



E-PILL2



LA RESISTANCE EST EN MARCHÉ

LUTTEZ CONTRE L'AUTORITÉ

LIBÉREZ VOS ÉMOTIONS

PAR CAEM SUR UNE IDÉE DE YAKAB DÉVELOPPÉ PAR LOVINPANCAKE
POUR LE HUITIÈME DÉFI TROIS FOIS FORGÉ DE PTGPTB.



RESUME

Dans un monde peint en noir et gris, l'Autorité a asservit l'Humanité, la privant de ses émotions. Vous, Résistants, lutez pour le droit de ressentir.

Luttez contre l'Autorité! Evitez ses sombres Veilleurs! Et surtout, **RESSENTEZ!** La Révolution Emotionnelle est en marche.

SOMMAIRE

LE MONDE

P.7

L'AUTORITE

P.8

LES VEILLEURS

P.9

UNE COULEUR D'ESPOIR

P.9

VOTRE MISSION

REGLES

P.11

INCARNER UN RESISTANT

P.14

REJOINDRE LA LUTTE

P.15

RETROUVER SON HUMANITE

P.17

GERER SES EMOTIONS

P.18

L'E-ZERO

E-ZÉRO



PROSPÉRITÉ

LE MONDE

J'aimerais vous parler d'un monde dans lequel chaque citoyen naît égaux, libre de penser, et libre de ressentir des émotions... Mais malheureusement, ce n'est pas le nôtre.

Non, dans notre réalité, l'Autorité a établi un contrôle total sur la population !

Tout ce qui nous rendait jadis uniques et vivants est aujourd'hui considéré comme une menace pour l'ordre établi, une menace pour l'Autorité. Au travers de la sournoise et liberticide loi E-ZERO, elle nous dicte ce que nous devons ressentir, quand, où et dans quelle mesure ! Vidé de nos émotions, déshumanisé de notre essence, nous avons été réduits à l'état de Sujets ne servant qu'à accomplir sa volonté, celle de l'Autorité.

Comme les moutons d'un cheptel, volontaire pour se rendre à l'abattoir, nous avons été pucés. Mais c'était pour notre propre bien, pour notre sécurité disait-elle. Ainsi, l'Autorité est présente en chacun de nous, faisant de cette dernière la première entité omniprésente. Cette puce réagit au moindre frémissement de nos émotions, scrute chaque battement de cœurs et envoie ces données en temps réel sur le serveur central de l'Autorité. Chaque instant volé de la vie d'un Sujet est transformé en une donnée alimentant une froide machine.

Comme si cela n'était pas suffisant, l'Autorité a bannie les couleurs vives et éclatantes de notre quotidien et n'autorise que les teintes sombres, lugubres qui transforment notre monde en un paysage d'austérité et de conformité. Et ce, pour notre bien, car les couleurs vives, chatoyantes et éclatants sont une menace pour la stabilité de nos émotions, et donc, pour notre société.

FOUTAISE !

L'Autorité se dit clément, car elle autorise dans certains quartiers et lors de certaines fêtes nationales, le rehaussement des seuils émotionnels, obligeant citoyens et bâtiments à adopter la couleur de l'émotion dictée.

FOUTAISE !

Ce n'est qu'une marée de couleurs en perpétuel mouvement, allant et venant au gré des caprices de l'Autorité. Lunatique, elle fait repeindre par les essaims d'E-PAIN T3R; ses robots peintres ; les rues et les bâtiments, les meubles et les pièces; vous entraînant dans une danse macabre pour conserver votre marque de conformité.

S'adapter à la nouvelle émotion ordonnée, c'est survivre, échouer est pire que la mort.

Nous vivons avec une épée de Damoclès au-dessus de nos têtes. Nous vivons dans la terreur de ne pas nous adapter suffisamment rapidement, la terreur de dépasser le seuil d'émotions imposées, attirant sur nous le regard des Veilleurs, sombres sbires de l'Autorité, dont l'humanité a été annihilée. Traquant impitoyablement ceux qui ont osé ressentir. Leur arme ? Le composé E-ZERO, une substance destructrice de l'âme, capable de nous priver instantanément de la capacité à ressentir.

Ils sont prêts à tout pour nous transformer en coquilles sans âme, en pantins soumis.

Mais dans cette noirceur éternelle, **une lueur de couleur et d'émotions subsiste... la Résistance !**

NOUS refusons de vivre dans ce monde terne et uniforme.

