

## Personnages

Les personnages sont définis par 3 caractéristiques : Corps, Esprit, Sympathie dans lesquels sont distribués 17 points (min. 2, max 9.). Chaque caractéristique dispose d'une spécialité. Ils sont également définis par 3 réserves dans lesquels sont distribués 17 points : Fatigue, Emotion, Peur (min.2 Max 9). Chacun dispose également d'une faculté.

## Système de jeu

Pour mener à bien une action, il faut jeter 1d10 et faire moins que la caractéristique associée. Une spécialité permet de lancer 2 dés et de garder le meilleur. Le MJ peut décider d'appliquer des bonus/malus à la caractéristique concernée. Un joueur peut puiser dans une de ses réserves pour obtenir un bonus/pourvu qu'il puisse le justifier (ex : sauver quelqu'un qu'on aime : émotion, pour fuir un danger : peur, ...)

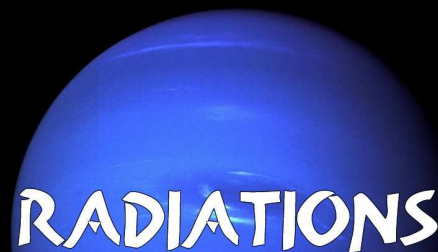
En cas d'opposition, le dé le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, considéré que personne ne prend l'avantage.

En cas de blessure, la réserve Fatigue diminue. Un coup de poing fait perdre 1 point, une arme fait perdre 2 à 4 points. A Zéro dans l'une des 3 réserves, le personnage meurt. Un personnage récupère 2 points à distribué dans les réserves de son choix par nuit de repos.

## Le décor

2041, la Terre a été ravagée par la guerre nucléaire que tout le monde pressentait. La couche d'Ozone a gravement été atteinte et les pôles ont fondu : il ne reste que 25% de Terre habitable et il fait très souvent une chaleur harassante.

Nous sommes en 2076, les survivants se sont regroupés autour des ruines ou de station nautique. Au quotidien, il faut protéger sa communauté, récupérer les vestiges d'avant la guerre, se défendre contre les pillards et les créatures mutées et surtout, trouver de la nourriture et de l'eau potable. L'eau est d'ailleurs la monnaie utilisée : 1 litre d'eau = 1 litre de pétrole = 3 jours de nourriture = 1 objet de valeur modeste (1 harpon, par ex.). De fait, les



ECRIT PAR GUILLAUME CHARRVAULT, LE 14/09/2009

communautés fixées autour d'un point d'eau potable sont très riches.

Les conséquences des radiations, outre des mutations physiques disgracieuses pour les humains nés après 2041, sont désastreuses pour l'espérance vie. Les malaises vagues sont courants, récidivants et conduisent inévitablement à la mort. Ils sont causés par une vive émotion, un sentiment de peur ou une extrême fatigue.

## Les malaises Vagues

A chaque fois que le MJ le pense nécessaire (fatigue extrême, choc physique, choc émotionnel, terreur face à une immonde créature, ...), un joueur fait un jet sous la réserve associée. En cas d'échec, il commence à ressentir les symptômes puis à perdre connaissance. Il perd définitivement un point dans la réserve en question. En cas de réussite, il perd temporairement un point.

Quelques fois, le personnage se réveille doté d'une étrange faculté. Jetez 1d10, sur un 10, il obtient une faculté.

## Les symptômes

Avant le malaise proprement dit : Grande sensation de faiblesse, entraînant parfois une chute, de malaise à venir, voile gris (vision troublée), bâillements, respiration ample, sueurs, nausées, voire vomissements, maux de ventre et diarrhée, maux de tête, sécheresse de la bouche, bouffée de

chaleur importante, sensations sonores uniquement perçues par le sujet, picotements dans les extrémités (mains, pieds, ...). Le sujet ressent ensuite des sueurs froides, puis perd connaissance. Il se réveille 1d6 minutes plus tard.

## Les facultés

Jetez 1d10

1 : Electrique à volonté	7 : Télépathie
2 : Force extraordinaire	8 : Télékinésie
3 : Sens hyper développés	9 : Invisibilité (max. 3 min.)
4 : Amphibien	10 : Psychométrie (lire la mémoire des objets)
5 : Vol (max 10km)	
6 : Rapidité (+1 action par tour)	

Bien entendu, vous pouvez créer vos propres pouvoirs.

## Idées d'aventures

- Le médecin de la communauté est retrouvé assassiné, les personnages doivent trouver le coupable et surtout ses motifs. Parallèlement, les animaux de la forêt envahissante commencent à fuir : une menace plus importante que les hommes a élu domicile dans les bois...

- Une légende parle d'une cité souterraine oubliée de tous. Par hasard, les personnages tombent sur une carte militaire d'avant la guerre qui indiquerait son emplacement. Malheureusement, une secte de mutants a élu domicile juste au dessus de l'entrée supposée.

- Des pirates sévissent autour de la station des personnages. D'autres stations ont été intégralement pillées. Les personnages doivent trouver des moyens de défendre la communauté. En parallèle, un bricoleur de la station a découvert un appareil à musique et deux branches d'une famille de la station tentent de se l'approprier... En effet, le grand-père de la famille y a caché un revolver chargé...

## Exemple de personnage :

- Rufio, Bricoleur, Corps 7 (bricolage), Esprit 4 (Histoire), Sympathie 6 (persuasion), Fatigue 5, Emotion 8, Peur 4. Electrique à volonté.