

Le contexte du jeu

1942 : Le Japon impérial domine l'orient. L'île de Yonaguni, près de Taïwan, est la plus occidentale des Îles Ryukyu, intégrées à l'empire à la fin du 19e siècle. Un jour, de mystérieuses ruines cyclopéennes émergent au large des côtes : qui osera les explorer ?

Faire un personnage

Partager 40 entre **Yin** (esprit), **Yang** (corps) et éventuellement un troisième attribut qui coûte 2 fois plus cher : **Zen** ou **Maho**.

Pour chacun des **attributs** notez le **seuil de triomphe**, égal au chiffre de dizaines.

Un **attribut** peut avoir des **spécialités**, d'un nombre égal au **seuil de triomphe**.

En pleine action

Pour agir, on jette un dé à 20 faces (d20), à comparer à un attribut, avec pour résultats :

◆ **Triomphe** : $d20 \leq \text{seuil}$ ou $d20=1$

◆ **Réussite** : $d20 \leq \text{attribut}$ ou $d20=2$

◆ **Échec** : $d20 > \text{attribut}$ ou $d20 = 19$

◆ **Maladresse** : $d20 = 20$

Une **spécialité** idoine permet de lancer 2 d20, et de conserver le meilleur résultat...

Conflits et blessures

En cas d'opposition, le meilleur **résultat** l'emporte : une égalité indique un statu quo.

La **marge**, ou différence des **résultats**, indique les d6 de blessures infligées en combat (**triomphe** contre **échec** = 2d6, etc.).

Les flingues infligent un d6 supplémentaire.

Un tour de combat dure 10 secondes.

Si **une blessure** > **Yang**/2, on s'évanouit.

Si **total blessures** > **Yang** c'est la mort.

Les **blessures** guérissent de 1d3 par jour de repos et soins (1d6 en milieu hospitalier).

Progression

Entre deux aventures, un héros gagne 1d3 points en **Yin** ou **Yang** ou 1 point de **Maho** ou de **Zen**, ou 1d3 **niveaux** de **sorts**.

La sorcellerie (Maho)

La Maho est une magie d'origine antédiluvienne, permettant notamment d'invoquer des dieux oubliés et leurs serviteurs...

Les pratiquants de la Maho sont les sorciers.

Apprentissage des sorts

Un sort, acquis par expérience, doit être enseigné par un autre sorcier, ou un dieu.

Les sorts *Invoquer un être de l'extérieur* et *Invoquer un être des profondeurs* sont rares dans Yonaguni.

Sorts et autres magies

Pour lancer un sort, on oppose sa **Maho** à $10 \times \text{niveau}$ du sort. Le temps de lancement dépend du niveau : immédiat (1), 1 minute (2), 1 heure (3). La **marge de réussite** est la durée du sort en minutes. La **marge d'échec** est le **Yin** temporairement perdu.

Niveau 1 : appeler* animal (20 points), portail (vers lieu connu), flammes**, message mental, ténèbres, maladie**, détecter magie

Niveau 2 : invoquer* monstre (40 points), portail (vers ailleurs), influence mentale**, vol

Niveau 3 : invoquer dieu (permanent), ouvrir portail permanent, tsunami, météore

* Animaux et inhumains obéissent toujours

** Les sorts offensifs exigent une opposition de **Yin** ou **Yang** en plus du lancement

Le Ninjutsu (Zen)

Les Ninjas sont les guerriers secrets, qui font appel à la puissance du **Zen** pour effectuer des prouesses à la limite du plausible.

En pratique, il faut faire un jet de **Zen** pour parvenir à se concentrer pendant 10 secondes. Suite à cela, le personnage tente une action, et le résultat de cette action sera amélioré : une **réussite** se transformera en **triomphe**, un **échec** en **réussite** et une **maladresse** en simple **échec**.

Un **triomphe** est transformé en **miracle** : devenir invisible, bondir de plusieurs dizaines de mètres, tuer un ennemi d'un coup, etc.

与那国島 Yonaguni

Les explorateurs

Les ruines de Yonaguni sont encerclées par la marine japonaise, qui a recruté des Ninjas et des sorciers pour vaincre les pièges des ruines ainsi que des rivaux inhumains...

Du fond de l'espace viennent de mystérieux crustacés volants, apparemment de nature végétale et dotés d'objets ultra-technologiques...

Du fond des océans arrivent des hommes-poissons, considérant que ce temple ne doit être souillé par les créatures de la surface...

