

# ULYSSE 31



Adaptation du dessin animé  
de Nina Wolmark et de Jean Chalopin  
en un Jeu de Rôle par Romaric Briand



NOTE. Imprimez ce PDF avec deux pages en vis-à-vis pour profiter au mieux des explications et des règles du jeu.

Et si vous pouviez être l'un des personnages du dessin animé *Ulysse 31*? Et si d'autres compagnons d'Ulysse avaient eu la chance d'échapper à la vengeance des dieux de l'Olympe ? En compagnie de Télémaque, de Thémis et de Nono, aidez Ulysse à retrouver le chemin de la Terre...

*Ulysse 31* est un jeu de société qui s'inscrit dans la tradition des jeux de rôle. Ce livre contient toutes les règles nécessaires à la mise en place d'une partie d'*Ulysse 31* pour trois, quatre, cinq ou six participantes et/ou participants.

NOTE. Ce livre n'emploie l'écriture inclusive qu'au début des chapitres afin de ne pas trop alourdir les phrases (notamment celles liées aux règles du jeu). Merci de votre compréhension.



## LE MAELSTROM

---

Pendant la partie, les participantes et les participants sont assis autour d'une table et mettent en place un maelstrom : une réflexion collective organisée dans le but de créer ensemble le contenu fictionnel d'une partie d'*Ulysse 31*. Chaque participant imagine des situations possibles. Quand un participant estime que l'une des situations qu'il a imaginées est pertinente pour la suite de la partie, il la verbalise et la soumet au groupe. Cette proposition peut être acceptée ou refusée par les autres. Si elle semble validée, même tacitement, elle rejoint la somme des situations imaginaires que chacun tient pour vraies dans le cadre du jeu.

PAR EXEMPLE : Des joueurs sont assis autour d'une table et sont en train de jouer à *Ulysse 31*. Au cours de la partie, ils imaginent l'exploration d'une base abandonnée. Le maelstrom a commencé depuis un certain temps. Le premier participant a décrit la base ainsi : « *Des quartiers généraux ; des habitations en métal ; des baies vitrées, à perte de vue. Tout est intact, comme si les habitants venaient de partir. Pourtant un silence inquiétant règne en ces lieux oubliés des dieux.* » Chacun réfléchit à une proposition qu'il pourrait faire dans ce contexte.

Soudain, une participante déclare : « *Je rétablis le courant d'une lourde porte en métal. Nous allons entrer.* » Cette joueuse vient de faire une proposition. Puisque personne ne s'y oppose, les autres joueurs semblent acquiescer. L'un des participants lève le pouce et montre ainsi qu'il s'agit d'une bonne idée. La proposition a donc été validée. Le fait que le personnage de cette joueuse ait alimenté la porte en électricité pour entrer dans la base est maintenant devenu une situation du contenu fictionnel de la partie. La joueuse ajoute : « *Prudence, compagnons. Nous ne savons pas encore ce qui nous attend à l'intérieur de cette mystérieuse forteresse...* »

Le premier participant lui répond : « *Vous entrez dans la forteresse. L'électricité dans ce secteur est rétablie. Vous entendez une voix inconnue qui provient des haut-parleurs de toute la cité. Elle déclare : « Approchez, étrangers. J'attends votre venue depuis bien longtemps... N'ayez crainte. Je ne vous ferai aucun mal... si vous obéissez... »* Les autres joueurs continuent la réflexion en prenant en compte cette nouvelle situation dans le contenu fictionnel. Sur quelle base sont-ils ? Cette voix est-elle celle d'un allié ou d'un ennemi ? Ont-ils eu raison de rétablir l'électricité dans ce complexe ? Le maelstrom autour de cette scène ne fait que commencer...

Ce livre a pour objectif de guider les maelstroms des parties d'*Ulysse 31* en indiquant les propositions pertinentes au sein du jeu. En suivant les règles, vous êtes assurés de vivre et de créer collectivement un épisode inédit d'*Ulysse 31*.

Tant que le contenu fictionnel est malléable et qu'il présente des situations intéressantes dans le cadre du jeu, le maelstrom se poursuit et la partie d'*Ulysse 31* est palpitante. Elle prend fin quand l'un des participants le souhaite.

Au terme d'une partie, chaque participant repart avec un récit différent, une vision différente de l'épisode, car – et c'est là, toute la magie du jeu de rôle – deux participants, bien qu'ayant accès au même contenu fictionnel, n'ont pas accès à la même fiction. Dans ce récit propre à chacun, chaque participant est à la fois interprète des personnages et auteur de leurs aventures.



## ULYSSE 31, LA SERIE

---

Le 3 Octobre 1981, le jeune public français découvre sur FR3, le dessin animé *Ulysse 31*, une production franco-japonaise composée de 26 épisodes de 25 minutes. La série de Jean Chalopin et de Nina Wolmark, réalisée sous la direction de Bernard Deyriès, met en scène une version SF de *l'Odyssée* (très célèbre conte d'Homère).

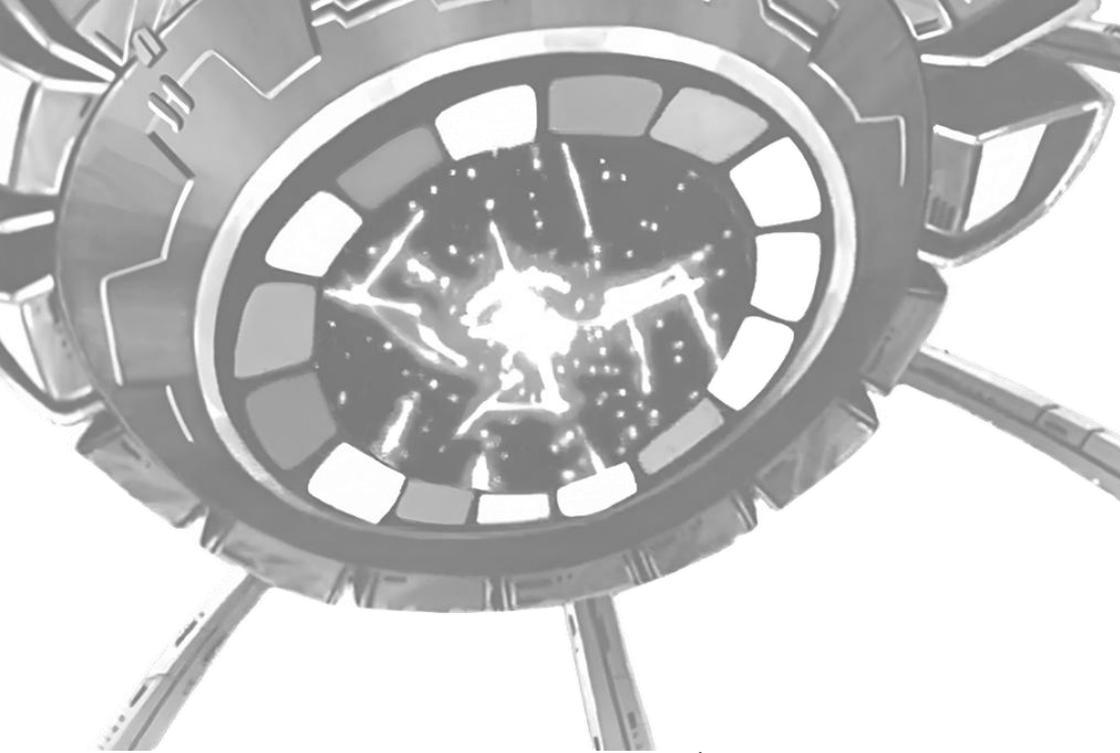
A l'écran, grâce à l'animation de Michi Himeno (*Lady Oscar*) et de Shingo Araki (*les Chevaliers du Zodiaque*), les dieux de l'Olympe sont tout à coup dépeints comme des marionnettistes cyclopéens. Du haut de leurs visages géants, ces dieux implacables et détenteurs de technologies invraisemblables, dominent toutes les galaxies de l'univers.

Au 31<sup>ème</sup> siècle, les îles perdues de la Méditerranée, deviennent des planétoïdes, des objets mystérieux dérivant dans l'espace, des bases sidérales accrochées aux anneaux de saturnes fantasmagoriques. Grâce à Shoji Kawamori (*Escaflowne*), les vaisseaux d'Ulysse se métamorphosent en navettes spatiales et sa flotte tout entière prend la forme de l'Odyssée : un vaisseau-monde piloté par une intelligence artificielle nommée Shyrka.

Quant aux compagnons grecs d'Ulysse, ils deviennent des terriens, des robots, des extra-terrestres (xénos) venus de lointaines planètes et même des enfants, bref, des personnages à part entière faisant de l'Odyssée d'un seul homme, l'aventure collective de tout un équipage.

Ainsi, les éléments mythologiques prennent vie dans les étoiles et pour l'auteur de *Sens* et de *Trip to Skye*, fan des *Chevaliers du Zodiaque*, que je suis, tous les ingrédients sont réunis pour susciter en moi le désir d'écrire un jeu de rôle pour *Ulysse 31*.





## ULYSSE 31, UN UNIVERS POUR UN JEU DE RÔLE

---

Hormis les nombreuses références à l'œuvre d'Homère, la série ne nous donne aucune clé pour en comprendre le background. Pour ce jeu de rôle, l'ajout de quelques événements précis est indispensable à la création des personnages additionnels jouables par les joueurs.

Tous les éléments de background suivants sont inspirés du dessin animé *Ulysse 31*. Ils pourraient parfaitement s'y insérer. Mais ils ne sont pas « canons » au sens où ils n'ont pas été validés par les auteurs de la série eux-mêmes. Ce sont de pures inventions de ma part.

## ULYSSE 31 N'EST PAS ULYSSE

---

Dans *Ulysse 31*, un programme destiné aux enfants du XX<sup>ème</sup> siècle, Ulysse 31 est un héros moderne, un héros libéral, un héros doté de la moralité judéo-chrétienne du XX<sup>ème</sup> siècle. Ainsi, par exemple, Ulysse n'est pas infidèle à Pénélope. Il demeure chaste, même auprès des nymphes et des sorcières qui tentent de le séduire. De plus, il se montre compréhensif et doux avec les enfants. Il sait leur concéder des mérites et des responsabilités. Il n'hésite jamais à pleurer, à montrer ses failles et ses faiblesses. C'est un père, un « papa », bienveillant qui émeut beaucoup par sa douceur et son attitude protectrice vis-à-vis des autres. Il aide toutes les personnes en détresse, donne tout sans attendre en retour.

Même l'apparence et le design d'Ulysse ont une dimension Chrétienne. Le titre *Ulysse revient* qui fera l'objet du deuxième générique de la série n'est pas sans rappeler le crédo du retour du Christ : *Jésus revient*. A plusieurs reprises, Ulysse est montré dans des positions christiques, tantôt crucifié (comme dans l'épisode 4, avec Chronos), tantôt implorant les dieux, pleurant à genoux sur son destin, tel le Christ au Mont des Oliviers.

Dans la série, il est la cible de la cruauté des puissants, prisonniers de jeux insensés, destinés à les divertir, à la façon des martyrs chrétiens prisonniers des jeux du cirque dans les premiers siècles de notre ère. Enfin, à de nombreuses reprises, Ulysse est tenté par les dieux, à l'instar des héros chrétiens de la Bible, tentés par le Diable afin qu'ils perdent leur foi ou tentés par Dieu à seule fin de la mettre à l'épreuve.

Ainsi, Ulysse 31 n'est plus un héros grec, mais bel et bien un héros judéo-chrétien. Cette dimension (inconsciente aux auteurs et autrices de la série, si l'on en croit leurs diverses interviews dans le OTOMO n°11, par exemple) doit pourtant être prise en compte pour produire fidèlement les parties et le background du jeu de rôle *Ulysse 31*.



