

MISANTHROPIC WAR

Genèse

Tout homme, toute femme, tout enfant porte un gène en lui : celui que l'on nomme Haine. Et le monde de MW est peuplé d'individus dont le symptôme haineux est si poussé que la science a déclaré que cette bactérie pathogène était dite « opportuniste » car elle avait rongé les défenses immunitaires de chacun, rendant les hommes monstrueux, indisciplinés et profondément sauvages envers leur prochain. Cette maladie reçut l'appellation de **Toxine Misanthropique**.

Attitudes

Depuis plus de deux siècles, les Hommes se battent entre eux. Non pas pour assouvir une puissance quelconque comme c'était le cas avant l'activation de la tumeur haineuse, mais bien pour s'anéantir soi-même. Aujourd'hui, les villes n'existent plus, ce sont des no man's land où la guerre fait rage, où tout individu sensé porte une arme, où les relations humaines se sont effacées au profit de la mort sans sommation. Les règles qui régnaient jadis concernant les femmes et les enfants n'ont plus aucune raison d'être. Tu vis donc tu dois mourir. La tumeur touche tout le monde sans exception. Certains parviennent cependant à la contrôler de temps en temps, essayant de fonder des entités de se-

cours, aider ceux dans le besoin. Ces entités sont l'ennemi juré de tous les autres. Oser braver tous les dangers pour porter secours à son prochain est considéré comme malsain et la sanction est sans appel.

Personnages

Pour interagir dans un monde comme celui-ci, les personnages ont fondé une entité, ils sont les rares personnes à contrôler leur haine misanthropique. Ce sont des battants, des guerriers mais aussi des secouristes, des visionnaires, des diplomates, des survivants. Ils peuvent être de tout âge, de toute nationalité, ils parlent tous anglais et le langage universel est la survie.

Pour créer son personnage, le joueur doit définir en premier lieu ce qui le motive, ce pour quoi il se bat et ce qui le tient en vie. Il a un but précis et compte bien s'y tenir jusqu'à la fin. Ça peut être : retrouver un parent, sauver une fillette, escorter quelqu'un à l'autre bout du monde, tout est possible.

Système

Il n'y a pas de règles classiques comme dans les autres jeux. MW propose aux joueurs de créer eux-mêmes leur héros à base de mots-clés. Est-il fort ? rapide ? Endurant ? Sait-il faire ci ou ça ? Chaque donnée utile à une action apporte 1d6, le personnage peut en cumuler jusqu'à 6 au maximum. Toutes les actions de MW sont difficiles, en lançant les dés, il faut compter un succès pour chaque 5 et 6

d'obtenu. Tous les 3 et 4 donnent des succès marginaux (des peut-être mais on verra plus tard). Les 1 et 2 donnent des échecs. Deux réussites marginales se cumulent en un succès. Deux échecs annulent un succès.

Ex : Pour accomplir son action, Joshua lance 4d6. Il obtient 6/2/4/3 soit une réussite et deux marginales avec un échec. Son résultat est donc de 2 succès.

A partir du moment où le personnage obtient autant de succès que ce que le MJ réclame (entre 1 et 3 → 1 pour une action commune, 2 pour une action risquée et 3 pour une action extrême), l'action aboutit. En combat, une arme donne un bonus de d6, les réussites représentent les blessures. Le MJ estime quand une blessure ou l'accumulation tue un personnage.

Le MJ est libre de demander à ses joueurs un test de contrôle (3d6 libres) qu'il leur faut absolument réussir pour ne pas sombrer vers la haine.

A la fin de chaque aventure, le MJ est libre d'attribuer 1 point d'expérience à ses joueurs. Avec un point, il pourra trouver un autre mot-clé utile pour sa survie et son entité.

Histoire

L'entité des PJ est prise à parti dans un raid urbain. L'un d'eux porte un fardeau de poids : un bébé. Celui-ci n'a pas encore contracté la maladie et peut donc être sauvé pour un meilleur avenir. La mère faisait partie de l'entité mais elle est morte il y a deux jours. Le

groupe connaît un vieil homme qui pourrait les aider avec le bébé : Ming Ji, il réside à la frontière sino-mongole dans un chalet au sommet d'une montagne. Le chemin s'annonce long et fastidieux, d'autant que la Chine a explosé vers tous les pays voisins afin de jouir de leur haine.

L'idéal serait de situer les PJ en Europe, et ce peu importe sa localisation. Ils peuvent se déplacer à pied (très long), emprunter un véhicule (rapide mais indiscret) ou passer par les mers et océans (soit le pôle Nord depuis la fonte des glaciers à 40% soit par le sud et contourner l'Afrique et l'Asie mineure). Quel que soit le choix de l'entité, elle ne se fera pas sans risque.

NOM/PSEUDO : _____
AGE : ___ SEXE : ___ PAYS : _____
MOTIVATION : _____

APTITUDES :

ARMES : _____ BONUS _____

CARNET DE ROUTE :

