

Le Monde, en 2642

L'humanité est toujours prisonnière du système solaire. Ne pouvant accéder aux étoiles, la race humaine a décidé de s'évader en se donnant les moyens de se transformer, encore et encore. Le physique, le corps, le sexe ne représentent plus rien d'immuable pour les joueurs.

Grâce au remodellement moléculaire on peut être homme, puis femme ou les deux ou asexué. Gros, puis grand, avec des oreilles de renard, une queue de poisson à la place des jambes ou ressembler à une mante religieuse.

Et le lendemain être à nouveau tout autre chose.

Comment alors savoir qui est qui ? Grâce à une puce, greffée autour des cervicales et qui plonge dans le cerveau.

Innamovible, invioable, inspirable, c'est elle qui définit qui vous êtes, ce que vous êtes. Elle qui vous permet de payer le métro ou vos courses. Grâce à elle que vous vous identifiez lorsque vous voulez lire vos emails ou que appelez votre mère. C'est toujours elle qui vous permet d'ouvrir le verrou de votre porte d'entrée.

Malheureusement pour vous, elle n'est pas si inviolable que cela. Et quelqu'un est devenu vous. A votre place.

Quand à vous, vous avez très mal à la tête. Mais à part cela, vous n'êtes plus rien. Et vous êtes bloqués dans l'apparence que vous aviez. quand vous étiez encore vous.

Comment survivre ?

Alors que toute la société repose sur le fait que l'IDPuce est inviolable ? Que personne n'imagine le contraire et que les puissants ne peuvent se permettre qu'on pense le contraire ?

Alors que vous ne pouvez même plus prendre le métro ?

Conseil aux MJs

Le jeu est prévu pour se jouer à deux (un joueur et un MJ) au moins dans un premier temps. On peut par la suite avoir des PJ qui se rencontrent et forme un groupe, mais ce n'est pas une obligation.

Compétences

Chaque personnage se définit par 12 compétences librement choisi par le joueur (avec l'accord du MJ).

C'est la précision de la compétence choisi qui en définit sa valeur. Les valeurs vont de 1 à 4 :

- Une compétence très peu précise vaudra 1 (ex : savoir tirer avec des armes, savoir programmer)
- Une compétence moyennement précise vaut 2 (ex : savoir tirer avec des pistolets, savoir programmer en langage web)
- Une compétence très précise vaut 4 (ex : savoir tirer avec un fusils à lunette, savoir programmer en python et django).

Si un joueur doit faire un test concernant une compétence qu'il ne possède pas, on considère qu'il a une compétence de valeur -1.

Si un joueur doit faire un test sur une compétence reliée à une de celle qu'il a, on considère qu'il a une compétence de valeur 1 (ex : test de savoir programmer en C système alors qu'il a la compétence savoir programmer en python et django)

Évolution du personnage

Lorsque un personnage réussit (valeur de sa compétence) * 10 test, il évolue.

Il peut au choix :

- si sa compétence était peu précise, gagner une compétence précise reliée de valeur 2
- si sa compétence était précise, gagner une compétence très précise reliée de valeur 4 ou gagner une compétence reliée peu précise de valeur 1
- si sa compétence était très précise, augmenter la valeur de sa compétence de 1 ou gagner une compétence peu précise (valeur 1) ou précise (valeur 2) reliée.

Point de vie

Un personnage possède 3 points de vie. A vous de décider combien une arme fait perdre de PV, de combien une armure réduit les dégâts subits, etc ..

Gestion des tests

Le MJ et le groupe des joueurs ont chacun un paquet de 32 cartes. (Tout les joueurs utilisent le même paquet)

- On résout une incertitude en piochant une carte.
- Chaque carte représente une valeur. De 7 à 10 leur valeur correspond à leur valeur numérique.
- Pour les autres cartes les valeurs sont : Respectivement 11, 12 et 13 pour valet, dame, roi 15 pour l'as si il est face à une figure, 5 sinon.

Pour savoir si on a réussi le test on ajoute la valeur de la carte à la valeur d'une compétence qui convient. Si le résultat est supérieur à la difficulté, le test est réussi. Pour un test en opposition, les deux parties pioche une carte. Le meilleur résultat gagne. La qualité de la réussite (ou de l'échec) se calcule par la différence entre difficulté et résultat du tirage. Une carte utilisée va dans la pioche. Quand le paquet du MJ ou des joueurs est vide, on prend la pioche, on la mélange et on la réutilise comme paquet

Point du destin

- Les joueurs débutent avec 10 points. A chaque fin de situation, ils en regagnent un si ils en ont moins que 10. Les points de destin servent à payer des effets :
- Faire repiocher l'adversaire : 2 point
- Choisir une carte dans la pioche à la place d'en tirer une : 5 points
- Mélanger pioche et tas pour faire un nouveau tas (pour soit même ou l'adversaire) : 3 points.
- Piocher 3 cartes, choisir celles que l'on préfère, défausser les autres 4 points.
- Réordonner les 3 prochaines cartes pour soit ou l'adversaire : 6 points
- Uniquement pour le MJ : sortir à jamais une carte du paquet des joueurs : 10 points
- Le MJ commence avec 0 points. A chaque fois qu'un joueur dépense des points, le MJ en gagne le double.

Situation

Une situation correspond à la résolution d'une opposition avec enjeu. Cela peut être un combat ou la mise en scène d'une tentative de convaincre un PNJ par les joueurs.

Règles additionnelles

Oubli de compétences

Toute compétence très précise de valeur supérieur à 4 qui n'est pas utilisé pendant « niveau situation » diminue de 1