

LES ANDROÏDES PLEURENT-ILS SOUS LA PLUIE?



Par MugMax, sur une idée de Sparfell développée par Rappar pour le Neuvième Défi Trois
Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA

Synopsis

Des ruines calcinées d'un monde post-apocalyptique aux rêves utopiques d'exploration des confins de l'univers, vivez des aventures rendant hommage aux belles pages de la SF. Humain ou androïde, jeune ou multiséculaire, vivez pleinement car le temps a toujours raison de tout.

Note d'intention

« Les androïdes pleurent-ils sous la pluie ? » est un JDR de science-fiction qui propose de jouer des moments choisis de l'Histoire de son monde et de conter une saga s'étendant sur plusieurs siècles. Les inspirations et les ambiances couvertes sont aussi nombreuses que les genres de la SF et vont du cycle de Fondation à Mad Max, en passant par Nausicaä de la Vallée du Vent, afin d'accueillir le maximum d'envies de jeu et d'ambiances.

Pour jouer, il vous faudra 10D6 de deux couleurs différentes (5D6 et 5D6). Quelques jetons ou pièces pourront également vous être utiles.

Eclairs fugaces dans la trame du temps ou spectateurs immuables de la marche de l'Histoire, souvenez-vous que le temps a raison de tout. Souvenez-vous : à la fin, tous ces moments se perdront dans le temps, comme des larmes sous la pluie.

Système de jeu

Aptitudes

Les PJ possèdent six **Aptitudes** qui correspondent à leurs facultés en tant qu'humain.

Aptitude	Utilisations
Attention	Perceptions, psychologie, imitation et contrefaçon ...
Empathie	Persuasion, arts, manipulation ...
Physique	Acrobaties, pilotage, endurance ...
Savoirs	Médecine, navigation, histoire ...
Technique	Bricolage, artisanat, maçonnerie ...
Violence	Combat, tir, sabotage ...

Les PJ possèdent également des Points de Vie (**PV**) et des Points de Structure (**PS**). Les PJ humains possèdent un maximum de 4 **PV** et 0 **PS** et cette répartition est modifiée lorsqu'ils s'équipent de prothèses (mais le total reste de quatre).


Test classique

Lorsqu'un PJ entreprend une action incertaine ou porteuse d'enjeux, le MJ lui demande un test sur l'**Aptitude** la mieux adaptée à la situation. Il annonce la difficulté et, éventuellement, la dangerosité de l'action, ce qui impacte le nombre de D6 et de D6 à lancer pour le test.

Difficulté		Danger	
Triviale	5D6	Audacieux	1D6
Facile	4D6	Risqué	2D6
Moyenne	3D6	Dangereux	3D6
Difficile	2D6	Insensé	4D6
Extrême	1D6	Suicidaire	5D6



Une action peut être complexe mais **sans danger** (on lance 0D6 pour composer un opéra) tout comme une action peut être simple mais risquée (allumer une bougie dans un dépôt d'explosifs).

Si au moins 1D6 fait un score inférieur ou égal au score de l'**Aptitude** testée, l'action est réussie. Pour chaque D6 qui fait un score strictement supérieur au score de l'**Aptitude** testée, le PJ perd 1 PV ou 1 PS. C'est au PJ de décider s'il souhaite perdre des PV ou des PS (et il peut répartir les dommages entre PV et PS).

Ex : Prisca tente de réparer un antique groupe électrogène. L'appareil est vieux et plusieurs câbles électriques sont dénudés, le MJ demande donc un test de **Technique moyen et risqué**. Prisca lance 3D6 et 2D6 et obtient . Avec 3 en **Technique**, Prisca réussit donc l'action (2D6 inférieurs ou égaux à 3) mais perd 1 PV (1D6 supérieur à 3) : le moteur démarre et elle prend un solide choc électrique qui la sonne.



