

## Il ne connaîtront pas la fin

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

« message prioritaire au comité directeur des ServInt : Cette fois, ils vont trop loin ! Ils veulent déterrer les dernières preuves archéologiques de l'existence d'une civilisation antérieure, bâtie par une race appelée « humains ». Ces illuminés mystiques conspirent à faire renaître une ancienne spiritualité inconnue. Ils ne doivent pas y parvenir. Remuer le passé nuira à nos intérêts. Envoyés vos meilleurs agents des Services Internes pour les arrêter ! »

### Fin ou... Fin ?

Bienvenue au XIV<sup>e</sup> siècle de la Troisième Ère... Après les sauriens, après les mammifères (dont les humains), cette ère est celle de votre propre espèce. Comme vous le savez vous êtes :

- des *animorphes* (anthropomorphes à têtes d'animaux, par exemple, des têtes de tigres, ou de lézards.)
- des *anthropomorphes* à la *peau bleue* (ou verte).
- Des elfes
- des insectoïdes de 1,50 m., pourvus de mandibules, d'antennes *phéromonales*, de 4 jambes et de 2 bras.
- Ou encore des *cyborgs*, une forme de vie synthétique ayant survécu à l'extinction de son créateur.

Quel que soit le choix de votre Présidium<sup>1</sup>, vous faites tous partie de la même espèce, et vous êtes donc tous de la même race et avez la même forme !

Ce jeu est prévu pour être joué en Campagne, sur plusieurs séances. A vous d'imaginer les péripéties qui jalonnent votre enquête !

Vous aurez à enquêter sur une branche dissidente de votre espèce qui cherche à découvrir la réponse à la grande question de l'Univers, de la Vie et du Reste<sup>2</sup>. Pour cela, ils tentent de mettre à jour une ancienne civilisation (les fous !) disparue mystérieusement en essayant de savoir comment elle a fini.

Allez-vous les en empêcher jusqu'au bout, ou finirez-vous par rejoindre leurs rangs ?

Votre espèce peut avoir développé un degré de civilisation parmi ces cinq :

1. *Antique /médiévale* : vous connaissez le concept de *droit*, de *démocratie* et de *royauté*. Vous connaissez le feu, l'art de la forge, l'arc et l'épée, ainsi que les armes de siège (catapulte, ...)

2. *Renaissance /moderne* : trois innovations majeures ont révolutionné votre culture : la boussole, qui permet de naviguer et d'explorer, l'imprimerie, qui permet de répandre les livres - et donc les idées. La poudre à canon (et à fusil) qui révolutionne la stratégie militaire.

3. *Révolution Industrielle* : votre peuple a construit des voies ferrées, communique grâce au télégraphe, l'éclairage public se fait fait au gaz naturel. Vos armes (notamment fusils et revolvers) se sont grandement perfectionnés : c'est l'ère de la Vapeur...

4. *Post-moderne* : il correspond à la fin du XX<sup>e</sup> siècle humain : vous voyagez en automobiles à essence, communiquez par téléphone, regardez la télévision - et l'informatique est en train de vivre sa révolution grâce au réseau global qui se met en place.

5. *Ère numérique* : cela pourrait correspondre à un XXII<sup>e</sup> siècle humain très prospère : chaque foyer est connecté au réseau numérique global qui pourvoit à tous les besoins, et permet de discuter avec ceux que l'on veut - mais l'intimité et le concept de vie privée ont pratiquement disparue ! Les armes se sont encore perfectionnées. Elles sont presque toutes dotées de viseur laser, et les projectiles qu'elles envoient sont explosives ou toxiques.

Toutefois, certaines civilisations ont choisi d'explorer la voie des pouvoirs

métapsychiques plutôt que des technologies (ainsi les *insectoïdes* qui communiquent par phéromones, ont une intelligence collective - un esprit de ruche ; et ont des pouvoirs télékinétiques qui leur servent d'arme pour combattre.)

### Feuille de personnage & règles

- Physique ( force +endurance<sup>3</sup> )
- adresse (vitesse +équilibre +dextérité)
- sagacité ( Perception /sens de l'observation +capacité d'interprétation des perceptions /intelligence)
- manipulation technique ( soit scientifique, soit psychique)
- PdV : les points de vie sont égaux à la somme de Physique et adresse ;

Lancez un dé pour déterminer chacune de ces caractéristiques. Pour résoudre une action, il suffit de lancer un dé (dé à 6, 12, ou 20 faces, au choix du Présidium, du moment qu'il s'agit toujours du même) : cela détermine le seuil de difficulté. Si la caractéristique correspondante du personnage atteint ou dépasse ce seuil, l'action est gagnée.

En cas de confrontation verbale (par exemple si deux adversaires cherchent à convaincre ou persuader une troisième personne, avec la caract. " sagacité ") ou physique, on compare simplement les caractéristiques des deux protagonistes et le meilleur l'emporte - excepté si un deuxième personnage vient en aide au premier (les scores s'additionnent dans ce cas.)

Pour guérir, il faut soit se reposer 8 heures (on regagne ainsi 5 PdV et 1 point de Physique) ou prendre un médicament (5 PdV et 2 points de Physiques, sans dépasser le total de départ.) On peut cumuler repos et médicament (dans ce cas, on regagne 11 PdV et 2 points de physique.) Les médicaments peuvent être trouvés en explorant, ou achetés - si on a trouvé la pièce d'or nécessaire pour cela.

### Pour le Présidium :

Différentes hypothèses de la « fin du monde humain. » : une météorite s'est écrasée ? Une catastrophe écologique ? Une catastrophe technologique ? Une famine ? Une guerre fratricide ? La « fin » (dans le sens du but, du dessin) du Monde ne dépend que de vous ! C'est en tout cas dans cette « fin » que réside le secret de l'Univers, qui est la Grande Loi de l'Évolution Darwinienne...

1 Le Présidium est votre Maître de Jeu.

2 Bien qu'il soit évident pour nous que la réponse à cette question est 42, bien sûr.

3 L'Endurance est une capacité spéciale : en effet, on retire à tout dommage subit le montant de la caractéristique " Physique ". Cependant, cela retire un point au " Physique " : ainsi le personnage, incommodé par sa blessure, devient moins costaud, et résiste moins bien à la blessure suivante. Dans le cas d'un affrontement physique, les blessures sont égales à la différence de caractéristiques des deux combattants, à imputer au plus faible. Si quelqu'un vient en aide à un combattant, il ne reçoit pas de blessures tant que l'autre est toujours en train de combattre.