

Cavernes et Calamars



Synopsis

Après une catastrophe écologique sans précédent, les êtres humains ont totalement disparu de la surface de la planète. L'environnement étant laissé à l'abandon, la nature a vite repris ses droits et de nombreuses espèces intelligentes se sont élevées à la conscience. Certaines ont même érigé des embryons de civilisations et s'apprentent à conquérir les mers. C'est le cas des pieuvres qui profitent de l'absence d'espèce concurrente pour prendre de l'ampleur. **Octantis** est le foyer de la république poulpique et le bastion de l'ultime civilisation de la planète. Dans toute l'immensité de l'océan, il n'y a qu'un seul endroit comme celui-ci. La cité est dirigée par un conclave de vénérables élu par une assemblée poulpulaire. Le vote se fait à tentacule levé ce qui complique passablement le comptage, mais rend chaque citoyen capable d'exprimer la force de sa conviction en affichant de 1 à 8 voix

Texte : Pierre Saliba
Idée originale : Gregory Thonney
Illustration : Mehdi Hafsi
Polices : Time New Roman, Delavan

par vote. Régulièrement, le conclave désigne des cibles dignes d'intérêt que n'importe quel citoyen est libre d'aller explorer. L'océan est plein de cavernes mystérieuses, d'épaves de navires humains de bases sous-marines abandonnées ou de cités englouties qui regorgent de trésors. Personne ne comprend généralement rien aux merveilles technologiques que l'on y trouve sauf les vénérables qui les rassemblent dans un but mystérieux. Comme les autres habitants d'Octantis, les PJ affrontent l'océan et ses dangers à la recherche de reliques des âges passés.

Pieuvres

Les Poulpes Joueurs (PJ) ne sont définis que par une seule compétence : l'**Octocompétence**. Elle représente tout ce que les PJ sont capables de faire avec leurs tentacules. Son score est bien évidemment de 8. C'est le nombre de dés à 8 faces (d8) que les PJ doivent lancer pour chaque action (vous pouvez remplacer ces d8 par des d6 si c'est plus pratique pour vous). À chaque lancer, on met de côté les dés qui donnent un résultat identique ; ils constituent la **main** du PJ. Cette main peut être constituée de plusieurs figures : paire, tierce, quarte, quinte. Si plusieurs figures apparaissent dans la main gagnante, le PJ choisit celle qui l'arrange le plus. Pour être gagnante, une main doit dépasser la difficulté imposée par la situation. **Paire** : facile. **Tierce** : difficile. **Quarte** : impossible. **Quinte** : surpoulpique. Dans les actions en opposition, la figure la plus élevée l'emporte. En cas d'égalité, la qualité de la figure détermine le vainqueur (une paire de 6 l'emporte sur une paire de 1, mais perd face à une tierce de 3).

Affrontements

Les points d'Octocompétence servent aussi de points de vie. Lors d'un affrontement, les adversaires font un jet en opposition. Le vainqueur inflige au vaincu un nombre de blessures égal à la qualité de sa figure. La partie s'arrête pour un PJ lorsqu'il a perdu son dernier point d'Octocompétence.

Évolution

À chaque aventure, les PJ peuvent développer une nouvelle évolution.

Ambipode : le PJ maîtrise chaque appendice indépendamment des autres. Il peut sélectionner plusieurs figures distinctes de sa main pour effectuer plusieurs actions.

Carapace : des écailles recouvrent la peau du PJ et diminuent les dégâts infligés de 1.

Encre : une tierce de 2 permet de plonger son adversaire dans un nuage d'encre et de lui faire passer son prochain tour.

Hémocyanine : le sang (bleu) du PJ devient cicatrisant et régénère les membres coupés à raison d'un tentacule par jour.

Homochromie : une tierce de 3 permet au PJ de se camoufler dans le décor en modifiant la pigmentation de sa peau.

Symbiote : le PJ est suivi par un petit animal qui fait un couinement mignon (« *piitwiitick* ») et qui l'aide dans ses aventures. Cette symbiose lui permet de lancer 1 dé supplémentaire.

Vénoctopus : un des tentacules du PJ développe un dard empoisonné et inflige 1 blessure supplémentaire à ses adversaires.

Vétéran : le PJ a perdu au moins un tentacule (l'Octocompétence est diminuée d'autant), mais son expérience de vétéran lui permet de relancer les dés de sa main après le tirage. Le nombre de tentacules perdus est égal au nombre de relances autorisées.

Cavernes

Les aventures se déroulent dans des donjons sous-marins que les PJ explorent à la recherche d'artefacts du passé. De nombreux obstacles et gardiens se dressent généralement devant ces trésors.

Murène : méchantes, agressives, venimeuses, elles se cachent dans les conduits ou dans les parois trouées des coques de bateaux. Danger 6 D

Dauphin : voyageant la plupart du temps en pack d'une dizaine d'individus, ces petites racailles des mers narguent souvent les poulpes avec leurs petits cris de faussets. Ils peuvent devenir agressifs sans raison apparente. Danger 7 D

Requin : les requins sont les prédateurs ultimes. En croiser un est le cauchemar de n'importe quel poulpe. Danger 8D

Calamars géants : on raconte beaucoup de choses sur ces Kraken des profondeurs, mais il semblerait qu'ils soient de lointains cousins. Danger 10 D

Cachalot : ennemi ancestral des pieuvres, le cachalot est un monstre titanesque qu'il ne faut certainement pas affronter seul. Danger 20D

