



P  
A  
N  
A  
C  
E  
E

Par Nils Treguier

## Règles :

- On possède les Compétences Métier, Personnalité et Chance . Une est à 2, à 3, et à 4 dés.
- Pour une action, on jette autant de dés 6 qu'on en a dans la compétence concernée.
- Le résultat doit être supérieur à 6 pour réussir l'action . Tout échec est critique et catastrophique.

La Panacée : A travers le monde, des chercheuses et chercheurs ont mener des expériences en tout temps visant le but ultime de l'alchimie : la création de la Panacée, l'élixir de vie éternelle . Vos Joueuse(eur)s ont bu de ce breuvage, volontairement ou par accident, dans l'optique d'une récompense ou d'une punition, qu'elles soient versées dans les secrets alchimiques ou parfaites ignorantes... Elles doivent désormais passer l'éternité à évoluer dans un monde où tout change sauf elles .

L'Immortalité : Ayant bu la panacée, vos Joueuse(eur)s obéissent à de nouvelles règles. Lorsqu'elles recevront des dégâts, le sang retournera dans leurs veines, leurs membres coupés viendront se ressouder, après un petit temps de gêne ou handicap selon la gravité de la blessure .

- Dégâts Mineurs : éraflures, bleus, coupures... Guéris en quelques instants, sans malus .
- Dégâts Sérieux : os brisé, membre coupé... Implique un malus au membre blessé pendant 1 tour .
- Dégâts Mortels : balle dans la tête, explosion... Implique d'être inconscient 1 tour .

Être Immortels ne leur retire pas tous les malheurs du monde. Elles peuvent toujours se faire voler, torturer, être emprisonnées pendant des années, voir leurs proches mortels tués devant leurs yeux .

Les Contextes : "Panacée" peut prendre place dans de nombreuses époques, de nombreux contextes présentant chacun une ambiance, des interactions, des épreuves particulières .

- |                              |                               |                               |
|------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| 1-L'ère moderne              | 6-Les années 80               | 11-Le moyen âge               |
| 2-Le paléolithique           | 7-La guerre froide            | 12-La seconde guerre mondiale |
| 3-L'ère glaciaire            | 8-L'Asie médiévale            | 13-La conquête de l'ouest     |
| 4-La révolution industrielle | 9-La révolution française     | 14-La colonisation de Mars    |
| 5-L'antiquité                | 10-L'âge d'or de la piraterie | 15-L'extinction de l'humanité |

L'Objectif : Vos Joueuse(eur)s vont mener à bien un objectif lors de la partie. Peut être sert-t-il leur business de ce siècle, une lubie d'immortel, ou une mission donnée par une famille mystique...

- |                           |                                |                                     |
|---------------------------|--------------------------------|-------------------------------------|
| 1-Devenir immortel        | 6-Une mission pour l'armée     | 11-Rencontrer un autre immortel     |
| 2-Voler un objet précieux | 7-Trouver un immortel disparu  | 12-Récupérer la tête d'un immortel  |
| 3-Libérer un otage        | 8-Kidnapper quelqu'un          | 13-Empêcher un rituel démoniaque    |
| 4-Assassiner quelqu'un    | 9-Mener un rituel occulte      | 14-Se débarrasser d'un immortel     |
| 5-Voler de la panacée     | 10-Défaire le pouvoir en place | 15-Élever un enfant jusqu'à sa mort |

Le Métier : Chaque personnage se définit par son **métier**. Selon l'époque, il peut changer, mais le précédent sera alors oublié .

- |                     |                   |                 |
|---------------------|-------------------|-----------------|
| 1-Journaliste       | 6-Braqueur        | 11-Archéologue  |
| 2-Artiste           | 7-Parent au foyer | 12-Politicienne |
| 3-Auto Entrepreneur | 8-Chimiste        | 13-Gourou       |
| 4-Policière         | 9-Révolutionnaire | 14-Sauvage      |
| 5-Alchimiste        | 10-Acteur         | 15-Collégien    |

La Personnalité : Chaque personnage possède une **personnalité**, lui donnant certains points forts...