## LA GUERRE DE TROIE

---

Dans l'*Iliade*, la guerre de Troie tire son fondement d'une querelle divine. Athéna, Héra et Aphrodite se disputent une pomme d'or offerte par Eris (écuyère d'Arès et incarnation de la discorde). Les trois déesses organisent un concours de beauté dont Pâris (fils de Priam, Roi de Troie) est seul juge et juré. Pâris fait finalement le choix d'Aphrodite. Ce choix provoque la colère d'Héra. Et pour le remercier, Aphrodite promet à Pâris l'amour de la plus belle femme du monde : Hélène (épouse du Roi Ménélas). Pâris enlève Hélène à Ménélas qui demande réparation. Par le jeu des alliances royales, l'enlèvement d'Hélène provoque une guerre totale entre les cités grecques et la cité de Troie... Au terme de cet affrontement sanglant, tous les troyens sont massacrés et les grecs, bien que victorieux, sont broyés par les horreurs qu'ils ont perpétrées.

La morale judéo-chrétienne de la série et le fait qu'Ulysse et Priam festoient ensemble lors du premier épisode m'ont laissé penser qu'au 31<sup>ème</sup> siècle, le choix de Pâris avait été différent. Pâris a choisi Héra au lieu d'Aphrodite, préférant la fidélité, au désir charnel. Mais ce faisant, Pâris a provoqué la colère d'Aphrodite et déclenché, non pas *la* Guerre *de* Troie, mais *une* Guerre *à* Troie.

## UNE GUERRE A TROIE

---

Aphrodite a maudit Pâris. Les dieux lui ont secrètement implanté une puce électronique sous la peau. Celle-ci utilise leur technologie divine pour obliger le corps de Pâris à métaboliser des odeurs, des substances (des sortes de phéromones) qui le rendent irrésistible, pour les hommes comme pour les femmes.

Pâris n'a pas su se préserver et résister au piège tendu par les dieux. Il a profité et abusé de son charme artificiel pour enlever des femmes dans toute la galaxie. Parmi elles, à la base d'Ida, dans le système de Troie, se trouvent des terriennes, dont la Reine Hélène, l'épouse de Ménélas, l'un des rois de la Terre. Sous la pression d'Agamemnon (un autre roi de la Terre qui, pour d'obscures raisons, cherche tous les moyens de déclencher une guerre entre la Terre et Troie), Ménélas menace Priam de détruire sa base si Hélène n'est pas libérée.

Sans attendre la réponse de Troie, les terriens préparent leur flotte en vue de sauver les terriennes captives de Pâris. Mais, le Roi Priam (père de Pâris et Roi de Troie), Hector (frère de Pâris) et Cassandre (sœur de Pâris) renversent la situation.

Eux-aussi semblent dépassés par l'attitude inexcusable de Pâris. Le fils du bon Roi Priam n'est pas dans son état normal. Il est vraisemblablement sous l'emprise d'un maléfice. Ils demandent l'aide d'Ulysse et des autres rois terriens, pour ramener Pâris à la raison. Aux yeux d'Ulysse et des autres terriens, Troie passe de *coupable*, à *victime*.

Au cours de la guerre civile qui oppose l'armée légitime de Troie (fidèle à Priam) à la garde d'Ida (fidèle à Pâris), Achille, le plus belliqueux des héros terriens, trouve la mort. Pendant ce temps, Ulysse s'illustre et parvient à éviter un bain de sang. A bord de l'Odysseus, Shyrka découvre la puce électronique dont Pâris est la funeste victime. Grâce à un programme informatique conçu par les compagnons (un cheval de Troie), Ulysse parvient à neutraliser le dispositif des dieux. Le charme artificiel est rompu, les troupes de Pâris l'abandonnent. Grâce à Ulysse, Pâris est arrêté et emprisonné. Il devra répondre de ses crimes devant la justice troyenne et terrienne.



Durant son jugement, Pâris prétend avoir été influencé par des puissances étrangères venues des étoiles. Mais l'existence des dieux n'est pas encore révélée. Le grand public ne prête donc aucune foi à ses allégations. Pris pour un fou, Pâris est condamné à une lourde peine d'emprisonnement. Il est demandé qu'il soit immédiatement interné. Cassandre (sœur et avocate de Pâris) fait appel, sous le regard interdit d'Hector.

Tandis que Pâris clame son innocence, non loin de là, du haut des gradins de la cour troyenne, le regard d'Agamemnon s'illumine. Bras croisés, un rictus aux lèvres, il songe à la mort d'Achille et aux conséquences de ces funestes événements. Cette petite mascarade n'est que le premier acte de sa pièce, un piège savamment orchestré avec l'aide d'Arès, pour éloigner la flotte terrienne et briser la Paix Solaire... une immense machination qui fera bientôt de lui, le seul et unique roi de la Terre !

Bientôt, Ulysse sera remercié par Priam, fêtera l'anniversaire de son fils et quittera Troie pour se perdre à jamais dans les espaces infinis de l'Olympe. Pénélope finira bien par céder à l'un de ses prétendants et Ithaque affaiblie tombera...

## L'ILE DU CYCLOPE

---

La paix revenue à Troie, Ulysse repart donc vers la Terre avec ses compagnons. La situation d'Ithaque l'inquiète. De riches nobles ioniens invoquent une très ancienne loi pour déstabiliser son pouvoir. Selon cette loi, si un roi terrien n'est pas revenu de son voyage avant la prochaine comète, celui-ci est considéré comme mort ou démissionnaire et les membres de sa famille restés sur place doivent alors choisir un nouveau roi parmi les nobles de sa cité. Nombreux sont les « Princes prétendants » au trône d'Ulysse. Ulysse part de Troie, la série animée commence.

Au cours du premier épisode, l'équipage tombe sur une planète non-cartographiée. Télémaque est alors enlevé par ses habitants : les *Adorateurs du Cyclope*. Ulysse parvient à libérer Télémaque en détruisant le Cyclope, fils du dieu Poséidon, ce qui pour le 31<sup>ème</sup> siècle signifie qu'il s'agit d'une machine issue de la technologie divine de Poséidon. On apprend ainsi que les dieux grecs existent, qu'ils se trouvent dans l'espace et qu'ils sont les détenteurs d'une technologie surpassant de très loin celle des humains.



Poséidon, furieux de l'affront commis par Ulysse demande réparation auprès de Zeus. Celui-ci n'a d'autre choix que de condamner Ulysse à errer dans l'espace. L'*Odyssée* franchit *le mur des glaces galactiques* et gagne une autre dimension, celle où règnent les dieux de l'Olympe.

## REGARDEZ LE PREMIER EPISODE !

---

Ce jeu de rôle est *simulationniste* au sens des théoriciens de *The Forge*, son objectif est donc que les participants aient l'impression de vivre, de créer et de faire partie d'un véritable épisode d'*Ulysse 31*. Il n'est pas *simulationniste* au sens francophone, c'est-à-dire qu'il n'a pas pour objectif de simuler de façon réaliste la vie de l'équipage d'un vaisseau dans l'espace au 31<sup>ème</sup> siècle.

L'objectif des règles du jeu est donc de permettre l'émergence de parties respectant au maximum les canons esthétiques de la série animée *Ulysse 31*. Pour ce faire, avant le début de la première partie, les participants et les participantes à ce jeu de rôle doivent au moins avoir regardé le premier épisode de la série, afin de s'imprégner de l'univers, de l'ambiance, des canons esthétiques d'*Ulysse 31*.

## LE PREMIER EPISODE S'ARRETE, LE JEU DE ROLE COMMENCE

---

Ce jeu de rôle débute après les événements sur l'île du Cyclope. Les dieux ont maudit Ulysse. Poséidon, par pure vengeance, a demandé à Zeus de sanctionner l'équipage de l'Odysseus. Tous les compagnons sont en stase dans l'une des nombreuses salles de l'Odysseus. Tous ? Non. Un petit groupe de personnages a miraculeusement échappé à la malédiction des dieux.

En effet, dans la série, Télémaque et Thémis sont au bloc médical. Et comme ils sont à l'intérieur de capsules hermétiques, ils semblent protégés du sort lancé par Zeus. Dans le jeu de rôle, on imaginera donc que certains compagnons ont subi le même sort. Blessés au cours de la bataille contre les adorateurs du cyclope, les personnages des joueurs et des joueuses ont été placés dans ces mêmes capsules. Ils se réveillent donc en même temps que Thémis et Télémaque.

De même, si certains personnages sont des Xenos et/ou des enfants, ils peuvent avoir été capturés (comme Télémaque, Thémis et Noumaios) par les adorateurs du cyclope. Quant aux robots (comme Nono), il est montré que ceux-ci ne subissent tout simplement pas la malédiction de Zeus.

Et le tour est joué ! Grâce à ce stratagème, vous disposez maintenant de personnages supplémentaires à même d'être joués par les joueurs au cours des parties d'*Ulysse 31*.

## LES PARTICIPANTS

---

Au cours d'une partie d'*Ulysse 31*, les participant(e)s n'ont pas tous et toutes les mêmes rôles. La plupart sont des « COMPAGNONS » : des joueurs ou des joueuses qui interprètent chacun(e) l'un des personnages de l'aventure. Quand l'un d'entre eux est « L'AEDE » (Maître du Jeu) : le participant ou la participante qui met en scène, interprète la menace et tous les personnages dont les joueurs et les joueuses n'ont pas la responsabilité.

## ETRE JOUEUR OU JOUEUSE

---

Etre joueur ou joueuse d'*Ulysse 31* signifie créer un personnage et le jouer pendant la partie. Un joueur joue un personnage lorsqu'il décrit les faits et gestes de son personnage au sein de la partie. Quand cela est nécessaire, il prête sa voix à son personnage, le fait parler, tel un comédien de doublage interprétant son rôle.

## ETRE AEDE

---

Chez Homère, l'aède est le messager des dieux, le poète qui raconte les exploits des compagnons. Dans *Ulysse 31*, le participant ou la participante qui joue ce rôle doit être au service des joueurs et des joueuses. Il doit préparer les menaces de chaque partie, afin de rendre les compagnons les plus héroïques possibles. Il ou elle doit mettre en scène la partie en suivant les conseils donnés dans ce livre. Enfin, quand cela est nécessaire, l'aède prête sa voix aux personnages non-joueurs. Il les fait parler, tel un comédien de doublage interprétant son ou ses rôles.

## ETRE PARTICIPANT(E)

---

D'une façon générale, être participant(e) d'une partie d'*Ulysse 31*, c'est être bienveillant avec les autres et ce qu'ils disent ou racontent. C'est chercher à comprendre ce qu'ils veulent dire et non pas uniquement ce qu'ils disent. C'est respecter les règles autant que possible. Interpréter les oracles. Prendre le jeu et les personnages du jeu au sérieux. Essayer de s'exprimer avec un minimum d'éloquence, à la façon des personnages d'*Ulysse 31*.

## LE MATERIEL

---

Pour jouer à Ulysse 31, vous devrez disposer d'un lieu propice à l'immersion dans une histoire et de plusieurs musiques de la série pour mettre l'ambiance au cours de la partie.

Vous devrez également disposer de ce livre, ainsi que des accessoires fournis avec lui, soit :

- **3 cartes COMBAT ; 3 cartes CŒUR ; 3 cartes TECHNOLOGIE ; 3 cartes POUVOIRS ETRANGES ; ainsi que 3 cartes PILOTAGE.** [Ces cartes servent aux joueurs et aux joueuses à lutter contre les menaces proposées par l'aède.]
- **3 cartes MENACE.** [Ces cartes servent à l'aède. Il ou elle les utilise pour proposer des menaces au cours des scènes d'action.]
- **Une FICHE DE COMPAGNON par joueur/joueuse.** [Fiche qui résume les caractéristiques du personnage d'un joueur.]
- **Une FICHE DE L'ODYSSEUS pour tou(te)s les participant(e)s.** [Cette fiche sert à noter les propriétés et les coups (ou dégâts) reçus par les divers équipements de l'Odysseus.]

- **Une FICHE DE MENACE par partie.** [A chaque partie ou épisode, l'aède établit les menaces et leurs ressources. Cette fiche pour l'aède résume les possibilités et les coups reçus par les menaces.]

