Au-delà de l'Abîme

Jeu de Rôle post-apocalyptique entre modernité et archaïsme

Par **Melti Lanista**,
sur une idée de **DennoD**
développée par **Scotaire**
pour le 2e défi TroisFoisForgé PTGPTB.

Sous licence Creative Commons 3.0 (BY-NC-SA)

Sommaire

Background **2**
Apocalypse Now 2
New World 2
Terres désolés *2*
Survivants de ce monde *3*
Clans barbares *3*
Ceux de l'autre monde *3*
Reptiles géants *3*
Roches de Magie *3*
Véhicules *3*
Abîme *4*
Apocalypse Now 4
Shamans errants *4*
Chevaliers goules *4*
Receleurs de roches de Magie *4*
King Bulky *4*
System **5**
IDentity Card 5
Avantages *5*
Création d'un rescapé *6*
Expérience *6*
Conflict Resolution 6
Affronter son destin *6*
Opposition *7*
Lutter *7*
Affrontements *7*
Blessures et soins *8*
Taux de radiation *8*
Utiliser les roches de Magie *8*
Gear 9
Armes *9*
Armures *9*
On the Road **10**
Atmosphere 10
Synopsis 10
Mystère des champs *10*
Sur les traces du chevalier *10*
Persuader un golem *10*

Background

Apocalypse Now

Longtemps, Xantar fut divisé en plusieurs royaumes. Les querelles atteignirent progressivement un paroxysme et les tensions devinrent si fortes que des guerres civiles se déclenchèrent, ravageant le continent tout entier. Dans leur recherche de puissance, les sorciers des différents partis consumèrent les roches de Magie, une puissante ressource de ce monde. Ceci fut le début de l'apocalypse. L'extraction massive des roches de Magie et leur utilisation intensive empoisonnait progressivement Xantar.

Afin de prendre le dessus, les mages réalisèrent de puissants rituels, ouvrant des portails à travers l'Abîme pour atteindre d'autres mondes. Ils atteignirent ainsi des dimensions lointaines afin d'en extirper des forces qu'ils dominaient avant de les lancer dans la bataille. L'un de ces mondes, la Terre, contenait beaucoup d'humains qui avaient choisi une voie d'évolution différente, tirant leur puissance de ce qu'ils appelaient la Science.

Des individus seuls, parfois des troupes militaires entières et même des bases furent arrachées à leur monde pour servir un sorcier et les intérêts d'un camp. Plutôt que d'arcs ou d'arbalètes ils utilisaient des fusils. Des véhicules motorisés remplaçaient les chevaux et certains leurs donnaient même le pouvoir de voler, entourés d'acier et capable de lâcher des bombes sur leurs ennemis.

Le final de cette guerre sanglante fut atteint quand les mages d'un groupe ou d'un autre – cela n'ayant de toute façon plus d'importance – finirent par invoquer la plus terrible arme de cet autre monde : la Bombe H. Ce fut l'apocalypse.

New World

Certaines citadelles survécurent, abritant des chapitres de chevaliers qui défendent les survivants des horreurs créées par les radiations et l'empoisonnement magique. En dehors de ces lieux relativement sûrs, les sujets des anciens royaumes sont livrés à eux-mêmes, se regroupant en tribus, utilisant des matériaux de récupération et se tournant souvent vers des vies violentes et rudes.

Çà et là, des bases militaires terriennes subsistent, repliées sur elles-mêmes, servant d'abri à des civils et repoussant les attaques de pillards. Il leur est très difficile d'imposer l'ordre au-delà de leurs murs et les ressources viennent vite à manquer. C'est pourquoi les munitions, l'essence et les pièces de rechanges conjurées avant l'apocalypse et dispersées dans le monde sont très prisées. La plupart des habitants de ces bases sont des humaines venant d'au-delà de l'Abîme, d'un autre monde. Bien que libérés de l'emprise des sorciers, ils sont condamnés à vivre sur ces terres désolées, ne pouvant regagner la Terre.