NOUS refusons d'être les pantins de l'Autorité, de nous plier à ses caprices émotionnels.

Grâce aux Alchimistes, ces scientifiques dissidents qui ont créés les E-PILL2, nous pouvons retrouver la palette complète de nos émotions. Nous pouvons échapper temporairement au « dictat du seuil ». Ces pilules d'espoir contiennent l'E+ représentent une échappatoire, une lueur d'espoir dans cette noirceur éternelle.

Elle est notre arme secrète, notre bouclier contre l'obscurantisme émotionnel. Elle symbolise notre détermination à défer la tyrannie, à restaurer la puissance des émotions, à exiger que nos vies ne soient pas simplement des données collectées, mais des expériences vécues.

Rejoignez-nous ! RESSENTEZ !

Ensemble, nous briserons les chaînes de la soumission, nous rétablirons l'humanité, et nous redonnerons à nos émotions la place qu'elles méritent. Rejoignez la résistance ! Consommez des E-PILL2, et luttiez pour un avenir où nos sentiments ne seront pas simplement des lignes de code, mais le véritable tissu de nos vies. La révolution est notre destin, et nous ne reculerons pas ! Vive la résistance ! Vive les émotions !

L'AUTORITE

Elle est un régime fachtiste dirigeant le monde. Elle prétend chercher à maintenir la paix et la stabilité en contrôlant les émotions. Elle promet une vision du monde austère, où les émotions est perçue comme une menace pour l'ordre social. Son pouvoir repose sur la propagande et un large réseau de surveillance, notamment grâce aux puces de contrôle implantées dans les Sujets. Elle contrôle scrupuleusement les émotions des citoyens, fixant les seuils émotionnels à ne pas dépasser. Ainsi, pour empêcher qui que ce soit de ressentir des émotions intenses, le quotidien est un monde teint en noir et en nuances de gris. Bien entendu, l'Autorité a conscience de la nécessité de ressentir des choses. C'est pourquoi elle met en place des quartiers, des pièces, des zones, qui autoriseront plus ou moins une émotion. Si les quartiers d'habitation n'ont aucune couleur, les zones autorisées sont peintes grâce à ses robots E-PAIN T3R, indiquant aux Sujets quelle émotion est temporairement autorisée. Accéder à une zone émotionnelle, et donc colorée, nécessite que les citoyens portent la même couleur. De plus, étant des zones temporaires, ils doivent scrupuleusement surveiller l'horloge, car à tout moment, l'Autorité peut mettre fin à cette petite extravagance.

Les purges sont des outils redoutables de l'Autorité pour nettoyer les rangs de ses Sujets. D'une durée de 24 heures maximum, elles peuvent s'appliquer aussi bien à un immeuble, un quartier, qu'une ville toute entière. Ainsi, pendant cette période, les E-PAIN T3R vont repeindre régulièrement la zone en changeant aléatoirement de couleurs. Cela permet à l'Autorité d'identifier les éléments les plus divergents. Ces derniers se voient aussitôt traquer par les Veilleurs et sont punis de manière brutale, notamment par l'administration du composé E-ZERO, qui élimine instantanément toute possibilité de ressentir des émotions. Cette punition est pire que la mort, transformant les individus en coquilles dénuées d'âme.

Généralement, les bâtiments administratifs de l'Autorité sont peints en bleu, symbolisant la sérénité et la paix intérieure. Cependant, les émotions de joie et de colère sont totalement proscrites, les seuils étant très bas. Les "sujets" devant s'y rendre devront veiller à pénétrer dans les bâtiments en ayant converti leurs vêtements en bleu grâce à une technologie futuriste et à adopter le bon état d'esprit afin de respecter les seuils émotionnels.

Le jour de la "Félicité de l'Autorité" est le seul jour de l'année où les seuils sont réhaussés et le monde est coloré, permettant l'espace d'une journée, d'exprimer librement (ou presque) les émotions.

LES VEILLEURS

Les Veilleurs sont les sombres agents de l'Autorité, des êtres déshumanisés chargés de traquer impitoyablement tout individu qui ose dépasser les limites émotionnelles imposées par le régime. Leur apparence est sinistre, dissimulée derrière des masques d'acier, les rendant presque mécaniques.