Vous aurez également besoin de quelques accessoires non-fournis :

- **Une tasse et une soucoupe.** [La tasse représente la « coupe d'Athéna ». La soucoupe (entre 12 et 16 cm de diamètre environ) sert à verser le contenu de la coupe.]
- **6 pierres noires (jetons ou billes plates noires) et 6 pierres blanches (jetons ou billes plates blanches) de taille relativement identiques.** [Au fil du jeu, ces petites pierres sont placées dans la coupe d'Athéna. Une fois versées dans la soucoupe, elles permettent d'évaluer les résultats des actions entreprises par les compagnons.]
- **Un crayon à papier avec une gomme pour chaque participant.** [A plusieurs reprises, pendant la partie, les participants devront cocher des cases ou effacer des coches sur les fiches.]

## MISE EN PLACE DE LA PARTIE

---

L'aède et les joueurs s'assoient autour de la table. La tasse (la coupe d'Athéna) est placée sur la soucoupe. Toutes deux sont placées au centre de la table devant l'aède. Elles demeurent accessibles à tous les participants.

Les six pierres noires se trouvent sur la table à portée de l'aède. Les six pierres blanches se trouvent à portée des joueurs et des joueuses, non-loin de la soucoupe.

Chaque joueur doit disposer de sa propre fiche de compagnon et la placer devant lui. En fonction des traits de son personnage chaque joueur devrait disposer de trois cartes différentes, elles aussi placées devant lui (au début de la partie, celles-ci sont retournées face-cachée, mais les joueurs peuvent les regarder à tout moment).

Enfin, la fiche de l'Odysseus est placée au milieu des joueurs.

## LES PRINCIPES GENERAUX

---

La partie se découpe en scènes (la *scène d'exposition*; la *scène d'alerte*; plusieurs *scènes d'action* et, enfin, une *scène finale*). Au cours de chaque scène, les participants sont amenés à décrire les actions de leurs personnages.

Durant les scènes d'action, l'aède décrit les actions des menaces auxquelles sont confrontés les compagnons. Ce faisant, il utilise ses cartes *Menace* et met des pierres noires dans la coupe. De leur côté, en décrivant comment ils tentent de gérer ces menaces, les joueurs jouent leurs propres cartes (*Technologie, Cœur, Combat, Pouvoirs Etranges* et *Pilotage*) et mettent des pierres blanches dans la coupe.

Quand la coupe est pleine, l'aède et les joueurs interrogent les oracles. Ils versent son contenu dans la soucoupe. Les positions des pierres les unes par rapport aux autres déterminent les résultats des actions en cours et les coups (ou blessures) reçus par les uns et les autres. Plus la coupe contient de pierres blanches, meilleures sont les chances de succès des actions entreprises par les personnages.

Les cartes qui ont été utilisées sont retournées face cachée. En décrivant des éléments récurrents de la série (des *Gimmicks*), les participants obtiennent le droit de les retourner face visible. Ils peuvent ainsi les réutiliser.

## CREER SON COMPAGNON

---

Même s'il ou elle voyage à bord de l'Odysseus en compagnie d'Ulysse, de Télémaque, de Thémis et de Nono, votre compagnon n'apparaît pas dans la série. C'est à vous qu'il revient de l'inventer de toutes pièces.

Evidemment, si certains ou certaines veulent interpréter Télémaque, Thémis, Nono, Noumaïos, voire Nestor ou Eurycleé, c'est parfaitement possible. Néanmoins, je vous conseille vivement de ne pas faire d'Ulysse ou de Shyrka les personnages d'un joueur ou d'une joueuse. Ulysse et Shyrka auraient tous deux trop d'autorité sur les scènes d'action. Leurs décisions auraient trop d'impact par rapport à celles des autres. Dans ce jeu de rôle, il est important que chaque joueur et chaque joueuse ait la même autorité sur les décisions prises pendant l'épisode afin que celles-ci soient collégiales et non pas imposées par un joueur précis.

Il est important que les compagnons créés par les joueurs aient beaucoup plus d'impact sur les épisodes que les héros de la série *Ulysse 3!*. S'ils ne les incarnent pas, les joueurs décrivent où se trouvent les héros de la série (Shyrka, Ulysse, Télémaque, Thémis et Nono, etc.) et l'aède peut aussi les faire intervenir pour accompagner une action ou sauver les personnages des joueurs s'ils sont en détresse.

## CRÉER SON COMPAGNON : RAPPEL

---

Le jeu se déroule après la destruction du cyclope (Episode 1 de la série télévisée *Ulysse 31*), c'est-à-dire après qu'Ulysse et tous ses compagnons ont été maudits par les dieux de l'Olympe. Avant la création de son personnage, chaque joueur doit regarder le premier épisode de la série télévisée : *La Malédiction du Cyclope*.

Au terme de cette première épreuve, Ulysse, Télémaque, Thémis, Nono et certains compagnons (notamment les personnages des joueurs) n'ont pas subi la malédiction des dieux (soit ils sont des robots, soit ils se trouvaient dans des caissons de soins médicaux au moment où les foudres de Zeus se sont abattues sur le reste de l'équipage).



## CREER SON COMPAGNON : LE NOM

---

En premier lieu, le joueur ou la joueuse doit se munir de la fiche de son personnage et y inscrire son propre nom (sous la rubrique JOUEUR/JOUEUSE).

Ensuite, le joueur ou la joueuse doit déterminer le NOM du personnage qu'il ou elle va incarner au cours de l'aventure. Le nom du compagnon, du héros ou de l'héroïne qui va aider Ulysse à regagner le chemin de la Terre.

## CREER SON COMPAGNON : LES TRAITS

---

Le joueur ou la joueuse établit ensuite les deux TRAITS principaux de son personnage. Il/elle choisit deux traits de son personnage parmi les cinq traits suivants :

**EXILÉ(E)** – Le compagnon exilé veut regagner sa terre.

L'exilé(e) veut regagner *la* Terre ou *sa* terre d'origine. Il est un voyageur, un navigateur, un errant qui se définit d'abord et avant tout comme quelqu'un de perdu dans l'Olympe. Ce compagnon vient-il ou non de la Terre ? Est-il humain ? Est-il un personnage inspiré des ouvrages d'Homère ? Connait-il Ulysse depuis longtemps ? Quelqu'un l'attend-il sur Terre ou sur sa terre d'origine ? Si ce n'est de la Terre, de quelle planète provient-il ? Si c'est un terrien, pourquoi s'est-il rendu à Troie ? Se considère-t-il comme un terrien ? Pourquoi veut-il regagner sa terre ou la Terre, elle même ?

**XÉNO** – Le compagnon dispose de capacités étrangères aux êtres humains.

Si le compagnon est xéno, il faut expliquer ce qu'il ou elle fait à bord de l'Odysseus. Est-il ou elle un(e) ami(e) d'Ulysse ? Quel lien entretient-il avec la planète Terre ? A-t-il des ami(e)s sur Terre ? A-t-il été adopté ou élevé par des terriens ? Sinon, de quelle planète vient-il ? Est-il de la planète Zotra, un zotrien ou une zotrienne, telle Thémis et Noumaïos ? Quels sont ses pouvoirs étranges ? Fait-il des rêves prémonitoires ? Fait-il de la télékinésie ? A-t-il des dons télépathiques ? A-t-il des pouvoirs liés à la musique ou aux étoiles ? Est-il capable de créer de la matière ou d'influencer un élément, tel le feu ou la glace ? Est-il capable de lire les souvenirs ou les sentiments d'autrui ? Etc. A quoi ressemble-t-il ? A-t-il deux paires d'yeux centraux et symétriques sur le visage ? Même s'il est préférable qu'il soit anthropomorphe pour faciliter les interactions avec lui, ce xéno peut aussi être une créature, un animal doué de beaucoup d'intelligence, à même de parler et de faire des prodiges, etc.

**ROBOT** – Le compagnon est un robot.

Pourquoi ce robot fait-il partie de l'Odysseus ? Est-il un robot natif de l'Odysseus obéissant à Shyrka ou est-il un robot qui ne vient pas de l'Odysseus et qui en est devenu un membre à part entière ? Quelle est sa fonction principale ? Robot pompier, mécano, scientifique, médical, expert en communications ? Vient-il de la Terre ou d'une autre planète ? Vient-il de Troie ? Qui l'a programmé et pour quelle fonction ? Pourquoi veut-il aider Ulysse ? A-t-il une raison spéciale de se rendre sur Terre ? Ce robot a-t-il une âme ? Est-il devenu plus qu'un robot à la suite d'un incident quelconque ?

**ENFANT** – Le compagnon est un(e) enfant (ou enfantin).

Que fait un enfant à bord de l'Odysseus ? Qui sont ses parents ? Sont-ils toujours vivants ? Ont-ils été maudits par les dieux ? Sont-ils des ennemis de Poséidon ou, au contraire, sont-ils ses serviteurs dévoués ? A-t-il été capturé par les adorateurs du Cyclope avant d'être libéré par Ulysse ? Et si oui, pourquoi ? Pour quelle raison les adorateurs du Cyclope le détenaient-ils prisonnier ? Est-ce qu'il représentait une menace pour les dieux ? Et si cet enfant détenait une clef vers un royaume inconnu ? Et si un mystère plus grand que lui l'entourait ? Pour quelle raison veut-il gagner la Terre ou aider Ulysse à regagner la Terre ? Et s'il dispose de capacités guerrières ou spéciales, celles-ci doivent aussi être expliquées.

**GUERRIER(E)** – Le compagnon est un(e) Guerrier(e).

Parmi les compagnons d'Ulysse certains ou certaines sont des soldats, des guerriers ou des guerrières qui ont embarqué à bord de l'Odysseus pour soutenir les troyen(ne)s et les grecs dans leur combat contre la folie de Paris. Votre personnage pourrait être l'un d'entre eux ou l'une d'entre elles. Votre personnage avait-il des raisons de participer à la Guerre de Troie ? Est-il un(e) ami(e) d'Ulysse ? Ulysse est le meilleur guerrier de la Terre, votre personnage est-il son disciple ? S'il n'a pas participé à la Guerre de Troie, comment est-il arrivé à bord de l'Odysseus ? Etait-il captif des adorateurs du cyclope ? Pourquoi ? Détenait-il une arme ou un artefact étrange convoité par les dieux de l'Olympe ?

Une fois les deux traits de son personnage choisis, il les note sur sa FICHE DE COMPAGNON dans la rubrique TRAITS.

## CRÉER SON COMPAGNON : LES CARTES

---

A chaque trait correspond une carte.

**EXILÉ(E)** -> Carte « **PILOTAGE** »

**XÉNO** -> Carte « **POUVOIRS ÉTRANGES** »

**ROBOT** -> Carte « **TECHNOLOGIE** »

**ENFANT** -> Carte « **CŒUR** »

**GUERRIER(E)** -> Carte « **COMBAT** »

Le joueur a choisi deux traits pour son personnage. Il commence donc la partie avec les deux cartes correspondant à chacun de ces deux traits. Le joueur note le nom de ces deux cartes dans la rubrique CARTES de sa FICHE DE COMPAGNON.

Puis le joueur choisit une troisième carte, une carte différente des deux autres. Cette dernière carte représente un talent qui lui est propre et ne dépend pas de ses traits. Il la note dans la rubrique CARTE de sa FICHE DE COMPAGNON.

PAR EXEMPLE : Dans la série, Télémaque est un ENFANT EXILÉ doté de la carte « Combat ». Nono est un ROBOT, ENFANT (ou enfantin) doté de la carte « Pilote ». Thémis est une ENFANT, XÉNO et EXILÉE. Etc.



## CREER SON COMPAGNON : LES NOTES

---

Les **NOTES** permettent de préciser quelques éléments importants pour votre personnage, comme ses liens avec d'autres membres de l'équipage, par exemple, ou des possessions particulières auxquelles il tient, etc.

Ceci fait, votre personnage est terminé. Ses aventures peuvent enfin commencer.





*La Série donne à voir des paysages spatiaux cyclopéens. Dans l'épisode II, cette porte titanessque conduit nos héros au cœur de l'Olympe jusqu'au Fauteuil de l'Obli... C'est bien Zeus qui est ici représenté. Mais son visage ainsi trépané par de multiples colonnes évoque aussi le Christ porteur de sa couronne d'épines... Un inconscient catholique est à l'œuvre dans Ulysse 31...*

## LA FICHE DES COMPAGNONS

Le joueur ou la joueuse note ici son propre nom pour que l'aède puisse reconnaître sa fiche.

