

PATIENT ZERO



UN GRAND POUVOIR IMPLIQUE
DE FUTURES SOUFFRANCES.

UN JEU DE GRIMSNOW
SUR UNE IDÉE DE POUNOUS
DÉVELOPPÉ PAR EIKSEÏ
POUR LE DÉFIS 3 FOIS FORGÉ DE PTGPTB

LE JEU EST PLACÉ SOUS LICENCE
CREATIVE COMMON BY-NC-SA

Résumé

Bienvenue dans *Patient Zéro*, vous y incarnerez les cobayes d'une expérience ayant pour but de sauver l'humanité. Vous en sortirez avec des nouvelles capacités surhumaines. Seulement, ces capacités ont un prix que vous paierez malgré vous.

Sommaire

Introduction	p.3
- Avertissement :	p.3
Le jeu et l'univers	p.3
- Virus et remèdes (AIVi & AIME)	p.3
- Le monde	p.4
- Le jeu	p.4
Les règles	p.5
- Les caractéristiques	p.5
- Dés et système de résolution	p.5
- Objets	p.5
- Contamination et guérison	p.5
- AIVi et leurs variants (Majeur et mineur)	p.6
- Santé, blessures et décès	p.7
Les pouvoirs spéciaux	p.7
Création de personnage	p.10
- Profils	p.10
- AIVi de départ	p.10
fiche de personnage	p.10

PATIENT ZERO

Introduction

Avertissement :

Ce jeu peut atteindre la sensibilité de certains, les thématiques abordées dans ce JDR tournent autour de la maladie et la finalité sera très certainement le décès des personnages. Ces décès sont souvent violents et sanglants. Il est donc important, si vous souhaitez jouer à ce jeu ces règles, d'avertir les personnes à qui vous proposez une partie.

Contexte

En 2026, les avancées biotechnologiques ont permis le développement de souches virales aux capacités insoupçonnées, nommées AIVi, pour Artificial Intelligence Virus. L'objectif de ces créations était de renforcer l'être humain et son système immunitaire, et d'obtenir ainsi des super-humains.

Toujours étant un procédé expérimental, les souches sont injectées à des Patients Zéros, qui ne sont jamais censés sortir du complexe d'étude. Ces sujets sont entretenus dans des laboratoires secrets, propriétés des gouvernements et autres multinationales aux objectifs pécuniaires, sous couvert d'avancées technologiques et d'humanisme. Les sujets peuvent tout aussi bien être des médecins de l'OMS déçus, des virologues félons, des agents de sécurité voire même des opposants politiques, cibles d'un destin pire que la mort.

Les personnages sont enfermés depuis de longues années dans leurs cellules d'expérience tel des rats de laboratoire. Au bout d'un moment, à la suite d'une expérience, des AIVi leurs sont injectés. Au fur et à mesure de leurs développements, les virus octroient à leur hôte des capacités surnaturelles. Ceux-ci apparaîtront de manière progressive. Au début, les personnages auront des caractéristiques amplifiées qui sauront leurs être utiles. Mais par la suite, elles deviendront incontrôlables, dangereuses voir mortel pour son possesseurs. De plus, dans leur ignorance totale, les personnages transmettront malheureusement leurs maladies à autrui. En mélangeant les souches des différents virus, des variants apparaîtront et apporteront des capacités supplémentaires.

Grâce à leurs nouvelle condition, les personnages pourront s'évader du laboratoire et ainsi retrouver leur liberté. Ils découvriront alors un monde apocalyptique dévasté.

Le jeu et l'univers

Virus et remèdes (AIVi & AIME)

Les AIVi sont l'élément principal de ce jeu. Ce sont des virus de synthèse, dotés d'une intelligence artificielle. Transmise à des êtres humains, la souche leur procurera des capacités hors du commun. A force de développement dans l'organisme, le virus verra ses symptômes s'amplifier de plus en plus. Les capacités de l'hôte seront décuplées, mais celles-ci seront de plus en plus difficile à contrôler, et deviendront indomptables. Les effets secondaires seront de plus plus importants, handicapant le sujet, jusqu'à entraîner sa mort. Le virus sera fatal pour son hôte, mais il sera aussi dangereux pour les autres et son environnement. De plus, la maladie peut se transmettre de personne en personne.

