en partie gelée.

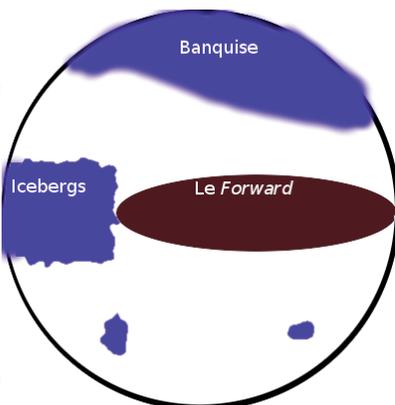
Un **bateau brise-glace** à double propulsion voile / vapeur, dont la proue est renforcée d'un éperon d'acier, est là. Il s'appelle le **Forward**. Le bateau fonce tout droit sur un iceberg.

Si les joueurs agissent suffisamment vite et travaillent ensemble, ils peuvent sauver le bateau du crash (il en faut au moins 2 pour affaler les voiles, 1 pour inverser la vapeur, et 1 Capitaine au gouvernail et pour donner les ordres). Sinon, le bateau s'écrase contre l'iceberg. L'avant vole en éclat, le reste se met à couler. Il devient alors impossible de récupérer les objets à l'avant, et très difficile de récupérer ceux à l'arrière (en allant vite et avec un MJ gentil, ça peut éventuellement le faire).

Les habituels **cadavres** sont un peu partout, dans le bateau, flottants à la surface, pris dans les glaces... De même pour les **Messages alarmistes**, gravés dans le bois du bateau.

Le bateau à trois grandes parties:

- Avant: Salon de travail du Capitaine / bibliothèque (**boussole, coupures de journaux et livres, 1 fusil 1x6 coups, dégâts +1, portée 40 mètres et des munitions de rechange**)
- Milieu: Quartier d'équipage
- Arrière: salle des machines et équipements (Peuvent y trouver des **harpons** et autres outils, comme des pics à glaces / pioches et des pelles)



### 4 - UNE GRANDE PLAINE RUSSE (TOUNDRA)

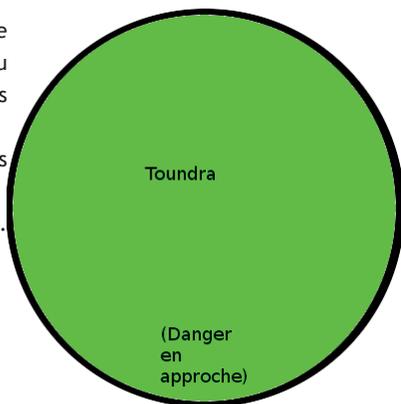
---

Une immense plaine herbeuse sans endroit où se cacher. Les personnages se retrouvent sur des **chevaux** lancés au galop, **2D6 cavaliers** [Tatares] à leurs trousses, gueulant «Morts à la Russie».

**Cadavres** éparpillés partout, comme d'hab. Les cavaliers Tatares ne semblent pas les voir.

**2d6 cavaliers Tatares**. Physique 3, mental 2, social 2. PV 16. Armés d'**épées (+1)**.

Les **chevaux** vont deux fois plus vite que les piétons.



## 5 - DANS L'ESPACE (PESANTEUR DIMINUÉE)

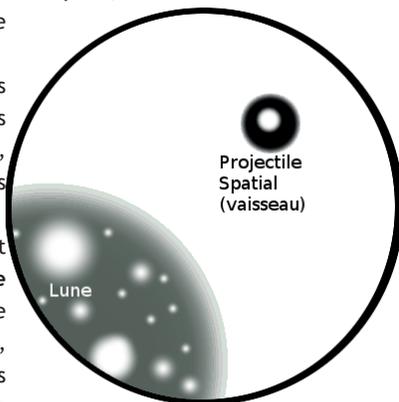
Les personnages se retrouvent sur la lune, flottant dans l'espace, ou dans le boulet de canon/fusée de De la terre à la Lune. Ils sont vêtus de scaphandres.

Des **cadavres** flottent dans l'espace un peu partout, ou sont dans le projectile-fusée. Des **messages alarmistes**, aussi, gravés dans le métal du projectile, ou un énorme sur la surface de la Lune, fait avec des pierres arrangées pour former des lettres visibles de loin.

Le **projectile-fusée** est composé d'une seule pièce plutôt confortable. On y entre par un **sas hermétiquement fermé de l'intérieur** (si aucun personnage n'apparaît dans le projectile au début de la phase de jeu, les joueurs devront forcer le sas, ce qu'ils ne réussiront que s'ils ont des armes ou outils glanés dans d'autres mondes). Des hublots permettent de communiquer par signes entre l'intérieur et l'extérieur, si les personnages sont séparés. Dans la fusée, des **livres**, des **coupures de journaux**, des **victuailles**.

