

Planète Terre

Depuis le milieu du XX^e siècle et les expériences terrifiantes sur Hiroshima et Nagasaki, l'Homme à pleine conscience que la puissance de l'atome peut rayer la race humaine de la surface du globe, et peut même rayer la planète du système solaire. L'énergie nucléaire est donc aujourd'hui un outil domestiqué, réservé à la seule alimentation électrique partout dans le monde... en théorie.

Ceci étant, n'allons pas croire que l'Homme n'envisage plus d'aller exterminer son voisin dans sa verte vallée. Seulement si le pouvoir de l'atome ne peut plus servir à rayer de la carte une mégapole en quelques secondes, comment parvenir à exterminer deux ou trois millions de personnes d'un coup ?

Alors que les pays les plus totalitaires laissaient eux aussi, au début du siècle, les envoyés de l'ONU visiter leurs sites nucléaires, ils se gardaient bien, comme tous les pays occidentaux d'ailleurs, de mentionner l'existence d'autres sites bien plus utiles à leur politique ; les laboratoires secrets où se cultivaient par milliards les bactéries mortelles et virus pathogènes les plus virulents.

Alléluia ! L'Homme pouvait de nouveau œuvrer sur des armes de destruction massives pour éradiquer le voisin et sa verte vallée et tant pis si on ne pouvait pas utiliser la dite vallée car trop polluée, « l'autre » n'en jouirait pas non plus.

Planète Terre – Milieu du XXI^e Siècle

Juste au sortir des guerres qui embrasèrent le proche et le moyen orient, l'Ouest s'opposa à l'Est et l'impensable fut atteint : les belligérants libèrent les cultures de leurs laboratoires. Toutes les petites atrocités chimériques et aberrations biologiques trouvèrent un terrain de jeu illimité et chaque nation fut victime tant de ses propres armes bactériologiques que de celles de ses voisins. Sur deux ans, les pertes en vies humaines avoisinèrent les 78%.

Planète Terre – Fin du XXI^e Siècle – Aujourd'hui

Cette guerre bactériologique et chimique nous livre aujourd'hui ses remugles empoisonnés. Ceux qui ont survécus et leurs descendants sont adaptés à leur environnement et seuls quelques virus demeurent

mortels, évoluant en nappes sur toute la surface du globe, au gré des vents. Mais les créations de laboratoire se sont montrées plus impitoyables encore : mutant et se combinant sans cesse jusqu'à devenir l'une des pires maladies de ce qu'il reste de l'humanité : la Lèpre du Béton. Quand une nappe de ces bactéries polymorphes aux enzymes affamés touche un bâtiment ou un quartier, il ne reste guère que quelques heures avant de le voir s'effondrer, s'effriter par plaque, devenir aussi solide qu'une construction en papier japonais.

BÊTON VAGAL – le jeu

Béton Vagal vous propose d'incarner des agents chargés de la protection et de la bonne marche du centre de recherche de « pays que vous voulez » ;). Vos personnages auront en charge tant la défense active ou stratégique du site que la résolution des problèmes d'intendance et de personnels qualifiés. Le Centre est le dernier espoir (pour votre camp) de trouver une solution à la Lèpre du Béton. De formation martiale, vos PJ n'ont aucuns problèmes avec les armes ou les actions musclées, même illicites. Seule importe la bonne marche du centre.

Le monde est exsangue : les ressources disponibles ne suffisent pas pour ce qu'il reste de population. Les gens eux-mêmes voient d'un très mauvais œil le Centre et ses recherches ; après tout, la déliquescence du monde est née dans un complexe tout pareil...

Chaque personnage est représenté par deux caractéristiques : CORPS et ESPRIT. Le total des deux caractéristiques doit être égal à 15 et aucune ne doit être inférieure à 5. Le Corps permet de gérer tout ce qui est physique, et l'Esprit tout ce qui est intellectuel.

Chaque action est résolue de manière narrative en un échange collaboratif entre le PJ et l'environnement, ou entre le joueur et le MJ. Cette manière de faire se veut constructive et est basée sur le bon sens et la bonne foi. Ce n'est peut-être pas adaptable à toutes les tables mais je vous conseille de l'essayer ;).

Les valeurs chiffrées sont là pour simuler les impondérables : infos que le MJ ne donne pas où que les PJ doivent découvrir par eux-mêmes. Si besoin, le MJ demande au joueur de lancer 1d20 : si le résultat est

Supérieur à la valeur de la Caractéristique, alors la tentative est un échec.

Il n'existe pas de liste type de compétences

ou de capacités. Vous êtes invités à jouer sur les descriptions et explications pour que les actions envisagées soient claires et précises. Le MJ peut ensuite définir si les actions se résolvent uniquement sur le plan narratif ou si des jets de dés sont nécessaires. Construites en coopération, les parties sont un véritable récit élaboré à plusieurs. Le temps passe vite et les développements fusent de tous bords.

Tester Béton Vagal :

C'est l'automne. L'été fut particulièrement chaud et sec. Les deux rivières qui alimentaient et refroidissaient les réacteurs nucléaires du Centre n'en sont plus qu'à un cinquième de leur niveau et on ne peut garder qu'un des quatre réacteurs en fonction. De plus, le manque d'eau se traduit par des récoltes médiocres dans toute la vallée. Les prix grimpent et des bandes organisées fleurissent dans la région. Le semblant d'autorités en reconstruction ne peut rien faire et les pillages sont aujourd'hui légion. Vous avez placé le Centre en alerte maximum.

Les PJ, formant la section « interventions » du Centre débutent alors qu'un convoi de céréales et de viande à destination du personnel vient de se faire attaquer et dévaliser. Remonter la piste des pillards ne sera pas trop difficile : ils ne disposent pas de moyens de déplacement rapide, juste deux camions 15T et une vieille berline des années 2020. C'est bien sur ici une phase action où le MJ distillera bonus et malus nécessitant de recourir à des jets de dés.



Un des pillards survivant est atteint par une forme mineure d'Ébola, tout de même létale et assez virulente. Retrouver la source de l'infection serait bon pour la vie dans la région. Les PJ peuvent remonter à la source en recoupant les éléments dispos au camp des pillards. Organisez cela en course contre le temps.

BÊTON VAGAL