**La cinquième trompette**

**Univers**

2050, L’humanité compte 10 milliards d’habitants… C’est le moment pour ceux qui ont investi sur la terre, il y a des milliers d’années de récupérer leur bétail ! Oui l’homme n’est qu’une vache interstellaire qui va engraisser l’industrie agroalimentaire intersidérale ! Les extraterrestres arrivent.

H0 une soucoupe apparait au-dessus des mégalopoles

H1 un dôme recouvre les villes / coupure électrique

H18 le dôme se révèle être une sphère et s’envole

H24 le dôme rejoint d’autres dômes dans l’espace avec Paris, Londres… et s’accroche à un vaisseau mère

**Création de VOS personnages**

Le joueur crée **un leader,** le rôle principal et en guise de second rôle, **ses « proches »** :

**Le leader**

Quatre choses le distinguent :

**Un chef** **naturel**, une vraie femen alpha ou mâle omega3, alors quand il y a une couille dans le bobun, c’est lui qu’on suit jusqu’en enfer !

**Un être cassé** avec un handicap physique ou mental.

**Un protecteur**. En dépit de leur normalité ses proches sont fragiles et le leader est là pour veiller sur eux.

**Au centre d’un cercle de « proches »,** fait d’amis, famille, fidèles…

Il est défini par :

* **4 caractéristiques** qui déterminent le nombre de dé à lancer pour résoudre une action ;
* **1 handicap** physique ou mental ;
* **une corde** **sensible** (**secrète**) c’est une faille qui lorsqu’elle est exploitée par les autres ;
* **Une ligne rouge** (**secrète**) qui lorsqu’elle est franchie entrainera le leader dans une rage incontrôlable.
* **Des points de calme.**

**Les caractéristiques** sont : **force, constitution, raison et instinct**. Vous allez répartir les valeurs : 4,3,2,1 correspondant au nombre de D20 à lancer pour résoudre une action.

Le **handicap** à choisir :

|  |  |
| --- | --- |
| **Physique** | **Mental** |
| Obèse morbide/ maigreur extrême déplacement en fauteuil électrique | Schizophrénie |
| Aveugle | Paranoïa |
| Sourd / muet | Alzheimer |
| Manchot (les deux bras en moins) | hallucination |
| Cul de jatte | Trouble anxio-dépressif |
| Paraplégique / tétraplégique | hypocondriaque |
| Dépendance à une drogue dure | bipolarité |
| cancer / cœur fragile |  |

**La corde sensible**

C’est un point faible du leader. Un angle d’attaque ou un trait psychologique connu de quelques proches qui en jouent pour arriver à leurs fins. Le joueur définit qui connait sa corde sensible. Pour tout « proche » qui connait sa corde sensible le joueur obtient 1 point pour acheter des compétences ou des points de caractéristique à ses proches.

Exemple :

|  |  |
| --- | --- |
| Amour inconditionnelle vis-à-vis de sa maman défunte | « tu sais si ta mère était là elle te dirait de ne pas faire une telle bêtise » |
| Bonté incarnée | Tant que vous avez… vous donnez. |
| Maniaque | Il faut que tout soit rangé ordonné même si c’est l’apocalypse |
| **compléter** | |

**La ligne rouge**

peut être reliée à la corde sensible ou autre chose. C’est une situation, une décision, un comportement qui irrite tellement le leader qu’il est incapable de se contrôler et pète littéralement les plombs. Lorsque la ligne rouge est franchie, le leader n’est plus libre de son comportement, il se transcende et obtient un bonus à son jet.

**Les points de calme**

Il s’agit de la capacité du leader à résister à la fatigue et encaisser les événements psychologiques qui le touchent (mort d’un proche…).elle est égal à **CONSTI + INSTINCT + nombre de proches**

**Et les points de vie ?**

Il n’y en a pas. Les PV correspondent aux « proches » du leader tant qu’ils sont en vie, le leader vie, mais si tous viennent à mourir alors c’est cuit pour lui (il meurt de chagrin, se suicide, finit massacré…).

**Les proches**

Ils sont minimum 4 et maximum 10. Le joueur dépense **X** points pour construire son groupe. Il s’agit d’amis, de fidèles, de sa famille, d’animaux…

1 point permet d’acheter :

* 1 point de caractéristique
* Une compétence
* Une capacité spéciale

**Les caractéristiques d’un proche** se déclinent en force, constitution, raison et instinct comme pour le leader **sauf que là, elles constituent un bonus au jet.** Max 4 par carac.

**Les compétences d’un proche** permettent de mettre en œuvre des actions particulières.

Le proche ne peut pas avoir + de compétences que sa caractéristique INT.

La compétence est rattachée à une caractéristique qui détermine la caractéristique du leader à utiliser pour lancer les dés.

Ex : Robert un proche veut piéger le supermarché avec deux camarades. On regarde la caractéristique du leader qui a 3 en raison. Donc il lance 3D **et garde le meilleur**.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **FORCE** | **CONSTITUTION** | **RAISON** | **INSTINCT** |
| action offensive | action défensive | Piégeage | Embuscade |
| Athlétisme | Résistance au poison | Informatique | conduite |
|  |  | Médecine | 1er soin |
| - |  |  | Conduire |
|  |  |  | Chercher |
| **compléter** | | | |

Les capacités spéciales ne nécessitent pas de jet et permettent d’avoir des avantages ou des effets spéciaux :

|  |  |
| --- | --- |
| **CAPACITES SPECIALES (CS)** | **EFFET** |
| Sous-chef | Le proche est capable de diriger une partie du groupe. Le joueur peut l’incarner et jouer le jouer durant l’action |
| A l’aide ! | Un PNJ sort de nulle part et vient en aide au « proche » du leader  1 fois par partie |
| Trèfle chanceux | Permet de relancer un jet |
| **compléter** | |

**Répartition des rôles**

L’un des concepts du jeu repose sur la **compétence collective** et les **actions de groupe ou de sous-groupe**. Les joueurs devront mener des actions en parallèle et scinder leurs forces. Ci-dessous les configurations possibles :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Types de groupe** | **Action du joueur** | **Action de maître** |
| Le groupe est uni autour du leader | Le PJ joue le leader. Ses « proches » exécutent. Il garde l’initiative. | Le MJ proposer des actions des proches en fonction de leur psychologie mais le leader peut recadrer. |
| Le groupe se scinde chaque sous-groupe dispose d’un « proche » avec la CS sous-chef | Les groupes vont conduire leurs actions séparément et le joueur va pouvoir incarner le leader et les sous-chefs. Le joueur garde l’initiative et sait ce qui se passe dans chaque sous-groupe. |
| Le groupe se scinde mais il y a un ou des **groupes sans sous-chef** | Pour les groupes sans sous-chef, le leader donne ses ordres mais il ne sera pas ce qu’il advient de la réalisation de la mission. Le joueur ne peut pas incarner un « proche ». | Le MJ est seul maître et il résout les actions secrètement. |
| Groupe mixte avec des proches appartenant à 2 joueurs |  |  |

**Résolution des actions - Compléter**

Soit seuil à atteindre : Le MJ présente la situation mais conserve secret le degré de difficulté. Au joueur de l’estimer. Il peut poser des questions pour se faire une idée plus précise.

Carac du leader détermine le nombre de dés à lancer. garder le meilleur résultat + bonus des carac des proches impliqués dans l’action.

Soit opposition :

NOM DU LEADER

AGE ET APPARENCE : HANDICAP :

METIERS :

POINTS DE MORAL :