Si les joueurs explorent le ciel au petit bonheur, ils sont stoppés par la même barrière invisible de papier que s'ils étaient dans un environnement «plat» et qu'ils avaient atteint l'horizon. Ils sont dans un sphère, une bulle, et rencontrent donc fatalement les murs quelle que soit la direction dans laquelle ils vont.

- **Pesanteur diminuée** : les personnages sont deux fois plus rapides
- **Pour se diriger**, ils doivent prendre appui sur un objet et sauter dans une direction précise, ou utiliser des armes à feu, le recul les envoyant dans la direction inverse de celle visée
- **Pas de pôle magnétique** : les boussoles sont inutilisables, l'aiguille tournant follement



## 6 - FRONTIÈRE TURCO-RUSSE, PASSAGE À NIVEAU

Les personnages se retrouvent dans une **plaine**, dans la toundra russe. Au centre de la carte, un **passage à niveau**, à l'endroit où se croisent une route et une **ligne de chemin de fer**.

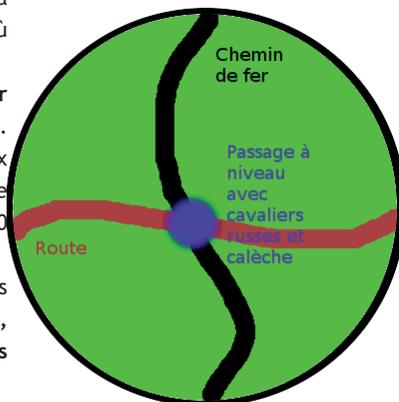
Arrêtée sur le passage à niveau, une **calèche turque tractée par deux chevaux** fait face à un **groupe de 2D6 cavaliers russes**. Les russes ne veulent pas bouger ou reculer, et demandent aux personnages de reculer « leur » calèche. Au loin, un **train** arrive à grande vitesse (il sera au passage à niveau dans, disons, 5-10 minutes).

**Messages alarmistes** sur la calèche, **cadavres habituels** que les cavaliers russes ne semblent pas voir. Dans la calèche, **livres**, **coupures de journaux**, et quatre **fusils (dégâts +1)** chargés, des **munitions pour fusils**.

Les cavaliers russes ne sont pas ouvertement hostiles, mais ils refusent de bouger, et demandent aux joueurs de bouger leur calèche. Rapidement. Sinon, ils vont devenir hostiles. Ils sont armés d'**épées (dégât +1)**.

**2D6 cavaliers Russes**. Physique 3, mental 2, social 2. PV 16. Armés d'**épées (+1)**, et un ou deux ont des **revolvers (+1, distance 15 mètres)**.

Les **chevaux** vont deux fois plus vite que les piétons.



## OBJETS

---

Quand les personnages prennent un objet dans un monde, cet objet les suit ensuite de monde en monde. Une boussole ramassée dans le Nautilus reste donc dans la poche du personnage même quand le monde change.

- **Livres et Coupures de Journaux.** -> Voir Indices
- **Armes blanches et outils.** Épée, harpons, pelles, pics à glace et pioche font tous +1 en dégâts. Ils sont nécessaires pour tenter de creuser un trou dans un mur.
- **Armes de tir. Revolvers et fusils** font +1 aux dégâts (ou multiplicateur de dégât x2?). Et tirent à distance, oui. 15 mètres pour les revolvers, 40 pour les fusils. Six munitions par barillet. Recharger ce type d'armes prend beaucoup de temps. Sont utilisables sous l'eau et dans l'espace, même si c'est pas réaliste.
- **Boussoles.** Indiquent le Nord.
- **Victuailles.** Ne servent à rien.
- **Cailloux.** Ne servent à rien. Peuvent éventuellement être lancés.
- **Allumettes.** Peuvent être utilisées pour mettre le feu au décor de papier, révélant ce qui se cache derrière (sans avoir besoin de faire de test de physique pour la première couche, donc).
- **Vêtements.** A chaque changement d'environnement, les vêtements des joueurs changent en conséquence (parka, scaphandres, combinaisons d'astronautes...)
- Les **véhicules (Nautilus, Forward, calèche, chevaux...)** restent dans leur monde d'origine (sauf si le MJ a envie de décider le contraire).