Le joueur note ici le nom de son personnage.

Les deux traits du personnage.

Inscrire ici les trois cartes dont le joueur dispose grâce aux aptitudes de son personnage.

Noter ici les autres informations concernant le personnage.

Quand son personnage reçoit un coup, le joueur coche l'une des cases suivantes.

### FICHE DE COMPAGNON

Joueur/Joueuse : \_\_\_\_\_

Nom : \_\_\_\_\_

Traits : \_\_\_\_\_

Cartes : \_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

### LES COUPS

- Blessé(e) - Abîmé(e)
- Démoralisé(e)
- Assommé(e) - Déconnecté(e)
- Perdu(e) - Emprisonné(e) [si possible]
- Grièvement blessé(e) - Cassé(e)
- Sous l'emprise de... - Contrôlé(e) par...

## DESCRIPTION

RAIT

LES GIMMICKS - « *Par la Grande Galaxie !* »

- S'étonner du gigantisme
- S'interroger sur ce qui approche
- Se distribuer les rôles/Se séparer
- Se soutenir les uns les autres
- S'appeler grâce au télé-communicateur
- Demander conseil à Shyrka
- Demander une analyse à Shyrka
- Parler aux dieux avec révérence
- Maudire les dieux
- Percevoir l'influence des dieux
- Se montrer audacieux
- Parler avec éloquence
- Faire preuve de sa ruse
- Se recueillir auprès des compagnons
- Faire rire ou sourire un enfant
- Proposer un petit clou
- Faire des bruitages à la bouche
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- *Jargon technologique* \_\_\_\_\_

Le joueur décrit les actes de son personnage. Quand le joueur décrit une action correspondant à l'un de ces gimmicks, il le coche et gagne le droit de retourner face visible l'une de ses cartes. Les gimmicks sont décochés à la fin de chaque épisode.

S'ils le souhaitent et s'ils trouvent cela pertinent et cohérent avec la série *Ulysse 31*, les joueurs et les joueuses peuvent ajouter ici des gimmicks supplémentaires.

Ici, par exemple, les joueurs ont ajouté un gimmick. Quand un terme technologique qui n'existe pas est inventé et employé par un joueur, il peut cocher cette case et retourner face visible l'une de ses cartes.

## CREER SON PERSONNAGE : UN EXEMPLE.

Mathieu décide de faire son personnage d'*Ulysse 31* en ma compagnie. Moi, Romaric, je serai donc l'aède de ses premières parties. Mathieu n'a aucune idée de ce qu'est ce jeu, ni même de l'univers d'*Ulysse 31*... Ce n'est clairement pas un dessin animé de sa génération. Je suis bien plus vieux que lui...

Je commence donc par lui expliquer avec enthousiasme le concept de la série télévisée. « *En gros, c'est "l'Odyssee" d'Homère, mais dans un univers de science-fiction proche de "2001 : l'Odyssee de l'espace" de Stanley Kubrick* » Puis, je commence à lui montrer des illustrations de la série, voire le premier épisode d'*Ulysse 31* (« *Le CYCLOPE ou la malédiction des dieux* »),

Charmé par le concept, Mathieu est motivé. Je lui imprime une FICHE DE COMPAGNON et je lui tends un crayon à papier. Sans même que je le lui demande, il note « *Mathieu* » devant JOUEUR/JOUEUSE sur sa fiche de personnage... J'ai oublié de vous dire que mon ami Mathieu est très malin et qu'il a déjà fait du jeu de rôle...

« *Tu as une idée du nom de ton personnage ?* » Il me répond que non. Très bien, nous verrons cela plus tard. Nous passons aux traits. J'espère que le concept de son personnage l'aidera à trouver un nom.

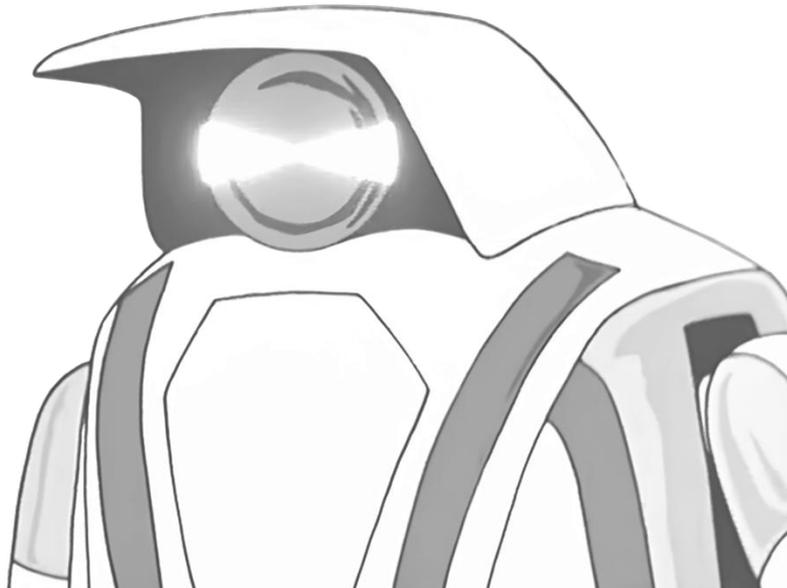
Je lui décris les 5 traits : Exilé ; Xéno ; Enfant ; Robot et Guerrier. Il est attiré par 3 d'entre eux : Robot ; Xéno et Enfant. Il imagine un robot, comme Nono, à taille d'enfant, fabriqué par des extra-terrestres pour travailler dans des ateliers de textiles.

Je lui réponds : « *OK, mais logiquement tu ne dois choisir que deux traits principaux. Mais bon, du coup, je sais quelles cartes je vais te donner après. J'ai plein de question à te poser. Qui t'a fabriqué ? Les dieux ?* »

Il me fait comprendre que c'est une bonne idée. Il ajoute : « *...des dieux hostiles. Je veux que mon personnage soit l'occasion de parler du travail des enfants et de montrer que les dieux sont de véritables salauds !* ».

Je suis d'accord, mais je nuance. L'objectif de la plupart des dieux est bien plus de *tester les êtres* que de *les faire souffrir gratuitement*. Les souffrances gratuites sont plutôt l'apanage des êtres humains sur eux-mêmes. Chaque dieu a un propos.

Je lui signale aussi qu'*Ulysse 31* est un programme pour les enfants. On doit donc y aller doucement sur les descriptions des sévices subies par son robot dans son atelier de textile. On doit pouvoir jouer à ce jeu avec des enfants. Mathieu comprend. Il promet d'être *soft*.



« *Le fait que tu aies été construit par les dieux et que tu sois Xéno t'offre la possibilité d'avoir des pouvoirs étranges et paranormaux. Est-ce que tu as des pouvoirs étranges ? Et, si oui, lesquels ?* » Mathieu me répond que son affinité avec le textile l'a rendu proche des Parques, ces créatures mythologiques capables de tisser le destin des gens. Son robot a donc la possibilité de percevoir le maillage de la réalité, que Mathieu lui-même choisit d'appeler « *la toile du destin* ». Cette idée me plaît beaucoup ! J'accepte immédiatement. J'ai hâte de voir ce qu'un tel pouvoir va lui permettre de faire pendant les épisodes !

« *Pourquoi es-tu à bord de l'Odysseus ?* » Après avoir réfléchi longuement, Mathieu ne trouve pas d'idée. Je lui propose : « *Tu travaillais pour les moines aveugles (adorateurs du Cyclope). Après l'attaque d'Ulysse et de ses compagnons, tu es monté à bord d'une navette de l'Odysseus pour éviter la destruction.* » L'idée plaît beaucoup à Mathieu. Il l'accepte.

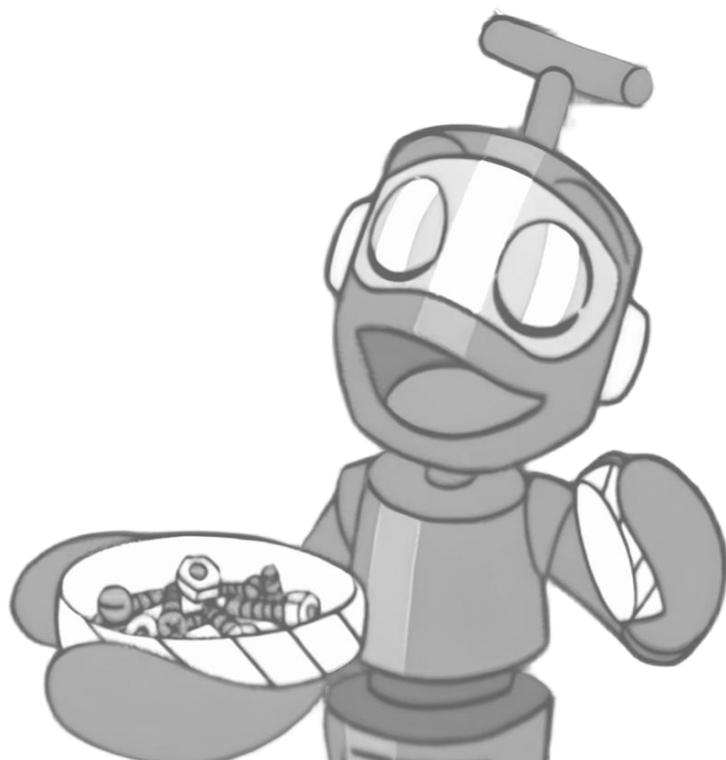
« *Ulysse et les autres compagnons ont appris à te connaître et te font confiance, maintenant. Mais as-tu quand même une dette envers les dieux ?* » Mathieu me répond que non. Il a peur que son personnage puisse être le cheval de Troie de la Menace. Il a l'intention de représenter une force amicale et douce. Dommage, mon idée malicieuse me plaisait bien, mais le joueur a toujours le dernier mot.

« *Ok. Pourquoi veux-tu atteindre la Terre ?* » Mathieu me répond qu'Ulysse l'a libéré de son statut d'esclave et qu'à présent il est prêt à tout pour l'aider à regagner sa maison. Il espère ainsi trouver un sens à son existence, sa place dans la toile du destin... Nous tenons-là une très bonne base pour un compagnon exceptionnel !

Au terme de toutes ces questions et de toutes ces réflexions, Mathieu a finalement trouvé le nom de son personnage. Il s'appelle : « *Filo 404* », mais tout le monde l'appelle « *Filo* ». Il note « *Filo 404* » devant la rubrique NOM sur sa FICHE DE COMPAGNON.

Théoriquement, Mathieu a deux cartes liées à ses traits et une troisième carte au choix. Mais étant donné notre discussion, je lui propose immédiatement les cartes TECHNOLOGIE, CŒUR et POUVOIRS ETRANGES. Il accepte ces trois cartes sans discuter et les note dans CARTES sur sa fiche de personnage.

Mathieu ne note rien dans la rubrique NOTES de son personnage. Il estime avoir son personnage bien en tête. Je lui demande : « *Tu es proche de qui à bord de l'Odysseus ?* » Il me répond qu'il est surtout proche de Thémis, de Télémaque et d'Ulysse. Il est un peu jaloux de Nono. « *Tu veux un petit clou, Filo 404 ?* »



## DEBUT DE L'EPISODE

---

Une fois que chaque joueur/joueuse a créé son personnage, il/elle prend ses trois cartes et les positionne face cachée devant lui/elle, à côté de sa fiche de compagnon. L'épisode peut commencer !

## LA MISE EN SCENE

---

Durant la partie, grâce aux descriptions faites par les uns et les autres, les participant(e)s co-construisent le contenu fictionnel d'un épisode inédit d'*Ulysse 31*.

Comme dans la série, l'épisode commence par une *scène d'exposition*. Puis cette première scène est interrompue par une *scène d'alerte*. Par la suite, les *scènes d'action* s'enchainent jusqu'à ce que la menace soit vaincue. Pour finir, l'épisode s'achève sur une *scène finale*.

## LA SCENE D'EXPOSITION

---

Dans la scène d'exposition, chaque joueur et chaque joueuse décrit ce que son personnage est en train de faire à bord de l'Odysseus. L'aède leur donne tour à tour la parole. Les personnages partagent des moments de quiétudes. Ils jouent ensemble ; ils bricolent ; ils font du sport ; s'occupent du vaisseau ; rendent visite aux compagnons en stase ; etc.