Le secret des ruines

Les ruines de Yonaguni ne sont pas le temple d'un dieu oublié : c'est une divinité vivante !

Ce dieu sans nom émerge du fond des océans une fois par millénaire. Dans les galeries à l'intérieur de son corps, il secrète des objets précieux, parfois même magiques.

Il adore observer les explorateurs se battre car il se nourrit de violence et de jalousie, mais il n'agira jamais directement pour blesser ou tuer un groupe d'aventuriers. Cependant, il aime semer des pièges et des obstacles sur le chemin des explorateurs !

Il sombrera avant la fin de la guerre...

Ceux des Profondeurs

Ce sont des humanoïdes avec un corps écaillé et un horrible visage de poisson.

Ils peuvent se reproduire avec les humains.

Les hybrides sont de plus en plus bestiaux en vieillissant, puis rejoignent leur peuple dans l'océan. Quelques villages des Îles Ryukyu sont majoritairement peuplés d'hybrides.

Leur chef est un géant nommé **Gojira**, en occident certains l'appellent **Dagon**.

Capacités spéciales : amphibie, nage rapide, coriace (-1d3 sur toutes blessures)

Guerrier Yin 8 Yang 18 (griffes) Zen 7

Prêtre Yin 10 (mentir) Yang 5 Maho 10 (invoquer)

Sorts : 5 niveaux, dont Invoquer Gojira (2)

Gojira Yin 10 (observation) Yang 30 (griffes, piétinement, grimper) Maho 10 (invocations)

invoquer être des profondeurs (2), tsunami (3)

Ceux de l'Extérieur

Leur colonie principale se nomme Yuggoth, la plus lointaine planète du système solaire.

Ils ressemblent à de grands crustacés rosâtres, à la tête ovoïde hérissée d'antennes. Ils sont physiquement cousins des champignons.

Capacités spéciales : vol, vol spatial, structure végétale (-1d6 sur toutes blessures)

Prêtre Yin 12 (déguisement) Yang 5 Maho 9

Sorts : 5 niveaux, dont portail (2) vers Yuggoth

Scientifique Yin 25 (2 sciences) Yang 9 Maho 3

Guerrier Yin 10 (guetter) Yang 14 (fusil) Zen 8

Les guerriers sont équipés de fusils électriques

Les Dieux

Les dieux sont des créatures extrêmement puissantes (créées avec 150 points ou plus) et qui connaissent une infinité de sorts.

Ceux des profondeurs vénèrent Cthulhu, qui dort sous l'île engloutie de R'lyeh.

Ceux de l'extérieur adorent Azathoth, le chaos primordial au cœur de l'univers.

Les sorciers humains prient Yog-Sothoth le Seigneur des Portes, Nyarlathotep le Messager, Shub-Niggurath la Source de Vie...

En mission pour l'Empereur

Les personnages-joueurs ont été recrutés par l'empire pour explorer les ruines de Yonaguni, car des troupes japonaises y sont massacrées par des monstres mystérieux.

Les héros sont des parias : membres de la secte Ninja, sorciers d'Okinawa... Ils sont cependant prêts à mettre leurs pouvoirs et leurs compétences en jeu pour explorer ce mystère.

Le Jade bleu

Certaines galeries mènent vers un extraordinaire gisement de jade bleu. Ceux de l'Extérieur y ont installé une mine prolifique.

L'armée japonaise a repéré les aller-retours des mineurs et ingénieurs. L'empereur Hiro Hito exige de dérober une livre de ce jade pour l'ajouter à sa collection minéralogique.

Parallèlement à cela, Ceux des Profondeurs prévoient de détruire la mine pour empêcher l'exploitation des trésors du temple...

La porte du temps

L'une des galeries mène sur un portail, débouchant sur un paysage mystérieux. Il s'agit du passé très lointain de notre Terre. Les joueurs n'y trouveront pas d'êtres humains, mais de nombreuses créatures intelligentes...

Il faut sauver le soldat Ryu

Le jeune soldat Tsukamoto Ryu, fils d'un grand seigneur, a disparu lors d'une expédition militaire au cœur des ruines. Il faut le retrouver, ou au moins retrouver son corps...

Le Dieu Sans Nom a digéré le corps de Ryu depuis bien longtemps, mais grâce à sa magie, il va en créer une réplique parfaite et vivante, afin d'explorer le vaste monde...

Ryu, avatar du Dieu sans Nom

Yin 20 (observation, langues), Yang 10 (lutte)

Maho 10 (sorts mentaux), Zen 10 (tromperies)

portail(1), message mental(1), influence mentale(2)