Il existe plusieurs types d'AlVi.

Newton : les sujets concernés par cette souche acquiert une force physique exceptionnelle, bien supérieure à n'importe quelle sportif de haut niveau.

Einstein : Les hôtes affectés par ce virus développent des capacités cognitives extraordinaires, leur permettant de devenir télépathe.

Fresnel : Les personnes contractant cette forme décuplent leurs sens de façon extrême. L'ouïe, la vision, le toucher et l'odorat prennent une tout autre dimension.

Volta : Les patients possédant ce type d'AlVi peuvent se déplacer et effectuer des mouvements à une vitesse hors du commun.

Les AlVi peuvent se cumuler. Jusqu'à deux AlVi peuvent être contracté sur un même sujet. Lorsque cela arrive, le virus mute et se transforme en un nouveau variant qui engendrera alors de nouvelles capacités extraordinaires. Cependant le premier virus contracté prendra toujours le dessus sur le second.

Voici comment nommer les variants : Le nom du premier variant (Majeur) suivis du second (Mineur). Par exemple : Newton-Fresnel, Volta-Einstein, Einstein-Fresnel, etc.

En réponse au fléau des AlVi, un groupe de scientifiques isolé, opposé à ce « progrès » humain, met au point un remède appelé AIME (Artificial Intelligence Medicine). Pas tout à fait au point, c'est aujourd'hui la seule solution pour éradiquer les formes d'AlVi ...

La solution rétablit peu à peu une condition humaine standard, annihile les capacités spéciales. Cependant certaines séquelles peuvent persister et le remède peut agir trop intensément, jusqu'à affaiblir son hôte.

Le monde

L'extérieur du laboratoire n'est pas très accueillant. Que vous décidiez de commencer votre partie en Chine, en France, au Brésil ou quel que soit l'endroit, la même scène peut se faire voir ; Des décombres, des gens errants dans les rues, certains armés, d'autres non. Une rance odeur de destruction, des cadavres épars, parfois un hélicoptère militaire qui survole les rues... Durant l'absence des personnages, les bourses se sont effondrées, les ressources fossiles se sont officiellement épuisées, les licenciements ont frappé, les guerres de ressources ont commencé. Des milices se sont formées, des bidonvilles se sont construits dans les anciennes tours de grandes sociétés, le gaz, l'eau et l'électricité ne circulent plus librement. Et désormais, quelques patients contre leur gré se retrouvent à déambuler dans ce monde, sans avoir qu'ils vont apporter le glas final à une humanité déjà bien malmenée.

Le jeu

Les personnages que vont interpréter les joueurs ne sont pas conscients qu'on leur a injecté un AlVi (ils ne savent d'ailleurs pas ce que c'est). A moins qu'ils n'arrivent à trouver des informations dans le laboratoire. Ils doivent rester persuadés qu'ils interprètent des humains normaux. Pour se faire, pensez à ne pas leur communiquer d'informations sur les différents AlVi. Déterminez les aléatoirement pour chaque joueur, et laissez les choisir leurs hôtes. (Il est cependant conseillé d'introduire les 4 formes de base d'AlVi pour obtenir le maximum de variant possible. On peut les introduire au départ sur les personnages joueurs ou les faire arriver via des PNJ qui les transmettront alors aux joueurs.).

L'objectif des joueurs sera de comprendre d'où viennent leurs capacités et d'en faire bon usage pour ne pas compromettre la sécurité des autres et l'environnement. Leur destin final pourra s'orienter vers deux directions : Soit ils mourront à la suite de leur maladie et

des conséquences de leurs pouvoirs incontrôlables. Soit il trouveront un remède appelé AlMe, qui leur rendra une condition humaine normale, enfin presque...
Le cadre est à l'envie du MJ. Cela peut se situer aussi bien dans un laboratoire au sein d'un immense complexe, que dans un petit labo au sein du centre-ville d'une capitale.
On pourrait même pousser jusqu'au vaisseau spatial et l'arrivée sur une autre planète habitée d'un peuple qui va subir l'existence des AIVi

Les règles

Les caractéristiques

Les personnages sont dotés de quatre caractéristiques. Chaque caractéristique est rattachée à plusieurs thématiques qui déterminent la facilité qu'a un personnage à réaliser un type d'action en particulier.