Cette courte description donne immédiatement au joueur qui l'effectue le droit de retourner deux cartes face visible. Au cours de la scène d'exposition, les joueurs peuvent aussi jouer un gimmick pour retourner leur troisième carte et ainsi disposer de toutes leurs cartes dès le début de l'aventure.



## LA SCÈNE D'ALERTE

---

Au cours de la scène d'alerte, Shyrka avertit Ulysse et ses compagnons d'un danger imminent : un vaisseau approche ; un planétoïde est en vue ; une station spatiale dérive lentement vers l'Odysséus, etc. Les compagnons se rassemblent au poste de pilotage. Ulysse ordonne : « *Shyrka, affichage sur écran central.* »

Puis les compagnons – et à travers eux, les joueurs et les joueuses – interrogent Shyrka sur ce qui approche. (Comme il s'agit d'un gimmick, ceux qui interrogent Shyrka peuvent retourner une carte face visible et cocher le gimmick « *Interroger Shyrka* » ou bien choisir de jouer la scène sans jouer le gimmick et le conserver pour plus tard.)

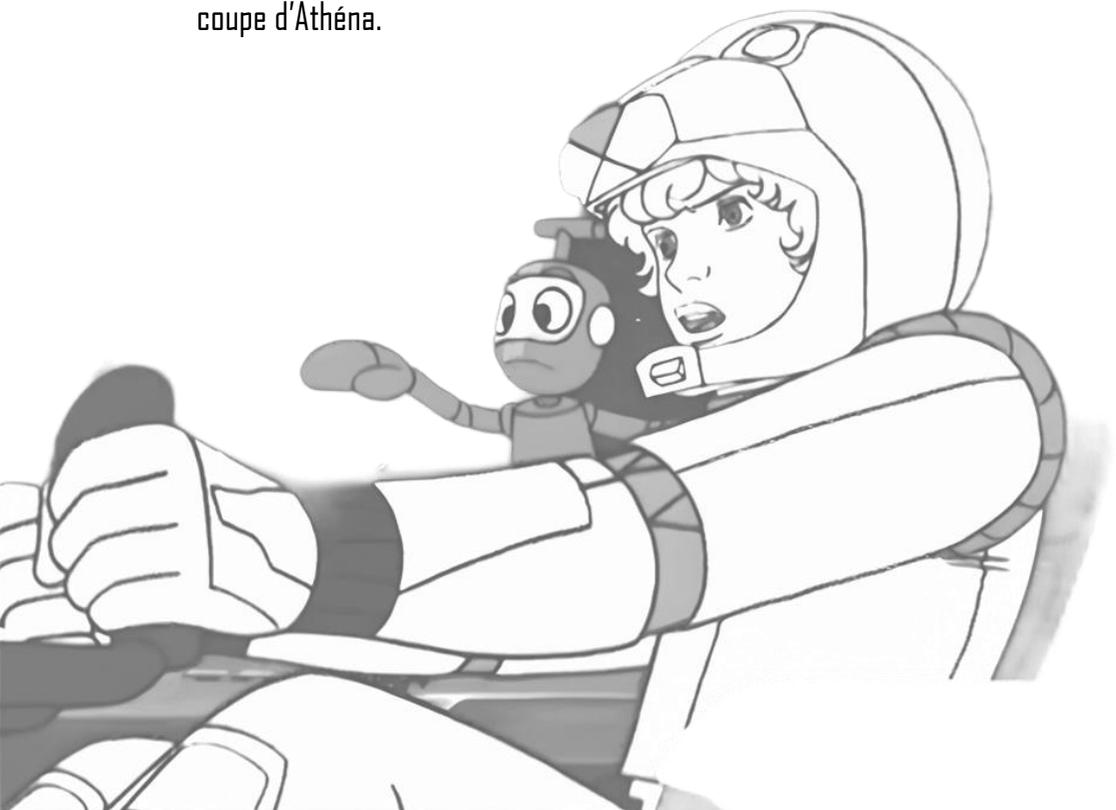
L'aède décrit ce qui s'affiche sur l'écran central et interprète Shyrka répondant aux questions des compagnons. C'est l'occasion pour lui ou elle de commencer à distiller quelques informations sur la menace. Une fois que les joueurs ont obtenu suffisamment d'information et décidé d'un plan d'action, les scènes d'action commencent.

## LES SCENES D'ACTION

---

Une scène d'action commence souvent par le dépôt d'une pierre noire dans la coupe d'Athéna. Toute péripétie peut faire l'objet d'une telle scène : l'exploration d'une planète à bord d'une navette, une longue marche dans un lieu inconnu, la rencontre avec un nouveau personnage, une discussion avec des personnages non-joueurs, une scène de combat spatial ou au sol, une scène d'infiltration ou d'évasion, une scène de réparation ou de soin des coups reçus par les personnages ou par l'Odysseus, etc.

Au cours des scènes d'action, l'aède décrit les faits et gestes des diverses menaces. Il ajoute ainsi des pierres noires à la coupe d'Athéna.



## LES SCENES D'ACTION (SUITE)

---

De leur côté, tour à tour ou ensemble, les joueurs et les joueuses décrivent comment ils luttent contre les menaces décrites par l'aède. En fonction des éléments décrits, ils utilisent leurs cartes (les retournent face cachée) pour ajouter des pierres blanches à la coupe d'Athéna.

Quand l'aède et les joueurs ont décrit tous les éléments qu'ils souhaitaient, les oracles sont interrogés afin de déterminer collectivement les issues des diverses actions en cours.

Une scène d'action ne s'achève pas nécessairement après la lecture des oracles. Elle s'achève uniquement lorsque tous les participants le souhaitent. Au terme d'une scène d'action, les participants décrivent ce qu'il se passe jusqu'à la prochaine scène d'action ou jusqu'à la scène finale.

Si la menace n'a plus de ressources à la fin d'une scène d'action, c'est-à-dire quand toutes les cases RESSOURCES DE LA MENACE sont cochées, les participants cadrent la scène finale.

## LA SCENE FINALE

---

Toutes les menaces sont écartées. Les participants décrivent comment s'achève l'épisode. Tour à tour, chacun raconte une ou deux scènes pour décrire où se trouvent les personnages et la résolution de leurs dernières actions.

A la toute fin de la partie, les compagnons sont réuni(e)s à bord de l'Odysseus, au centre de pilotage. Ils tirent les conclusions de leurs aventures en regardant s'éloigner une base sidérale, une planète, une galaxie, une voie lactée. L'Odysseus se perd à nouveau dans l'immensité du cosmos de l'Olympe...



## RESUME DU DEROULEMENT DES SCENES

---

- **LA SCENE D'EXPOSITION** [Chaque joueur décrit ce que son personnage est en train de faire à bord de l'Odysseus et retourne deux cartes face visible.]
- **LA SCENE D'ALERTE** [Shyrka annonce un danger. L'aède décrit ce qui s'affiche sur l'écran central. Les personnages se rassemblent au poste de pilotage. Ils interrogent Shyrka sur la nature de la menace.]
- **LES SCENES D'ACTION** [Les participants décrivent autant de scènes d'action que nécessaire. L'aède décrit les actions des différentes menaces. Il met des pierres noires dans la coupe. Les joueurs décrivent les actions de leurs personnages luttant contre les menaces. Ils mettent des pierres blanches dans la coupe. Les participants interrogent les oracles pour déterminer l'issue des actions entreprises par les uns et les autres.]
- **LA SCENE FINALE** [Les participants décrivent ce que font les personnages au terme de l'épisode. Les compagnons se rassemblent au poste de pilotage et tirent les conclusions de leur aventure.]

## LA MUSIQUE ET LA SONDRISATION

---

Pendant la partie, la musique et l'ambiance sonore vont toutes deux jouer un rôle crucial dans l'immersion des participants. Je vous conseille les musiques d'*Ulysse 31* revisitées par *Parallax* (David Colin ; Christophe Nadeau ; Paul Weeger ; Yannick Rault et Cécile Bernard). La plupart de ces superbes réorchestrations sont disponibles sur *YouTube*, mais je ne saurais trop vous conseiller de les acheter en intégralité à David Colin lui-même via son site :

<http://www.parallax.fr/9.ulyusse31str/ulyusse31str.htm>

Pour ce qui est de la sonorisation des parties, *YouTube* regorge de divers sons propres à vous placer au sein du cockpit d'un vaisseau spatial.

En guise de générique d'introduction, je lis le texte en quatrième de couverture. Il m'arrive aussi de diffuser les génériques de la série ou le remix *HYNNNER - ULYSSE 31 (COVER)*. Quant au générique de fin d'épisode, je diffuse celui de la série et *Show Must Go On* de *Queen*.



## PREPARER LA PARTIE

---

En amont, conscient des éléments essentiels à la mise en scène, l'aède prépare la partie en s'inspirant d'un conte mythique. Dans la série *Ulysse 31*, même si la mythologie grecque domine largement, les auteurs et autrices n'hésitent pas à puiser leurs inspirations dans *La Bible : Premier Testament* (Ep. 15, *La Deuxième Arche*) ou dans certains contes pour les enfants (Ep. 5, *La Planète Perdue*).

PAR EXEMPLE. L'aède recherche un conte mythique qui pourrait faire l'objet d'une partie d'*Ulysse 31*. L'*Odyssée* d'Homère ayant déjà été employée à maintes reprises pour produire les épisodes de la série, l'aède choisit de puiser parmi les douze travaux d'Hercule. Les pommes d'or du jardin des Hespérides retiennent son attention. Tout le monde a déjà entendu parler des travaux d'Hercule et plus encore de ces fameuses pommes d'or. De plus, une célèbre pomme d'or est aux origines de la *Guerre de Troie*. Il y a quelque chose à creuser... Pour préparer sa partie, l'aède s'inspire des éléments glanés dans diverses encyclopédies.

Puis l'aède imagine les événements, les lieux et les personnages sur place.

DANS L'EXEMPLE. L'aède imagine les événements suivants. Les Hespérides sont les trois filles d'Atlas (un ancien astronome, devenu le célèbre géant soutenant l'univers). Elles s'appellent : *Æglé*, *Hespérie* et *Erythie*.

Toutes trois ont pour mission de protéger les pommes d'or. Une mission qu'elles ont reçu des dieux après la disparition d'Atlas. Or, elles se battent contre *Busiris, le Roi des Brigands*.

Depuis leur vaisseau-monde (dont l'architecture s'inspire de l'antiquité égyptienne), ceux que l'on nomme « les brigands » cherchent à s'emparer des Pommes d'Or du jardin des Hespérides. En effet, ces pommes produiraient le nectar et l'ambroisie, la nourriture des dieux ayant pour propriété de rendre immortel. Busiris se verrait bien devenir leur égal.

En attendant, pour aider les trois filles d'Atlas, les dieux ont conçu une machine nommée : *Dragon*. Ce dragon mécanique en fer blanc occupe le vaste jardin des Hespérides. Créé par Phorcys et Cêto (deux ingénieurs divins dont on ignore encore ce qu'ils sont devenus), Dragon est magnifique, doux et d'une grande gentillesse. Hespérie, la plus jeune des trois filles passe la plupart de son temps à le câliner et à jouer avec lui.

Mais les brigands (les troupes de Busiris) ont récemment mis au point un virus informatique appelé : *Le Serpent de feu*. Celui-ci se répand de machine en machine sous la forme d'un serpent électrique (qui peut être combattu physiquement). Le serpent de foudre rend maléfique les êtres qu'il infecte. Pendant l'épisode, il infectera jusqu'au dragon d'Hespérie. Les compagnons devront affronter Dragon sans le détruire, ce qui risque de ne pas être une mince affaire.

## IMPLIQUER LES COMPAGNONS

---

L'aède envisage aussi comment les compagnons vont être impliqués dans ces événements.

DANS L'EXEMPLE. L'aède a préparé plusieurs idées. Pour la scène d'alerte, il envisage le fait que l'une des trois filles (Aéglé, par exemple) soit poursuivie par les vaisseaux des brigands. Elle envoie donc un signal de détresse à l'Odysseus.