Terres désolés

Tourbières, déserts grisâtres, forêts calcinées, les paysages de ce monde ne sont que désolation. La flore est quasi inexistante à cause de la pollution omniprésente. Quant à la faune, il ne reste presque plus que des reptiles se cachant dans les ruines, le sable ou la boue. Le ciel est constamment gris, et les pluies acides. Ce monde est mort.

Survivants de ce monde

Après les grands chambardements de l'apocalypse, les individus les plus puissants se sont hissés au pouvoir. Ceux qui atteignirent le sommet furent ceux maîtrisant l'art de tirer parti des roches de Magie pour se protéger des rivaux et des conspirateurs – ou tout simplement les éliminer. Les grandes citadelles encore debout sont ainsi pour la plupart régies par ces sorciers dont les pouvoirs terrifient autant qu'ils suscitent l'admiration et un sentiment de sécurité chez leurs sujets.

La vie dans ces places fortes repliées sur elles-mêmes est ainsi sûre. Mais ceci à condition de ne pas aller à l'encombre du sorcier dirigeant. Une peur latente est en chaque gens du peuple, et rare sont ceux à enfreindre la loi.

Clans barbares

Les radiations et l'empoisonnement magique rendent la culture et l'élevage difficile, voire impossible dans certaines zones. Même la chasse est devenue plus dangereuse qu'elle ne l'était auparavant. Ceux qui n'ont pas la chance de bénéficier de l'abri d'une citadelle ou d'une base de l'autre monde ont été touchés de plein fouet par l'apocalypse. Certains hommes sont ainsi revenus à l'âge de pierre et se sont tournés pour leur survie vers des proies plus faciles que le rare gibier du désert : les voyageurs sans défense.

Les communautés mieux organisées parviennent plus facilement à subvenir à leurs besoins de base : eau, nourriture et ressources de construction. Mais dans ce monde dépeuplé, la supériorité d'un clan sur l'autre peut vite se départager par le nombre de guerriers. Ainsi les communautés les plus cruelles enlèvent des femmes d'autres tribus ou aux enclaves plus civilisées, afin d'assurer la pérennité.

Ceux de l'autre monde

L'apocalypse libéra du joug des sorciers ceux venus d'au-delà de l'Abîme. Rapidement, ils s'organisèrent et s'installèrent dans les bases militaires arrachées elles aussi à leur monde. Rejoins par quelques xantariens désireux d'avoir un abri, ils forment des communautés dirigées d'une main de fer par les militaires.

Certains soldats comprirent très vite que grimper les échelons de la hiérarchie était plus long que de rouler sur une caravane en tirant sur tout ce qui bouge. Ainsi certaines bandes se forment autour d'une volonté commune de vivre une vie de pirate, en profitant de leur avantage technologique dû à leurs véhicules motorisés et leurs armes à feu.

Reptiles géants

Sont-ils originaires de l'apocalypse ? Ont-ils été transformés magiquement par quelques sorciers fous durant les grandes guerres ? Ont-ils toujours existé ? Loin des foyers de peuplement se terrent des reptiles grands comme des maisons. Très agiles, ils sont surtout effrayants de par leur capacité à se fondre dans le décor : sous une dune de sable grisâtre, dans un marais boueux ou une vieille tour abandonnée. Ils n'en sortent qu'au dernier moment pour gober leur proie, typiquement un humain et sa monture, parfois même un véhicule. À force de manger n'importe quoi, leurs fluides vitaux sont même devenus extrêmement toxiques, et font l'affaire des empoisonneurs.

Roches de Magie

Ces cristaux diffusant une lueur jaunâtre sont à la fois la richesse et le fléau de Xantar. Manipulées correctement et avec la force d'esprit nécessaire, les roches de Magie servent d'amplificateurs à la volonté des sorciers. En puisant dans ces pierres, un magicien peut soulever des objets, éteindre des flammes, transformer la pierre en sable, voire ouvrir un portail sur l'Abîme.

Malheureusement, une partie de l'énergie libérée des roches de Magie échappe au contrôle du sorcier. Elle prend la forme de radiations qui endommagent l'environnement en corrompant la vie, fanant les fleurs, polluant l'eau. C'est ainsi que ces pierres, suite à leur utilisation massive, sont la source de l'empoisonnement de ce monde.