La vigueur : lié à la condition physique, la force, la résistance et l'endurance.

L'intellect : lié à l'utilisation des capacités mentales, mémoire, réflexion etc.

La perception : liée à l'utilisation des sens, vue, ouïe, odorat, visée etc.

L'agilité : lié à la faculté de contrôler ses mouvements, vitesse, souplesse, équilibre, discrétion, dextérité etc.

Leurs valeurs s'échelonnent de 1 à 6, plus la valeur est haute, plus le personnage est performant dans la caractéristique en question.

Ces caractéristiques sont déterminées lors de la création du personnage et leurs valeurs sera influencée en fonction du rôle attribué.

Au cours de la partie le personnage sera infecté par un AIVi. Cela lui donnera des pouvoirs spéciaux liés à une ou plusieurs caractéristiques. Le MJ veillera donc à adapter la performance du personnage en fonction de l'évolution de l'AIVi.

Dés et système de résolution

Avant de réaliser une action, le joueur lance un nombre de D6 équivalent à la valeur de la caractéristique qui lui est liée. Si le résultat d'au moins un des dés est un 6, l'action est alors réussie. Si le résultat d'un dés tombe sur 1 sans avoir aucun 6, l'action échoue et il se produira en plus une conséquence négative.

D'autres facteurs peuvent influencer le nombre de dés à lancer, comme des objets, des malus ou bonus divers ou des situations plus ou moins avantageuses en fonction du contexte.

Un personnage ayant contracté un AIVi pourra également obtenir des bonus de dés. Ils s'ajouteront alors avec la caractéristique associée au pouvoir. Cependant quand le pouvoir atteindra le rang 3 il deviendra incontrôlable et dangereux, les 6 engendreront certes des réussites mais aussi des dommages collatéraux. Au-delà d'un 6, les suivants engendrent des échecs critiques, plus le nombre de 6 sera important, plus les conséquences seront désastreuses.

Objets

Les joueurs peuvent obtenir de +1 à +3 en bonus à leur nombre de dés en fonction d'objets utilisés pour arriver à leurs fins ; par exemple, une batte de baseball lors d'un combat peut offrir un bonus de +1, alors qu'un revolver fournira un bonus de +3. Si un joueur tire un 1 sans tirer de 6, une conséquence négative impacte l'échec de l'action.

Contamination et guérison

Les personnages infectés par un AIVi sont contagieux. Ils peuvent donc transmettre leur virus à d'autres personnes, et cela qu'il soit PJ ou PNJ. Un personnage sain qui passe du temps avec un personnage contaminé sera soumis à un test de contamination (effectué par le MJ de façon cachée). Pour cela, lancez un D6, si le résultat est 6, le personnage sain contactera alors l'AIVi. En cas d'un contact prolongé, le MJ pourra relancer un test de contamination au bout d'un certain temps.

Un personnage déjà affecté par un AIVi qui rencontre un autre personnage ayant un AIVi de formes différentes sera lui aussi soumis à un test de contamination. En cas de test réussi, le personnage contracte alors un variant (voir tableau des variants). L'AIVi majeur est le premier que le personnage aura contracté et l'AIVi mineur est le second.

Deux personnages atteints du même AIVi ne se contaminent pas.

Un personnage ne peut pas contracter plus de deux AIVi, soit un seul variant.

Un AIVi correspond au remède d'un seul AIVi. Si ce remède est injecté à un joueur, cela s'accompagne d'une déficience en fonction du virus guéri et de la caractéristique qui y est associée.

À partir du moment où je PJ est contaminé par un second AIVi, le pouvoir principal de cet AIVi reprend le dessus et le virus continue sa progression pendant que le premier régresse puis disparaît au même rythme que son apparition.