Une fois les brigands écartés, leurs vaisseaux détruits ou en fuite, Aégly explique aux occupants de l'Odysseus la situation et les périls qui menacent le jardin.

Après l'interception des vaisseaux brigands, par les compagnons, il est possible que ceux-ci (ou le vaisseau d'Aégly) aient été infectés par *le serpent de feu*. Si l'un des compagnons est un robot et si par malheur il était infecté, les autres pourraient avoir à le sauver de lui-même.

De plus, les Hespérides sont toutes trois filles d'Atlas, un astronome, dont les recherches demeurent au jardin. Il est possible qu'il ait laissé quelques indices montrant le chemin du mur des glaces galactiques ou le chemin... de la Terre, elle-même.

Pour couronner le tout, Busiris et les brigands n'ont que faire de la Paix Solaire. Ils attaqueront Ulysse et les compagnons sans hésiter et, s'ils font ainsi, ils recevront l'aide inattendue de Poséidon... Car, coup de théâtre, on apprendra que Busiris est en réalité l'un des fils de Poséidon lui-même.

## ETABLIR LA FICHE DE LA MENACE

---

En préparant la partie, l'aède nomme et définit jusqu'à 6 menaces sur la FICHE DE LA MENACE. Plus il y a de menaces, plus la partie dure longtemps.

Chaque menace dispose de 1 à 6 ressources. (Ce sont en quelque sorte ses points de vie.) La première ne dispose que d'une seule ressource ; la second, de 2 ressources ; etc. Plus la menace est importante dans l'épisode, plus elle dispose de ressources.

DANS L'EXEMPLE, au chapitre précédent, l'aède choisit une partie longue et remplit la totalité des menaces de sa fiche, comme ceci :

- Une Hespéride est en danger !
- Les Guerriers brigands
- Vaisseaux tridents, envoyés par Poséidon
- Dragon, possédé par le Serpent
- Busiris, Roi des Brigands
- Le Serpent de Feu (Virus)

L'Hespéride en détresse lors de l'alerte donnée par Shyrka sera sauvée rapidement, mais le serpent de feu représentera une menace bien plus importante, tout au long de la partie...



## DESCRIPTION



LES GIMMICKS - « *Quiconque ose défier la puissance de Zeus... doit être puni...* »

- Une promesse faite aux dieux
- Un jeu cruel - Un dilemme
- Une voix lointaine et mystérieuse
- Le symbole du trident
- Une attaque de tridents
- L'évocation du nom « Poséidon ».
- « *Emparez-vous d'eux !* »
- Un amour impossible
- Un(e) allié(e) parmi les ennemi(e)s
- La description d'un lieu cyclopéen
- Une machine infernale
- Un traître parmi les ennemis eux-mêmes
- Un méchant avec une voix nasillarde
- Un acte de méchanceté gratuite
- L'évocation du destin
- Une indice sur le chemin de la Terre
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

L'aède aussi dispose de gimmicks. Lorsqu'il décrit les menaces ou les actions de la menace, si celles-ci correspondent à l'un de ces propres gimmicks, il le coche et gagne le droit de retourner face visible l'une de ses cartes Menace.

S'il le souhaite et s'il trouve cela pertinent et cohérent avec la série *Ulysse 31*, l'aède avec l'accord des joueurs peut ajouter ici des gimmicks supplémentaires.



## LES CARTES DES COMPAGNONS

---

Au cours des scènes d'action, les cartes TECHNOLOGIE, COMBAT, POUVOIRS ETRANGES, CŒUR et PILOTAGE permettent de lutter contre les menaces en ajoutant des pierres blanches dans la coupe d'Athéna.

Quand un joueur souhaite que son compagnon lutte contre des menaces décrites par l'aède, il peut jouer l'une des cartes de son personnage. Seules les cartes face visible peuvent être jouées.

- Si l'action décrite par le joueur repose sur le grand cœur de son personnage, il joue la carte CŒUR.
- Si l'action décrite par le joueur repose sur les connaissances technologiques de son personnage, il joue la carte TECHNOLOGIE.
- Si l'action décrite par le joueur repose sur les capacités guerrières de son personnage, il joue la carte COMBAT.
- Si l'action décrite par le joueur repose sur les étranges pouvoirs de son personnage, le joueur joue la carte POUVOIRS ETRANGES.
- Si l'action décrite par le joueur repose sur les capacités de pilote de son personnage, il joue la carte PILOTAGE.

## JOUER UNE CARTE

Quand un joueur joue une carte, il décrit son action en détail (sans pour autant décrire ses conséquences), place une pierre blanche dans la coupe et retourne la carte qu'il a jouée face cachée.

PAR EXEMPLE. La carte PILOTAGE d'un joueur se trouve face visible. Parmi les menaces décrites par l'aède se trouve « *un vaisseau mystérieux qui fonce droit sur l'Iris de l'Odysseus* ». Le joueur décide de prendre cette menace à bras-le-corps. Le joueur décrit : « *Pas le temps de sauter dans une navette. Je saute sur le siège à côté d'Ulysse. Shyrka ! Donne-nous le contrôle manuel. Je prends les commandes. Ulysse, active le bouclier. Shyrka, déplacement du vaisseau sur trajectoire, 3 - 6 - 9 ! Plus vite, Shyrka ! Plus vite !* » Après cette courte description, le joueur ajoute une pierre blanche à la coupe et retourne la carte PILOTAGE face cachée.



## LES CARTES FACE VISIBLE

---

Une carte face visible peut être activée à tout moment pour permettre à un(e) participant(e) d'ajouter sa pierre dans la coupe d'Athéna.

## LES CARTES FACE CACHEE

---

Quand une carte est face cachée, celle-ci ne peut plus être jouée avant qu'elle ne soit à nouveau retournée face visible.

PAR EXEMPLE. Si la carte PILOTAGE d'un joueur est retournée face cachée, ce joueur ne peut plus ajouter de pierre blanche à la coupe en décrivant ses exploits de pilote face à la menace. Cela ne veut pas dire que le joueur ne peut plus rien décrire en rapport avec le pilotage. Le personnage sait toujours piloter, seulement le fait de piloter ne peut plus lui permettre d'ajouter une pierre blanche dans la coupe.



## RETOURNER UNE CARTE FACE VISIBLE

Pour un joueur, une carte face cachée peut être retournée face visible, s'il coche un gimmick sur sa fiche de compagnon.

PAR EXEMPLE. Au cours de la scène d'action, une joueuse décrit ainsi les agissements de son compagnon : « *On est au poste de pilotage. Je me retourne vers mes compagnons et je leur dis : « Je m'occupe de l'iris. Toi, Filo 404, vas prévenir les robots incendiaires, l'impact est imminent. Télémaque, saute dans le vaisseau rouge, prends Dardos, au cas où nous devrions dévier la trajectoire de l'appareil, voire... l'abattre, si les choses devaient mal tourner... Je compte sur vous, Compagnons !* » Puis, je cours vers le cœur de l'Odysseus. » Cette joueuse se tourne vers l'aède et lui demande : « *On est d'accord, que j'ai distribué les rôles ?* ». En effet, cette description correspond parfaitement au gimmick « Distribuer les rôles/Se Séparer ». La joueuse coche donc son gimmick, prend la carte de son choix et la retourne face visible.



## LES CARTES DE L'AEDE : LES CARTES MENACE

Au cours des scènes d'action, les cartes MENACE permettent à l'aède de verser des pierres noires dans la coupe d'Athéna.

Quand l'aède décrit les actions d'une menace contre les compagnons et leurs allié(e)s, il peut jouer l'une des cartes MENACE placées devant lui. S'il fait ainsi, il place une pierre noire dans la coupe et retourne une carte MENACE face cachée. Tant qu'elle est face cachée, cette dernière ne peut plus être jouée.

En plus des cartes MENACE et en fonction du nombre des joueurs, l'aède dispose aussi de ressources gratuites.



## LES MENACES GRATUITES

Afin d'équilibrer les forces en présence, il faut savoir qu'à 3 joueurs/joueuses, la première pierre noire dans la coupe est gratuite pour l'aède et ce pour chaque coupe au cours d'une scène d'action ! Autrement dit, à trois joueurs, l'aède peut toujours gratuitement poser une menace (une pierre noire) sans avoir à retourner une carte MENACE. Ce sont les menaces suivantes (les pierres noires suivantes) qui lui demanderont de retourner des cartes MENACE.

De même, à 4 joueurs/joueuses, ce sont les deux premières menaces qui sont gratuites ; à 5 joueurs/joueuses, ce sont les trois premières, etc. Mais il est déconseillé de jouer à plus de 5 joueurs/joueuses.

- **2 Joueurs -> L'aède utilise ses 3 Cartes Menace**
- **3 Joueurs -> 1 Menace gratuite + 3 Cartes Menace**
- **4 Joueurs -> 2 Menaces gratuites + 3 Cartes Menace**
- **5 Joueurs -> 3 Menaces gratuites + 3 Cartes Menace**



## RETOURNER UNE CARTE MENACE FACE VISIBLE

---

Pour l'aède, une carte face cachée peut être retournée face visible, s'il coche un gimmick de la menace ou s'il coche une ressource de la menace.

PAR EXEMPLE. L'aède a décrit de nombreuses menaces et toutes ses cartes sont retournées face cachée. Parmi les menaces, elle a décrit le grognement du Minotaure. Elle poursuit sa description : « *Le Minotaure apparaît devant vous. Vous imaginiez une bête cruelle et sanguinaire, mais ces yeux témoignent de tout autre chose. Le Minotaure semble regretter de devoir vous combattre. Il semble, lui aussi, victime de ce jeu cruel...* » L'aède coche le gimmick « *Dilemme/Jeu Cruel* » et retourne une carte menace face visible.

Mais l'aède ne s'arrête pas là, elle poursuit sa description en ajoutant : « *Sur le flanc du Minotaure, vous apercevez une blessure. Quelqu'un d'autre semble être venu avant vous. Son souffle est haletant.* » L'aède coche une case appartenant aux ressources de la menace. Elle coche la case qui se trouve devant la menace intitulée « *Le Minotaure* ». En choisissant de blesser ainsi son Minotaure, l'aède peut retourner une autre carte menace face visible. (Le fait de blesser ainsi la menace lui permet aussi de gérer le temps de la partie. En effet, l'une des joueuses ne va pas tarder à rentrer chez elle. Si elle veut terminer l'épisode, l'aède doit cocher rapidement les cases restantes de la menace.)

## LES GIMMICKS

---

Sur les fiches des compagnons et sur la fiche de la menace sont listés certains gimmicks propres à la série *Ulysse 31*. Il s'agit de thèmes, de situations récurrentes, d'éléments marquants qui permettent immédiatement d'identifier que l'on se trouve bel et bien dans un épisode d'*Ulysse 31*.

Cocher un gimmick de sa fiche permet toujours de retourner une carte face cachée pour la rendre face visible. On obtient ainsi le droit de réutiliser cette carte.

Il est bien sûr possible de jouer un gimmick de la série, sans cocher la case correspondante à celui-ci. (Si toutes les cartes du joueur sont face visible, celui-ci a intérêt à garder son gimmick pour plus tard.)

Si un gimmick a déjà été coché par un joueur, cela n'empêche pas les autres joueurs de jouer ce même gimmick. Un gimmick peut aussi se jouer collectivement. Dans ce cas, chaque joueur participant à cette action collective coche le gimmick et retourne une carte.

Les gimmicks sont décochés entre chaque épisode, au début ou à la fin de chaque épisode.

## LA COUPE D'ATHENA

---

Au cours des scènes d'action, grâce à leurs cartes et aux descriptions des actions effectuées par les uns et les autres, les participants remplissent la coupe d'Athéna de pierres noires et blanches.

L'aède raconte les faits et gestes de la menace et place des pierres noires dans la coupe. Les joueurs racontent comment ils luttent contre les diverses menaces et placent des pierres blanche dans la coupe.

D'une manière générale, plus la coupe est remplie de pierres blanches, plus la situation risque de tourner en faveur des compagnons. Inversement, plus la coupe est remplie de pierres noires et plus la situation risque de tourner en faveur de la menace.

