

Dernier Sang

P. Tromeur, le 18/03/2008

Personnages

Répartir 10 points entre physique, mental et vie.

Actions

Physique et mental servent à résoudre les actions. Lancez un nombre de dés égal au score adéquat : le résultat est égal au chiffre le plus élevé des dés, auquel vous ajoutez un bonus selon la meilleure combinaison : +2 pour un double, +3 pour un triple, +4 pour un quadruple...

Le résultat doit dépasser le jet de l'adversaire, ou un seuil de difficulté : 2 (facile), 4 (difficile), 6 (très difficile), 8 (extrêmement difficile), etc.

Combats

Les combats sont des oppositions de physique : le perdant perd 1 point de vie, 1 point de plus si son résultat était deux fois moindre que le gagnant, et 1 point de plus si l'arme est une arme à feu.

On récupère 1 point par jour. A zéro, on est mort.

Expérience

Après une aventure, un personnage peut gagner 1 point de vie, physique ou mental.

Fin du monde

Les personnages joueurs sont peut-être les derniers humains vivant sur la Terre...

Tous les autres hommes sont devenus des monstres assoiffés de sang et agités d'une fureur éternelle.

Exemple de prologue

Lorsque l'aventure démarre, les personnages reviennent d'une croisière en bateau qui a duré trois semaines, pendant lesquelles ils n'ont pas tellement écouté la radio...

Les vampires

Les vampires sont créés comme des personnages normaux, sans score de mental car leur intelligence est celle d'un insecte carnivore.

Ils n'ont pas de faiblesses ou de pouvoirs particuliers. La malédiction du vampirisme n'est plus contagieuse (mais les personnages l'ignorent).

Les animaux

Les animaux n'ont pas été atteints par l'épidémie, au contraire, leur intelligence semble avoir augmenté, surtout chez les chiens et chats.

Ils parviennent à se faire obéir des vampires par des ordres télépathiques, parfois contre les personnages !

Grand secret

L'explication est simple : la Nature a décidé de punir les hommes en les remettant quelques mois au niveau de la bête. Elle a sélectionné (ou laissé faire le hasard) pour qu'il ne reste que quelques poignées de survivants.

Via les animaux, elle observe leur comportement, et juge si celui-ci est conforme à ses désirs écologiques...

La Nature soumettra les groupes de survivants à des épreuves de tous genres, y compris des catastrophes climatiques : seuls doivent survivre les plus ingénieux, les plus respectueux, ou ceux qui parviendront à progresser le plus rapidement.

Écologie

Le maître du jeu peut attribuer à un personnage un point d'écologie, de temps en temps, si la Nature l'apprécie.

Le personnage peut dépenser (définitivement) un point d'écologie pour obtenir de la part de la Nature un *coup de pouce* : invoquer un certain type de climat, repousser des vampires, communiquer avec des animaux, faire pousser des plantes, guérir vite, etc.