Le Forward et le Nautilus peuvent être utilisés pour faire des trous dans les murs, si les joueurs arrivent à les sauver / les remettre en marche (forte coordination entre les joueurs nécessaire pour gérer les voiles du bateau, l'alimentation électrique du sous-marin, la direction... Au moins trois joueurs travaillant de concert sont nécessaires).§

## LE TWIST

---

Les joueurs peuvent être tentés de se la jouer battle royal, les uns contre les autres. Mais les messages et mourants leur criant des avertissements (voir **Indices**) devraient les en dissuader. Plutôt qu'un Player Vs Player, c'est en fait un Player Vs MJ qui se joue là : les joueurs sont enfermés, à la merci d'un dieu sadique, et seule une coopération intelligente leur permettra d'en sortir indemnes.

**Car, révélation : le vieux barbu vu par les joueurs au début du jeu et qui les observe en permanence depuis le plafond n'est pas Jules Verne ! C'est son rival Albert Robida, qui se fait passer pour lui auprès des personnages de Jules Verne !**

Né 20 ans après lui, cet autre romancier français de science-fiction a été injustement oublié de l'histoire. Voulant se venger, il a donc utilisé magie noire et sciences modernes pour créer le Livroscope à réalité augmentée, casque qui permet de donner vie aux personnages et décors d'un livre, dans les limites d'une sphère. Cette sphère, c'est en fait son propre crâne.

En testant son invention sur des livres de Jules Verne, il s'est rendu compte que tous les personnages de Jules Verne étaient des hommes, et aussi des cinglés mégalomaniques et égocentriques incapables de cohabiter les uns avec les autres. Pour passer le temps, il s'amuse donc à mettre en conflit des personnages issus d'univers différents. Les personnages finissent invariablement par s'entre-tuer jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un seul debout. Et il tue lui-même le dernier, et recommence avec d'autres.



Jules Verne (né en 1828)



Albert Robida (né en 1848)

## LES INDICES

---

### 1) Les cadavres d'anciens joueurs

Les personnages qui décident de les regarder de plus près et qui réussissent un jet de mental peuvent reconnaître des gens issus de leurs histoires, d'autres héros et personnages de Jules Verne, morts lors des sessions de « jeu » précédentes...

Les corps restent toujours présents, même quand les environnements changent.

Des armes et munitions peuvent éventuellement être trouvées sur certains corps, si besoin.

### 2) Les mourants

Dès le début de la session, un mourant criera quelque chose du genre « Ne vous entre-tuez pas, tout ceci est un mensonge... » et sera tué par un crayon tombant du ciel.

S'ils vont voir les cadavres, au bout du troisième, les joueurs tombent sur un ancien « joueur », blessé, mourant, mais vivant. Il pointera le ciel et aura le temps de leur dire « Ne l'écoutez pas ! Il vous ment ! C'est lui qui m'a tué ! Il n'y aura aucun gagnant... » avant qu'un crayon gigantesque ne tombe du ciel et l'empale [« Arghhhhhh. »]

À chaque assassinat au crayon, le visage du barbu apparaît brièvement dans le ciel, puis disparaît, comme s'il venait de refermer le couvercle d'une énorme marmite dans laquelle les joueurs seraient enfermés.

Un autre mourant trouvé plus tard pourra orienter les joueurs vers les parois / leur dire qu'il faut creuser les parois, s'ils ont besoin d'indices. Il mourra comme les autres.

### 3) Les messages alarmistes

Les joueurs peuvent trouver des messages laissés par les anciens joueurs à l'attention de « Dieu » ou des autres joueurs, à différents endroits (gravés sur la coque du Nautilus, du Forward ou du Projectile Lunaire, écrits dans avec du sang à l'intérieur, écrits sur les livres, écrits sur la surface de la Lune avec des cailloux...).

Au goût du MJ, ou aléatoirement, sur 1d6 :

1. « Dieu est un menteur ! »
2. « Ne l'écoutez pas, il ment ! »
3. « Tout ceci n'est que mensonge ! »
4. « Allez vers le bord, vous verrez la vérité ! »
5. « L'horizon n'est qu'un décor ! »
6. « Trouvez des outils, et creusez, creusez ! »
7. (Ou n'importe quoi qui aide les joueurs)

#### 4) Les livres et coupures de journaux

Dans différents endroits des décors, les joueurs peuvent trouver des livres. Certains de ces livres sont censés être leurs livres : traités de géologie, navigation, biologie sous-marine... Mais dans les faits, **tous les livres sont des livres de Science Fiction signés par un certain A. Robida**, dont:

- Le vingtième siècle ou La vie électrique
- Un chalet dans les airs
- En 1965
- L'Horloge des siècles
- Voyages très extraordinaires de Saturnin Farandoul dans les cinq ou six parties du monde et dans tous les pays connus et même inconnus de Mr Jules Verne

Ce qui ne manquera pas d'étonner les joueurs, qui se croient en 1850-1900, et qui ne comprendront pas où sont passés leurs livres à eux.

