

# COMA

La Mort se cherche toujours des moyens pour se procurer des âmes. Pour elle tout les moyens sont bon pour la récolte. Ses faucheurs sont là pour l'assister dans sa quête.

Il y a peu il semblerai que la mort c'est trouvé un petit jeu.

La Mort à remarqué que les personnes en état de coma ont leur âme en flottement pendant cette période. Dans cet état les âmes sont plus vulnérable et potentiellement apte à passer de l'autre côté. La Mort pourrait se contenter de venir les chercher, mais elle à plutôt trouvé l'idée de pimenter cela.

## Bienvenue à Neutralia

La Mort choisit des âmes qu'elle veut tester et les fait entrer dans Neutralia. Un monde qu'elle à construit pour y accueillir les âmes. La Mort se garde bien de faire comprendre aux âmes où elles sont. Les âmes ont l'impression de vivre normalement. Neutralia ressemble étrangement au monde d'origine des âmes.

Une fois dans Neutralia les âmes se retrouve confronté à des défis. Des sortes de test que la mort leur tend. Elles ne se rendent pas compte de qui tire les ficelles, et se retrouve a faire des choix difficiles. La Mort fait même intervenir des membres de la famille des âmes pour les stimuler. Et si cela ne suffisait pas, la Mort envoie toujours des Faucheurs à la poursuite des âmes pour les capturer.

Si les âmes s'en sortent bien de leur quêtes et qu'elles échappent aux Faucheurs, la Mort les laisseront retourner dans leur enveloppe charnelle et reprendre une vie normale. Dans le cas contraire elles rejoindront le royaumes de la Mort.

## Les âmes

Les âmes sont définies par quatre caractéristiques:

- Force Mentale (FM), tout ce qui concerne les actions demandant une action de force ou tout action qui correspondrait à une action physique dans un état conscient.
- Résistance Mentale (RM), on pourrait la comparé à la volonté ou à une sorte d'agilité.
- Réactivité (RE), ce qui concerne la vitesse de réaction de l'âme.
- Activité Cérébrale (AC), correspond aux points de vie d'âme. Si l'activité cérébrale tombe à 0, l'âme succombera.

Pour calculer la FM, RM et RE, il suffit de lancé 1D10 pour chaque caractéristiques. Pour l'AC additionner FM + RE.

## Les actions

- Un jet d'initiative se fera avec 1D10 + RE. Le score le plus haut sera considéré comme le plus rapide.
- Pour tester une caractéristique ce sera également 1D10 + caractéristique et comparé le total du niveau de l'action + 1D10. Le niveau d'une action est définis par le MJ et noté sur 10. 1 étant considéré comme très facile et 10 comme très difficile.

## Les combats

Pour un combat en général ce sera la FM qui sera testé, face à la FM de l'adversaire. Le total le plus fort étant considéré comme vainqueur sur le round.

Si une arme est utilisé, il faudra ajouté un bonus de 1, 2 ou 3 selon la catégorie d'arme. Pour des armes de type arme blanche le bonus sera de 1. Pour une arme a feu légère (revolver et dérivé et fusil) le bonus sera de 2. Pour toutes les armes plus lourde, ou pouvant tirer en rafale, le bonus sera de 3.

## Calcul de dommages

Les dommages se calcul par 1D6 + le bonus d'arme – le bonus de protection si il y a. Pour les protections, c'est basé sur le même principe que pour les armes: 1, 2 ou 3 de bonus selon la classe de protection: légère, moyenne et lourde.

## Caractéristique spéciale

Par moment un personnage pourra avoir d'attribué une compétence spéciale, temporaire. Cela pourra être en positif ou négatif pour le pj (la Mort est parfois joueuse). Par exemple ca pourra être une compétence psy ou un handicap particulier. Cette compétence se calculera comme pour une arme ou armure et attribuera un bonus ou un malus de 1 à 3 points selon le niveau de la compétence.

## FICHE D'ÂME

Nom de l'âme : \_\_\_\_\_

Force mentale (FM): \_\_\_\_\_

Activité Cérébrale (AC): \_\_\_\_\_

Résistance Mentale (RM): \_\_\_\_\_

Réactivité (RE): \_\_\_\_\_

Compétence spéciale: \_\_\_\_\_

Equipement: \_\_\_\_\_