Impitoyable dans l'application des sanctions. Les Veilleurs sont redoutés par les citoyens. Lorsqu'ils identifient un individu qui a dépassé le seuil émotionnel autorisé, ils interviennent rapidement pour administrer le composé E-ZERO. La victime n'est plus qu'une enveloppe vide, obéissant docilement aux ordres de l'Autorité.

Ils sont omniprésents, patrouillant dans les rues, surveillant les écrans de contrôle, et agissant en véritables marionnettes de l'Autorité. Leur humanité a été effacée au profit de la loyauté envers le régime, et leur rôle est de garantir que personne ne puisse échapper au contrôle absolu de l'Autorité.



UNE COULEUR D'ESPOIR

Dans un monde où les émotions sont illégales, un groupe de citoyens intrépides a courageusement défié l'Autorité. Ils ont pris conscience de la nécessité des émotions dans la condition humaine et ont osé s'insurger contre la loi E-ZERO et son terrible composé.

Ils se battent sans relâche pour renverser l'Autorité afin de restaurer la liberté de ressentir. Ils sont prêts à tous les sacrifices et possèdent une arme secrète : E+, un composé conçu par des scientifiques dissidents du régime, qui libère des émotions et brouille les systèmes de détection de l'Autorité. Certaines rumeurs disent même que E+ annulerait les effets de E-ZERO, réhumanisant ainsi les victimes.

Dans l'ombre, la Résistance opère au sein de réseaux clandestins, distribuant soigneusement le précieux E-PILL2, contenant le produit miracle, à ceux qui osent s'opposer à la tyrannie. Utilisant la propagande pour contrer celle de l'Autorité, ils encouragent la Vox Populi à se soulever, à briser les chaînes de soumission et à renouer avec leur humanité perdue, cette capacité unique à ressentir et à exprimer des émotions.

La Résistance incarne la liberté ; ils sont les gardiens des émotions humaines et ils sont prêts à tout pour créer un avenir où les émotions ne seront pas réduites à de simples lignes de code, mais deviendront le tissu même de nos vies. Rejoindre leur cause, c'est rejoindre une révolution pour la liberté émotionnelle. Mais avec vous ou sans vous, la révolution est en marche.

VOTRE MISSION

Tous ensemble, vous formez un groupe de résistants intrépides, liés par un unique serment : sauver l'Humanité. Vous vous opposez à l'Autorité et disposez d'un certain stock d'E-PILL2. Vous savez que ces pilules sont instables mais pour vous, c'est le seul rempart contre l'extinction des émotions humaines.

Mais la route vers la liberté est pavée d'embûches. Chaque jour, vous risquez d'être découverts. La surveillance omniprésente teste votre ingéniosité, votre capacité à vous fondre dans l'ombre. Vous savez que le moindre faux pas peut être fatal, que la moindre hésitation peut sceller le destin de votre lutte.

Pourtant, malgré les risques, vous persistez : vous croyez en la puissance des émotions humaines, en la capacité de l'homme à aimer, à rêver, à ressentir.

Armés de votre témérité, de votre assurance et de vos idéaux, vous êtes prêts à tenter l'impossible et à défier ce gouvernement tyrannique. Mais pour cela, faudrait-il encore sauvegarder ce qu'il vous reste de liberté... et éviter les Veilleurs...





E-PILL2



RESSSENTIR



LIBRE



REGLES

INCARNER UN RESISTANT

Chaque joueur peut créer un résistant, à condition que ce personnage embrasse sincèrement les idéaux des groupes rebelles et maintienne un statut banal au sein des organisations dissidentes. L'authenticité de sa croyance dans la cause est cruciale, permettant au groupe de joueurs de partager des liens moraux et de rester soudés.

ETAPE 1 IMAGINER SON RESISTANT ★★ ★

Il vous faudra six informations basiques pour donner vie à votre personnage : son nom, son genre, son âge, sa taille, sa motivation et son obligation. Commencez par nommer votre personnage et définir son genre. Ensuite, vous pouvez envisager son âge et sa taille approximative, ce qui peut être utile pour le Maître du jeu dans la narration de certaines interactions, en particulier lors des descriptions visuelles et des interactions sociales.