Test d'opposition

Si deux personnages (PJ ou PNJ) s'opposent (concours, combat, débat ...), le MJ règle l'opposition en demandant à chacun d'entre eux un test sur l'**Aptitude** la plus adaptée (difficulté et danger peuvent être identiques ou non pour chacun). Le personnage qui obtient le plus de D6 inférieurs ou égaux à son score personnel d'**Aptitude** remporte l'opposition. Les deux opposants subissent normalement les éventuels dégâts liés à leurs D6.

Ex : Joshua file un individu étrange dans un bazar bondé. Le MJ demande un test de **Physique facile sans danger** à Joshua et réalise un test d'**Attention difficile sans danger** pour son PNJ. Joshua obtient  avec un score de 2, le PNJ fait  avec un score de 4. Joshua le suit jusqu'à un bar minable sans éveiller les soupçons.

Prendre un risque

S'il le souhaite, un PJ peut (mais rien ne l'y oblige) prendre des risques pour mieux réussir son test (classique ou d'opposition) et ajouter 1D6 et 1D6 supplémentaires avant de lancer les dés. Il n'est cependant pas possible de prendre des risques sur un test initialement **sans danger** ni de lancer plus de 5D6.

Ex : Depuis son poste radar de son cargo spatial, Miloe guette le signal de détresse d'une capsule de sauvetage dans la ceinture de Kuiper. Le MJ demande un test d'**Attention difficile et risqué** compte tenu de la quantité d'astéroïdes autour du vaisseau. Miloe décide de prendre un risque et lance 2+1D6 et 3+1D6. Avec un score de 3,  et  Miloe capte de justesse un signal ténu tout en évitant de peu un accrochage fatal.

De chair ou de prothèses ?

Blessures et prothèses

Les personnages ont tous été humains à une époque. Au cours de leur vie, ils peuvent recourir à des prothèses, suite à de graves blessures ou par choix.

Si les **PV** d'un PJ arrivent entre 0 et -2, celui-ci est estropié. Il diminue son nombre maximal de **PV** et le score d'une de ses **Aptitudes** (il ne peut pas avoir 0). Sitôt qu'il aura équipé une prothèse, il pourra compenser le **PV** perdu par le gain de 1 **PS**, lié à ladite prothèse. Un PJ dont les **PV** tombent en-dessous de -2 meurt.

Un PJ peut également décider volontairement de remplacer une partie de son corps par une prothèse via une opération chirurgicale lourde. Comme dans le cas précédent, il diminue son maximum de **PV** et le score d'une de ses Aptitudes de 1 point et gagne 1 **PS** sitôt installée la prothèse.

Paradoxalement, fabriquer, poser et réparer une prothèse sont des opérations d'autant plus difficiles que la prothèse est généraliste. Ainsi, il faudra réussir un test de difficulté **difficile** pour une prothèse spécialisée et **extrême** pour une prothèse multifonction. Classiquement, la fabrication et la réparation font appel à la **Technique** et la pose, elle, au **Savoirs**.

Toutes les blessures ne condamnent heureusement pas à l'amputation. Le corps humain est capable de récupérer. Chaque **PV** perdu (tant que le total n'est pas descendu à 0 ou moins), peut être automatiquement récupéré au prix d'une journée de repos ou de soins, via un test de **Savoirs difficile**.

Récupérer un **PS** perdu implique de réparer la prothèse qui correspond à ce dernier, une opération délicate qui demande plusieurs heures et du matériel adapté. Pour chaque **PS** perdu, un test est requis. L'opération pour remplacer une prothèse par une autre est similaire à la réparation d'une prothèse endommagée.

Des certains cas extrêmes, un PJ peut se retrouver à équiper 4 prothèses, devenant alors un androïde. Il ne possède plus de **PV** mais uniquement des **PS** et rien ne subsiste de son ancien corps biologique. Ces personnes ne connaissent plus ni la faim, ni la soif, ni la fatigue ni la souffrance et ne peuvent plus mourir de vieillesse ou de maladie. Bien sûr leurs pièces s'usent et tombent en panne mais il leur suffit de les remplacer ou de les réparer pour prolonger leur existence, parfois des siècles durant. Les androïdes ne sont pas pour autant immortels : la destruction de leurs prothèses est synonyme pour eux d'une mort immédiate, sitôt leur dernier **PS** perdu.

