

À BOUT DE SOUFFLE !

UN JEU DE GODRASIF



L'histoire :

Il est déjà trop tard.

L'environnement s'emballa, la pollution, les catastrophes naturelles, surexploitation des ressources. L'économie est en roue libre, krach boursier, appauvrissement de la population. Les conditions sociales se délitent, de plus en plus de personnes vivent dans la rue, les 1% les plus riches possèdent plus de 90% des richesses de la planète, des émeutes se déclenchent partout sur la planète !

Il est déjà trop tard.

Après de nombreuses années où le monde allait de Charybde en Scylla... Les états les uns après les autres sont entrés en faillite en commençant par le Liban. La planète est entrée en furie, multipliant tempêtes, incendie et tsunamis engloutissant îles et pays, commençant par beaucoup d'îles du Pacifique et les pays bas. La famine et les maladies ont commencé à se répandre dans les populations. Les haines raciales et le terrorisme sont devenus des banalités dans le quotidien en commençant avec les émeutes raciales et la répression policière aux États-Unis d'Amérique, ainsi que la conquête du Moyen-Orient et l'Afrique par différents groupes.

Il est déjà trop tard.

Les états du monde entier sous l'urgence de la situation ont décidé de se regrouper sous l'égide d'une Organisation Mondiale Unie qui a pour but de régler les problèmes de l'humanité. Il s'est alors engagé une espèce de course contre la montre entre l'humanité et ses problèmes. Cette organisation : l'OMU a été créée des cendres de l'ONU qui n'a pas réussi à unir tous les pays sous une coupe commune à cause des trop grands nombres de droits de veto de trop de pays différents. Cette nouvelle organisation donne beaucoup moins de droits de contestations aux pays, agissant la plupart du temps en les obligeant se plier à leurs directives, n'hésitant pas à utiliser des sanctions drastiques quand un pays refuse de se plier à ses exigences.

Système

Les joueurs jouent des scientifiques, des chercheurs, des économistes et spécialistes dans leur domaine. Ils sont envoyés par l'OMU partout dans le monde où il y a des problèmes. Des problèmes qui peuvent être liés à l'environnement, à l'économie, à l'environnement social et sanitaire.

Le jeu s'organise comme un jeu d'enquête où les joueurs vont devoir se mêler à la population, leur parler, essayer de voir quels sont leurs problèmes et de remonter à la source.

Exemple : Les joueurs sont emmenés dans une ville où une épidémie d'une maladie inconnue fait rage. Le système sanitaire est sous-dimensionné. Les joueurs se rendront compte que la maladie est due à la pollution de la rivière proche du village par une usine proche. Usine qui est le plus grand bassin d'emploi de la région et qui, si elle est éteinte, enverrait la population dans la pauvreté.

Quand les joueurs penseront avoir compris la situation globale de la ville, avoir assez enquêté pour avoir le tableau global ils pourront faire un rapport auprès de l'organisation en proposant leurs solutions pour améliorer la situation et résoudre les problèmes. Les joueurs prendront ensuite le rôle de l'organisation et décideront avec les points qu'ils auront récoltés quels problèmes ils pourront régler, mais attention chaque changement aura un impact à l'échelle globale et des problèmes encore plus gros pourront découler des solutions qu'ils ont choisies.

Exemple : Les joueurs ont décidé de fermer l'usine qui polluait les eaux. Mais ils n'ont pas réussi à trouver une solution pour ramener de l'emploi dans la région. La population de la région a donc commencé à s'appauvrir, les services se sont dégradés.

Le jeu met l'accent sur la réflexion que les joueurs peuvent avoir sur les problèmes actuels de notre ère, et sur les solutions que l'on peut y trouver. Et sur l'impact que ces solutions peuvent avoir si elles ne sont pas assez réfléchies. Les choses ne sont pas simples ici-bas.

Système de jeu

À bout de souffle est un jeu de rôle simple et mortel à tendance contemplative. Les dés ne seront pas nécessaires durant les parties et vous n'avez pas réellement d'évolution de personnage à calculer entre les parties. Cependant, ce n'est pas pour autant un jeu à mettre entre toutes les mains. La thématique de l'urgence climatique ici abordée est certes universelle, mais elle est traitée ici avec beaucoup de lourdeur et de violence. Vous allez voir des gens mourir sous vos yeux. Vous allez devoir assumer de ne pas pouvoir tous les sauver ou de devoir en abandonner à cause de décision politique prise par les autres PJ. Quoiqu'il arrive vous êtes perdus et l'humanité avec, à vous de la faire durer le plus longtemps possible. Ce jeu est idéalement jouable de 3 à 4 joueurs, mais des règles pourront être adaptées pour une organisation à plus grande échelle (comme l'humanité par exemple).

Faiblesses, survie et démission

Les PJ ne possèdent pas de point de vie ou de caractéristiques. Aucun jet n'est nécessaire pour jouer une partie (en dehors de la préparation du scénario) de à bout de souffle. Par contre, leurs choix peuvent impacter le monde qui les entoure et ainsi mettre en jeu leur propre survie. En effet, chaque PJ possède deux faiblesses qui peuvent lui être fatales si le problème en rapport n'est pas vite solutionné. Trouvez ci-dessous la liste des faiblesses disponibles pour chaque PJ. Le péril lié qui pourra tuer ou faire abandonner le personnage est entre parenthèses.