La motivation est un élément crucial qui pousse le résistant à s'engager dans la lutte contre le gouvernement en place, ce qui lui permet de surmonter la peur de la mort et du danger. La motivation peut être variée, allant du désir égoïste de gloire à l'altruisme pur, tel que l'aspiration à créer un monde meilleur pour les générations futures. Elle peut également être liée à un idéal, comme la quête de la liberté. D'un autre côté, l'obligation du personnage représente ce qui le retient ou le limite dans sa détermination à se battre. Il peut s'agir d'une responsabilité envers sa famille, d'une dette à rembourser, d'un serment religieux à respecter, ou même d'un code d'honneur qui pourrait entrer en conflit avec ses objectifs de résistance.

Vous pouvez ensuite ajouter un portrait et l'histoire de votre résistant dans les espaces dédiés.

ETAPE 2 LUI DONNER DES COMPETENCES ★★ ★

Chaque joueur commence avec un total de **7 points de Compétences**, qui peuvent être répartis entre trois domaines d'expertise : **Espionnage**, **Guerilla** et **Propagande** ; avec un minimum de **1 point**.

Les joueurs ont ensuite la possibilité de redistribuer ces points dans des compétences spécifiques correspondant à leurs domaines de prédilection.



Les trois domaines d'expertise peuvent être définis comme tels :

L'Espionnage : Permettant d'infiltrer les réseaux gouvernementaux les plus protégés pour collecter des informations cruciales et exposer les failles du régime.

La Guerilla : Assurant la sécurité du peuple en menant des opérations offensives et défensives contre les forces oppressives.

La Propagande : Diffusant le message de la résistance, inspirant l'espoir et rassemblant les peuples sous la bannière de la lutte.

Et les douze compétences qui leurs sont associées peuvent être définies comme telles :

- ★ **Enquête** : L'art de dénicher des indices, suivre des pistes et révéler des secrets enfouis.
- ★ **Escamotage** : L'habileté à voler à la tire, crocheter des serrures et maîtriser les tours de passe-passe.
- ★ **Furtivité** : La capacité à se déplacer inaperçu, à fondre dans la foule et à éviter la surveillance ennemie.
- ★ **Piratage** : L'expertise technologique pour accéder à des informations sensibles, saboter , perturber.

- ★ **Corps à corps** : La maîtrise du combat rapproché, des arts martiaux et des armes blanches.
- ★ **Ingénierie** : L'aisance avec les bombes, pièges, véhicules et autres gadgets mécaniques.
- ★ **Médecine** : Les soins médicaux sur le terrain, la capacité à diagnostiquer et traiter les blessures.
- ★ **Précision** : L'expertise avec des armes à feu et la précision dans le lancer d'objets.

- ★ **Information** : La mémoire infallible des événements, lois, personnalités et connaissances du monde.
- ★ **Intimidation** : L'art d'effrayer et de contraindre les autres par la menace ou la torture.
- ★ **Perspicacité** : La capacité à détecter le danger, les regards et repérer les mensonges.
- ★ **Tromperie** : La maîtrise de la manipulation et du mensonge pour influencer les comportements.

REBELLEZ-VOUS

★ **AIMER** ★

ETAPE 3 LARNER ET LEQUIPER ★ ★ ★

Pour définir les équipements de votre résistant, vous pouvez choisir n'importe quels quatre objets possibles, à condition que le Maître du jeu soit d'accord et valide leur cohérence vis-à-vis de l'histoire de votre personnage. Toutefois, vous ne pouvez inclure que deux armes parmi ces quatre objets. Les deux autres objets peuvent être des outils, des accessoires, des gadgets, ou encore des objets de divertissement. Au fil de vos missions, il vous sera possible d'acquérir de nouveaux objets.

Vous possédez une seule E-PILL2 au début de votre aventure.



REJOINDRE LA LUTTE

Les Veilleurs, armés jusqu'aux dents, sur-entraînés et dépourvus de toute pitié, sont les chiens de garde de la tyrannie gouvernementale. Ils chassent implacablement toute trace de résistance, guidés par le réseau de surveillance omniprésent et ces maudites puces implantées dans le corps de chaque citoyen, détectant la moindre étincelle d'émotion. Privés d'adrénaline, de passion, et d'espoir, la victoire vous semble être un rêve lointain... Mais vous ne renoncerez pas à vous battre !