#### Des coupures de journaux peuvent aussi être trouvées.

Les titres des articles :

- *Albert Robida, le nouveau Jules Verne ? (article signé A. Adibor, date : 1893)*
- *Robida, meilleur que Jules Verne ! (signé A. Di Bora, date : 1893)*
- *Les livres d'Albert Robida sont géniaux ! (signé A. Braïdo, date : 1893)*

S'ils prennent le temps de les observer, les joueurs verront que les coupures de journaux ont des **photos d'Albert Robida et de Jules Verne** [Voir Chapitre IV, **Le Twist**, et montrer les photos aux joueurs]

S'ils sont intelligents, ils se rendent compte d'eux même que Adibor, Di Bora Braïdo sont des anagrammes de Robida. Sinon, test d'intelligence pour les aider.

#### 5) Le décor de papier (les murs de la sphère)

S'ils décident d'aller toujours dans la même direction, au bout d'un moment (1h en temps réel, donc 2 environnements, dépendant d'où ils partent ?) les personnages butent soudainement contre une sorte de barrière faite de papier. Ce qu'ils croyaient être l'horizon est en fait dessiné dessus.

Les personnages peuvent tenter de faire des trous dans cette barrière de papier, mais il leur faut des **armes** ou **outils**, ou des **allumettes** pour la brûler parce qu'elle est en fait très épaisse. Utiliser le **Nautilus** (s'il a été dégagé des tentacules) ou le **Forward** (s'il a été sauvé) peut-être rendu possible, selon le timing de la partie. Dans tous les cas, ils devront réussir 1 test de physique avant de réussir à creuser le papier suffisamment et découvrir ce qu'il y a derrière [Voir : **Fin & Boss Final**]

#### 6) Les lapsus de «Jules Verne»

Le faux Jules Verne observe les personnages depuis le ciel. Si les personnages tentent de lui parler, il leur répond, parfois, mais jamais longtemps, sauf si les joueurs ont vraiment décidé de tenter de le distraire. Il peut faire des lapsus, genre:

- «Jules Verne n'était qu'un idiot... Ha non c'est moi Jules Verne, c'est vrai!»
- «Battez-vous, qu'attendez-vous?»
- «Les précédents étaient plus drôles, eux au moins ils se battaient!»

## SCÈNE FINALE

---

Pour sortir vivants de ce jeu cruel, les joueurs doivent :

- 1/ **atteindre l'une des limites de la sphère** (par hasard, ou en allant toujours dans le même sens même si les mondes changent, grâce aux boussoles)
- 2/ **avoir récupéré des objets permettant de creuser les murs de papier** (outils, armes blanches, certains véhicules) [réussir un test de physique pour passer cette première couche]
- 3/ **Détourner l'attention d'Albert Robida** (ou de « Jules Verne » s'ils n'ont pas compris qu'il s'agissait de Robida) [1D6 Tests de social nécessaire, ou selon envies du MJ]
- 4/ **faire un trou dans la seconde couche d'os (outils, armes, véhicules... nécessaires)** [1D6 tests de physique nécessaires, ou selon envies du MJ]

[!] : Pour creuser dans l'os, les pioches sont plus efficace que les autres objets (bonus +2 au lieu de +1)

### Le Boss Final

Pour échapper au jeu d'Albert Robida, les joueurs doivent creuser un trou dans une paroi.

Albert Robida les en empêchera, s'ils les voient, et tentera de leur envoyer des crayons pour les en empêcher. Ils doivent donc le faire sans que Robida ne le remarque. Pour ce faire, un ou plusieurs joueurs devra probablement distraire Albert Robida en lui parlant, en l'insultant... pour faire diversion, pendant que des joueurs costauds creuseront.

Les joueurs auront probablement compris que Robida est très jaloux de Jules Verne, et très sensible à ce sujet : Robida ne fera donc pas attention à ce que font les autres joueurs si un personnage le met en rogne en lui parlant de Jules Verne et en le comparant à lui.

Après la couche de papier, les joueurs tombent sur un autre matériau blanc, que les scientifiques de la bande pourront identifier comme étant de l'os. S'ils creusent dedans (1d6 tests physiques nécessaires), ils parviennent à faire un trou. Le sol se met à trembler, un immense hurlement de douleur se fait entendre. Les joueurs finissent par sortir et se rendent compte que la sphère était en fait le crâne d'Albert Robida, et qu'ils viennent de faire un trou dans sa tête et de le tuer au passage. Ils sont maintenant libres de s'enfuir.

(éventuellement : mais comme ils sont lilliputiens, et le chat d'Albert Robida arrive et les mange - attention néanmoins à ne pas donner l'impression que les joueurs ont perdu, alors qu'en fait ils ont vaincu Albert Robida).