Véhicules

Après la marche, le moyen de locomotion le plus répandu reste le cheval, même si l'élevage de ces animaux est rendu difficile depuis l'apocalypse. Un cheval est une possession précieuse, et maltraiter celui d'autrui est un crime dans la plupart des zones civilisées.

Parmi les moyens de transport « modernes », venant d'au-delà de l'Abîme, les motos et les 4x4 sont très prisés des militaires, mercenaires et pillards. Le peuple de ce monde apprit vite à les conduire, mais ne se sont jamais embêtés à mémoriser un quelconque code de la route ou mesure de sûreté. Les plus rustres les décorent et les équipent à grand renfort de lames et de piques.

Les sorciers firent aussi rentrer dans Xantar des appareils de guerre sans vraiment connaître leur utilité. Les avions à titre d'exemple paraissaient particulièrement meurtriers et les mages firent travers l'Abîme à certains. Sans la logistique nécessaire à leur fonctionnement, ils se révélèrent en fin de comptes assez inutiles.

Abîme

Il existe de nombreux mondes, tous parallèles les uns aux autres. A priori rien ne relie ces mondes entre eux : tous sont séparés par l'Abîme, un espace froid plongé dans l'obscurité. Mais les sorciers de Xantar, en usant des roches de Magie, développèrent des rituels permettant de faire des ponts à travers l'Abîme. Un portail correctement calibré permet ainsi de ramener dans ce monde des éléments d'un autre monde. La plupart des portails furent refermés après leur utilisation, mais des rumeurs circulent sur des rituels mal menés, ayant provoqué un désastre à l'échelle local, mais ayant laissé derrière eux un portail ouvert…

Apocalypse Now

Shamans errants

Tous les sorciers n'eurent pas une bonne situation après l'apocalypse, et certains parias vivant dans le désert sont ainsi capables d'utiliser les roches de Magie. Sortir d'un campement seul n'est jamais sûr dans les régions sauvages, d'autant plus où ces déséquilibrés rôdent.

Chevaliers goules

Certains châteaux de l'ancien temps restèrent debout lors de l'apocalypse, mais subirent vite les dommages causés par les radiations et l'empoisonnement magique. Les habitants devinrent fous, rachitiques, leurs peaux se dégradèrent et leurs orbites se surchargèrent d'énergie magique – ou de radiations, difficile à savoir.

Parmi eux, des chevaliers à l'apparence de morts-vivants partent à la recherche de provisions et de serfs pour leur seigneur, encore loyaux à ce dernier. Leur objectif est de rebâtir les royaumes qui existaient avant l'apocalypse, mais leur capacité d'empathie est devenue si faible qu'ils considèrent les humains à l'extérieur comme de simples moyens d'arriver à leurs fins. Ils sont ainsi un péril sournois que les communautés ont appris à éviter.

Receleurs de roches de Magie

Étant une des rares ressources ayant survécu à l'apocalypse, les roches de Magie sont une source sûre de troc. Elles sont durables, tous reconnaissent leur valeur et – contrairement à l'or ou au diamant – peuvent avoir une utilité en cas de crise majeure. C'est pourquoi la plupart des caravanes en transportent, certaines même en grande quantité. Ces dernières peuvent généralement se payer la protection de mercenaires, ce qui incite les voyageurs esseulés à les suivre pour plus de sûreté. Ces caravanes se transforment vite en grandes processions dont le marchand le plus riche est un maître absolu, peu importe ses caprices.

King Bulky

La plus grande des cités humaines, Miroxylonne, a pour roi un personnage qui s'est lui-même attribué le nom de « King Bulky ». Cet ancien sorcier avait depuis longtemps maîtrisé l'art de transférer son essence vitale dans des enveloppes charnelles plus jeunes que la sienne, et ainsi vivre pendant des siècles. Lorsque les mages transportèrent les bombes atomiques jusqu'à Xantar, King Bulky en subtilisa une, qu'il préserva. Autour d'elle, il construisit un colossal golem de fer, dans lequel il transféra son essence vitale.