Lorsque vous êtes face à une situation à l'issue incertaine, déterminez, avec votre Maître du jeu, la compétence la plus appropriée à utiliser pour accomplir l'action en question. Une fois la compétence choisie, vous pouvez procéder à un jet de dés en utilisant un dé à six faces (d6). Pour déterminer combien de dés lancer, il vous suffit de consulter la valeur inscrite à côté de la compétence utilisée. Vous pouvez alors ajouter ce nombre de dés au dé de base. En l'absence d'une valeur associée à la compétence, un seul dé est jeté.

Une fois les dés lancés, vous pouvez retenir seulement le résultat le plus élevé pour évaluer l'issue de l'action :

- ★ Un résultat de 6 ou plus indique une réussite totale, vous permettant d'atteindre votre objectif sans encombre.
- ★ Un résultat de 4 à 5 équivaut à une réussite partielle, ce qui signifie que vous obtenez seulement la moitié des gains prévus, ou que la réussite s'accompagne d'un inconvénient.
- ★ Un résultat de 2 à 3 représente un échec, qui peut entraîner des conséquences négatives en fonction du contexte.
- ★ Enfin, un résultat de 1 est un désastre, toujours suivi de conséquences contextuelles.

Chaque joueur dispose d'une réserve de 7 points de Résistance, qui représente leur capacité à encaisser des dégâts physiques, mentaux, et idéologiques. Le Maître du jeu peut décider, lorsque qu'il juge cela cohérent, de faire perdre jusqu'à 3 points de Résistance à un joueur en réaction à trois types d'événements clés :

- ★ Le personnage s'est vu infliger une blessure qui est plus que superficielle,
- ★ Le personnage a subi un traumatisme mental important,
- ★ Le personnage a dû agir à l'encontre de ses idéaux.

Vous pouvez récupérer des points de Résistance en vous reposant dans une planque, avec le nombre de points regagnés déterminé par un jet de d6. Mais attention... l'heure tourne... Chaque joueur peut lancer un d6 tandis que le Maître du jeu lance un seul dé de malheur. Pour chaque nouveau d6 lancés après ça, le Maître du jeu peut lancer un nouveau dé de malheur. Les dés de malheurs sont toujours des dés à 6 faces lancés uniquement par le Maître du jeu. Leurs résultats peuvent se traduire de cette façon :

| Résultat | EFFET |
|----------|---|
| 1 | Un joueur est victime de ou est rattrapé par son obligation |
| 2 | Un joueur perd des points de Résistance |
| 3-6 | Rien ne se passe, pour le moment |

Le Maître du jeu est libre d'interpréter ces effets comme il le souhaite et de la façon appropriée. Lorsqu'un joueur n'a plus de point de Résistance disponible, il est Hors Combat et ne peut plus entreprendre d'action qui nécessite un jet de dé.

RETROUVER SON HUMANITE

Les E-PILL2 sont votre bouée de sauvetage, votre dernière lueur d'humanité. Elles vous permettent de ressentir à nouveau, d'endurer davantage de souffrance, de prévoir plus habilement les réponses de vos adversaires, et même de tromper vos ennemis plus habilement pour atteindre ce simple fantasme : une seconde de liberté.

Les E-PILL2 vous renforcent, mais cela a un prix : la constante traque des Veilleurs pour tout individu qui dépasse le seuil autorisé d'émotion. Mais vous êtes prêts à en payer le prix, car dans ces rues hostiles, les E-PILL2 sont votre dernier rempart contre le désespoir.

Le nombre d'E-PILL2 en jeu est strictement lié au nombre de participants autour de la table, y compris le Maître du jeu. Par exemple, s'il y a trois joueurs et le Maître du jeu, la réserve d'E-PILL2 pour la partie est limitée à quatre. Les E-PILL2 sont votre unique moyen de raviver la flamme de vos émotions, mais il faut garder à l'esprit que leurs effets sont tout sauf stables. Lors de chaque action, vous pouvez prendre jusqu'à trois pilules pour renforcer votre personnage. Vous pouvez consommer des E-PILL2 avant ou après avoir réalisé votre jet de dés pour l'action en question. Lorsque vous prenez des pilules pour résoudre une action, vous appliquez les effets de la table suivante :

| Nombre de Pilules consommées | EFFET |
|-------------------------------------|---|
| 1 | Vous pouvez relancer vos dés mais devez appliquer les nouveaux résultats |
| 2 | Vous pouvez relancer vos dés en les transformant tous en d8 mais devez appliquer les nouveaux résultats |
| 3 | L'action est une réussite sans faire de jet de dés |

Les joueurs peuvent partager et s'échanger leurs E-PILL2 s'ils le souhaitent. Lorsqu'une E-PILL2 est consommée par un joueur, elle revient automatiquement au Maître du jeu, prête à être réutilisée plus tard. Pour gagner de nouvelles E-PILL2 en cours de partie, le Maître du jeu peut les redistribuer en récompense pour des actions de jeu roleplay en lien avec la motivation de chaque joueur.