**Pour résumer** : pour s'échapper, les joueurs devront coopérer les uns avec les autres :

- certains doués en blabla (Némo, Ardan, Michel Strogoff...) parlant à Robida, l'insultant ou autre, pour le distraire
- Pendant que les autres plus physiques creusent (bonus si Otto le Géologue participe aux opérations pour creuser)

L'utilisation de véhicules, les idées et envies de joueurs ou du MJ... peuvent évidemment faire évoluer tout cela.

**S'ils ne tentent pas de s'enfuir**, vers la fin de la partie, Albert Robida perd patience et les encourage à se battre les uns contre les autres. **S'ils s'entre-tuent**, Albert Robida empale le dernier survivant en se moquant de lui, et relance une autre partie.

# ÉPILOGUE

---

N'hésitez pas à différencier clairement les fins selon les actions des joueurs.

S'ils ont réussi à s'échapper, donnez leurs des motifs de satisfaction supplémentaires dans l'épilogue : grâce à leurs actions, leurs personnages deviennent les personnages préférés des lecteurs de Jules Verne, le nom de Robida est voué aux gémonies...

Ou a contrario, s'ils n'ont pas réussi à s'enfuir : à cause d'eux, le nom de Jules Verne est totalement oublié, les romans d'Albert Robida remplacent ceux de Jules Verne...

**Le groupe de joueurs** est récompensé s'ils arrivent à s'échapper de la tête d'Albert Robida.

**Les joueurs sont récompensés**, de façon individuelle, s'ils ont réalisé leurs objectifs, totalement ou en partie :

- **Otto Lidenbrock** : récupérer un maximum de cailloux (100 % de succès : un caillou de chaque environnement)
- **Michel Ardan** : avoir pris un maximum de photos (100 % de succès : une photo de chaque environnement)
- **Kériban le têtu** : refiler des cigares à un maximum de personnages humains rencontrés (PJ ou PNJ) ou les inviter à diner.
- **Capitaine Némó** : libérer et piloter le Nautilus, ne pas poser pied à terre, autant que possible
- **Capitaine Hatteras** : sauver et piloter le Forward, aller vers le Nord autant que possible
- **Michel Strogoff** : s'il arrive à faire croire qu'il est aveugle pendant toute la partie

Les personnages joueurs ayant validé leurs objectifs individuels deviennent particulièrement appréciés des lecteurs de Jules Verne, leur livre se vendant particulièrement bien.

# Professeur Otto Lidenbrock

## Savant spécialisé en minéralogie et géologie



**Mental: 4**

**Physique: 3**

**Social: 2**

**Points de vie: 24**

**Compétences:**

- Premier en sciences (Minéralogie)
- J'ai tout lu
- Soigner les bobos

**Nationalité:** Allemand

**Religion:** Agnostique

**Œuvre:** *Voyage au Centre de la Terre*

**Environnement:** Une grotte géante sous la terre, un océan souterrain, un radeau, des dinosaures ? Je sais où on est ! Au centre de la Terre ! Et sur le radeau, je sais qu'on peut trouver des outils, des fusils, des provisions, et mes livres scientifiques.

**Possessions :** Ses habits, une pioche (dégâts +1), un sac vide pour mettre les cailloux.

Le professeur Otto Lidenbrock est un homme enthousiaste et impétueux. Passionné par son domaine de recherche, il est aussi doté d'une volonté inflexible et ne renonce jamais.

Professeur de minéralogie, c'est un grand spécialiste dans son domaine, d'une grande érudition. Mais c'est aussi un excentrique au tempérament impatient, impulsif et irascible, peu accessible aux sentiments ordinaires.

Être le préféré d'un vieux barbu – qui n'est sûrement pas Dieu – , il s'en moque.

**Ce qu'il veut,** c'est collectionner les cailloux, os et fossiles partout où il ira. Et personne ne l'en empêchera.

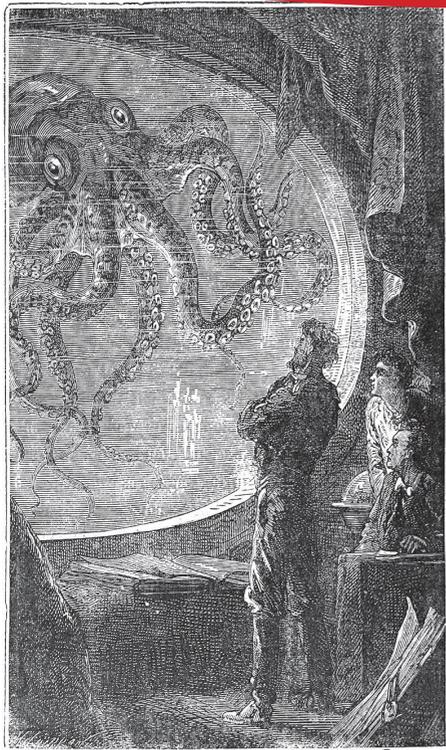
*Citations sur le personnage:*

P Otto Lidenbrock n'était pas un méchant homme, j'en conviens volontiers; mais, à moins de changements improbables, il mourra dans la peau d'un terrible original »

P Il professait « subjectivement », suivant une expression de la philosophie allemande, pour lui et non pour les autres. C'était un savant égoïste, un puits de science dont la poulie grinçait quand on en voulait tirer quelque chose: en un mot, un avaro ».

