

The Last Men On Earth

Dans la droite ligne de la série américaine *The last man on earth*, ce JDR post-apo narrativo-délinant se veut à l'image des derniers acteurs de l'humanité dans un monde abandonné de toute civilisation.

Suite à un virus fulgurant, 99,999999 % de la population mondiale est morte et les animaux sont devenus rares. Seuls quelques rescapés cherchent encore un but à leur existence...

Une personne bien intentionnée avait laissé des messages à travers la France sur divers panneaux de grands axes : « *Je suis en vie à Caen* ».

Vous n'avez pas hésité à prendre la route pour aller à la rencontre de l'autre dernière personne en vie sur Terre. La déception vous a gagné à mesure que les jours s'écoulaient une fois sur place. Puis vous vous êtes croisés...

Création de personnage :

- Nom, prénom, âge
- Région, ville d'origine
- Métier + liste de 4 savoirs/savoir-faire
- Passion(s) + 1 savoir/savoir-faire par passion
- Tare(s) + 1 savoir/savoir-faire pénalisant par tare (le personnage ne sait absolument pas et aggravera très certainement la situation)

Matériel :

- Ce même livret de règles
- Un dé à 10 faces

Système de jeu :

- Côté meneur (**fixe ou tournant**) :
 - o Meneur fixe : une meilleure gestion des contraintes extérieures, une gestion des secrets et révélations à point nommé.
 - o Meneur tournant : Possibilité à son tour de jeu d'infléchir l'évolution par le rôle d'arbitre sur la réussite ou les effets des actions des autres joueurs, et un jeu plus avancé des secrets à deux joueurs (le premier meneur est déterminé par le plus gros score au jet de dé)
- o **Une jauge nourriture/eau**
 - o Supports de jeu (*voir plus bas*)
- Côté joueurs :
 - o Une fiche de personnage (éléments de la création + jauge Santé physique + jauge Santé mentale)
 - o Une série de petites feuilles pour les intentions quotidiennes (découper un format A4 en 8 parties égales)
- Déroulement :
 - o Le meneur énonce une situation quotidienne ou hebdomadaire (ou autre, suivant l'envie générale pour le rythme de progression), dont la météo et les effets des actions du tour précédent
 - o Chaque joueur énonce secrètement sur une feuille à destination du meneur son intention d'une action personnelle (loin des autres) et d'une action commune (avec les autres)
 - o Le meneur collecte les feuilles et raconte le déroulement de la journée/semaine **pour au moins la moitié des actions communes**, et valide ou bloque une à une toutes les actions personnelles (en racontant ce que le groupe en constate).
 - o Une action personnelle gardée secrète : le meneur valide une action personnelle d'un autre joueur mais ne la raconte pas car personne ne peut la constater immédiatement. Dans ce cas, si cette action (ou ses effets) revient sur le tapis, elle devra être validée par l'émetteur et son validateur de vive voix. Les conséquences sont alors appliquées.
 - o Pour finir le meneur établit une nouvelle situation de fin de tour et rappelle l'état des personnages (santé physique et mentale) avant le vote
- Le vote :
 - o Une fois par tour, chaque joueur est sur la sellette. Aucun personnage ne risque l'exclusion, vous pensez tous la même chose : ***aussi étrange ou mal au point qu'il soit cet autre être vivant est indispensable à ma survie***. En revanche, l'avis ou les actions des autres peuvent blesser.

- o Le vote doit permettre de désigner qui a été favorable au groupe pendant ce tour, et qui a été défavorable. Le favori ne perd aucun point. Le maillon faible perd deux points (dans la Santé décidée par le groupe, en fonction du sujet ayant raisonné ce vote). Les autres joueurs non désignés perdent un point dans la Santé de leur choix.
- o Chaque joueur dispose d'une voix. Un Blessé involontaire dispose d'une voix supplémentaire (en cas d'égalité, le moins blessé perd sa seconde voix). La voix d'un Cinglé n'est plus valable s'il y a égalité (en cas de nouvelle égalité par évictions des cinglés, le moins cinglé regagne sa voix). En cas d'égalité absolue, appliquer le résultat du vote sans répartition de point.

o **Durée du temps de vote (incluant une discussion) : (?)**

- Les jauges de santé :

- o La Santé physique se décompose en 10 étapes [Pleine forme][][][][Blessé (involontaire)][][][][Mort]
- o La Santé mentale se décompose en 10 étapes [Sain d'esprit][][][][Cinglé][][][][Mort]
- o **La Santé physique peut être sujette à la jauge nourriture/eau (à tester)**
- o Un personnage devient blessé involontaire à la suite d'un accident inévitable ou par la faute d'un autre personnage
- o Si un personnage devient blessé à la suite du vote, il est déclaré comme blessé volontaire et le joueur doit rayer la mention *involontaire* de la jauge)
- o Chaque joueur peut basculer en un instant dans la zone Blessé ou Cinglé, ignorant les étapes intermédiaires.
- o A la première jauge de santé atteignant la case Mort, le personnage meurt **et le joueur ne peut plus intervenir en jeu.**
- o **Mécanique de récupération de point (?)**

Support de jeu :

- Tables aléatoires (météo, objet mystère, ennuis potentiels) au d10. Voir [annexes](#).