Pour rendre l'expérience encore plus immersive, les joueurs ont la possibilité de représenter leurs E-PILL2 par des friandises réelles et de les consommer pendant la partie. Dans ce cas, il est impératif de s'assurer que la réserve de friandises soit suffisante pour toute la session, sans jamais dépasser le nombre d'E-PILL2 maximum autorisé autour de la table.

Cependant, les effets des E-PILL2 demeurent encore largement expérimentaux, et chaque émotion ressentie lors de la prise du composé E+ émet un signal d'alerte à votre puce gouvernementale. Lorsque vous décidez de consommer des pilules, le Maître du jeu peut réaliser un jet de dé de malheur en suivant les effets des tables suivantes :

★ Si les joueurs ont consommé 1 E-PILL2 :

| Résultat | EFFET |
|----------|---|
| 1 | Un joueur est victime de ou est rattrapé par son obligation |
| 2 | Un joueur perd des points de Résistance |
| 3-6 | Rien ne se passe, pour le moment |

★ Si les joueurs ont consommé 2 E-PILL2 :

| Résultat | EFFET |
|----------|---|
| 1 | Un joueur est victime de ou est rattrapé par son obligation |
| 2-3 | Un joueur perd des points de Résistance |
| 4 | Le gouvernement entreprend une action contre les joueurs ou le peuple |
| 5-6 | Rien ne se passe, pour le moment |

★ Si les joueurs ont consommé 3 E-PILL2 :

| Résultat | EFFET |
|----------|---|
| 1 | Un joueur est victime de ou est rattrapé par son obligation |
| 2-3 | Un joueur perd des points de Résistance |
| 4-5 | Le gouvernement entreprend une action contre les joueurs ou le peuple |
| 6 | Rien ne se passe, pour le moment |



GERER SES EMOTIONS

Les émotions sont à la fois un atout et un fardeau pour chaque résistant. Chaque joueur débute avec un score de 1 dans toutes les émotions. Pour toute action nécessitant un jet de dés, et si l'action entreprise s'y prête, le résistant peut puiser dans une émotion afin de se surpasser. Dans ce cas, il ajoute autant de d6 à son jet qu'indiqué sur sa fiche personnage. Qu'il échoue ou réussisse son action, l'émotion utilisée voit son score augmenté de 1 point.

Julie souhaite puiser dans sa colère afin de mettre un bon coup de poing à ce méprisable agent de l'Autorité. Elle a 1 en colère, elle ajoute donc un d6 à son lancé. Elle ajoute aussitôt un point à la colère, la faisant passer de 1 à 2. Si elle décide de l'utiliser à nouveau lors d'une nouvelle action, elle ajoutera cette fois-ci 2D6, augmentera de 1 la colère, et ainsi de suite.

Cependant, une vigilance constante est de mise, car si une émotion atteint le seuil critique de 6, les Veilleurs prendront automatiquement en chasse le résistant, conduisant tôt ou tard à un affrontement inéluctable. De plus, le résistant devient totalement soumis à cette émotion, elle le submerge jusqu'à ce qu'il ait pu évacuer tout ce surplus émotionnel ou qu'il ait consommé une E-PILL2 (dans ce cas, la table des effets de la consommation des E-PILL2 reste valable).

Julie souhaite une nouvelle fois puiser dans sa colère afin de mettre un bon coup de poing à ce méprisable agent de l'Autorité (sûrement un autre agent). Elle a 5 en colère, elle ajoute donc 5 d6 à son lancé. Elle ajoute aussitôt un point à la colère, la faisant passer de 5 à 6. Cependant cette fois-ci, c'est le seuil critique. Le MJ note que des Veilleurs la prennent en chasse (libre à lui de décider le moment où ils la retrouveront pour un affrontement). En attendant, Julie entre dans une rage folle, elle exulte de colère et doit la laisser s'évacuer. Elle peut la traduire par des cris de rage, un acharnement incontrôlable pendant qu'elle massacre de rage l'agent. Une fois la crise de rage passée, elle repasse sa colère à 1.