S'il s'agit de la force ou de l'agilité, le personnage aura des difficultés à se mouvoir et verra une baisse de ses capacités physiques.

S'il s'agit de la perception, le personnage aura ses 5 sens grandement diminués.

S'il s'agit de l'intelligence, le personnage aura l'esprit facilement embrouillé et des difficultés à se poser pour réfléchir et appréhender les situations autour de lui.

AIVi et leurs variants (Majeur et mineur)

Il est déconseillé de permettre au joueur de choisir son AIVi, car le joueur n'est pas censé savoir quel type de virus lui a été injecté. Choisissez d'attribuer au hasard aux joueurs une des AIVi du tableau ci-dessous :

Type Virus/ Capacités	Newton(Force)	Einstein (Intelligence)	Fresnel (Perception)	Volta (Agilité)
Mode de Transmission	respiratoire	contact sang/ salive	Toucher	respiratoire
Virulence (maladie)	Fièvre hémorragie	encéphalite	Insuffisance respiratoire	Ulcération
Pouvoirs	Super force	Télépathie	Sens surdéveloppé	Super vitesse

Les virus sont transmis automatiquement entre chaque PJ une fois que les joueurs sont rassemblés. Chaque joueur va recevoir à la seconde partie le virus d'un de ses camarades.

Le premier virus que le personnage contracte est appelé AIVi Majeur. S'il en contracte un second, celui-ci sera l'AIVi mineur. Lorsqu'il contracte deux AIVi, ceux-ci se transforment alors en un variant (voir tableau ci-dessous). Quand cela arrive, le personnage conserve la capacité de l'AIVi majeur, mais ne développe pas les capacités de l'AIVi mineur. Cependant il obtient la nouvelle capacité correspondant à son variant.

	MINEUR				
MAJEUR	AiVi	Newton (Vigueur)	Einstein (Intellect)	Fresnel (Perception)	Volta (Agilité)
	Newton (Vigueur)		Manipulation du metal	Projection Astral	Peau amure
	Einstein (Intellect)	Manipulation du corps		Technopathie	Contrôle élémentaire
	Fresnel (Perception)	Télékinésie	Illusions sensorielles		Transformation animale
	Volta (Agilité)	Peau élastique	Portail dans l'espace	Invisibilité	

En rouge l'AiVi majeur correspondant à l'AiVi de départ du joueur.

En bleu, l'AiVi mineur que le joueur aura obtenu après avoir côtoyé les autres personnages.

Santé, blessures et décès

Dans patient zéro, il n'y a pas de système de points de vie ou de blessure prévu. Les dégâts sont jaugés à l'interprétation du MJ, et doivent être retranscrits en role play. La résistance à des dégâts violents pouvant causer un évanouissement ou une blessure fatale est déterminée par un test de vigueur.

Dans la mesure où vous préférez utiliser des PV pour simplifier des situations d'affrontement ou les dégâts causés par les défaillances des pouvoirs, vous pouvez utiliser la valeur de vigueur +1 pour déterminer les PV de départ de vos personnages, et les dégâts subis par ce dernier sont de 1 point par blessure importante. Le reste n'est pas compté.

Les pouvoirs spéciaux

Super force :

Rang 1 : Votre force est bien au-dessus de celle des autres. Vous n'avez plus besoin d'effectuer de tests de force pour des actions nécessitant une simple action musculaire.

Rang 2 : Vos capacités commencent à déborder. Chaque fois que vous utilisez votre force vous devez effectuer un test, en cas d'échec vous ne dosez pas correctement et si une personne est proche de vous elle en subit les conséquences.

Rang 3 : Chaque test de force demandera 1 réussite, et en cas d'échec critique vous vous ferez une déchirure musculaire qui manquera de détruire le membre utilisé et détruira une bonne partie de l'environnement autour de vous.

Télépathie :

Rang 1 : Vous avez la capacité de lire les pensées d'autrui, de communiquer vos propres pensées.