# Capitaine Némó

## Savant, capitaine du sous-marin Nautilus



**Mental: 4**

**Physique: 3**

**Social: 2**

**Points de vie: 32**

**Compétences:**

- Faire gober des âneries
- Bling bling
- Espèce de mytho !

**Nationalité:** Indien / Apatride

**Religion:** Athée

**Œuvre:** *20 000 lieux sous les mers, L'île mystérieuse*

**Environnement:** Des fonds marins, un sous-marin géant ? C'est mon *Nautilus* ! On est chez moi ! À l'avant du sous-marin, mon bureau, mes livres, ma boussole dans le tiroir du bureau. Au centre, les quartiers d'équipages. À l'arrière du sous-marin, salle des machines et outils divers, dont des harpons.

**Aspect :** La cinquantaine, accent indien prononcé, habillé avec un costume élégant.

**Possessions :** habits, diplôme de capitaine.

Savant et ingénieur de génie, le capitaine Nemo est un homme sombre et mystérieux. Il y a longtemps, il était le prince Dakkar, fils d'un rāja indien, mais cela, personne ne doit le savoir. Épris de science et de culture occidentale tout en gardant son identité indienne, il voue une haine féroce à la Grande-Bretagne depuis la mise en esclavage de son peuple et le meurtre de sa femme et de ses enfants. Après la révolte des Cipayes, il renonce à la société des hommes, fait vœu de ne plus poser le pied à terre, et construit le *Nautilus*. À bord de ce sous-marin, il écume les mers dans un esprit de recherche scientifique et technique, mais aussi de vengeance et de destruction (il coule systématiquement tous les navires battant pavillon anglais).

Némó déteste les Anglais. Une haine profonde, viscérale, totale. C'est le genre de type à déclarer, en coulant un navire battant pavillon anglais:

*5 Je suis le droit, je suis la justice ! Je suis l'opprimé, et voilà l'opresseur ! C'est par lui que tout ce que j'ai aimé, chéri, vénéré, patrie, femme, enfants, mon père, ma mère, j'ai vu tout périr ! Tout ce que je hais est là \*»*

Profondément athée, aussi.

**Ce qu'il veut:** vivre libre et sans personne pour lui dire quoi faire, détruire les Anglais, détruire ce jeu, détruire ce barbu qui les oblige à jouer, ne surtout pas jouer selon les règles imposées par quelqu'un d'autre, éviter de poser pied à terre par tous les moyens. La terre, c'est sale.

# Capitaine Hatteras

## Capitaine du voilier d'exploration des mers polaires



**Mental: 2**

**Physique: 4**

**Social: 3**

**Points de vie: 32**

**Compétences:**

- Roi de la gonflette
- Éviter une mandale
- Ça va saigner !
- 

**Œuvre:** *Voyages et aventures du Capitaine Hatteras*

**Nationalité:** Anglais

**Religion:** Protestant

**Environnement:** Un océan gelé, des icebergs... Hey mais c'est le *Forward* qui est là, c'est mon bateau ! À l'avant, ma cabine, mes instruments, mes livres, mon fusil. Au centre, quartier d'équipage. À l'arrière, outils et parties techniques. Mais, on fonce sur un iceberg T Affalez les voiles ! Inversez la vapeur ! Je prends le gouvernail S

**Apparence :** 35 ans, constitution vigoureuse, sanguine. Accent anglais prononcé.

**Possession :** Habits de marin, boussole, diplôme de capitaine.

John Hatteras est le fils d'un brasseur londonien multimillionnaire. Il a investi son héritage dans une carrière de marin et d'explorateur, cherchant de nouvelles terres pour la gloire de la couronne britannique. Son obsession : être le premier à atteindre le Pôle Nord.