Utiliser une prothèse

Les prothèses possèdent des apparences variées qui trahissent l'époque de leur fabrication. Elles sont en général des outils spécialisés, d'une aide précieuse pour certaines tâches précises mais moins adaptables que le membre qu'elles remplacent. Lorsqu'un PJ utilise une prothèse pour s'aider lors d'un test, son **Aptitude** testée est augmentée 2 (avec un maximum de 5).

*Ex : Suzie veut apprivoiser une étrange créature apparue il y a peu dans son jardin. Le MJ lui demande un test d'**Empathie difficile** et **audacieux**. Par chance, Suzie possède une prothèse de bras capable d'émettre des mélodies et des sons. Après quelques essais, elle trouve un sifflement qui semble apaiser l'animal. Elle obtient , ce qui devrait lui valoir un échec en temps normal*

(Suzie a 3 en **Empathie**). Toutefois, l'utilisation inventive de sa prothèse augmente son score 5, c'est donc une réussite. Suzie n'a plus qu'à chercher dans de vieux traités de zoologie pour apprendre qu'elle a un corgi pour ami !

Chaque prothèse est associée à un des **PS** du PJ et fonctionne aussi longtemps que ce **PS** n'est pas perdu. Une prothèse dont le **PS** a été perdu devient inutilisable jusqu'à réparation (laquelle restaure le **PS** perdu). Vous pouvez indiquer la perte d'un **PS** (et le dysfonctionnement de la prothèse associée) en posant un jeton sur la case correspondante (vous pouvez cocher la case mais gare à l'usure de la feuille).

Créer un personnage

Par défaut, on considère qu'à la création les PJ sont humains.

Commencez par définir l'identité de votre personnage et inscrivez son nom ainsi que quelques mots sur son concept et sur son passé.

Indiquez ensuite ses facultés en renseignant ses **PV** (un humain a un maximum de 4 **PV** et, sauf décision contraire du MJ, débute l'histoire avec 4 **PV**). Répartissez ensuite 12 points entre les 6 **Aptitudes** indiquées sur la feuille de personnage (le score pour chaque **Aptitude** doit être compris entre 0 et 4; chaque Aptitude est présentée plus haut). Pour un PJ humain, les choses s'arrêtent là : vous inscrirez (ou pas) dans la partie « Souvenirs » vos notes sur les personnes et les événements marquants de vos aventures à venir.

Si vous avez décidé (avec l'accord du MJ) de créer un personnage qui a déjà remplacé tout ou partie de son corps par des prothèses artificielles, diminuez d'un point votre nombre actuel et votre nombre maximal de **PV** ainsi que le score d'une de vos **Aptitudes** (avec un minimum de 1) pour chaque prothèse.

Augmentez d'un point votre nombre actuel et votre nombre maximal **PS** pour chaque prothèse (il n'est pas possible d'avoir plus de quatre prothèses). Décrivez chaque prothèse et ses fonctions en quelques mots dans une case de la feuille de personnage.

Attention, avoir 4 prothèses fait de votre personnage un androïde avec des conséquences particulières, présentées plus tôt.

Jouer sur le temps long

« Les androïdes pleurent-ils sous la pluie ? » vous propose de jouer des aventures tout au long de l'Histoire du monde, sur des durées bien plus longues que la vie d'un humain ordinaire. A ces échelles de temps, seules les cultures et certaines légendes peuvent espérer survivre, transmises et modifiées de génération en génération.

Cette Histoire est découpée en cinq grandes ères, chacune rendant hommage à un sous-genre de la SF et porteuse d'esthétiques et d'enjeux propres :

- L'heure des Vautours : après l'Apocalypse et l'effondrement de la Civilisation, des tribus éparpillées tentent de survivre dans un monde calciné aux ressources éparses. Pillage, récupération, système D et lutte à mort sont les maître-mots de la survie.
- Le temps des semeurs : les tribus se sont sédentarisées et le monde revient peu à peu à la vie. La survie reste un enjeu mais l'espoir est de nouveau permis, l'heure est venue de soigner le monde.

