

Tattoo's Dead

Introduction

« Vous êtes mort, écrasé par un camion ayant fait une embardée sur la chaussée. Cependant, nous, les faucheurs, sommes magnanimes et avons décidé de vous accorder potentiellement une seconde chance.

Pour cela vous devrez gagner au Tattoo's Dead, bonne chance... »

Et c'est ainsi que je me suis retrouvé dans cette course effrénée pour revivre une seconde fois.

Ce jeu tout simple consistait à survivre pendant 7 jours dans la ville où je suis décédé.

Bien sûr pour corser le tout, des missions sont attribués et ne pas les remplir signifie la défaite de tout l'équipe.

Ah oui l'équipe j'ai oublié d'en parler, en fait nous sommes 7 à avoir le droit de participer à cette seconde chance, chacun ayant des capacités différentes afin de mener à bien les différentes missions proposées.

Cependant ils existent plusieurs règles rendant extrêmement difficile la survie :

→ La première est que nous ne pouvons pas interagir directement avec le monde nous entourant.

→ La deuxième est que les missions consistent généralement à interagir sur le monde

→ La troisième est que des tatouages apparaissent chaque jour sur notre peau nous nous permettant de tricher avec la règle 1.

→ La quatrième est que seul l'un d'entre nous pourra vivre une seconde vie, celui qui aura le plus de points ou le dernier survivant

→ La cinquième découle de la quatrième, il est interdit de s'attaquer entre joueurs

Depuis j'ai découvert que nous sommes invisibles et intangibles pour la population et qu'à chaque utilisation d'un tatouage, son possesseur perdait des points pour sa possible seconde vie.

Création d'un personnage

Un personnage est défini par 3 traits principaux :

→ Corps, représentant les attributs physiques

→ Esprit, représentant les attributs intellectuels

→ Aura, représentant les attributs sociaux

Un personnage a **34 points** à répartir entre ces 3 traits, minimum 8, maximum 14.

Ensuite il possède 7 compétences par trait à la valeur de -6, il peut dépenser **84 points** dedans, 1 point pour +1 dans une compétence, maximum +6.

Corps : Course, Discrétion, Escalade, Nager, Sauter, Sens, Vivacité.

Esprit : Artisanat, Connaissance des rues, Érudition, Investigation, Médecine, Sciences, Tatouage.

Aura : Animaux, Empathie, Expression, Intimidation, Persuasion, Relationnel, Sagesse

De plus, au commencement, un personnage possède un tatouage, il choisit le pouvoir qu'il désire (créer des flammes, lire dans les pensées, régénérer, etc...), chaque utilisation dure 10 minutes.

Système de jeu

Pour réussir une action, on se muni de 1d20.

On additionne le bonus de la compétence au trait associé pour faire un jet sous la compétence.

Si le résultat du d20 est inférieur au total, alors l'action est réussie, simple non?

Pour les combats c'est un peu différent, en effet, on effectue des jets directement sous le trait.

En utilisant **Corps**, on se bats de manière classique (poings, pieds, flingues, épées, etc...), avec **Esprit** on se bat en tendant des pièges et avec **Aura** on enlève tout velléité à son adversaire en l'impressionnant.

A chaque combat, l'attaquant choisi avec quel trait il attaque et son adversaire se défend via le même trait, le dé le plus haut gagne (tant qu'il est inférieur au trait utilisé). Si c'est l'attaquant, son adversaire perd 2 points dans le même trait, 3 si l'action est bien décrite; sinon il ne se passe rien.

Chaque participant fait de même, et toutes les actions sont résolues en même temps.

Quand un participant atteint 0 dans un trait, il est définitivement hors-jeu.

Evaluation et Evolution

A la fin de la journée, le Faucheur (le MJ en fait) regarde si les joueurs ont menés à bien la mission fixée. Si oui, ils gagnent 3 points. Sinon, le Faucheur décide d'une contrepartie.

A chaque utilisation de son tatouage, le joueur perd 1 point. A la fin des 7 jours, le joueur ayant le plus de points gagne le jeu et a donc droit à sa seconde chance.

Le Faucheur peut décider d'objectifs secondaires pour augmenter le capital de points des joueurs ayant réussi la mission secondaire.

A la fin de chaque jour, un joueur gagne 4 points de compétences ou un tatouage.

Missions

→ Faire en sorte que 2 personnes tombent amoureuses l'une de l'autre (pas simple sans interaction)

→ Donner une mission principale avec une mission secondaire, mais la secondaire donne les points et non la principale.

→ Évasion dans le monde des morts, les joueurs doivent les arrêter, par tout les moyens avant qu'ils ne fassent des dégâts (ils ont aussi des tatouages).