- D'origine pauvre (famine)
- Professeur dévoué (difficulté d'accès à l'information)
- Peur des animaux (invasion des villes par les animaux)
- Asthme (air irrespirable)
- De faible constitution
- Le reste est à écrire en fonction du remplissage des tableaux

Si un péril entre parenthèses est pioché lors de la génération de scénario, alors il est du devoir du MJ d'appuyer sur ce péril auprès de ce joueur. Par exemple, un air irrespirable fera tousser jusqu'à vomir ou cracher du sang un personnage asthmatique ; ou un accès difficile à l'information fera pleurer un professeur dévoué lui donnant une impression de vanité dans leur quête et leur survie. Si à la fin de la séance le péril en question n'est pas solutionné alors que c'est la deuxième fois qu'il a été pioché, alors c'en est trop pour le personnage faible et il décide de quitter le groupe (pour la génération de scénario référez-vous à la partie scénarium et pour solutionner un péril à la partie Recherches et décisions). C'est alors la fin du PJ, aucun reroll n'est accepté.

Si à la fin d'une séance un péril n'est pas solutionné alors que c'est la troisième fois qu'ils tombent dessus, alors c'en est trop pour l'ensemble du groupe qui, à bout de souffle, abandonne mettant fin à la partie. Le but n'est pas de gagner ici, mais de réussir à aller le plus loin possible.

Scénarium

Le scénario est généré à partir de tableau lors de la préparation du scénario. Nous conseillons au MJ de bien préparer son scénario et de ne pas le générer en début de séance. Pour le générer, il faut lancer un d6 par tableau ci-dessous. Chaque résultat correspond à un péril présent dans la zone où vont officier les PJ durant la séance. Ensuite le MJ lance un d4. Le résultat correspond à un tableau. L'objet de leur mission, le but expliquant pourquoi les PJ sont envoyés dans cette zone correspond au péril sélectionné précédemment dans ce tableau. Si lors de la sélection des périls, un péril sélectionné a déjà été solutionné référez-vous à sa conséquence à la place (cf. recherches et décisions). Si les PJ rencontrent un péril qu'ils ont déjà rencontré sans le solutionner, alors il est de la responsabilité du MJ d'en augmenter le poids et la gravité dans ses descriptions. Plus le péril est apparu précédemment, plus il sera présent, étouffant et aux conséquences funestes. Les conséquences sont comptées comme de nouveaux périls débloqués lors de la résolution du péril précédent, la règle liée à l'abandon des PJ s'y applique donc aussi. Ces nouveaux périls n'ont pas de solution et donc sonneront inévitablement la fin de la partie in fine, mais libre au MJ d'agrandir ces tableaux en ajoutant de nouvelles conséquences si toutefois il ouvre la possibilité de les solutionner.

Tableaux des périls

Les tableaux ci-dessous sont incomplets. Libre au MJ d'être créatif et de les remplir afin d'enrichir l'univers et ainsi chaque table sera différente. Pour créer vos propres périls et conséquences, nous vous en avons fourni quelques-uns à titre d'exemple.

1. ECONOMIE	
Périls	Conséquences
1 - Famine : les plus pauvres souffrent du manque de nourriture. Cause : une mauvaise gestion des ressources agricoles. Voir fermiers & lobbies.	Amok : L'amok est une maladie inconnue qui force les malades à réaliser des tueries de masse irréfléchie Cause : la surpopulation. La maladie ne se déclare que dans des zones surpeuplées.
2 - accès difficile à l'information : Les jeunes générations sont de moins en moins éduquées et leur accès au matériel informatique est très compliqué Cause : mauvaise gestion des matières premières faisant gonfler virtuellement les prix.	Ghost 2,0 : Un virus extrêmement polyvalent est en train de paralyser toutes les infrastructures de la zone. Bientôt, il sera mondial et provoquera l'effondrement. Cause : La mondialisation et la standardisation des chipsets ont provoqué une faille commune au parc informatique mondial

4. AUTRE	
Périls	Conséquences

Recherches et décisions

À la fin de chaque séance, chaque PJ devra rendre un rapport sur le péril de son choix. Ce rapport ouvrira des financements et accélèrera la recherche sur ce péril. Chaque péril nécessite trois rapports afin d'être solutionné. Ces rapports peuvent être rendus sur une même mission ou sur plusieurs différentes. Si lors de la génération de scénario le MJ retombe sur un péril déjà solutionné par le passé, alors il devra se référer à sa conséquence à la place. Bien sûr, les PJ ne peuvent rendre des rapports que sur les périls rencontrés lors de la mission.

Ces décisions vont avoir une grande importance dans le déroulement de la suite de la campagne et sur la survie du groupe. Elles ne sont pas à minimiser. En fonction de ces dernières, le décor des séances, le but des missions et le ressenti des PJ évoluent. Chaque campagne est donc ainsi différente en fonction de la génération et de l'ordre dans lequel les PJ ont décidé de rendre leur rapport.

Nous vous conseillons pour ce jeu d'organiser des sessions courtes, quitte à en enchaîner plusieurs. Ainsi l'urgence, la pression et l'impact des joueurs sur la campagne n'en sera que plus palpable. Bien sûr, n'hésitez pas recommencer la campagne autant de fois que vous le voudrez afin de découvrir les différentes possibilités qu'offre le jeu en termes de scénarii et toujours essayer d'aller plus loin encore dans la survie de l'humanité face aux difficultés qu'elle rencontre.