- Des souris et des borgs : un gouvernement théocratique, technophile et autoritaire s'est installé mais dans les bas-fonds, une résistance s'organise pour échapper à l'oppression et préparer la libération du monde.
- L'âge d'or : le monde s'est affranchi par la technique de la misère, de la pollution et des inégalités. Alors que s'ouvre un âge utopique et que tout semble possible, l'Humanité tourne son regard vers les étoiles et rêve d'ailleurs ou regarde son miroir et rêve d'altérité.
- Au crépuscule : la Terre vit ses derniers instants. Ses derniers habitants évoquent, nostalgiques, le chemin parcouru depuis l'Apocalypse.

Les détails de ces ères sont réservés au MJ mais n'hésitez à lui poser des questions ou à lui indiquer si l'une ou l'autre des ères vous attire particulièrement.

Création de la communauté

Classiquement, les personnages n'apparaissent que dans une ou deux aventures et le souvenir de leurs exploits ne tarde pas à évoluer, récupéré par les vivants et transformé en symboles et en mythes ou tout simplement oubliés. Seule demeure la Communauté.

La Communauté est un groupe de personnes, un lieu autour de laquelle orbitera chacune de vos aventures. Elle pourra servir de décors, d'enjeux voire d'antagoniste à vos personnages et elle sera changée par vos actions au fil de vos aventures mais elle leur survivra jusqu'à la fin de l'Histoire. En amont de votre première aventure, il est donc conseillé de créer collectivement avec le MJ la Communauté telle qu'elle est au moment de l'aventure à venir. Libre à vous de vous contenter de lui donner un nom et de la décrire avec trois adjectifs ou de lui créer un passé et un plan d'urbanisme : toute histoire est appelée à se développer et à évoluer à chaque fois qu'on la raconte.

A mesure que vous vivrez vos aventures, n'hésitez pas à les résumer et à les ordonner sur la frise chronologique présente après la fiche de personnage.

Derniers conseils aux PJ

Vous qui vous apprêtez à jouer, gardez bien en tête que vos personnages, même les androïdes ne sont que des individus transitoires. Ils vivront leur vie puis disparaîtront et, peu à peu, leur souvenir se transformera avant de disparaître à son tour, plus ou moins longtemps après leur mort mais toujours irrémédiablement.

Jouez donc vos personnages de manière à profiter au maximum de leurs aventures et des émotions qu'elles vous procureront. A la fin, il ne vous en restera que le souvenir alors ne gâchez pas le présent par peur ou par obstination, profitez de l'occasion pour expérimenter des émotions et jouez chaque aventure comme si ce devait être la dernière. Souvenez-vous : à la fin, tous ces moments se perdront dans le temps, comme des larmes sous la pluie.



Le destin du monde (réservé au MJ)

Jouez sur le temps long

En tant que MJ, vous êtes libre de mener comme il vous plait vos parties de « Les androïdes pleurent-ils sous la pluie ? ».

Libre à vous de jouer un unique *one-shot* à une époque qui vous plait ou une campagne avec l'Histoire du monde pour terrain de jeu.

Libre à vous de jouer selon un ordre chronologique ou de faire des aller-retours dans le temps, utilisant un *flash-back* pour raconter les origines d'un élément, créer de l'ironie dramatique ou révéler la réalité d'une légende ou un *flash-forward* pour illustrer les conséquences d'un évènement majeur. Libre à vous, également, de choisir la durée de chaque période et l'intervalle de temps qui les sépare, de quelques années à des dizaines de générations.

Libre à vous de conserver les personnages de vos PJ d'une aventure à l'autre, de jouer le destin de dynasties à travers le temps ou d'imposer à vos joueurs de créer des personnages différents et sans lien avec les précédents à chaque aventure.