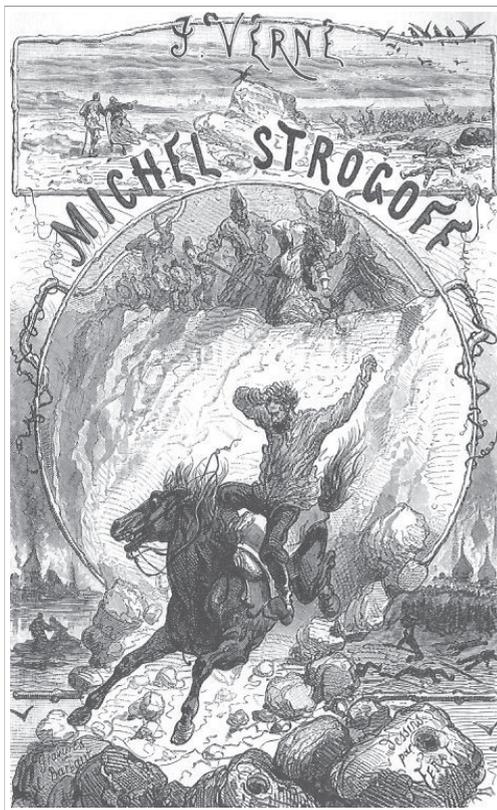
Doté d'une volonté de fer, c'est le genre de type bien cinglé qui ne recule jamais, et qui est prêt à jouer la vie des autres avec autant de conviction que la sienne. Il l'a d'ailleurs fait plusieurs fois, sacrifiant trois équipages dans des expéditions ratées, et revenant à chaque fois à la charge alors qu'il était le seul survivant. Car Hatteras est avant tout anglais, anglais jusqu'au bout des moustaches. Le genre de type qui déclare « Si je n'étais pas né anglais, je *voudrais* être anglais ».

Atteindre le Pôle Nord, il l'a finalement fait, et cela n'a pas arrangé sa santé mentale. Devenu fou (enfin, encore plus qu'avant), il est toujours obsédé par le Pôle Nord, et ne se déplace donc normalement que vers le Nord. Sauf si, pour la gloire de l'Angleterre, le meilleur pays du monde, il lui faut temporairement dévier..

**Ce qu'il veut:** que le fils préféré de Dieu soit anglais, évidemment! Et aller au Pôle Nord, aussi. À moins qu'il n'y soit déjà allé ? Pas grave. Vers le Nord ! Vers le Nord S

# Capitaine Michel Strogoff

## Courrier du tsar de Russie



**Mental: 3**

**Physique: 3**

**Social: 3**

**Points de vie: 24**

**Compétences:**

- Pan dans les dents
- Ninja warrior !!!
- Faire gober des âneries

**Nationalité:** Russe

**Religion :** Orthodoxe

**Œuvre:** *Michel Strogoff*

**Environnement:** Une grande plaine désertique T  
C'est la toundra ! Ces types à cheval qui crient ?  
C'est des Tatars ! Fuyons ! Ou baratinons-les S

**Aspects :** Jeune, blond, bandeau sur les yeux.  
Vêtu du costume traditionnel russe.

**Possessions :** Habits de militaire russe, deux  
revolvers chargés (2x6 coups, dégât +1, portée  
15 mètres), et un coutelas (dissimulé, dégâts +1),  
diplôme de Capitaine.

Michel Strogoff est un capitaine audacieux au service du Tsar de Russie. Trente ans, batailleur et malin, déterminé, énergique, courageux, intelligent, droit, patient, calme, un cœur d'or... Un héros quasi sans défaut, qui a participé à de nombreuses missions difficiles et risquées.

Enfin, ça c'était avant sa dernière aventure.

Sa dernière aventure ? 4000 kilomètres à parcourir pour déposer une lettre. Facile ! Enfin, s'il n'y avait pas ces Tatares partout qui veulent envahir la Grrrrraaaande Rrrrrussie! Il faut la sauver, au nom du Tsarrrr ! Et éviter les traîtres à la solde des Tatares qui se cachent partout! Heu, les trrrraïtrrrres à la solde des Tatarrrrrrrs qui se cachent parrtrout, parrrrrrdon ! Et qui l'ont un peu amoché dernièrement...

Avant, il était beau: cheveux blonds bouclés, yeux bleus... Mais lors de sa dernière aventure, il a été défiguré par un coup de fouet, et rendu aveugle par une lame de sabre portée au rouge. Enfin, aveugle... c'est ce qu'il fait croire aux autres, mais en fait, derrière le bandeau qui lui cache les yeux, il voit encore très bien (Chut, c'est un secrrrrrret)...

**Ce qu'il veut:** avant tout, survivre. Et pour cela, ne surtout pas tomber entre les mains des tatars une nouvelle fois. Leur échapper par tous les moyens. Les Tatars, c'est les méchants! Les Tatars, c'est la mort ! Et les Turcs, c'est des Tatars !

