

## Des ruminants dans la Caverne

un jdr-en-une-page de Rob " edophoenix " EDELJI.

La Brahmine est, en fait, une **Brahmane** dont la mutation lui procure deux têtes.

Dans le monde tel que nous le connaissons, la **Brahmane** est une sorte de vache originaire d'Inde. Cette vache est si importante pour les Indiens que la caste supérieure de leur société porte son nom. Un groupement de Brahmanes se déplaçait au sein des Etats-Unis de nombreuses années auparavant, dans le but de les croiser avec les vaches locales.

Quand les bombes tombèrent, ces Brahmanes subirent une mutation qui leur procura deux têtes : on leur donna alors le nom de Brahmines.

Source : L'abri (<http://fr.fallout.wikia.com/wiki/Accueil>), d'après le jeu *Fallout*, de Tim Cain.

### 1 Qu'on est bien à la meuhson.

#### 1.1 La Caverne...

Imaginez-vous une gigantesque grotte naturelle, excessivement obscure, dans laquelle les humains du XXII<sup>e</sup> siècle aurait aménagé un gigantesque abri antiatomique, en prévision d'une guerre nucléaire prochaine... Malheureusement, la Loi de Murphy veut que dès que l'on prévoit un malheur, il arrive automatiquement...

#### 1.2 L'étable...

Dans cet abri en béton épais, imaginez-vous une salle dans laquelle seraient alignées des sortes de stalles - ou de box - en nombre conséquent, chacune d'entre elles abritant... L'un de vos personnages-joueurs ! Eh oui : ceux-ci joueront des bramheux - des vaches, parquées dans l'Abri souterrain en vue de fournir du lait aux éventuels résidents humains qui auraient survécu à la guerre nucléaire et bactériologique globale ! Tout cela dans le bruit des ventilateurs géants et sous la lumière crue des néons...

#### 1.3 La meuhte.

Ces ruminants sont donc alignés, communiquant par leurs meuglements sans se voir... Les vaches ont-elles une « chef » (une dominante ?) Eh bien oui : C'est vous, cher "Meuh"jeu ! Vous allez donc envoyer vos subalternes dans diverses missions, selon vos besoins... Mais au fait pourquoi auriez-vous des besoins à satisfaire ? Cela ne vous suffit pas d'être confortablement installé dans une stalle où tout est automatisé, depuis le nettoyage (du box et de vous-même) jusqu'à la distribution de nourriture et d'eau ?..

Oui, mais voilà...

### 2 La meuhnace.

#### 2.1 La lumeuhière...

voilà que la lumière a disparue... Vous êtes désormais plongé des les ténèbres obscures, et la sombre caverne est devenue

encore plus lugubre que lorsque vous pouviez " admirer " ses murs gris en béton armé...

#### 2.2 L'atmeuhsphère...

Ce n'est pas tout ! Vous n'entendez plus le bruit des ventilateurs. Votre cervelle de ruminant ne peut pas le savoir, mais bientôt, l'air va manquer...: le système d'aération est tombé en panne.

#### 2.3 Le meuhiam...

Pire encore : auparavant, la nourriture vous arrivait comme par enchantement, tous les jours et dans les mêmes intervalles, rythmant vos journées à mâchouiller quelques brins synthétiques... Mais désormais, et depuis plusieurs dizaines d'heures déjà, vous n'avez plus eu un seul gramme de meuhiam. Ceci est intolérable !

#### 2.4 Que font les donc meuhâtres ?

On se le demande ! Que font les pourvoyeurs mécaniques de nourriture et de propreté ? Les dieux mécaniques seraient-ils en colère contre le peuple des ruminants..? (lourd suspens !)

C'est pour le savoir que vous, Meuhjeu, allez envoyer vos subalternes, les personnages-joueurs, dans diverses missions, qui consisteront autant à essayer tant bien que mal de réparer les systèmes de l'Abri, indispensables à votre survie, qu'à trouver des réponses à vos questions, auprès des Grands Pourvoyeurs que sont les dieux mécaniques de l'Abri.

