

« Vous êtes **L'Élément Faible**, Bonne chance ! »

Bonjour Messieurs Dames ! Bienvenue à L'Élément Faible, sur Guugle TV !

En cette époque de 2013, où nos enfants se perdent dans des jeux vidéo, rien de tel que de voir la vraie vie en direct sur vos téléviseurs ! N'oubliez pas que cette émission a été rendue possible grâce à nos amis de la Police qui ferment les yeux sur tout ce qui se rapporte à l'émission

Chaque équipe, comme vous le savez, est composée du même nombre de joueurs. Elle possède un sac à dos rempli d'explosifs très dangereux. Outre la dangerosité de se trimballer avec, s'ajoute un timer de 24h. Bien entendu, celui-ci est réinitialisé entre chaque mission.

A chaque mission, une équipe sera éliminée. Il est possible de pousser une autre équipe au forfait quelque soit la méthode, pourvu que cela se passe devant nos caméras !

A ma droite, l'équipe du feu, elle porte 3 charges de bombe incendiaire. Toujours à droite, l'équipe de la terre, qui dispose de 3 mines antipersonnelles dans le sac à dos. Au centre, observez l'équipe de l'Air qui remet son titre en jeu pour 5.000.000\$ supplémentaires ! Dans son sac, 3 explosifs à déflagration sonique Enfin, l'équipe de l'eau, portant 3 bombes nautiques !

Chaque équipe devra, à chaque tour, définir un élément faible. Ce dernier devra porter le sac à dos qui entravera ses actions.

Evidemment, les participants doivent revenir avec leur sac à dos intact, sous peine de disqualification ! Ils ne peuvent se séparer du sac. Les membres d'une même équipe ne peuvent se trouver à plus d'un kilomètre les uns des autres, sous peine de voir surgir les charmants tueurs de Guugle TV.

Voici les missions :

1. Amener un annuaire chinois de 1986, un vin d'avant la seconde guerre mondiale et un objet en or ayant appartenu à une princesse ou à une reine.
2. Braquer une banque et revenir avec le butin.
3. Résoudre un meurtre avant les services de police.

Et la finale, pour la dernière équipe concurrente !

4. La finale : Assassiner le patron de Iahoo TV !

A la clé, 5.000.000\$! Bonne chance à tous ! 1^{ère} mission, go, go, go !

L'époque

L'Élément Faible se déroule dans un futur proche. La plupart des services publics sont désormais privés. Guugle, l'importante multinationale, est devenue l'actionnaire majoritaire de la Police : les jeux de ses chaînes télévisées peuvent donc être plus violents, voire mortels. Personne n'inquiétera les organisateurs et les participants.

Un jeu de Guillaume Charruault, le 25/11/09



Création des personnages

Choisissez un nom et trois compétences. Répartissez 11 points entre Muscle, Agilité, Esprit et Social (Min. 1, Max. 4). Vous avez 5 points de vie. Avec vos compagnons, choisissez de quelle équipe vous ferez partie : Air, Eau, Feu ou Terre.

Système de jeu

Au début de chaque mission, l'équipe devra, par vote secret, déterminer qui sera l'élément faible du groupe. Ce dernier aura un malus de -1 à ses caractéristique Muscle et Agilité. En cas d'échec sur l'une de ses actions physiques, jetez 1D6. Sur un 6, le sac explose.

Pour chacune de vos actions, vous lancez 5D6. Chaque résultat inférieur ou égal à la caractéristique concernée est un succès. Suivant la difficulté de l'action, il vous en faudra plus ou moins :

- Facile : 1 succès
- Moyenne : 2 succès
- Difficile : 3 succès
- Très difficile : 4 succès

Si vous obtenez au minimum le nombre de succès nécessaire, alors l'action est réussie. Si une compétence est favorable à l'action, il a le droit à un D6 de plus.

Dans le cas d'une action en opposition, celui obtient le plus de succès l'emporte. S'il y a égalité, alors personne ne prend l'avantage.

Le combat

Le Reality Show est assez violent, les combats sont donc fréquents et mortels. Pour cela, on fait des jets en opposition.

Si l'attaquant remporte l'opposition, il peut blesser son adversaire. Pour cela, il jette 1d6 s'il dispose d'une arme mortelle, 1d3 si l'arme est non mortelle et 1d2 s'il s'agit d'un coup de poing : c'est le nombre de points de vie perdus. A zéro points de vie le personnage meurt.

Attention : un personnage ne peut réaliser que deux oppositions par tour de combat : une pour attaquer, une pour se défendre.

Fiche de personnage	
NOM :	_____
MUSCLE :	_____ PV
AGILITÉ :	_____ 0
ESPRIT :	_____ 0
SOCIAL :	_____ 0
COMPÉTENCES :	_____ 0

