

KILLING IMMORTALS

Dans le futur, la mort est privée de son travail grâce au renouvellement des cellules souches du corps et à la sauvegarde de la mémoire, rendant les hommes immortels. De plus, les sciences technologiques ont beaucoup avancé ces derniers siècles, transformant l'être humain en perfection de la science et non en enfant de la nature. Il est moitié homme moitié machine, infatigable, presque indestructible et immortel alors que peut faire la Mort pour eux ? N'y-a-t-il plus de dessein pour l'homme ? Cette fatalité était-elle prévue et acceptée par Dieu qui a fait de la vie un passage obligatoire vers la mort ?

Pour la Mort elle-même, la vie est devenue morose, sans intérêt. Elle ne se manifeste plus et se concentre sur les espèces végétales, pas encore transvégétalisés par les sciences. Alors elle a nommé des remplaçants, appartenant à la dernière lignée d'hommes décédés en pleine force de l'âge, dotés d'un sentiment vengeur envers son prochain, d'une loyauté sans faille et d'un sens respectueux envers sa tâche. Etant des substituts, la Mort a préféré en choisir 5 pour être sûre que le travail sera fait. Mais comment faire mourir ces êtres immortels ? La Mort a plus d'un tour dans son sac. Quand l'heure d'un client est venue, les 5 substituts doivent tout faire pour que le client réponde au rendez-vous que la Grande Faucheuse a donné. Ça peut concerner l'enlèvement des implants nanotechnologiques,

la séquestration pour le non renouvellement des cellules, l'effacement des données sauvegardées, etc. Il faut jouer de ruse pour satisfaire le Maître. Il est temps de renverser cette hérésie et de revenir aux principes élémentaires de la vie et de la mort : un être humain naît, vit et meurt, c'est comme ça et pas autrement.

Vous êtes un substitut de la Mort, elle vous appelle les Petits Faucheurs, et vous avez beaucoup de boulot pour annihiler cette surpopulation d'hérétiques. Pour ce faire, vous allez répartir 6D6 entre vos 3 caractéristiques : Justesse, Emprise, Voile. Le minimum requis est 1D6, le maximum 3D6. La Justesse témoigne de votre précision manuelle mais aussi de votre loyauté envers le Maître. L'Emprise sera nécessaire pour manipuler l'homme invincible d'aujourd'hui et le Voile est la caractéristique de la Mort, celle qui permet de passer dans l'au-delà rien qu'avec le petit doigt. Ce score est souvent joué en opposition avec l'Emprise des hommes (comptez une valeur de 4D6 pour l'homme d'aujourd'hui dans cette caractéristique).

Lorsque vous lancez les dés, seuls les 5 et 6 comptent une réussite. Le 4, chiffre de la mort au Japon est spécial. Sur un jet de Voile, il faut emmagasiner les 4 à hauteur du score de Vulnérabilité de l'homme (aux alentours de 5) pour accomplir sa tâche. Dans toute autre action, le 4 est une face vouée à l'échec, comme les 1, 2 et 3.

Il faut obtenir plus de réussites que l'adversaire pour remporter la confrontation.