Rang 2 : Vous pouvez maintenant manipuler le comportement d'autrui et influencer ses pensées. La cible de cette capacité doit effectuer un test d'intellect, en cas d'échec elle s'évanouit. En cas d'échec critique, elle subit une commotion cérébrale et doit être soignée d'urgence.

Rang 3 : Vous entendez constamment les pensées des personnes autour de vous, chaque utilisation de votre pouvoir vous demande un test d'intellect réussi, autrement vous serez incapable de vous concentrer et vous créerez des dommages au cerveau de la cible.

Sens surdéveloppés :

Rang 1 : Vos sens sont maintenant surhumains, vous pouvez voir, entendre, sentir à des distances jusque-là inatteignables.

Rang 2 : Votre sens du toucher vous permet maintenant de sentir les mouvements de l'air. Chaque utilisation de votre pouvoir demandera un test de perception, en cas d'échec vos sens seront assaillis de toute part et vous serez paralysé par la douleur.

Rang 3 : En cas d'utilisation de votre pouvoir, un échec critique vous rendra aveuglé par la moindre lumière, les sons deviendront assourdissants. Votre touché sera tellement vif que le simple mouvement de l'air vous donnera la sensation que votre peau est tranchée par des lames innombrables.

Super vitesse :

Rang 1 : Vous êtes capable de vous mouvoir dans l'espace à la vitesse du son.

Rang 2 : Lorsque vous utilisez votre pouvoir vous devez effectuer au moins 1 réussite en agilité, autrement vous ne réussirez pas à vous arrêter à temps ce qui peut engendrer des dégâts si vous n'avancez pas vers un espace vide.

Rang 3 : En cas d'échec critique lors de l'utilisation de votre pouvoir, votre course se poursuit en ligne droite, votre vitesse augmente au point que vous ne maîtrisez plus votre trajectoire et le moindre obstacle peut vous tuer.

Manipulation du corps humain :

Rang 1 : Par un simple contact de la peau, vous pouvez aussi bien guérir des blessures que les aggraver. Sauver une vie ou détruire son corps de l'intérieur.

Rang 2 : En plus de pouvoir causer des lésions/soigner n'importe quelle partie d'un corps que vous touchez, vous pouvez aussi toucher les organes internes en entrant en contact avec une personne. Lors de l'utilisation de ce pouvoir vous devez faire un test d'intelligence, en cas d'échec, vous inversez le processus (blessure si tentative de soin, ou l'inverse).

Rang 3 : En cas d'échec critique lors de l'utilisation de ce pouvoir, si vous pratiquez un soin vous absorbez la blessure que vous essayez de guérir. Si vous infligez une blessure, votre corps la subira aussi mais en plus faible.

Technopathie :

Rang 1 : Vous êtes capable de contrôler des appareils électroniques à distance. Les

activer, désactiver, et les utiliser à l'envie.

Rang 2 : Vous pouvez maintenant contrôler des appareils via un réseau. Lors de l'utilisation de cette capacité vous devez faire un test d'intelligence, en cas d'échec, votre personnage s'évanouit.

Rang 3 : Si vous faites un échec critique lors de l'utilisation de votre capacité, l'appareil explose et devient inutilisable.

Contrôle élémentaire :

Rang 1 : Vous avez la capacité de manipuler à l'envie le feu, l'eau, l'air et la terre. Pour ça vous devez avoir une source de cet élément dans votre champ de vision.

Rang 2 : Lors de l'utilisation de cette capacité, vous devez réaliser un test de perception, si vous le réussissez, vous n'avez pas besoin d'avoir une source de l'élément, vous pouvez le générer à partir du vide.

Rang 3 : À chaque échec lors de l'utilisation de votre pouvoir, l'élément devient incontrôlable et va disparaître de votre environnement. Pour l'électricité, toute personne autour de vous s'évanouit, pour l'eau ces personnes vont tomber de déshydratation, pour l'air, vous commencerez à suffoquer, pour le feu un grand froid se fera ressentir dans la pièce au point de créer de la glace si de l'eau est présente.

Manipulation du métal :

Rang 1 : Vous avez une influence sur le magnétisme autour de vous. Vous pouvez attirer ou repousser le métal sous toutes ses formes.

