

Auréole



Par Nils Tregulier

Les Règles :

- On possède les Compétences Archétype, Contrôle et Individualisme . Une est à 2 Dés, à 3, à 4 .
- Pour une action, on jette autant de dés 6 qu'on en a dans la compétence concernée.
- Le résultat doit être supérieur à 9 pour réussir l'action .

L'Auréole : A l'origine, l'humanité est une espèce dont chaque individus est connecté en un esprit de ruche, supprimant l'individualité pour former une seule entité . Mais par le hasard de l'évolution, le cerveau humain a développé une onde qui bloque cette connexion : l'Auréole. Depuis une cinquantaine d'années, cependant, cette protection disparaît de certains individus, se retrouvant connectés en meutes de 3 à 8 personnes éparpillées partout dans le monde. Vos Joueuse(eur)s forment une de ces meutes, et devons apprendre à s'adapter à leur nouvelle vie, leur fratrie, et à coopérer malgré la distance pour échapper à leurs nouveaux prédateurs...

La Meute :

- Les personnages voient tout ce qu'il se passe chez les autres membres d'une meute.
- Les personnages peuvent agir par le corps de celui vivant la scène .
 - Si l'action est consentie, le Jet vient de l'esprit agissant . Sinon, le plus haut Jet l'emporte .
- Si un personnage est blessé, tous les autres ressentent la douleur .
- On peut se connecter avec une nouvelle personne sans Auréole en la regardant dans les yeux .

L'Enjeu : A chaque Partie, les Joueuse(eur)s sont confrontées à une menace influençant leur meute, mais vécue directement par un seul personnage.

Menace Principale : Concerne toute la meute, mais un seul personnage peut agir sur le terrain .

- | | |
|---|--|
| 1-Les premiers jours de la Perte de l'Auréole | 6-Des agents traquent un membre de la meute |
| 2-Un membre de la meute a été capturé | 7-Un membre de la meute veut mener un attentat |
| 3- Arrêter un membre qui veut détruire la meute | 8-Une Meute veut tuer les gens ayant une Auréole |
| 4-D'autres meutes rapportent des disparitions | 9-Un membre contamine la meute par sa folie |
| 5-Un membre veut "redevenir normal" | 10-Un membre veut se révéler au monde |

Scènes : Concerne un seul personnage, lui demandant d'alterner avec la menace principale .

- | | | |
|---------------------------|------------------------------|-----------------------------------|
| 1-Un Procès | 6-Une journée en famille | 11-Échapper à un gang |
| 2-Faire un gros travail | 7-Une fête | 12-Un voyage entre amis |
| 3-Un entretien d'embauche | 8-Rencontrer une autre meute | 13-Se marier |
| 4-Un gros examen | 9-Échapper à la police | 14-Changer de sexe |
| 5-Une étude sur l'Auréole | 10-Fuir son pays | 15-Une opportunité sur l'Objectif |

Les Personnages : Les Personnages de vos Joueuse(eur)s vont se définir selon certains critères .

L'Archétype : Définit les compétences du personnage .

- | | | |
|------------------|----------------------|--------------------|
| 1-Le Journaliste | 6-La Braqueuse | 11-L'Archéologue |
| 2-La Peintre | 7-Le Parent au foyer | 12-La Politicienne |
| 3-La Hackeuse | 8-Le Chimiste | 13-La Docteur |
| 4-La Policière | 9-L'Influenceur | 14-L'Ermite |
| 5-L'Aveugle | 10-L'Acteur | 15-Le Collégien |

L'Objectif : Définit une passion, lubie, quête personnelle motivant le personnage

- | | | |
|------------------------------|-------------------------------|----------------------------------|
| 1-Trouver l'amour | 6-Entretenir une vie normale | 11-Protéger sa famille |
| 2-Devenir riche | 7-Punir les criminels | 12-Étudier la perte de l'Auréole |
| 3-Gagner l'amour d'un parent | 8-Rendre le monde plus juste | 13-Protéger les faibles |
| 4-Se reconstruire une vie | 9-Faire du groupe une famille | 14-Se venger d'un meurtre |
| 5-Renverser le gouvernement | 10-Échapper à son passé | 15-Connecter toute l'humanité |

Inspiration :

En chaque œuvre, chaque récit, chaque création, on peut trouver une part d'inspiration et d'adaptation d'autres avant soit. C'est une chose positive, normale, et qui vaut également dans le cas de notre création. Ainsi, nous allons vous lister ici les œuvres nous ayant inspiré "Auréole", dans l'espoir que cela puisse vous donner de nouvelles idées ou vous faire découvrir d'avantage de cette ambiance si particulière.

- Sense 8, par Lana et Lilly Wachowski et Joseph Michael Straczynski (*Série dans laquelle un groupe de personnes connectées, émotionnellement comme physiquement doivent échapper à un dangereux scientifique*)
- Kiznaiver, par Hiroshi Kobayashi (*Animé présentant un groupe d'adolescents connectés par une expérience scientifique leur faisant ressentir les sensations les un des autres*)
- The End of Evangelion, par Hideaki Anno et Kazuya Tsurumaki (*Film présentant un monde dans lequel l'humanité ne peut exercer d'individualité que grâce à un bouclier mental, qui viens finalement à disparaître*)
- Kimi no na wa, par Makoto Shinkai (*Film présentant deux adolescents qui se mettent soudainement à se réveiller l'un dans le corps de l'autre*)
- L'Auréole, par Nils Treguier (*Scénario de Jeu de rôle Delta Green dans lequel l'humanité exerce son individualité grâce à une onde entourant le cerveau, mais qui risque de disparaître*)
- Everyone is Jhon, par Michael Sullivan (*One Page RPG dans lequel les Joueuse(eur)s incarnent une personnalité de Jhon, et doivent chacun mener des objectifs différents*)