- |                    |                   |                     |
|--------------------|-------------------|---------------------|
| 1-Le Sage          | 6-Le Coquet       | 11-La Brute         |
| 2-Le Gourmet       | 7-Le Suicidaire   | 12-Le Blasé         |
| 3-Le Fou           | 8-Le Pieux        | 13-L'Agent du chaos |
| 4-Le Néandertalien | 9-La Diva         | 14-Le Masochiste    |
| 5-Le Superstitieux | 10-Le Nostalgique | 15-L'Idéaliste      |

## Inspirations :

- Baccano, par Ryogo Narita (*Animé dans lequel des personnages sont rendus immortels par la panacée alchimique, dans le milieu mafieux des années 30*)
- Good Omens, par Neil Gaiman et Douglas Mackinnon (*Série présentant un ange et un démon développant une grande amitié et amour à travers les époques*)
- What we do in the Shadow, par Jemaine Clement (*Série de parodie télé réalité présentant la vie moderne de vampires*)
- Sermon de Minuit, par Mike Flanagan (*Série dans laquelle est traité le thème de l'immortalité et de la religion*)
- Ajin : Semi Human, par Gamon Sakurai et Tsuina Miura (*Anime dans lequel des gens naissent immortels, et doivent cacher leur particularité au risque d'être capturés*)
- Highlander, par Russel Mulcahy (*Film dans lequel certaines personnes sont immortelles, ne pouvant être tuées que par décapitation, amenant une confrontation pour qu'il n'en reste plus qu'un*)
- Phenix, l'oiseau de feu, par Osamu Tezuka (*Manga présentant diverses époques allant de la préhistoire à un lointain futur, tournant autour des questions de l'immortalité, incarnée par un oiseau mystique immortel dont boire le sang permet de vivre éternellement*)
- To your eternity, par Yoshitoki Oïma (*Manga dans lequel un être mystique, immortel, prenant l'apparence de ce qu'il touche, est envoyé sur terre*)
- L'Ère des Cristaux, par Haruko Ichikawa (*Manga dans lequel évoluent des êtres immortels fait de pierre précieuse, suite à la destruction de l'humanité*)
- Frieren, par Kanehito Yamada (*Manga dans un univers de médiéval fantasy dans lequel l'elfe d'un groupe d'aventuriers apprend à se rapprocher des humains malgré la vision du monde que lui apporte son immortalité*)
- Chainsaw man, par Tatsuki Fujimoto (*Manga dont le personnage est pratiquement immortel, et soumis à toutes sortes de violences extrêmes*)
- Poe no Ichizoku, par Hagio Moto (*Manga dont les personnages sont des enfants vampires, condamnés à rester éternellement jeunes, infantilisés...*)
- Assassin's Creed, par Ubisoft (*Série de jeux vidéo se déroulant dans de nombreuses époques historiques, mélangeant histoires de complot, de sociétés secrètes, de surnaturel...*)
- Weird West, par WolfEye Studios (*Jeu vidéo présentant un farwest parcourus de surnaturel et de monstres, dans lequel évoluent notamment des personnages immortels, ou en quête de l'immortalité*)
- Civilisation, par Sid Meier (*Jeu de gestion dans lequel on parcourt l'histoire de l'humanité jusqu'à la conquête spatiale*)
- Heritage, par Nils Treguier (*Jeu de rôle dans lequel les Joueuse(eur)s incarnent des personnages rendus immortels par la panacée, confrontés à différentes époques, à différentes forces mystiques, occultes, alchimiques...*)
- Entretien avec un Vampire, par Anne Rice (*Roman présentant l'histoire d'un homme transformé en vampire, de son évolution à travers les époques...*)
- Lestat le Vampire, par Anne Rice (*Suite de "Entretien avec un Vampire", présentant l'histoire d'un autre personnage et apportant un nouveau point de vue à l'histoire du premier tome*)
- Le Portrait de Dorian Grey, par Oscar Wilde (*Roman dans lequel un homme ne vieillit plus mais son portrait vieillit à sa place*)