Rang 2 : En plus d'attirer ou repousser le métal, vous pouvez le déformer. Lors de l'utilisation de cette capacité, vous devez effectuer un test de force, en cas d'échec, l'effet de votre pouvoir est annulé.

Rang 3 : En cas d'échec critique lors de l'utilisation de votre capacité, vous attirez le fer présent dans le sang des personnes vous entourant vers vous, ce qui leur cause de lourds dommages physiques.

Projection astrale :

Rang 1 : Vous avez la capacité de projeter votre esprit hors de votre corps. Votre esprit est capable de traverser les murs, de voir,

d'entendre, mais pas d'interagir avec son environnement. Il est invisible et si vous parlez dans cette situation c'est votre corps qui s'exprimera. La portée maximale de la projection est de 50 mètres.

Rang 2 : Votre capacité de projection est de 100 mètres. Lors de l'utilisation de ce pouvoir, faites un test de force, si il est raté votre esprit revient instantanément dans votre corps et votre personnage s'évanouit.

Rang 3 : Lors d'un échec critique à l'utilisation de votre pouvoir, votre esprit revient dans votre corps et vous créez un écho astrale qui va se propager chez toutes les personnes de votre entourage, provoquant des maux de tête et un évanouissement en cas d'échec à un test de vigueur.

Peau-armure :

Rang 1 : Votre peau se solidifie comme des écailles, vous rendant presque invulnérable aux blessures physiques.

Rang 2 : Votre peau est maintenant impossible à traverser, elle devient aussi solide que de la roche. Lorsque vous subissez une blessure, effectuez un jet de force. En cas d'échec votre corps s'endommage plus qu'il ne vous protège, se fissurant et se brisant petit à petit.

Rang 3 : En cas d'échec critique lors de l'utilisation de cette capacité, votre corps durcit au point de vous limiter dans vos mouvements, vous êtes alors prisonnier de votre corps pendant 1D6 minutes.

Illusions sensorielles :

Rang 1 : Vous avez la capacité de créer des illusions optique, sonore, et odorante chez n'importe quelle personne dans votre champ de vision. Cette personne ressentira cette illusion comme réelle, ses sens étant troublés. Vous ne pouvez par contre pas blesser avec ces illusions.

Rang 2 : Vos illusions sont maintenant tactiles et peuvent faire croire à des blessures. Lors de l'utilisation de cette capacité, effectuez un test de perception. En cas d'échec, vous commencez à vous aussi subir cette illusion qui vous échappe totalement pendant 1D6 minutes.

Rang 3 : En cas d'échec critique lors de l'utilisation de cette capacité, vos illusions touchent l'intégralité de votre entourage jusqu'à ce que vous réussissiez à reprendre le contrôle en réussissant un test de perception.

Télékinésie :

Rang 1 : Vous avez la capacité de manipuler des objets légers par la force de votre pensée. L'objet doit pour ça se situer dans votre champ de vision.

Rang 2 : Vous pouvez manipuler n'importe quel corps physique se situant dans votre champ de vision par la force de la pensée. Pour utiliser votre pouvoir vous devez effectuer un test de perception, en cas d'échec vous perdez le contrôle de l'objet.

Rang 3 : en cas d'Échec Critique lors de l'utilisation de cette capacité, l'objet que vous essayez de manipuler va commencer à se déplacer de manière erratique. Vous et les personnes vous entourant devront réussir un test d'agilité pour ne pas être percuté par l'objet.

Transformation animale :

Rang 1 : Vous pouvez compenser vos capacités physiques humaines avec celles de certains animaux. Vous pouvez augmenter votre force, votre vitesse ou encore vos sens.

Rang 2 : vous pouvez maintenant modifier votre apparence pour obtenir des caractéristiques visibles d'animaux. Un pelage, des écailles, des branchies etc. Lors de l'utilisation de cette capacité vous devez effectuer un test de perception, en cas d'échec l'animal que vous aviez choisi prend le pas sur votre conscience humaine et altère votre comportement pendant une heure.