Aujourd'hui, il est la bombe, et si son âme venait à quitter cette enveloppe sans son autorisation, l'engin se déclencherait aussitôt. Sans surprise, personne ne s'oppose à King Bulky qui, autrefois sournois sorcier, est devenu un porc pourri gâté qui ne vit que pour l'hédonisme. Mais est-il vraiment heureux dans sa carapace de métal qui ne peut ressentir ni goût, ivresse, ou jouissance ?

Que vous soyez un combattant venu de derrière l'Abîme et non pas un inculte de ce monde. Que vous soyez un puissant natif de Xantar et non pas un simple homme du peuple subissant ce nouveau monde.

Vous êtes un rescapé. Un médecin, un sniper, une lance-flamme ou encore un chevalier, une barbare, un sorcier ou une magicienne luttant pour atteindre ses objectifs.

IDentity Card

Un rescapé est tout d'abord défini par un nom, une origine, une occupation, et une brève description de son passé. Ces éléments sont la base du rescapé et forge sa personnalité.

Avantages

Ensuite, un rescapé est défini par plusieurs avantages. Chacun représente un savoir-faire, une connaissance ou une caractéristique innée. À chaque avantage est associé un rang, allant de 0 à 5.

Rang	Correspondance
0	Inexpérimenté
1	Apprenti
2	Confirmé
3	Professionnel
4	Talentueux
5	Maître

Maîtriser la Magie : extraire l'énergie des roches de Magie afin de réaliser des rituels.
Maîtriser la Science : connaître les principes fondamentaux des sciences comme la biologie, la physique, l'électricité, la robotique ou encore la mécanique.

Lutter : se battre avec ses poings et ses pieds.
Manier les armes à projectiles : blesser avec arcs et arbalètes.
Manier les armes à feu : blesser avec pistolets, fusils et mitraillettes.
Manier les armes courtes : blesser avec couteaux et dagues.
Manier les armes archaïques : blesser avec épées, haches ou encore lances.

Récupérer & Fabriquer : réaliser un objet à partir de matériaux.
Connaître les Animaux & Mutants : diriger une monture et interagir avec les créatures et personnes rendues folles par les radiations.
Connaître au-delà de l'Abîme : connaître la Terre.
Connaître avant l'apocalypse : connaître Xantar tel qu'il était avant l'apocalypse.
Connaître le nouveau monde : connaître Xantar tel qu'il est maintenant.
Pratiquer les Premiers secours : soigner les blessures.

Trouver le nécessaire : trouver à boire, à manger et un abri dans un environnement sauvage.
Piloter un véhicule : conduire un véhicule technologique de l'autre monde.

Se mouvoir agilement : se déplacer rapidement, adresse, escalader, sauter.
Se déplacer furtivement : être discret, se déplacer sans bruit et sans se faire voir.
Résister physiquement : résister aux blessures et à la douleur.
Résister mentalement : résister aux assauts mentaux, sang-froid, volonté.
Persuader autrui : être et paraître, parler correctement, commander des troupes.
Tromper autrui : flouer d'autres personnes par le mensonge et le faux-semblant.
Faire preuve de force : soulever, déplacer et jeter de lourds objets.
Aiguiser ses sens : faire attention aux détails, repérer des objets et des personnes cachés.

Création d'un rescapé

Après avoir doté le rescapé d'un nom, d'une origine, d'une occupation et d'un passé, il reste à définir ses avantages. A la création, chaque rescapé a 25 points à répartir. Pour rappel un avantage a un rang allant de 0 à 5, mais à la création le maximum est de 4.

Il ne manque plus qu'à doter le rescapé d'un nombre de points de vie, à savoir 16 + (Résister physiquement) × 2, ainsi que de noter son taux de radiation initiale : 0.

Exemple : Jean, le joueur, décide que son rescapé s'appelle John et est originaire de la Terre. C'est un ancien sniper qui fut chassé de la base militaire où il se trouvait pour insubordination. Depuis il erre dans le désert qu'est devenu Xantar à la recherche d'un moyen de retourner dans son monde.