Lorsque la coupe est pleine, c'est-à-dire quand toutes les pierres ont été placées dans la coupe ou lorsque tous les participants ont raconté ce qu'ils souhaitaient raconter, son contenu est versé dans la soucoupe.

## LE VERSEMENT DE LA COUPE DANS LA SOUCOUBE

---

Lorsque tous les participants le souhaitent, la coupe est délicatement versée dans la soucoupe. (Si une pierre tombe en dehors de la soucoupe, les participants doivent remettre les pierres à l'intérieur de la coupe et procéder à un nouveau versement.)

La façon dont les pierres sont agencées dans la soucoupe donne alors lieu à l'interprétation des oracles par l'aède et les joueurs. En fonction des résultats obtenus par cette interprétation, des coups (des blessures, des dégâts) sont distribués aux menaces et aux personnages.



## L'INTERPRETATION DES ORACLES

---

Pendant l'interprétation des oracles, les pierres noires symbolisent des menaces décrites précédemment. Il peut s'agir d'êtres concrets (personnages hostiles ; vaisseaux agressifs ; robots meurtriers ; pièges ; blessures physiques ; dommages matériels ; etc.) ou bien de menaces plus abstraites (problèmes informatiques ; sensations inquiétantes ; sentiments d'injustice ; vertiges ; blessures mentales ; etc.)

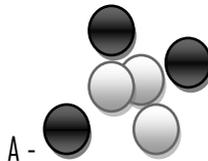
A l'inverse, les pierres blanches symbolisent des éléments engagés dans les actions des compagnons. Il peut aussi s'agir d'êtres concrets (la plupart du temps, il s'agit des compagnons eux-mêmes, de leurs allié(e)s, des vaisseaux qu'ils pilotent) ou bien d'éléments abstraits (des paroles, des comportements, un lien avec une personne ou le soutien apporté à cette personne, etc.)

Certes, tous ces éléments sont suggérés par les descriptions faites au cours de la scène d'action, mais l'interprétation de la nature et de la fonction des pierres au sein des oracles reste subjective.

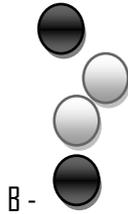
De plus, l'interprétation des oracles est aussi – et surtout – fonction des positions occupées par les pierres noires et par les pierres blanches.

Quand les pierres d'une couleur semblent encercler une ou plusieurs pierres de la couleur opposée, ces dernières sont en position difficile et chacune d'entre elles reçoit un coup.

En règle générale, plus les pierres sont éloignées du milieu de la coupe, mieux elles sont placées, car les risques d'encercllement sont moins importants. Les choses qu'elles représentent sont donc en meilleure posture ou en sécurité.

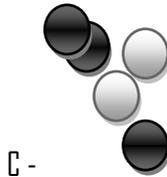


PAR EXEMPLE. Dans le cas de figure A, les noires encerclent les blanches. La menace triomphe. Les actions entreprises par les compagnons sont en train d'échouer et deux d'entre eux vont subir un coup. Le troisième, étant un peu plus vers l'extérieur du groupe, parvient à s'en sortir sans trop de conséquences.

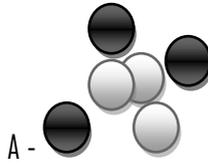


Dans le cas de figure B, les noires encerclent clairement les blanches, qui sont littéralement prises en tenaille. Les deux pierres blanches vont chacune subir un coup.

Quand deux pierres de même couleur se chevauchent, les choses qu'elles représentent se gênent l'une l'autre.



Dans le cas de figure C, les noires encerclent une blanche qui semble même protéger la deuxième. Une seule blanche reçoit un coup, l'autre est sauvegardée par l'action de la première. Est-ce une diversion ? Quoi qu'il en soit, pendant ce temps, deux menaces se chevauchent et se gênent l'une l'autre.



PAR EXEMPLE. Dans le cas de figure A, les deux pierres blanches au centre se gênent l'une et l'autre. L'action d'un compagnon a gêné l'action d'un autre compagnon. Un compagnon a trébuché sur un autre pendant le combat, par exemple. Cette situation peut expliquer pourquoi les compagnons se trouvent en si mauvaise posture.

Quand une pierre d'une couleur chevauche une pierre de la couleur opposée, la pierre qui chevauche domine celle qui est chevauchée. En d'autres termes, la pierre chevauchée par une pierre de couleur opposée reçoit un coup.

De même, si une pierre d'une couleur chevauche plusieurs pierres de la couleur opposée, alors la pierre qui chevauche inflige un coup à chaque pierre chevauchée.

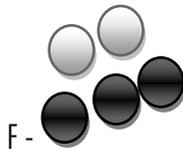


Dans le cas de figure D, l'action d'un seul compagnon a suffi à déstabiliser deux menaces. Néanmoins, la pierre blanche ne chevauche clairement qu'une seule pierre noire. La menace reçoit un coup. La menace dominée gêne à présent celle qui demeure.



Dans le cas de figure E et même s'il semble encerclé, ce compagnon a réussi à dominer toutes les menaces. La pierre blanche qui représente ici son action chevauche littéralement les deux autres. Les deux pierres noires reçoivent chacune un coup.

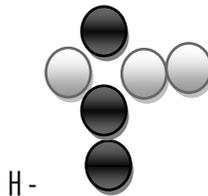
Si les pierres se retrouvent dans des positions d'alignements face à face ou symétriques, alors il y a un *statu quo*. Dans un tel groupe de pierres personne ne reçoit de coup.



PAR EXEMPLE. Dans le cas de figure F, même si les blanches sont en infériorité numérique, elles semblent maintenir un *statu quo*. Après le conflit, le combat ou ces diverses tentatives pour agir contre la menace, chacun rentre chez soi sans être véritablement parvenu à prendre l'avantage. Aucune pierre ne reçoit de coup.



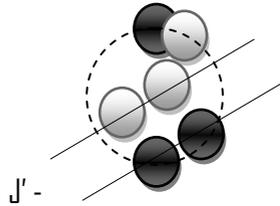
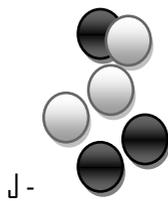
Idem, dans le cas de figure G. Cette fois le *statu quo* peut s'expliquer par le fait que les actions des méchants se soient annulées et que les alliés se soient trompés eux-aussi, etc.



Dans le cas de figure H, la situation est un *statu quo* également. Même si les pierres ne sont pas dans un alignement face à face, ici, c'est la symétrie des positions qui frappe les interprètes de l'oracle.







Dans l'exemple J, deux situations ont lieu en même temps. Une pierre blanche domine clairement une pierre noire (chevauchement d'une pierre blanche sur une pierre noire). La pierre noire en question reçoit donc un coup. Tandis qu'au premier plan, deux pierres blanches semblent parvenir à un *statu quo* contre deux pierres noires, grâce à une situation d'alignement inespérée. Heureusement pour ces deux pierres blanches, car elles n'étaient pas loin d'être encerclées. La situation s'est jouée de justesse...

Chaque participant a sa propre interprétation des oracles, comme chaque participant a sa propre interprétation du contenu fictionnel de l'épisode. Chacun peut livrer son interprétation des oracles et de leur signification. Chacun peut donner son sentiment. Chacun peut suggérer aux autres des situations qui ne semblent pas avoir été remarquées.

L'interprétation des oracles est souvent consensuelle. Mais il faut savoir qu'en cas de litige, c'est l'aède qui – grâce à l'assentiment des dieux – aura le dernier mot.

## LES COUPS

---

Quand une pierre ou des pierres sont encerclées par des pierres de la couleur opposée, chaque pierre encerclée prend un coup.

Quand une pierre est chevauchée par une pierre de la couleur opposée, elle prend un coup. Si une pierre est chevauchée par plusieurs pierres de la couleur opposée, elle prend autant de coups.

Au terme de l'interprétation des oracles, l'aède totalise les coups reçus par les pierres blanches (les compagnons) et les coups reçus par les pierres noires (les menaces).

Les compagnons doivent se répartir entre eux les coups reçus par les pierres blanches. On dit alors qu'ils doivent « prendre les coups ».

En cohérence avec la scène d'action décrite et les résultats obtenus par l'interprétation des oracles, ce sont les joueurs qui choisissent comment les coups se répartissent sur les différents compagnons.

## LES COUPS RECUS PAR LES COMPAGNONS

---

Les joueurs doivent cocher autant de cases dans LES COUPS (sur leur fiche de compagnon) que de coups reçus par les pierres blanches.

Les cases cochées décrivent l'état final du personnage au terme de la résolution des actions en cours.

PAR EXEMPLE. Au terme de l'interprétation des oracles, les pierres blanches ont reçu 3 coups. Les joueurs se répartissent les coups entre eux. L'un des joueurs qui était très fortement impliqué dans cette scène d'action décide que son personnage est dans une situation extrêmement délicate. Il choisit donc de prendre seul 2 des 3 coups reçus.

Dans l'encadré réservé aux COUPS de son personnage, il coche directement les cases « emprisonnées » et « sous l'emprise de... », car cela est très cohérent avec l'action en cours. Dans cet épisode, le personnage de ce joueur est maintenant emprisonné et envouté par la mystérieuse *sorcière des ronces* (la menace principale de l'épisode en cours).

Mais il reste encore un coup à prendre ! Une autre joueuse décide donc de faire en sorte que son personnage reçoive le dernier coup. Son personnage était justement en train de l'aider lorsqu'il a été envouté par la sorcière des ronces. La joueuse souhaite que son personnage se sente responsable de leur échec. Elle coche la case « démoralisé » sur sa propre fiche.

## JOUER LES COUPS

---

Les joueurs et les joueuses doivent prendre acte de l'état de leur personnage lorsqu'ils décrivent leurs faits et gestes. Ainsi, si un joueur choisit d'être emprisonné, il doit considérer que son personnage est bel et bien prisonnier d'une menace. Il ne sortira pas de la prison avant que cette menace n'ait été vaincue. De même, si un joueur coche la case « Cassé » de son robot, il doit considérer qu'il ne pourra pas agir de façon normale avant d'avoir été réparé.

Certains coups ou blessures se résolvent naturellement en éliminant des menaces. C'est le cas des coups ou blessures telles que « Emprisonné(e) » ou « sous l'emprise de... ». Les autres nécessitent des scènes ou des descriptions spéciales.



## L'ODYSSEUS PREND LES COUPS

---

Quand l'Odysseus, une navette, un module et/ou le vaisseau rouge sont impliqués dans une scène d'action, les joueurs peuvent choisir de faire en sorte que ces divers équipements prennent des coups à leur place. L'aède peut également l'imposer, s'il estime que cela est plus cohérent avec la scène d'action en cours ou si la préparation de sa partie le demande. Dans ce dernier cas, l'aède doit rendre cet impératif explicite.

PAR EXEMPLE. Les tridents attaquent ! La scène d'action est un combat spatial qui a lieu autour de l'Odysseus. Au terme de la première interprétation des oracles, les pierres blanches ont finalement reçu un coup. Les joueurs décident que les jardins sont touchés. Ils commencent à cocher la case JARDINS. L'aède s'interpose et déclare : « *Non, désolé, ils ne visaient pas les jardins, ils visaient la salle. Cochez la SALLE DES COMPAGNONS. C'était une mission suicide qui ne visait que cela. D'ailleurs vous voyez les tridents se retirer après cet ignoble méfait...* » Un joueur poursuit la description de l'aède en ajoutant : « *Compagnons, vous avez vu ça ?! Ils ciblaient la salle des compagnons. Maintenant, ils s'en vont. Par la grande galaxie, faut-il que les dieux soient cruels à ce point ?!* ».

## LA FICHE DE L'ODYSSEUS

---

Quand ils reçoivent des coups et si cela est cohérent avec l'action en cours, les joueurs peuvent choisir que l'Odysseus les reçoive à leur place. Dans ce cas, les joueurs cochent ici autant de cases que de coups reçus.

