**Souffle coupé**

La terre en a visiblement marre du monde actuel. Depuis quelques mois, une espèce de plancton invasive a remplacé la majeure partie de la production d’oxygène de la terre, rejetant du méthane à la place, un risque pour tous les êtres vivants qui respirent. Toutes les espèces de la terre vivent à crédit, et certains-nes d’entre eux-elles ne le savent même pas. « Souffle coupé » est un JDR d’anticipation portant un regard critique sur le réchauffement climatique, ainsi que sur les décideurs qui ignorent les avertissement des corps scientifiques et écologiques.

**1 – Sauver la planète**

« Souffle coupé » propose aux joueurs-euses d’incarner des personnes conscientes de la situation tentant de sauver la planète. Si politiques et industriels font la sourde oreille pour préserver leurs profits, le corps scientifique fait de son mieux pour avertir le peuple de leur mort imminente. Vos joueurs-euses ont le loisir de créer leur personnage. Chaque personnage commence avec un point d’influence, deux domaines d’expertise et une faiblesse.

Par exemple, une doctorante en biologie peut se retrouver avec le profil suivant :

+ Experte biologiste

+ Passionnée par son travail

- Incapable de s’exprimer en public

Un point d’influence.

**2 – L’influence de la science**

Le corps scientifique a toujours su prédire changements et catastrophes, c’est leur lien avec le commun des mortels qui a souvent été discrédité. Pour avoir la possibilité de changer les choses, il va falloir convaincre le grand public et les décideurs, pour pouvoir espérer un changement profond dans les sociétés humaines.

Les joueurs-euses ont quatorze mois pour changer l’histoire. Chacun-une de leurs personnages peuvent accomplir une grande action chaque mois, chaque action étant sanctionnée par un jet. Le-la joueur-euse lance 1D6. Elle réussit ce qu’elle entreprend sur quatre ou plus, et elle échoue ce qu’elle entreprend sur trois ou moins. Chaque trait positif applicable confère un bonus de +1 sur le jet, chaque trait négatif applicable confère -1. Quoi qu’il arrive, un « 1 » est toujours un échec, et un « 6 » toujours une réussite.

Les grandes actions sont les suivantes :

**1) Augmenter leur influence :** En enchaînant conférences et apparences publiques, les personnages de votre chronique peuvent tenter de rallier de plus en plus de monde à leur cause. En cas de réussite, la-le héros-oïne gagne un point d’influence. En cas d’échec rien ne se passe.

*Par exemple, notre doctorante en biologie donne une conférence à l’Europe pour leur faire comprendre que l’oxygène de l’humanité est une ressource finie. Son trait « experte biologiste » impacte la tâche, tout comme son trait « incapable de s’exprimer en public ». Ainsi, sa réussite se fera sur un quatre ou plus, et son échec sur un trois ou moins (étant donné qu’elle a +1 et -1).*

**2) Rechercher une solution :** Sauver la terre ne se fera pas dans les salles d’audience, et passer le mois à expérimenter. En cas de réussite, le personnage gagne un point de solution. C’est ces points qui permettent de sauver la terre.

*Par exemple, notre doctorante en biologie s’isole dans son laboratoire pour trouver une solution à la pénurie d’oxygène qui guette l’humanité. Si elle travaille seule, elle progresse avec ses recherches. Son-sa joueur-euse lance 1D6 avec un bonus de +2 (experte biologiste et passionnée par son travail).*

**3) Faire une action d’éclat :** Le public ne sera convaincue que par des actions extrêmes. Réussir une seule action du genre implique de faire cinq ou plus sur le dé de résolution. Le jet est normalement affecté par les traits du personnage. En cas de réussite, le personnage gagne trois points d’influence, en cas d’échec il gagne la condition « blessé 2 »

**4) Aide à un allié :** Votre personnage passe le mois à réduire d’un point la condition « blessé » d’un allié d’un point. Si votre personnage dispose d’au moins une capacité médicale ou de soins, il-elle réduit de deux points la condition blessé d’un allié.

**5) Convertir son influence :** Les personnages ont beau être des experts dans leur domaine, ils auront besoin des décideurs pour mettre leur solution en branle. En cas de réussite, le-la héros-oïne perd toute son influence et gagne autant de succès. En cas d’échec, il perd toute son influence et gagne la moitié de l’influence perdue succès (arrondi à l’entier inférieur).

**Blessé X :** Un personnage blessé ne peut agir pendant X mois. Rien ne l’empêche de conseiller et d’interagir avec les autres personnages, pour le meilleur comme pour le pire.

*Toutes les actions des personnages doivent être réfléchies et décrites tant par les joueurs-euses que par la-le MJ. Sur une idée particulièrement pertinente, un bonus de +1 sur le jet de dé, une augmentation des gains en cas de réussite ou une réduction des conséquences en cas d’échec pourra être accordée par le-la meneur-euse de jeu avant que le jet de résolution.*

**Dégradation :** Plus les mois passes, plus le monde va prendre conscience (trop tard) que la menace est réelle. Cet état de fait va se ressentir dans les actions et conséquences de nos protagonistes. Des émeutes vont éclater, les puissants vont chercher à se préserver, et il va devenir de plus en plus difficile de trouver une solution sous la pression.

**Fin de partie :** Au bout des quatorze mois, si le groupe à accumulé au moins [10 + (nombre de joueurs-euses x4)], le monde sera sauvé par leur influence et leur mesures progressistes. Sinon, le monde suffoquera et l’ensemble des espèces de la terre vont s’éteindre dans l’indifférence de l’univers.

*Le-la MJ est encouragé-ée à décrire le futur radieux ou funeste de la terre. Chaque décision et action des joueurs-euses a influencé un monde à l’agonie, et expliquer le pourquoi du comment sera probablement un des moments clés de la campagne. N’hésitez pas à en faire des tonnes, et a conclure par un épilogue détaillé… Si la sixième extinction arrive, elle se fera au dépend de la terre telle que nous la connaissons, et si elle est prévenue, la terre érigera en héros-ïnes les personnages ayant prévenu cette catastrophe indicible.*

N’oubliez pas de parler du sujet du présent JDR à vos joueurs-euses, il peut s’agir d’une campagne intense et déplaisante sur le plan humain, et la sécurité émotionnelle de chacun-ne reste l’objectif principal de toute session de JDR.