Jean répartit les points de la manière suivante : Maîtriser la Science 1, Manier les armes à feu 4, Manier les armes courtes 2, Connaître au-delà de l'Abîme 3, Connaître le nouveau monde 2, Trouver le nécessaire 2, Piloter un véhicule 3, Se déplacer furtivement 3, Résister physiquement 1, Résister mentalement 2, Aiguiser ses sens 3.

Il ne lui manque plus qu'à noter les points de vie de John, à savoir 18, et de noter son taux de radiation : 0.

Expérience

À la fin de chaque aventure, les rescapés obtiennent une dizaine de points d'expérience. Augmenter le rang d'un avantage de 1 point demande de dépenser autant de points d'expérience que le niveau suivant × 3.

Conflict Resolution

Affronter son destin

Quand le rescapé doit réaliser une action dont l'issue est incertaine et qui représente un enjeu, un jet de dés doit être réalisé. Pour ce dernier, deux dés à dix faces, 2d10, sont à lancer. Il est à noter que ces deux dés sont différents :

- Un dé 10 est le dé de Fatalité, il s'agit d'un dé sombre, noir ou opaque ;
- Un dé 10 est le dé de Fortune, il s'agit d'un dé clair, blanc ou transparent.

Après que les 2d10 soient lancés, on somme ces derniers. Si le rescapé possède un avantage adéquat à l'action, on ajoute le rang de l'avantage à l'addition des deux dés lancés. Le score total est le résultat du jet de dés. Pour que l'action soit un succès, ce résultat doit être supérieur ou égal au seuil de difficulté de l'action entreprise.

Seuil de difficulté	Difficulté de l'action
9	Routine
11	Complexe
15	Ardue
19	Très difficile

Exemple : John est assoiffé et cherche une source d'eau. Jean doit donc réaliser un jet de dés. Il lance ses 2d10 et obtient 6 et 8. Ayant un rang de 2 dans l'avantage Trouver le nécessaire, le résultat de son jet de dés est de 16. La difficulté de l'action étant à 15, le meneur de jeu annonce que John trouve un trou d'eau au milieu de ruines.

Succès **dé de Fortune > dé de Fatalité**	Oui et….	Succès et effet bénéfique supplémentaire (action plus rapide, plus discrète, mieux réalisée, etc.)
Succès **dé de Fortune < dé de Fatalité**	Oui mais…	Succès mais contrecoup (matériel endommagé, action plus lente, bruyante, etc.)
Échec **dé de Fortune > dé de Fatalité**	Non mais…	Échec mais atténué (aucun bruit, possibilité de retenter l'action, échec rapide, etc.)
Échec **dé de Fortune < dé de Fatalité**	Non et…	Échec et conséquence (matériel détruit, position désavantageuse, perte de temps, etc.)

De plus, il est à noter que la prédominance de la Fatalité ou de la Fortune dans le jet de dé influence les conséquences. Si dé de Fatalité est supérieur au dé de Fortune, le succès ou l'échec est accompagné d'un désavantage. Alors que si le dé de Fortune est supérieur au dé de Fatalité, le succès ou l'échec se voit gratifié d'un effet bénéfique.

En cas d'égalité, c'est l'équilibre des forces. Le rescapé ne subit aucun contrecoup et ne bénéficie d'aucun avantage.

Exemple : lors du jet de dés pour trouver de l'eau, Jean a obtenu un 6 à son dé de Fortune et un 8 à son dé de Fatalité. L'action étant un succès, il s'agit donc d'un « oui mais… ». Le meneur de jeu explique que l'eau trouvé par John a une teinte verdâtre : le rescapé peut la boire mais à ses risques et péril.

Opposition

Dans le cas d'un jet en opposition, les deux protagonistes s'affrontant réalisent chacun un jet de dés. Celui qui obtient le score le plus élevé remporte la confrontation. Les conséquences dues à la prédominance de la Fortune ou de la Fatalité sont toutefois propres à chaque participant.

Lutter

À chaque fois qu'un rescapé obtient un double 1 ou un double 0 à son jet de dés, il obtient un jeton de Lutte. Ces derniers peuvent par la suite être dépensés pour :

- Ajouter 1d10 à un jet de dés. Le jeton peut être utilisé après avoir lancé les 2d10 ;
- Annuler les dégâts d'une attaque. Le jeton peut être utilisé après avoir pris connaissance des dommages qui seraient à subir.

