

Apocalypse sur Seine

Du petit n'importe quoi, en une page,
par Philippe Tromeur, le 19 février 2008

Février 2008...

Les habitants de Neuilly-sur-Seine se rebellent contre le candidat désigné par Nicolas Sarkozy : David Martinon. Ses colistiers le laissent tomber, notamment le fils du président : Jean Sarkozy.

Mars 2008...

Pendant la période électorale, des émeutes d'une violence extrême déchirent la cité, et les élections ne donnent aucun résultat concret. Devant la gravité de la situation, le gouvernement décide d'ériger un mur d'acier autour de la ville, où s'affrontent désormais des hordes de rebelles en blazer, et des milices de retraités sur-armés...

Mars 2009...

Le président Nicolas Sarkozy décide que Neuilly mérite enfin un maire. Pour choisir celui-ci, plutôt que de faire une élection risquant de dégénérer en guerre civile, notre sémillant président a décidé que le maire serait le dernier candidat qui survivrait à un série ultra-violente de défis armés, où tous les coups sont permis !

Il ne peut en rester qu'un ... avec ses sbires sanguinaires (mais dignes et bien habillés).

Les principaux concurrents



Jean Sarkozy

C'est le champion actuel, parcourant les rues désertes de la ville dévastée sur son scooter fétiche, maniant le katana pour décapiter ses adversaires...

Age : 21 ans / Vie : 10
A3D / D2D / M3D / P2D

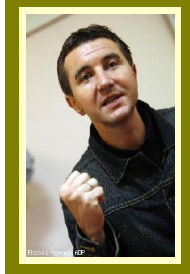
David Martinon

Ancien favori du président, c'est un chevalier solitaire. Juché sur un destrier blanc, vêtu d'une armure rutilante, armé de lances acérées, il pourfend les cuistres prétendant nier sa destinée municipale.

Age : 38 ans / Vie : 20
A2D / D2D / M2D / P1D



Olivier Besancenot



Il ne souhaite pas devenir maire, mais il est poussé par ses troupes plébéiennes vivant dans les égouts, les Morlocks.

Ils se promène à mobylette, avec laquelle il continue à faire circuler courrier et informations.

Age : 35 ans / Vie : 15
A1D / D2D / M2D / P3D

L'équipe de conquérants

Les joueurs forment une équipe municipale : candidat et sbires. Le candidat est créé avec un score de 10 en vie, et 1D en attaque, défense, mobilité et popularité. Il applique ensuite 4 améliorations : +1D quelque part, ou +5 aux points de vie. Les sbires sont créés identiquement, mais sans popularité, et seulement 2 améliorations...

Les scores représentent autant les compétences du personnage que l'équipement dont il dispose.

Les combats

Pour combattre, les adversaires jettent un nombre de dés (à six faces) égal à leur mobilité. Le total le plus élevé remporte l'initiative.

Celui qui a l'initiative peut s'enfuir ou tenter une attaque. Pour faire une attaque, il faut battre un jet de défense avec son jet d'attaque. Si c'est réussi, les points de vie baissent d'un nombre de points égale à la différence des jets de dés, et on relance l'initiative. Si c'est raté, l'initiative passe automatiquement à l'adversaire.

On récupère 1D point de vie par jour.

Popularité

Un duel de popularité permet de détourner temporairement un sbire adverse, ou convaincre des personnes encore neutres (difficulté : 2D).

L'expérience

Après une aventure, un personnage peut gagner +5 points de vie, ou 1D d'attribut.