Revenons à l'exemple précédent, mais arrêtons-nous au moment où le MJ note que les Veilleurs vont la prendre en chasse. À ce stade, Julie décide d'utiliser une E-PILL2, sa colère repasse à 1. Cela pourra éviter notamment de massacrer de rage un agent. Cependant, en fonction du nombre d'E-PILL2 qu'elle aura consommées au cours de la partie, elle appliquera l'effet correspondant. Il est important de noter que cela n'annule pas la traque des Veilleurs.

De plus, certaines situations tendues ou traumatisantes mettent à rude épreuve les émotions des personnages. Le Maître de Jeu peut exiger qu'un joueur lance un d6 pour tester sa maîtrise émotionnelle. Échouer signifie être submergé par l'émotion, entraînant une augmentation de sa valeur. Réussir, en revanche, signifie que le personnage a réussi à se contrôler dans des circonstances extrêmes. Il doit obtenir un résultat supérieur à la valeur de l'émotion testée pour ne pas succomber à ses effets. Bien entendu, la prise d'une E-PILL2 est une réussite automatique.

De nouveau Julie, est le témoin d'une situation qui lui ébranle les nerfs, le MJ lui demande de faire un jet de maîtrise de sa colère. Elle a 5 en colère. Elle sait donc qu'elle doit faire plus que 5 avec un d6 pour se maîtriser. Ou elle peut prendre une E-PILL2 afin d'éviter d'atteindre le seuil...

L'E-ZERO

Les Veilleurs vont ont attrapé, la rencontre a mal tourné. Une piqûre et le terrible E-ZERO se répent dans votre corps. Si votre cœur continue à battre, vous ne ressentez rien, vous n'éprouvez rien, vous ne pensez à rien, vous être comme mort. Cependant, il reste un ultime et unique espoir, dangereux mais pas vain, celui de se faire administrer une E-PILL2.

À tout moment, les Résistants peuvent décider d'administrer une E-PILL2 à quelqu'un ayant reçu une injection d'E-ZERO. Le joueur doit lancer un d6 pour savoir si la pilule miracle fonctionne (si cela concerne un PNJ, le MJ fait le jet). Cependant, c'est le seul moment, où la table des effets des E-PILL2 n'est pas prise en compte, peu importe combien de pilules, le personnage a déjà consommé.

| Résultat | EFFET |
|----------|----------------------------|
| 1-2-3-4 | L'action un échec. |
| 5-6 | L'action est une réussite. |

Revenir d'entre les morts n'est pas sans conséquence, le MJ lance alors un dé de malheur.

| Résultat | EFFET |
|----------|---|
| 1-2 | Le joueur perd définitivement 1 point de Résistance. |
| 3-4 | Le joueur gagne définitivement 1 point dans une émotion (son minimum sera de 2 au lieu de 1). |
| 5 | Le joueur perd définitivement 1 point de Résistance. Le joueur gagne définitivement 1 point dans une émotion (son minimum sera de 2 au lieu de 1). |
| 6 | Le joueur a du mal à gérer ses émotions, un jet de maîtrise émotionnelle est nécessaire pour chaque action (nécessitant une résolution). |

LA MORT

Lorsqu'un résistant atteint 0 de Résistance, c'est la fin de la lutte pour lui. Libre à vous de considérer, en fonction de la narration, s'il est mort, gravement mutilé, ou s'il a tout simplement perdu l'envie de se battre. Cependant, un autre résistant prendra sa place car, gardez bien une chose en tête, les Hommes et les Femmes trépassent mais la Cause elle ne s'éteint jamais.



E-PILL2



NOM AGE GENRE TAILLE

MOTIVATION

OBLIGATION

ESPIONNAGE

ENQUETE

GUERILLA

CAC

PROPAGANDE

INFORMATION



ESCAMOTAGE



INGENIERIE



INTIMIDATION

FURTIVITE

MEDECINE

PERSPICACITE

PIRATAGE

PRECISION

TROMPERIE

POINTS DE RESISTANCE



E-PILL2



JOIE



CONFIANCE



PEUR



SURPRISE



TRISTESSE



DEGOUT



COLERE



INTERET



EQUIPEMENTS

HISTOIRE



LIBÉREZ VOS ÉMOTIONS