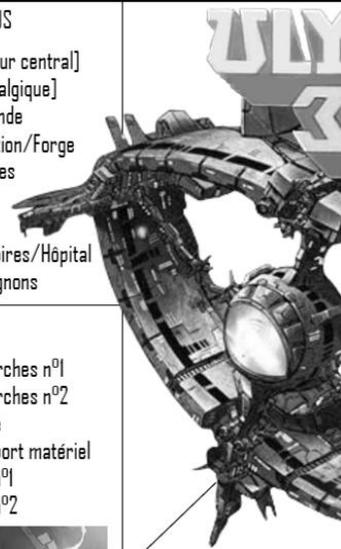
Idem pour les divers modules de l'Odysseus. Les joueurs peuvent faire appel à eux pour tenter de résoudre une action. Si un module reçoit un coup, sa case est cochée. Tant qu'il n'est pas réparé, le module est alors inutilisable.

### LA FICHE DE L'ODYSSEUS

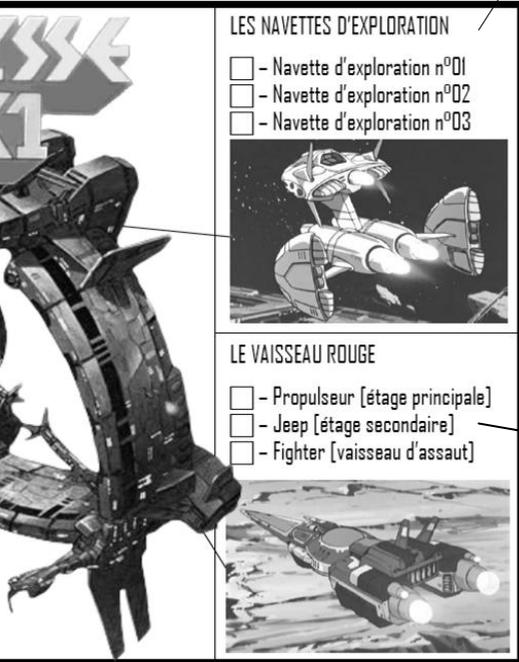
- Shyrka [ordinateur central]
- Iris [centre névralgique]
- Poste de commande
- Salle de combustion/Forge
- Salle des machines
- Spatioport
- Jardins
- Dortoirs/réfectoires/Hôpital
- Salle des compagnons

### LES MODULES

- Module de recherches n°1
- Module de recherches n°2
- Module de forage
- Module de transport matériel
- Module médical n°1
- Module médical n°2



## DESCRIPTION



### LES NAVETTES D'EXPLORATION

- Navette d'exploration n°01
- Navette d'exploration n°02
- Navette d'exploration n°03



### LE VAISSEAU ROUGE

- Propulseur [étage principale]
- Jeep [étage secondaire]
- Fighter [vaisseau d'assaut]



Quand les joueurs empruntent l'une des navettes de l'Odysseus pour tenter une action, celle-ci peut aussi recevoir un coup à la place de ses occupants. Si les joueurs font ainsi, la case de la navette est cochée et celle-ci est hors d'usage. Elle se crashe ou rentre à l'Odysseus en catastrophe. Quoi qu'il en soit, elle doit être réparée pour être utilisée à nouveau.

Idem pour le vaisseau rouge. Il est composé d'un étage propulseur (*Virès*), d'une jeep centrale (*Orbas*) et d'un fighter à la proue (*Dardos*). Ces trois navettes peuvent se rendre indépendantes les unes des autres. Chacune d'entre elles peut recevoir un coup à la place du joueur qui l'emploie.

## LES COUPS RECUS PAR LA MENACE

---

L'aède aussi doit répartir les coups reçus par les menaces (les coups reçus par les pierres noires) en cochant autant de cases parmi LES RESSOURCES DE LA MENACE. En fonction des menaces impliquées dans la scène d'action, l'aède coche les cases qui correspondent le mieux aux conclusions décrites par les joueurs et les oracles (plusieurs menaces peuvent être impliquées dans une même scène d'action).

Quand la menace prend des coups, les compagnons font reculer les menaces de cet épisode en leur infligeant des pertes et des revers. Chaque case cochée d'une menace précise montre que celle-ci s'affaiblit. Et lorsque toutes les cases d'une menace spécifique ont été cochées, cette dernière est éliminée (pour cet épisode).

PAR EXEMPLE. Pour cet épisode, l'aède a envisagé l'existence de « chauve-souris vampires robotiques » qui vivent sur le planétoïde visité par les compagnons. Ces créatures peuvent aller dans l'espace et aspirer à distance l'énergie des machines. L'aède a estimé qui s'agissait d'une menace de niveau 3.

- *Chauves-souris vampires robotiques*

Au cours du combat qui les oppose aux chauves-souris vampires robotiques, les compagnons leur ont infligé 2 coups. L'aède choisit de cocher 2 cases.

- *Chauves-souris vampires robotiques*

Les chauves-souris vampires ne sont pas encore vaincues, il leur reste une ressource. L'aède peut décider de poursuivre le combat ou bien de les faire fuir et d'engager d'autres menaces contre les compagnons. Dans ce cas, les chauves-souris reviendront plus tard.



## SOIGNER LES COUPS RECUS PAR LES COMPAGNONS

---

L'aède ne peut pas soigner les coups reçus par la menace, mais les joueurs et les joueuses peuvent soigner les coups (ou blessures) reçus par leurs compagnons ou réparer les parties de l'Odysseus ayant reçu divers coups et dégâts. Pour soigner un personnage ou réparer l'Odysseus, les joueurs disposent de nombreuses options.

- Tout d'abord, les joueurs soignent leurs maux en éliminant les menaces aux origines de ceux-ci. [Par exemple, pour ne plus être « emprisonné(e) » par une menace, il suffit de l'éliminer.]
- Ensuite, l'aède et/ou les joueurs eux-mêmes peuvent décider d'annuler la blessure d'un compagnon, si celle-ci n'est plus cohérente avec le déroulement actuel de l'épisode. [Ainsi, par exemple, un personnage n'est plus « assommé », s'il a pu prendre le temps de se reposer ou s'il a été réveillé par un compagnon dans l'une des scènes suivantes.]
- Enfin, une fois par partie, les joueurs peuvent cadrer des scènes d'action spéciales appelées des *scènes de soin et de réparation*.

## SCENE DE SOIN ET DE REPARATION

---

Une fois par partie et si le déroulement de l'épisode le permet, les joueurs peuvent cadrer une scène de soin et de réparation.

Durant cette scène d'action particulière, les seules menaces que l'aède peut décrire sont les coups (blessures) infligés aux personnages soignés et/ou les coups (dégâts) reçus par les navettes, les vaisseaux et l'Odysseus lui-même.

L'aède ne peut pas placer dans la coupe plus de billes noires que de blessures à soigner et/ou d'éléments à réparer. Les joueurs ne peuvent pas tenter de soigner ou tenter de réparer plus de six coups (blessures et dégâts) de la sorte.

Lors d'une scène de soin et de réparation, chaque coup reçu par la menace permet de décocher une case COUPS. Exceptionnellement, les coups reçus par les compagnons ne comptent pas. Si les pierres noires triomphent, c'est que les compagnons n'ont pas réussi à se reposer ou à réparer. Une fois la coupe versée et l'interprétation des oracles effectuée, la scène de soin et de réparation prend fin.

## QUELQUES LOIS UNIVERSELLES D'ULYSSE 31

---

**La langue n'est pas un obstacle :** Dans *Ulysse 31*, les personnages n'ont aucun problème pour échanger entre eux. Tous les compagnons, toutes les créatures mythologiques parlent la même langue. De même, deux personnages, même s'ils appartiennent à des époques différentes peuvent échanger sans difficulté. Les seuls langages inconnus rencontrés sont éventuellement des glyphes, des symboles ou des écrits très anciens.

**Il n'y a pas d'argent :** Dans *Ulysse 31*, les gens s'échangent du matériel et se donnent de l'aide par réciprocité, au nom de la *Paix Solaire*. Seules les menaces parlent d'argent, de propriétés ou de richesses.

**Il faut agir et se battre pour gagner sa liberté :** Dans *Ulysse 31*, on se bat contre le destin, les dieux ou les puissants pour obtenir sa liberté et celle des autres. Ulysse et ses compagnons ne se battent qu'en cas de légitime défense et ne commettent aucun acte de violence gratuite. Si la violence est parfois nécessaire, les compagnons regrettent toujours d'en avoir fait usage. Ulysse et ses compagnons ne sont jamais passifs, car la passivité équivaut à laisser les dieux de l'Olympe l'emporter.

## REMERCIEMENTS

---

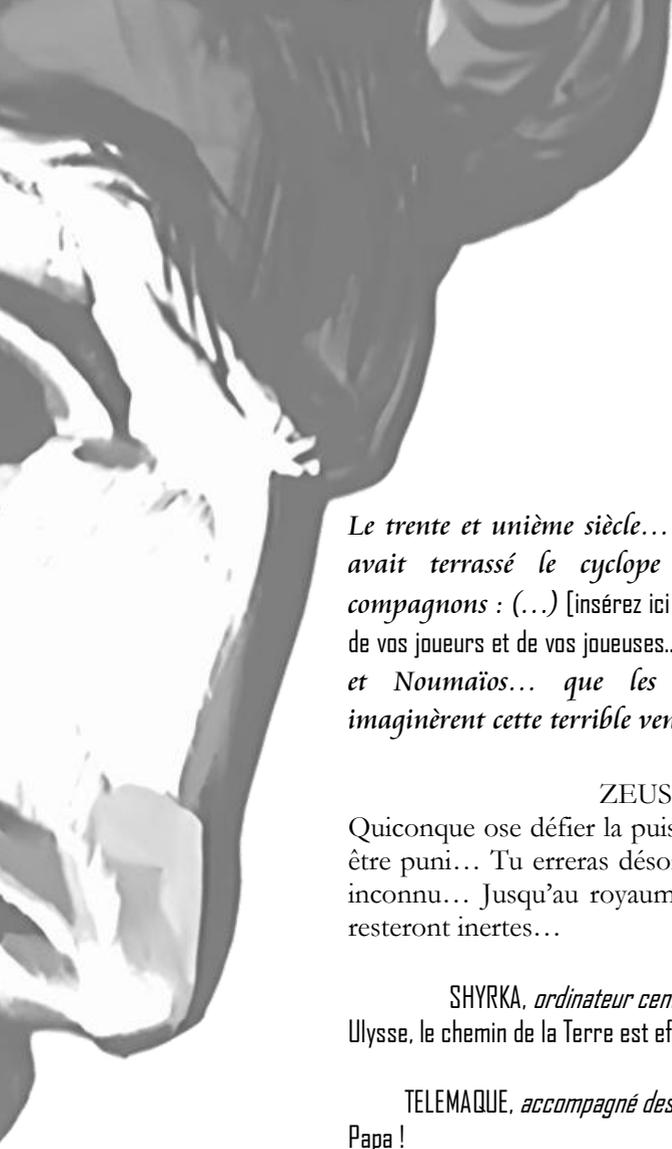
Grand Merci à Flavie, Soren et Pandore. Merci à Erwan et Gwendal pour le playtest du jeu. A Bernadette, Globo, Antoine et Darky pour leurs précieuses relectures.

Merci à tous mes soutiens sur la page :  
<https://www.patreon.com/romaricbriand>

Si ce jeu est disponible et accessible à tous et toutes aujourd'hui, c'est entièrement grâce à leur soutien moral et financier. Merci à vous tous et toutes !







*Le trente et unième siècle... C'est parce qu'Ulysse avait terrassé le cyclope et ainsi sauvé ses compagnons : (...) [insérez ici les noms des personnages de vos joueurs et de vos joueuses...], Télémaque, Thémis et Noumaïos... que les dieux de l'Olympe imaginèrent cette terrible vengeance...*

ZEUS

Quiconque ose défier la puissance de Zeus... doit être puni... Tu erreras désormais dans un monde inconnu... Jusqu'au royaume d'Hadès, vos corps resteront inertes...

SHYRKA, *ordinateur central du vaisseau.*

Ulysse, le chemin de la Terre est effacé de ma mémoire...

TELEMAQUE, *accompagné des autres compagnons.*

Papa !

ULYSSE, *prenant les enfants dans ses bras.*

Télémaque ! Compagnons ! Vivants ! Vous êtes vivants !

*Générique !*