Gardez simplement en tête que vos histoires devront garder comme point commun la Communauté créée par vos PJ : c'est avec elle que vous pourrez montrer l'évolution du monde et les conséquences des actions des personnages d'une aventure à l'autre.

Si vous voulez jouer sur le temps long, n'hésitez pas à demander aux PJ comment a évolué la Communauté entre chaque aventure et compte tenu des derniers changements du monde. Utilisez leurs réponses pour construire les enjeux des aventures à venir.

N'hésitez pas à glisser quelques clins d'œil aux évènements d'une partie précédente, par un nom de rue, une fête, une légende racontée au coin du feu. N'hésitez pas à surprendre vos PJ en jouant de l'érosion infligée aux histoires par le temps. Ainsi, même le souvenir d'un évènement ou d'une personnalité historique mutera peu à peu : le fait historique se simplifiera et deviendra un symbole. Il se brouillera ensuite pour devenir une légende avant de tomber lentement dans l'oubli.

La suite de ce livret vous présente succinctement chaque ère. Libre à vous d'utiliser ou non tel ou tel évènement ou d'inventer votre propre chronologie selon vos envies et les actions de vos PJ.

L'heure des Vautours

Résumé : L'Humanité est sur le point de disparaître. L'Apocalypse et son funèbre cortège de maladies, révoltes et guerres a englouti en quelques décennies la Civilisation du XXI^{ème} siècle. Ne reste de la surface de la terre que des ruines et des terres carbonisées, noires charbon sous la lumière grise et froide d'un soleil qui peine à percer les nuages de pollution. La Communauté parcourt, telle une caravane de réfugiés, une zone de forêts calcinées, cherchant abris et ressources pour survivre : vivres, eau potable, médicaments, ferraille et vêtements qui auraient échappé à la destruction. D'autres tribus rodent autour, tout aussi affamées et désespérées. Chaque rencontre, chaque expédition loin du groupe est un danger.

L'esthétique : Le sol, noir et craquelé, est planté de troncs morts, couleur charbon. L'air empesté la fumée et la pollution. Les prothèses sont faites de tôle et de matériaux de récup'

dans le plus pur style post-apo et *dieselpunk*. Les seuls sons sont ceux des moteurs de la caravane et le crissement du charbon sous les pas et les roues.

Les enjeux : Survivre face aux éléments et aux autres tribus, traquer et contrôler les dernières ressources du monde d'avant. Explorer des bunkers peuplés de cadavres momifiés, établir une domination sur d'autres groupes plus faibles, mener des guerres contre d'autres tribus rivales pour contrôler une ressource, un lieu. Le monde est un cimetière, l'Homme, un loup pour l'Homme.

La dynamique : Peu à peu les dernières ressources fossiles disparaissent, forçant à transformer les voitures en chars tractés par la Communauté ou par des voiles. Au fil des ans, le ciel se dégage et le monde se réchauffe, la pluie revient et les premières mousses réapparaissent.

Des gens et des lieux : Une bibliothèque dans un silo à missile, une oasis à l'eau polluée, la tribu mâchefer et leurs moissonneuses de combat, une vagabonde sans nom avec le passé du monde tatoué sur le corps.



Le temps des semailles

Résumé : La vie revient et l'espoir renaît mais il est fragile. La Communauté s'est installée, fondant un petit village de huttes de pierres sèches près d'un lac aux rives encore fertiles. Autour, la plupart des terres sont mortes, trop polluées, trop brûlées. Le vent a fini par éroder la forêt, laissant une steppe poussiéreuse où seules quelques bosquets et taillis de buissons apportent de la couleur à ce monde. D'autres oasis de vie existent pourtant et d'autres tribus s'y installent et espèrent la renaissance du monde.

L'esthétique : Le monde est une grande steppe venteuse et sa survie semble encore incertaine et fragile. Des carcasses aux os noirs jonchent encore l'herbe rase et la vie animale est aussi rare que touchante. Les prothèses sont faites de bois et de fils de soie, à la manière de marionnettes. Les bâtiments sont faits de bois et de pierre et consistent en de petits édifices rustiques, à la manière de Nausicaa de la Vallée du vent. Le vent anime le monde et le souvenir de la mort et de la violence côtoie le merveilleux de la vie qui renaît.