Affrontements

Au début de l'affrontement, chacun réalise un jet d'initiative, à savoir 2d10 auxquels on ajoute le rang en Se mouvoir agilement. Chaque combattant agit ensuite selon l'ordre décroissant d'initiative – celui ayant obtenu le score le plus élevé agissant en premier.

Quand un assaillant souhaite blesser un opposant, il réalise un jet de dés avec l'avantage adéquat avec l'arme utilisée. Le seuil de difficulté d'une telle action est de 11 auquel on ajoute le rang d'un avantage adéquat – à savoir Lutter, Manier les armes courtes, Manier les armes archaïques ou Se mouvoir agilement selon les circonstances. On ajoute enfin au total un bonus à la défense dépendant de l'armure portée.

Attaquer :
jet de dés avec avantage martial adéquat
contre
11 + rang avantage martial ou d'esquive
+ bonus de défense de l'armure

Si l'attaque est un succès, le défenseur est blessé. Les dégâts dépendent de l'arme utilisée, et sont réduit selon l'armure portée. Le résultat est soustrait aux points de vie du défenseur.

Exemple : c'est au tour de John contre son duel face à un barbare. Le rescapé décide de tirer avec son fusil sur son adversaire. La difficulté de l'action est de 11 + Se mouvoir agilement de l'opposant + 3 (adversaire sans armure), à savoir 16. John fait son jet de dés, et obtient 7 et 6, auxquels il ajoute 4, soit un résultat de 17, l'attaque porte ! La balle inflige 1d6 + 5 dégâts, soit, après avoir lancé le d6, 8 dégâts. Ces derniers ne sont pas réduits car le barbare ne porte pas d'armure. L'opposant de John vient de perdre 8 points de vie.

Blessures et soins

Il est à noter que les points de vie se récupèrent au rythme de 2 par nuit de sommeil complet. Un jet de dés avec l'avantage Pratiquer les premiers soins peut rendre autant de point de vie que le résultat obtenu divisé par deux. Ces soins demandent cependant du temps et un nécessaire de soin ou des onguents.

Enfin, si un rescapé tombe à 0 point de vie ou moins, il meurt après 5 minutes s'il ne reçoit pas de soins...

Taux de radiation

Le Taux de radiation démarre à 0 et augmente quand le rescapé parcourt des zones irradiées sans protection adéquate. On parle d'un gain de points de radiation. Ce gain varie habituellement entre 1 et 5 selon la toxicité. Ce Taux retombe lentement quand il se repose dans un milieu sain : – 2 points de radiation par jour.

- Arrivé à 50 points, le rescapé a subi de forts dégâts génétiques, devenant lentement un mutant. Se reposer ne lui rend plus que 2 points par semaine.
- Arrivé à 100 points, le rescapé a reçu une trop forte dose, il meurt dans d'affreuses souffrances suite à ses multiples mutations.

Utiliser les roches de Magie

Utiliser les roches de Magie ne se fait pas sans contrecoup. Avant tout, chaque roche de Magie a un nombre de charges. Pour obtenir un effet magique, il est nécessaire de dépenser entre 1 et 5 charges. Plus l'effet désiré est puissant, plus le nombre de charges à dépenser est important. Il est à noter qu'un sorcier ne peut pas utiliser plus de charges que son rang dans l'avantage Maîtriser la Magie.

De plus, à chaque utilisation d'une roche de Magie, le Taux de radiation augmente de 1 point par charge utilisée. Ceci représente la partie résiduelle de l'énergie de la pierre qui échappe au sorcier et irradie la zone proche. Un puissant rituel peut même provoquer une augmentation du Taux de radiation des personnes alentours.

Lorsqu'une roche de Magie n'a plus de charge disponible, elle n'est plus qu'une simple pierre.

Exemple : Mikael, un sorcier, souhaite lancer une boule de feu. Un tel sortilège demande 3 charges. Possédant l'avantage Maîtriser la Magie au rang 4, il peut réaliser ce dernier, à condition de dépenser ces 3 charges et de subir un gain de 3 points de radiation.

