

## Contexte

Avril 2009 : Le nouvel accélérateur de particules, le LHC du CERN de Genève, est poussé à fond afin de découvrir enfin la légendaire particule manquante : le boson de Higgs.

Mais l'expérience s'emballa, et la réaction en chaîne disloqua la machine et ouvrit un vortex inter-dimensionnel. Celui-ci se promène alors sur toute la Terre, avalant des régions entières pour les envoyer dans d'autres dimensions, et ramenant sur Terre de nouveaux pays avec leurs habitants.

Nous sommes en 2020, le Vortex de 20 kilomètres de diamètre s'est stabilisé au-dessus de l'Océan Pacifique. La Terre est maintenant un patchwork de territoires d'une variété extraordinaires : SF, fantastique, merveilleux, cartoon, horrifique, paradisiaque, infernal...

## Création de personnage

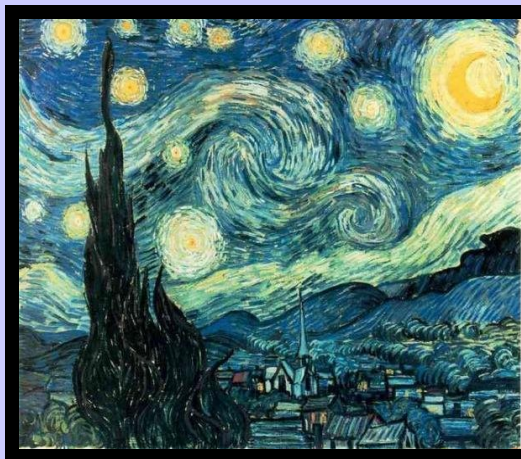
Choisissez un nom monosyllabique, et dépensez 3 points pour acquérir des pouvoirs. Les caractéristiques sont possédées par toutes les personnes par défaut (force, savoir, perception, etc.), les pouvoirs n'existent pas par défaut (psionique, magie, etc.). Cela coûte 1 point d'acquérir un pouvoir, et 1 autre point pour augmenter une caractéristique ou un pouvoir existant au niveau super. Les niveaux au-delà de Super coûtent 2 points par niveau : Méga, Giga, Péta... Décrire entre parenthèse l'origine du pouvoir et/ou de l'augmentation.

## Exemples de personnages

**Yör** : Super-précis (cyber-câblé), Super-résistant (armure), Lévitiation (méditation)

**Âhr** : Méga-Fort (drogues expérimentales)

**Zmüg** : Super-nécromancie (tradition ancestrale), Super-agile (extra-dimensionnel)



## Vortex

### Les actions

Pour effectuer une action, lancez un dé à 6 faces. Il faut faire un chiffre supérieur ou égal à un seuil dépendant de la différence de niveau entre l'acteur et l'obstacle / l'adversaire. A niveau égal, le seuil est de 4. Si l'obstacle est supérieur, ajouter 1 point au seuil par différence de niveau. S'il est inférieur, enlever 1 point par différence de niveau.

Par exemple, un personnage Super-Fort doit atteindre un seuil de 5 s'il veut défoncer une porte Méga-résistante.

Seuls les joueurs lancent les dés, pour alléger la tâche du maître du jeu.

### Combat

Le combat est une opposition de dextérité (ou équivalent). Lorsqu'on réussit à frapper un adversaire, on inflige un point de dégâts, sinon c'est lui qui inflige 1 point. 1 point supplémentaire est infligé par niveau de force supérieure... Avec 3 points de dégâts, on est KO, à 4 points dans le coma, et à 5 points mort...

## Aventures

Les personnages sont des aventuriers terriens ou extra-dimensionnels, tentant de survivre et s'enrichir dans un monde radicalement changé. Certains veulent retrouver leur Terre d'origine, mais beaucoup s'en fichent...

### Campagne 1 : Le seigneur de guerre

Un tyran surpuissant règne sur la France, et c'est pas cool. Il faudrait lui péter la gueule.

**Orghat** : Super-hypnose (talisman magique), Méga-rapide (origine démoniaque)

**Soldat d'Orghat** : Super-fort (drogues)

### Campagne 2 : La quête du Graal

En Grande Bretagne, le Roi Uther recrute des héros du monde entier pour partir en quête du Graal, un artefact magique qui aurait le pouvoir de dominer le Vortex.

Récemment, l'île de Mû a surgi de l'Océan Pacifique, au pied du Vortex. Ses Seigneurs inhumains, les Nacaals, cyclopes reptiliens, ont la technologie pour explorer le Vortex et en revenir. Il faut leur dérober ce secret...

**Nacaal** : Méga-Fort (géant), Super-Intelligent (immortel), Télépathie (psioniques), Super-navigation du Vortex (artefact)

**Vortex** : Giga-difficile à naviguer, Péta-difficile à détruire, etc.

### Expérience

Après quelques aventures fantastiques, les personnages peuvent acquérir un point d'expérience, pouvant être utilisé pour acquérir ou améliorer des pouvoirs ou des caractéristiques, comme à la création de personnage.