Les enjeux : Guérir le monde et aider le retour de la vie, endiguer la pollution et contenir les épidémies, celles des cultures comme celles des Hommes. D'abris souterrains oubliés sortent quelques survivants, chassés par l'épuisement des rations ou la maladie. Menaces ou réfugiés à accueillir ? Faut-il rester méfiants à l'égard des autres tribus ou prendre le risque de pardonner et de tendre la main ?

La dynamique : Lentement la vie revient, la Communauté s'agrandit, se développe en un village fleuri et bucolique. Les animaux et les insectes reviennent et les relations entre les humains s'apaisent. La couleur, l'art et la musique peu à peu font leur retour et l'espoir se renforce.

Des gens et des lieux : Une cité arachnide ambulante mue par le vent, un site d'enfouissement de déchets chimiques partiellement exhumé, une tribu nomade souhaitant

sauvegarder chaque plante dans un herbier, Lamassu un homme vivant en bête parmi les animaux pour expier son péché d'humanité.



Des souris et des borgs

Résumé : La Communauté est devenue une ville majeure et florissante. La renaissance du monde et les prodiges de l'art y étaient célébrés ... puis la célébration s'est transformée en adoration puis en injonction. Un culte technophile est arrivé au pouvoir et le conserve à l'aide d'une milice d'androïdes fanatisés. En apparence, la ville semble unie et prospère mais dans l'ombre des bas-fonds, dans les tunnels des égouts, loin des grandes avenues, un désir de liberté grandit, lentement mais sûrement.

L'esthétique : Le monde est couvert de forêts et de plaines, de champs et de bocage. Des villes et quelques châteaux d'aspect Renaissance ponctuent le décor et, au centre, trône la Communauté, ville majeure du monde. Dans ses murs, le faste et les soieries côtoient la misère et la crasse. Les prothèses sont faites de rouages et de céramiques à la manière d'automates de Vaucanson. Dans les rues patrouillent les Borgs, androïdes aux prothèses ornées de dorures. Leurs yeux d'or savent, dit-on, lire les âmes.

Les enjeux : Organiser prudemment la résistance, génération après génération, face à un pouvoir bien informé et armé, le déstabiliser peu à peu et recruter des partisans sans se laisser noyauter par des mouchards. A mesure que grandit le mouvement, mener des actions de plus en plus ambitieuses : évasion de prisonniers, espionnage, attentats ... jusqu'au jour de la Révolution. Puis organiser la société pour ne pas permettre que reviennent la tyrannie et l'arbitraire.

La dynamique : mélange de roman de cape et d'épée et de *Clockpunk*, la cité a des allures de ville de la Renaissance, avec ses hôtels particuliers et ses châteaux élancés, cis à côté de faubourgs étouffants et crasseux. Dans le ciel passent en bourdonnant des galions dirigeables de bois et de cuivre. Automates et prothèses, faites de porcelaines et de rouages souvent ornées de décors à la feuille d'or, sont l'apanage des élites ou les cadeaux de riches mécènes.

Des gens et des lieux : Un estaminet clandestin situé sous un théâtre, la halle aux doléances du culte technophile, une bande de pirates des toits pêchant les marchandises dans les rues et sautant à l'assaut des galions-dirigeables, le rôtiisseur Hans amateur d'automates qui tente de créer une machine consciente.



L'âge d'or

Résumé : La technologie est à son apogée et a libéré l'humanité du travail, de la misère et des conflits. Chacun est libre de vivre une vie de loisir comme il l'entend et de se réinventer. Le monde est gonflé d'un espoir enthousiaste, impatient de découvrir le futur. Des projets se

conquête des étoiles naissent et décollent, vaisseaux-colonies partis pour une aventure de plusieurs siècles par-delà le système solaire. D'autres utilisent la science pour remodeler leurs corps et leurs esprits selon leurs souhaits et leurs envies.

