

ARCHOL·ÉOLOGIE

Un jeu de rôle d'aventures archéologiques dans les cités
de Guy Pradel pour 2 à 6 joueurs écrit par Guillaume Jentey



Jouez une équipe d'*archoléologues* qui visitent des cités abandonnées dans le but de découvrir leurs secrets et les traditions de celles et ceux qui les ont bâties et y ont vécu.

◆ L'ÉQUIPE ◆

Créez chacun un ou une **archoléologue** sur un petit morceau de papier. Écrivez son nom et une rapide description.

Donnez une valeur à chacune de vos 4 **caractéristiques** CORPS / MAIN / ŒIL / ESPRIT. Chacune de ses valeurs doit être comprise entre -1 et +2 et leur somme doit être égale à +2.

Pour finir, choisissez une **spécialité** pour votre archoléologue : architecte, artiste, explorateur, historien, ingénieur, linguiste, mystique, soldat...

◆ LE SITE ◆

Choisissez l'un des 26 lieux du *Guide Architectural d'Archol*.

Chacun prend connaissance du nom du lieu, des quelques phrases et de l'illustration qui le décrivent et de sa situation sur la carte générale. Vous pouvez, si vous le souhaitez, choisir une cité qui n'est pas dans le guide d'Archol et partir à la découverte d'autres lieux.

◆ LES FOUILLES ◆

Vous allez **jouer des scènes** dans lesquelles vos personnages explorent chaque lieu d'une des cités d'Archol.

Un des joueurs **cadre une scène** en lançant des **D6** sur les listes ci-dessous, en s'en inspirant librement ou en inventant des éléments en fonction de son envie.

ou **Rencontres :**

- Équipe rivale Squatteurs agressifs Ermite loquace Créatures sauvages
- Monstre terrifiant Serviteur surnaturel du lieu

ou **Trouvailles :**

- Relique sacrée Objet ou trace du quotidien de jadis Pièce secrète Œuvre d'art ou d'artisanat intacte Pièces de monnaie, bijoux ou objets de grande valeur
- Fresque en train de se dégrader

ou **Événements :**

- Piège Un mécanisme mystérieux se met en marche Danger «naturel»
- Passage difficile (végétation, eau, vide, labyrinthe, etc.) Bruits ou musique sortant des murs Une scène fantomatique se joue avant de disparaître

Chaque joueur qui le souhaite incarne son personnage dans la scène. Chaque joueur dont le personnage n'est pas présent peut jouer l'environnement et les personnages secondaires avec celui qui a proposé la scène.

Quand un personnage fait une action qu'on juge importante pour la scène, **on jette 2D6 + son score** dans la caractéristique qui semble la plus appropriée (CORPS / MAIN / ŒIL / ESPRIT). CORPS pour les actions qui demandent de la force ou de l'endurance, MAIN pour les actions qui demandent de la dextérité ou du savoir-faire, ŒIL pour les actions qui demandent de l'observation ou des réflexes, ESPRIT pour des actions qui demandent de la connaissance ou de l'analyse !

Si on obtient 10 ou plus	Le joueur raconte ce qu'il se passe.
Si on obtient entre 7 et 9	Le joueur commence à raconter mais les autres finissent et font intervenir un problème ou quelque chose d'inattendu.
Si on obtient 6 ou moins	Les joueurs qui jouent le cadre racontent comment la situation dérape !

De plus, **une fois par partie**, un personnage peut utiliser **sa spécialité** pour prendre la main sur la narration. Quel que soit le résultat d'un jet de dé, le joueur raconte comment, grâce à sa spécialité, le personnage maîtrise parfaitement, sauve la situation ou fait une découverte incroyable !

À la fin de chaque scène, on crée ensemble une **DÉCOUVERTE**. Il s'agit d'un petit morceau de papier sur lequel on écrit un élément qu'on a aimé dans la scène qui vient d'être jouée : une trace de l'ancien monde, un détail architectural, un témoignage culturel, etc.

◆ DÉCOUVERTES ET THÉORIE ◆

Quand on a joué plusieurs scènes, de manière à avoir créé entre **6 et 10 DÉCOUVERTES**, on peut ensemble émettre une théorie sur la cité et la culture de celles et ceux qui y vivaient.

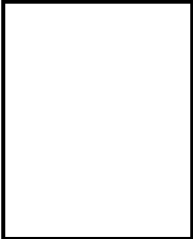
Les joueurs formulent ensemble leur théorie : on peut raconter à la manière d'un débat entre les membres du groupe, d'un exposé devant un amphithéâtre, devant des mécènes... Quand un joueur utilise pour la première fois une des **DÉCOUVERTES** créées dans la partie, il prend le papier vers lui.


La théorie est fondée et les membres de l'équipe d'archéologues sont félicités pour leurs travaux si toutes les **DÉCOUVERTES** ont été utilisées et si chacun des joueurs a au moins un papier **DÉCOUVERTE** vers lui.

◆ L'AFTER ◆

Quand vous avez fini, n'hésitez pas à prendre un petit temps pour discuter entre vous de la partie, de votre visite de la cité, de votre théorie, de ce que vous avez aimé. Et pourquoi pas, tenez à jour un carnet de recherches où vous pourrez écrire les résumés de vos parties et ainsi inventer les histoires de chaque cité. Vous pourrez ensuite, si vous en avez envie, jouer dans ces cités à l'époque où elles étaient pleines de vie !

·Éléments à photocopier et découper·

	ARCHOLÉOLOGUE AGRÉÉ		
	Valable dans tout l'Agrégat Communal d'Archol		
	Nom : Prénom : Spécialité :		
	Description :		
Caractéristiques			
CORPS :	MAIN :	ŒIL :	ESPRIT :



◆ Découverte ◆

.....

.....

◆ Découverte ◆

.....

.....

◆ Découverte ◆

.....

.....