Rang 3 : En cas d'échec critique votre transformation animale est totale, vous perdez le peu de conscience humaine qu'il vous reste et vous ne reprendrez votre apparence humaine qu'en réussissant un test de perception.

Création de portails dans l'espace :

Rang 1 : Vous pouvez créer 2 portails d'une trentaine de centimètres de diamètre à distance de votre champ de vision. Ces portails sont reliés et vous permettent de

déplacer des objets facilement à travers l'espace.

Rang 2 : Les portails font maintenant 2m de diamètre. Vous pouvez vous déplacer à travers. Lors de l'utilisation de cette capacité faite un test d'agilité. En cas d'échec, le portail s'ouvre à un endroit non désiré.

Rang 3 : en cas d'Échec critique, le portail de refermera a un moment inattendu, sectionnant un objet ou une personne le traversant. A moins que la personne ne réussisse un test d'agilité.

Peau élastique :

Rang 1 : Vous pouvez déformer votre corps à volonté et vous glisser dans des endroits particulièrement étroits et inaccessibles pour un être humain normalement constitué.

Rang 2 : Vous pouvez maintenant allonger vos membres comme bon vous semble. Lors de l'utilisation de cette capacité vous devez effectuer un test d'agilité. En cas d'Échec, vous devenez incapable de vous mouvoir correctement car votre corps devient beaucoup trop mou. Pour recommencer à vous déplacer vous devez réussir un test d'agilité.

Rang 3 : en cas d'Échec critique, votre corps s'étend au sol, toute personne vous marchant dessus sera englobé par votre peau constituant un cocon. Vous pouvez reprendre le contrôle en réussissant un test d'agilité.

Invisibilité :

Rang 1 : Vous pouvez devenir invisible aux yeux des autres et réapparaître comme bon vous semble.

Rang 2 : En plus de votre invisibilité, vous pouvez traverser les objets. Cependant en voulant revenir à la normale, vous devez faire un test d'agilité, en cas d'échec, votre main directrice reste intangible.

Rang 3 : Vous ne contrôlez plus votre invisibilité comme vous le souhaitez. En cas d'échec critique lors de l'utilisation de ce pouvoir, vous restez invisible et intangible jusqu'à réussite d'un test d'agilité.

Création de personnage

Profils

Lors de la création du personnage, les joueurs choisissent un rôle parmi la liste ci-dessous. Chaque rôle a des caractéristiques préétablies et pourra servir de base pour un background.

Ensuite, le joueur choisit le nom et prénom qu'il désire donner à son personnage. Il peut aussi caractériser sa taille, son poids et son âge.

Profil	Perception	Intellect	Agilité	Vigueur
1-Rebelle dénoncé	2	2	6	6
2-Médecin OMS	6	4	2	4
3-Opposant politique	4	4	4	4
4-Minorité persécutée	4	4	6	2
5-Agent sécurité renégat	4	2	4	6
6-Agent double	2	4	4	6
7-Reporter étranger	6	4	4	2
8-Laborantin déloyal	4	6	4	2
9-Hacker identifié	6	6	2	2
10-Virologue félon	4	6	2	4

AIVi de départ

Chaque personnage se verra attribuer arbitrairement (par le MJ) un AIVi au début de la partie. Ceux-ci sont confidentiels pour les joueurs/personnages. Ils le découvriront lors de leurs enquêtes et lors du développement de leurs facultés.

Afin d'ajouter potentiellement toutes les combinaisons de variant possible, il est recommandé d'implémenter les quatres types d'AIVi dès le départ (si le nombre de joueurs le permet). Si ce n'est pas possible, les personnages pourront contracter les autres types grâce aux PNJ.

fiche de personnage

<u>Nom :</u>	
<u>Profil :</u>	

<u>Perception :</u>	<u>Intellect :</u>	<u>Agilité :</u>	<u>Vigueur :</u>

<u>AIVi primaire :</u>	
<u>AIVi secondaire :</u>	

Mot de la fin

Merci à PTGPTB pour ce défi, difficile à relever mais intéressant, on reviendra l'année prochaine ! En espérant que la lecture de ce jeu vous aura été agréable.

Grimsnow