Certains rituels très puissants, comme ouvrir un portail, demande plus de 5 charges. Dans ce cas, plusieurs sorciers doivent se regrouper et lancer le sortilège ensemble.

Nombre de charges à dépenser	Effet désiré
1	Déplacer un objet moyen, modifier la forme d'un petit objet...
2	Soulever un objet lourd, éteindre un feu moyen, geler une mare...
3	Créer un élément moyen, transformer une matière en une autre...
4	Faire exploser un rocher, mettre le feu à une personne...
5	Créer une tempête, réduire en cendre une maison...

Gear

Armes

Arme	Dégâts infligés
Couteau, poings et pieds Révolver	1d6
Épée longue, hache d'arme, lance Pistolet	1d6 + 3
Hache à deux mains, épée à deux mains Fusil d'assaut	1d6 + 5
Fusil à pompe, fusil de précision	2d6 + 3

Il est à noter que les armes à feu nécessitent des munitions pour fonctionner, et que ces derniers sont rares, et donc précieuses.

Armures

Armure	Bonus à la défense	Réduction des dégâts
Pas d'armure	+ 3	0
Gilet pare-balles, armure de cuir, fourrures d'ours...	+ 1	2
Armures de plates, cotte de mailles, écailles de lézard géant...	+ 0	3

Atmosphere

En plus de la survie – composante quotidienne dans ce monde dévasté – les rescapés auront un impact sur le futur du monde et de ses peuples. Au détour de la recherche d'un élément vital à la survie d'une communauté ou durant un affrontement contre un adversaire, les rescapés entendront des rumeurs sur des artefacts magiques ou technologiques qui pourraient changer le monde. Ce sera alors à eux de choisir quelle voie ils veulent suivre :

- Seront-ils fatalistes, prêts à accepter ce nouveau monde et à chercher une place dans ce dernier ?
- Où chercheront-ils à lutter contre ce futur pour retourner dans leur monde d'origine ou rendre la vie meilleure sur celui-ci ?

Cette opposition entre acceptation du destin et lutte contre la fatalité se retrouve à travers tous les personnages, allant de l'opportuniste au beau rêveur en passant par le résigné. Les scénarii devront mettre en avant ces différents points de vue qui s'affrontent et qui souvent ne se comprennent pas.

Synopsis

Mystère des champs

Depuis plusieurs mois, des femmes disparaissent alors qu'elles travaillent dans les petits champs autour de la base militaire. Les rescapés qui doivent enquêter sont vite dirigés vers les différents clans barbares des environs. Après des discussions parfois musclées, les rescapés apprendront que les clans perdent eux aussi des femmes, et que tous accusent les autres de ce méfait. Une enquête plus en détail sur les lieux des enlèvements permettra de découvrir qu'un serpent géant friand de chair féminine rôde sous les champs…

Sur les traces du chevalier

Après avoir affronté un chevalier goule particulièrement retord, les rescapés découvriront sur lui des objets technologiques terriens étonnamment récents… Après avoir remonté la piste du chevalier, le groupe découvrira qu'un sorcier garde un portail avec la Terre ouvert. Peut-être pourront-ils le traverser pour rentrer chez eux ?

Persuader un golem

Après avoir sauvé la vie à un shaman errant, ce dernier apprend aux rescapés que King Bulky posséderait un artefact pour localiser les portails donnant sur l'Abîme, et en particulier sur la Terre. Mais convaincre ce golem de fer de rendre service et céder cet artefact s'annonce difficile.

Au-delà de l'Abîme

Nom

Origine

Occupation

Physique

Passé

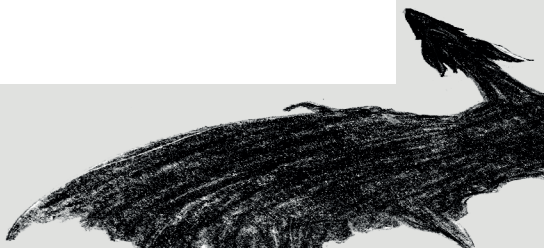
Avantages

Points de vie

/

Armes

Armures

Equipement

Jetons de Lutte