L'esthétique : Lumineuse, diverse et merveilleuse, à la manière du *space-opera* et de l'âge d'or de la SF, les architectures sont aériennes, délicates et étranges, mêlant éléments artificiels et organiques. Les vaisseaux-colonies sont d'immenses stations spatiales tractées par des voiles solaires ou de gigantesques baleines bio-organiques nageant dans le vide spatial. Les humains coexistent avec des robots de plastiques et de chrome et des êtres plus étranges encore : animaux anthropomorphes, essaims de drones conscients, entités n'existant que dans le réseau du cyberspace, créatures polymorphes télépathes ... Grâce à la science, tout est possible.

Les enjeux : Voguer à bord de vaisseaux colonies à destination de nouveaux mondes et les explorer. Révolutionner les arts, la science, la société, changer la définition de ce que c'est être humain. Empêcher que la distance immense entre les mondes ne cause le morcellement de l'Humanité.

La dynamique : La société humaine s'étend de plus en plus et devient de plus en plus diverses, de nouvelles cultures et formes d'humanité émergent chaque jour, toujours plus différentes dans une effervescence à la fois enthousiaste et étrange.

Des gens et des lieux : La République do-ocratique immatérielle située dans le cyberspace et ses citoyens connectés, La Société abyssale d'Orient et ses nautes sentients télépathes, la lignée qui se transmet et s'implante les puces mémoire de leurs ancêtres de génération en génération, Gallifrey planète consciente amatrice de thé et de cabines téléphoniques.



Au crépuscule

Résumé : Le monde est de nouveau un désert brûlé, le sol est fumant et les océans se sont évaporés sous l'intense rayonnement solaire qui cuit impitoyablement la Terre. Le Soleil est en effet entré dans la dernière phase de son existence et va se transformer dans quelques années en une géante rouge qui engloutira la Terre. Ne subsiste à la surface de la planète que les chicots de ruines abandonnées depuis des siècles par une humanité partie à la conquête de l'Univers. Ne vivent ici que quelques rats intelligents et une poignée d'humains qui ont souhaité rester pour assister à la disparition du berceau de l'Humanité et retracer le chemin parcouru.

L'esthétique : Crépusculaire, le monde est jonché de ruines brûlées. Les dernières créatures et humains ne sortent de leurs abris souterrains qu'à la nuit tombée pour échanger leurs histoires autour d'un feu de camp en contemplant les étoiles.

Les enjeux : Se rappeler le temps passé, partager la mémoire des aventures vécues et clore la campagne dans une ambiance mélancolique douce-amère.

Des gens et des lieux : Un jardin zen enterré sous un lac de sel abritant le dernier oiseau de la Terre, un feu de camp au milieu des ruines, le cercle des jouisseurs disparus en état d'ébriété permanent, un androïde sans nom avec l'histoire du monde gravé sur son corps d'or.



Inspirations diverses

Fondation, I. Aasimov

Le Pasho et La fille-flute, P. Bacigalupi

Dune, F. Herbert

La main gauche de la nuit, U. K. Le Guin

La Horde du Contrevent, A. Damasio

Pitch Black

Citizen Sleeper

Eclipse Phase

Les fils de l'homme

Nausicaa de la Vallée du vent

Mad Max

Les Chroniques de Riddick

Ressources graphiques

Couverture : pixabay.com, intographics

Icones : games-icons.net

Page 6 : illustration par Sparfell

LES ANDROÏDES PLEURENT-ILS SOUS LA PLUIE ?

Nom

Ere d'origine

Ere actuelle

Concept

PV

/



Aptitudes

Violence

Attention

Technique

Physique

Savoirs

Empathie

PS

/

Prothèse 1

Prothèse 2

Prothèse 3

Prothèse 4



Souvenirs



LES ANDROÏDES PLEURENT-ILS SOUS LA PLUIE ?