### 3 détermeuhnants des rumeuhnants.

#### 3.1 Les caracs de la feuille de brameuh.

Les bramheux possèdent un certain nombre de caractéristiques anatomiques :

- la **meuharche** : la brameuh est pourvue de quatre gambettes qui lui permettent de se déplacer nonchalamment - elle doit faire un jet toutes les heures pour vérifier qu'elle n'est pas fatiguée.. - ou de charger ! Elles permettent également de ruer.
- le **meuhglement** : La brameuh est dotée de deux têtes, ce qui est très pratique : car il y en a une spécifiquement prévue pour meuhgler (c'est-à-dire communiquer avec les autres vaches). Plus ce détermeuhnant est élevé, plus le cri de la brameuh portera loin. Ce qui permet de recevoir de l'aide et des conseils du Meuhjeu - c'est à dire la " dominante " de la meuhte.
- Le **meuhiam** : Voyez comme la " Nature " est bien faite : la brameuh est décidément bien équipée ; quand on sait que le mâchouillage est une activité primordiale pour le moral de la brameuh, on ne peut que se féliciter que la deuxième tête soit exclusivement réservée à cela ! Chaque fois que la brameuh trouve quelque chose à mâchouiller, elle gagne temporairement (pendant une heure) un bonus de "x" dans toutes ses autres **détermeuhnants**. Si une brameuh n'a pas mâchouillé durant plus de "x" heures, elle perd temporairement un point dans tous ses autres **détermeuhnants**.

"x" étant le niveau de **meuhiam** de la brameuh.

- La **meuhnipulation** : la brameuh doit utiliser, pour manipuler les choses, des " outils " peu pratiques : ses cornes ! (une paire de cornes pour chacune de ses têtes, rappelons-le !)

Pour chacun de ces détermeuhnants, lancez un dé à 10 faces.

#### 3.2 la résolution des actions.

Pour résoudre une action, quelle qu'elle soit, la brameuh doit lancer un dé à 10 faces. Elle réussit l'action si le résultat du dé est inférieur ou égal au détermeuhnant approprié.

Si elle rate, elle perd temporairement un point dans le détermeuhnant concerné - jusqu'à ce qu'elle trouve à mâchouiller, ce qui lui permet de réinitialiser ses totaux (en plus des bonus temporaires !).

Les combats se déroulent de la même façon, c'est-à-dire très simplement contre un niveau de difficulté donné par le dé. Si la brameuh l'emporte, l'adversaire est automatiquement mis hors de combat ; dans le cas contraire, la brameuh perd, au choix, un point de **meuharchie** ou un point de **meuhnipulation**.

Pour rechercher et découvrir de la nourriture à mâchouiller, il faut lancer un dé 10 contre le détermeuhnant " **meuhiam** ".

### 4 les secrets du Meuhjeu.

#### 4.1 Que sont devenus les humains ?

Ils sont simplement tous morts durant la dernière guerre nucléaire... Ils n'ont pas eu le temps de se réfugier dans l'Abri... Aussi, au bout d'une dizaine d'années, faute d'entretien, les systèmes de l'Abri tombent-ils en panne les uns après les autres - et d'autre part les réserves d'énergie et de nourriture s'épuisent... C'est la fin du monde, on vous dit !

#### 4.2 Têtes d'événements et de meuhaventures..!

- Certaines bramheux sont tombées malades... Serait-ce les champignons cavernicoles qui poussent çà et là, accrochés au bitume de l'Abri ? Mais dans ce cas, qu'est-ce donc qui les rend toxiques ? N'est-ce pas plutôt ces petits insectes qui sont apparus soudainement dans les fissures de l'Abri, qui ont apporté la maladie avec eux ?
- Des animaux bizarres (une nouvelle espèce, venue de l'extérieur) se répand dans l'Abri et entrent en concurrence avec la Meuhte de brameuh dans la collecte des rares ressources encore disponibles, si précieuses, car absolument nécessaires à la survie... Les étrangers doivent être boutés dehors, c'est une question de survie !
- Il y a toujours les systèmes d'éclairage et d'aération en panne à essayer de réparer. D'autre part, des réserves de nourritures sont stockées dans divers endroits de l'Abri : ce sont des nourritures pour humains, mais c'est toujours mieux que les champignons cavernicoles luminescents ! Il faudra donc partir à la recherche de ces stocks !

Les brameuh des joueurs ne peuvent pas " mourir " en cours de jeu... Par contre, si, au bout d'un certain nombre d'heures égales à la moitié de la somme des détermeuhnants de toutes les brameuhs, celles-ci n'ont pas résolu le mystère, alors, la Meuhte entière est condamnée... N'hésitez à faire explorer à vos brameuhs de larges portions de l'Abri ! Soyez imaginatifs : les humains ont dû construire dans leur Abri des chambres à coucher, des réfectoires, des cuisines, une salle de contrôle, des systèmes de distribution d'air et d'eau...