

## 3rd Edge

**2066** : Dans ce futur proche, les personnes âgées ne peuvent compter sur les polices, vendues aux Mégacopros.

Vivant chichement des allocations de la sécurité sociale, elles doivent être solidaires pour lutter contre les voyous, et trouver du pognon à tout prix...

## Glossaire

**Cercle** : Une collocation de mémés

**Mémé** : Femme âgée

**Mémétique** : L'art de survivre comme mémé face aux Mégacopros et à l'État.

**Mégacopros** : Syndics de copropriété possédant la quasi-totalité des logements, qu'ils louent à prix d'or et n'hésitent pas à vider de force...

**Nannytechnologies** : Outils cybernétiques pour aider les personnes âgées.

**Pépé** : Homme âgé

**Transhumants** : Nomades et sans abris, par choix personnel.

## Législation

Il est interdit aux personnes de plus de 80 ans de travailler et d'être propriétaire d'un logement ou d'une entreprise.

Les personnes sans emploi perdent leur citoyenneté et leurs droits de vote.

Armes à feu et véhicules motorisés sont réservés aux citoyens.

Depuis l'abolition de la retraite, les personnes âgées reçoivent une allocation de 100 Euros par mois.

Le Syndicat des Mégacopros stipule que le loyer des personnes âgées est de 100 Euros par mois par personne.

## Création

Il faut créer chaque mémé individuellement, puis créer leur Cercle collectif.

### La Mémé / le Pépé

Pour créer une Mémé, répartir 10 points entre Corps, Esprit, Vie et Mémétique. Corps, Esprit et Mémétique sont exprimés en nombre de dés. Choisir un prénom et un âge supérieur à 80 ans.

Il est possible de créer des Pépés, mais ceux-ci doivent être largement minoritaires dans le groupe.

Corps et Esprit servent respectivement à l'action physiques ou mentale.

La Vie mesure la résistance physique. La Mémétique est l'accord au Cercle.

### Le Cercle

Le Cercle possède quatre attributs : Pognon, Combines, Confort et Chance.

On y répartit le total de points de Mémétique possédés par le Cercle.

Le Pognon sert à faire des achats.

Les Combines servent à faire jouer de son influence pour contourner la loi.

Le Confort améliore le logement.

## Évolution

Après une aventure, une Mémé gagne 1 point dans l'une de ses caractéristiques. Une Mémé ne peut avoir plus de 3 points en Corps ou en Vie.

## Chance

Un personnage peut dépenser un point de Chance du Cercle pour refaire un mauvais jet de dés. La Chance se reconstitue en fin d'aventure.

## Matériel

Pour acheter un objet, une Mémé doit vaincre le Seuil indiqué avec un jet de Pognon du Cercle. Une tentative peut être faite par personne, par aventure.

A la création de personnage (avant l'aventure, donc), un jet est autorisé.

### Achats courants

Couteau à viande	Seuil : 4
Très bon repas	Seuil : 5
Pistolet à clous	Seuil : 6
Bon vélo	Seuil : 7
Ponceuse à disque *	Seuil : 8

\* : arme puissante

### Nannytechnologies

Cyber-dentier	Seuil : 8
---------------	-----------

*Avec ses servomoteurs, ce dentier permet de mordre n'importe quoi.*

Déambulator	Seuil : 4
-------------	-----------

*C'est un déambulateur à roulettes électriques. Vitesse maxi : 50 km/heure*

Titano-canne	Seuil : 6
--------------	-----------

*Elle peut résister à une pression de plusieurs tonnes sans se déformer.*

### Matériel prohibé

Le Seuil est à utiliser pour un jet de Pognon et un autre jet de Combines.

Solex d'occasion	Seuil : 4
Moto de course	Seuil : 6
Voiture	Seuil : 6
Camionnette	Seuil : 8
Armure pare-balle	Seuil : 6
Pistolet en céramique °	Seuil : 8
Pistolet automatique	Seuil : 4
Fusil à canon scié *	Seuil : 6

\* : arme puissante  
° : sans matières métalliques

## Action

Pour exécuter une action, la Mémé ou le Cercle doit lancer un nombre de dés correspondant à l'attribut adéquat.

Le résultat du jet est égal au dé le plus élevé, auquel on ajoute un bonus selon la meilleure combinaison : +2 pour un double, +3 pour un triple, etc.

Ce résultat est à comparer au jet d'un adversaire, ou à un seuil de difficulté fixe : 2 pour facile, 4 pour moyen, 6 pour difficile, 8 pour extraordinaire.

### Combat

Les combats sont des successions d'oppositions de jets de Corps. Celui qui vainc un jet adverse lui fait perdre un point de vie. A zéro, c'est le coma, en-dessous on est mort...

Les dégâts sont ainsi modifiés :

-1 si l'attaquant n'a pas d'arme

-1 si le défenseur a une armure

+1 si l'attaquant a une arme puissante

+1 si le jet de l'attaquant est au moins le double de celui du défenseur

### Adversaires multiples

On ne peut blesser qu'un personnage par tour de jeu (à choisir avant de lancer les dés). Contre les autres adversaires, on ne fait que se défendre.

### Combat à distance

Pour blesser à distance, il faut posséder une arme à distance.

### Guérison

Chaque nuit, faites un jet de Confort. Le résultat est égal au nombre total de points de vie récupérés par le Cercle cette nuit-là (à répartir équitablement).

## Aventure

Voilà un exemple de scénario complet pouvant déboucher sur une longue et passionnante campagne Mémétique.

### Prélude

Le Cercle des joueurs subit un cambriolage pendant leur absence (perte temporaire d'un point en Pognon et en Confort pendant toute l'aventure).

Saperlipopette, ça va chier !

### L'enquête

En enquêtant, les Mémés apprennent qu'une bande de voyous cambriole les Cercles voisins, malmenant leurs occupants s'ils sont présents.

Une enquête leur permet de constater que toutes les victimes sont liées au même Syndicat de Mégacopros !

### L'action

Reste à prendre les voyous sur le fait, les capturer et les interroger, et enfin faire jouer de ses Combines pour traîner les Mégacopros devant les tribunaux ... ou les faire chanter pour obtenir une réduction générale des loyers !

De quoi gagner au moins 2 points d'expérience par Mémé, dont au moins 1 à dépenser en Mémétique...

### Les voyous

**Tony Mariani, le boss, 42 ans**

*Corps 3d, Esprit 3d, Vie 4*

*Équipement : pare-balle, pistolet*

**Sbires (2 par Mémé), 20 à 30 ans**

*Corps 2d, Esprit 1d, Vie 2*

*Équipement : jeans, matraque*