Nom *Suzie*

Ère d'origine *Le temps des semeurs*

Ère actuelle *Le temps des semeurs*

Concept *Jardinière optimiste et amatrice de fontaines*

PV 3 / 3



Aptitudes

Violence 1

Attention 3

Technique 2

Physique 1

Savoirs 1

Empathie 3

PS 1 / 1

Prothèse 1

Bras-orgue percé de tuyaux et de flutes capable d'émettre sons mélodiques

Prothèse 2

Prothèse 3

Prothèse 4



Souvenirs

*J'ai construit une rigole pour arroser les champs.
Je vis désormais avec un petit chien, il s'appelle Heinz !*



LES ANDROÏDES PLEURENT-ILS SOUS LA PLUIE ?

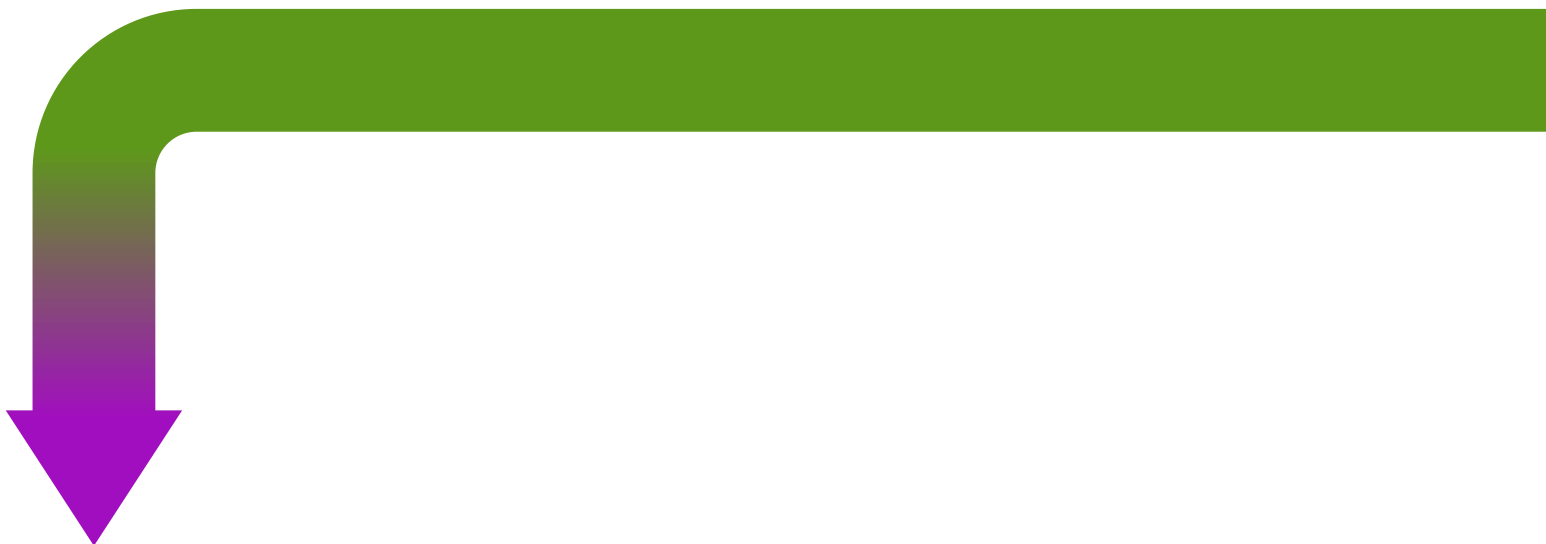
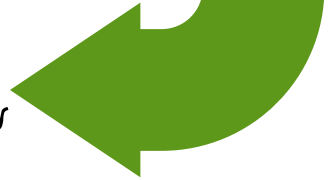
Nom de la Communauté



L'heure des
Vautours



Le temps
des semeurs

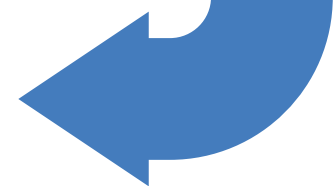




Des souris
et des borgs



L'âge d'or



Au crépuscule

