

Dévoreurs

Ce jeu permet de jouer des humains actuels, confrontés à des envahisseurs extradimensionnels, télépathes et capables de prendre forme humaine, et dont les longues griffes rouges sont capables d'aspirer la vitalité des êtres humains....

Le personnage

Commencez par déterminer l'identité du personnage (nom, sexe...) et sa personnalité.

Calculez ensuite ses attributs chiffrés en partageant 10 points entre **Corps**, **Esprit** et **Vie**.

Certains de ces points peuvent être affectés à un nouvel attribut : la **Chance**.

Si le **Corps** ou l'**Esprit** est au moins égal à 4, alors on peut leur attribuer une spécialité, comme le combat, le repérage des dévoreurs, la discrétion...

L'expérience

Après une aventure, un personnage peut gagner un point d'attribut au choix du joueur.

Des exemples...

Karl Spengler, 42 ans

Co 2D, Es 2D, Vie 4, Cha 2

Alice Levy, 33 ans

Co 2, Es 4 (repérer dévoreurs), Vie 3, Cha 1

Patrice Dubois, 24 ans

Co 5 (lutte), Es 2, Vie 3

Les actions

Pour tenter une action, lancez un nombre de dés égal à l'attribut de **Corps** ou **Esprit**.

Le **résultat** est égal au dé le plus élevé du jet, auquel vous ajoutez un chiffre selon la meilleure combinaison du jet : +2 pour un double, +3 pour un triple, +4 pour un quadruple...

Si le personnage a une spécialité adéquate à la situation, il rajoute +1 au résultat.

Le **résultat** est à comparer au **résultat** d'un adversaire, ou à un **seuil** : 4 (simple), 6 (moyen), 8 (difficile), etc.

Les combats

Le combat est une succession d'opposition en **Corps**. Le perdant d'un tour de combat

perd un point de **Vie**. Il perd un point supplémentaire si son **résultat** était deux fois moindre que celui du gagnant.

La Chance

Un personnage peut ajouter +1 au **résultat** en dépensant un point de **Chance**. On ne peut dépenser qu'un point à la fois, avant le jet de dés.

La santé

A 0 point de **Vie**, c'est le coma ; en-deça, c'est la mort.

A 0 en **Corps** ou en **Esprit**, le personnage de **Vie** est paralysé ou catatonique.

La récupération

Les personnages récupèrent un point de **Vie** par journée de repos, et tous leurs points de **Chance** entre deux aventures.

Un attribut qui a été entamé par un Dévoreur se régénère d'un point par heure, *si le Dévoreur concerné a été tué*.

Les Dévoreurs

Leurs attaques entament la **Vie**, et absorbent un point d'at-

tribut (selon leur type), que le Dévoreur cumule aux siens !

Ils se déplacent par groupes de quatre, et se dispersent si deux d'entre eux meurent.

Lorsqu'ils sont tués, les Dévoreurs se dissipent en quelques secondes, dans un léger nuage de fumée rosâtre... Ils décident de mourir en cas de capture.

Des exemples...

Zy, Dévoreur de Chance

Cor 3, Esp 2, Vie 3, Cha 2

Yag, Dévoreur de Corps

Corps 4D (course), Esprit 1D, Vie 4, Chance 1

Les Crédits

Un jeu de Philippe Tromeur, écrit mardi 30 décembre 2008