# Kériban dit «Kériban le tétu» Négociant en tabac



**Mental: 2**

**Physique: 3**

**Social: 4**

**Points de vie: 24**

**Compétences:**

- Faire gober des âneries
- Roi de la gonflette
- Éviter une mandale

**Nationalité:** Turc ottoman (Tatar)

**Religion:** Musulman

**Œuvre:** *Kériban le tétu*

**Environnement:** Un passage à niveau dans une grande plaine désertique ? Ha, mais c'est ma calèche qui est là ! Mais pourquoi ces Russes ne veulent-ils pas me laisser passer ? Reculez, je n'aime ni les Russes, ni les trains S Et vous voyez bien, un train arrive ! Reculez, bande de Russes S

**Aspect :** Grand, gros, jovial, moustachu. Fort accent turc.

**Possession :** habit turc, cigares, allumettes, plein d'argent turc et russe.

Un jour, Kériban, vendeur de tabac turc habitant à Istanbul, a invité des amis à dîner chez lui, de l'autre coté du détroit du Bosphore (700 mètres à traverser en bateau). Mais le Sultan a inopinément mis en place une taxe de 10 paras (moins d'un euro) sur toutes les traversées ce jour-là. Taxe que Kériban a catégoriquement refusé d'acquiescer, par principe. Il a donc décidé de rentrer à la maison en faisant le tour de la mer Noire (un très léger détour de 4000 kilomètres, passant par la Russie). Et il a embrigadé ses invités dans l'aventure, parce que bon, quand Kériban a décidé un truc, c'est comme ça, on discute pas, aller montez dans cette calèche on y va là, vous achèterez votre brosse à dents à la prochaine étape.

Kériban est donc tétu. Tétu plus que radin, notez bien. Car s'il refuse de payer une taxe de 10 centimes, c'est juste une question de principe. Il est en revanche sympathique et bon vivant, toujours prompt à inviter des amis à dîner et à partager de bons cigares avec eux. Même quand ceux-ci ne voulaient pas vraiment venir, ou ne fument pas.

Les seuls qu'ils n'aiment pas trop, ce sont ces vexants Russes qui lui font tout le temps des misères à la frontière. Et les trains, aussi. Il déteste les trains.

Concernant ce jeu... Kériban ne comprend pas ce qu'il fait là. Il voulait juste rentrer chez lui sans payer de taxe, et voilà qu'on le force à participer à un jeu alors qu'il est loin d'être le personnage le plus connu de Jules Verne !

**Son but:** s'échapper de ce jeu auquel il ne comprend rien et aller prendre un bon bain turc en fumant un cigare. Inviter les autres joueurs chez lui, au passage. Même les Russes, s'ils ne sont pas trop vexants.

# Michel Ardan Aventurier



**Mental: 3**

**Physique: 3**

**Social: 3**

**Points de vie: 24**

**Compétences:**

- Faire gober des âneries
- Bling bling
- Roi de la gonflette

**Nationalité:** Français

**Religion:** Catholique

**Œuvre:** *De la Terre à la Lune, Autour de la Lune*

**Environnement:** La Lune, l'Espace, la fusée-canon ? Ha, je reconnais, c'est mon aventure. Dans la fusée-boulet de canon, pas grand-chose à part des livres, des coupures de journaux et des victuailles.

**Aspect :** 42 ans, c'est un homme grand, légèrement voûté, au torse large et à la musculature développée. Une crinière de lion, une moustache de chat, des yeux myopes de taupe – ouais, on peut pas tout avoir.

**Possessions :** habits de ville, appareil photo à développement automatique avec flash, revolver (1x6 coups, dégâts +1, portée 15 mètres)

Michel Ardan, c'est le genre de type qui, quand il apprend que des cinglés veulent tirer un obus géant vers la lune juste pour voir si c'est possible de la toucher, renchérit en envoyant le télégramme suivant:

*5 Remplacez obus sphérique par projectile cylindro-conique. Partirai dedans. »*

Un caractère audacieux, toujours prêt à défendre ses convictions, à l'esprit chevaleresque et bienveillant. Spirituel, il veut toujours avoir le dernier mot. Insouciant, il aime à se lancer dans des entreprises risquées juste pour la beauté du geste. Parfaitement désintéressé et dépensier sans compter. Ne reste jamais en place, a la particularité de tutoyer tout le monde et de plaisanter au point de faire des farces de gamin. Un peu touriste sur les bords, il a inventé l'appareil photo avec lequel il se balade.

**Son but :** Si Dieu le Père veut un enfant préféré, ce sera lui, évidemment. Lui, et personne d'autre. Et surtout pas un allemand. Mais bon, les autres auront le droit d'être seconds. Même les Allemands.

Et s'il peut rapporter des photos, ça fera joli ensuite dans son album de souvenirs.