

Contexte

2008 : c'est l'année des Jeux Olympiques à Pékin. Le peuple chinois, et le monde entier se réjouissent en prévision de cet événement qui couvrira l'Empire du Milieu de gloire éternelle. La flamme olympique parcourt le monde, signe de paix, de réconciliation et de communisme triomphant.

Nombreux sont les affreux terroristes qui conspirent à gêner sa progression : obscurantistes tibétains, islamistes ouïghours, et leurs stupides alliés, aveuglés par les propagandes contre-révolutionnaires.

Formés depuis votre enfance en laboratoires militaires, vous êtes les Hommes en Bleu, gardiens de la flamme sacrée !

Création de personnage

Choisissez un nom approximativement chinois et répartissez 6 points entre les attributs Yin et Yang. Yin correspond à l'esprit et la perception, et Yang au corps et à la vitesse.

Les actions

Pour effectuer une action, lancez un dé à six faces et vous devez faire un chiffre inférieur ou égal à l'attribut concerné.

En opposition avec un autre personnage, les deux font chacun un jet de dé. Si un personnage réussit alors que l'autre rate, c'est une victoire nette. Si les deux réussissent, alors c'est le personnage qui a fait le jet de dé le plus haut qui fait une victoire mineure.

En combat, une victoire nette fait perdre deux points, et une victoire mineure fait perdre un point. Ces points sont (temporairement) perdus en Yin ou en Yang, au choix de la victime. A zéro dans l'un ou l'autre, on est hors combat jusqu'à avoir été soigné.



Compagnons et antagonistes

Lors de leurs missions à travers le monde, les personnages seront accompagnés du porteur de flamme, et de membres des autorités locales, créés avec 4 points.

Les terroristes sont souvent très compétents, mais certains manquent d'entraînement et sont gavés de nourriture malsaine. On crée ces dégénérés avec 3 points.



Aventures

Brussels : « Gloups ! Gloups ! »

La Belgique, la terre de tous les dangers ! Dans la bonne ville de Charleroi, une armée de terroristes pâtisseries tentent d'éteindre la flamme à coups de tartes à la crème.

Ils sont bêtes, ils sont gras, mais ils sont extrêmement nombreux et omniprésents.

Entarteur : Yin 1 Yang 2 arme : tarte

Panique au Liechtenstein

Cette fois-ci, dans un pays aussi petit, les porteurs de flamme devraient être tranquille ... mais non, Jonas Kreimer, champion du monde de motocrotte de neige, s'empare de la flamme et s'enfuit en ricanant sur son engin de mort. Une poursuite s'engage dans les neiges éternelles, et des lamas tibétains assoiffés de sang protègent la fuite du criminel.

Le pilotage d'une motocrotte de neige nécessite des oppositions de Yin ou de Yang, selon que le personnage poursuivi fait des manœuvres subtiles ou brutales.

Jonas Kreimer : Yin 4 Yang 4

Lama haineux : Yin 2 Yang 2

Expérience

Si la flamme parcourt une ville sans avoir été éteinte, alors la moitié des personnages, désignés par vote, gagnent un point de Yin ou Yang. Si jamais c'est un échec, alors seul le personnage le plus brave gagne un point.

Les caractéristiques plafonnent à 6 : lorsqu'un personnage atteint ce score en Yin et Yang, il devient Bodhisattva, immortel...

Philippe Tromeur, 22/04/08