L'objectif :

- Rester en vie au-delà de **X tours** de jeu (**à calibrer, en fonction du nombre de joueur, de la durée de séance**).

Jouer en campagne :

- En cas de survie d'au moins un personnage, (le ou) les survivants verront arriver d'autres personnes et pourront tenter à nouveau de construire une société pleine d'espoir. Ainsi (le ou) les joueurs conservent leur personnage de la séance précédente et les autres joueurs créent des fiches pour les nouveaux arrivants.
- Tout personnage survivant regagne 4 points dans chaque Santé, dans la limite maximale de la jauge.

Et concrètement, que peut-on faire ?

- Tout. Absolument tout ce qui se fait déjà dans la vraie vie. Tout est accessible, si l'on trouve les moyens d'y parvenir.
- Certaines règles peuvent être posées entre les joueurs pour imposer des limites de toutes sortes ou offrir de nouvelles opportunités de jeu :
 - o Déroulement dans une période passée ou future
 - o Interdiction d'apporter tel sujet sensible
 - o Etablir une frontière au « terrain de jeu »
 - o Réduire ou augmenter le nombre de tours jouables
 - o Bénéficier ou subir un effet Flashback (à définir)
 - o Intégrer une part de fantastique, une technologie étrange, un débarquement alien, ...
 - o Ignorer le jeu secret
 - o Etc.

Exemple de partie :

(à venir après phase de test du système).

ANNEXES

METEO			
1-2	Estival / Printanier	1 2-3-4-5 6 7-8 9-10	Canicule Soleil Arc-en-ciel* Couvert Orageux*
3-4-5-6	Pluvieux* / Automne	1 2 3 4-5 6 7 8 9 10	Brouillard Brume Bruine Nuageux Crachin Ondée Giboulée Averse Orage
7-8	Venteux	1-2-3-4 5-6-7 8-9 10	Vent léger Vent fort Rafales Tempête
9	Hivernal	1-2 3 4 5 6 7-8 9 10	Grand froid Neige Grésil Gel Grêle Verglas Pluie verglaçante Blizzard
10	Exceptionnel	1 2-3-4-5-6 7 8-9 10	Mousson* Tonnerre & Foudre Feu de Saint Elme Tornado Eclipse
Pluvieux* : temps Normand par défaut Arc-en-ciel* : Bonus au moral (Santé mentale +1) Orageux* : Obligatoirement suivi d'un orage Mousson* : sur plusieurs jours, voire semaines			

Alimentaire
Véhicule
Faune & Flore
Divers
Médical & pharmaceutique
Militaire / Policier / Pompiers
Musée

ENNUIS POTENTIELS			
1-2	Migraines	51-52	Caillou dans la chaussure introuvable
3-4	Fracture	53-54	Vêtement troué (au mauvais endroit)
5-6	Infection	55-56	Oublier de s'habiller
7-8	Maladie	57-58	Perdre ses clés
9-10	Allergie	59-60	Victime d'un vol
11-12	Calcul rénal / AVC	61-62	Insecte dans l'œil
13-14	Carie / Rage de dent	63-64	Fiente d'oiseau
15-16	Ongle incarné	65-66	Chat noir sous une échelle
17-18	Menstruation	67-68	Le bétail s'échappe
19-20	Intoxication alimentaire	69-70	Le verger se dégrade
21-22	Crise de vomi / diarrhée	71-72	Pourrissement de la nourriture
23-24	Crise de hoquet	73-74	Changement de temps soudain
25-26	Souffrir d'ennui	75-76	Pluie d'araignées
27-28	Dépression	77-78	Verre cassé
29-30	Echarde	79-80	Crevaillon
31-32	Glisser / Tomber / Chuter	81-82	Fuite d'eau
33-34	Maladresse	83-84	Panne d'énergie
35-36	Narcolepsie	85-86	Panne d'équipement
37-38	Insomnie	87-88	Incendie
39-40	Insolation	89-90	Inondation
41-42	Electrocution	91-92	Explosion
43-44	Conflit	93-94	Chute de satellite
45-46	File d'attente	95-96	Chute de météorite
47-48	L'objectif est inaccessible	97-98	Maelstrom en Mer du Nord
49-50	Rester enrhumé	99-100	Tempête de sable sur Mars

1	Pâtes / Riz / Semoule	26	Vache	51	Béquilles	76	Menottes
2	Cidre / Calva / Alcools	27	Biquette	52	Trousse de premiers secours	77	Arme de service
3	Surgelés	28	Poisson	53	Aspi-venin	78	Matraque
4	Viande / Charcuterie séchée	29	Rat / Pigeon	54	Bloc d'ordonnances	79	Munitions
5	Fruits séchés	30	Poule / Canard	55	Laxatif non étiqueté	80	Gilet pare-balles
6	Gâteaux secs	31	Guépard / Rhino	56	Test de grossesse	81	Taser
7	Conserves	32	Cygne / Oie	57	Compresses	82	Famas
8	Sucre / Sel / Farine	33	Parasseux	58	Désinfectant	83	Jeep blindée
9	Chocolat / Bonbons	34	Criquets	59	Morphine ou dérivé	84	Tenue blindée + casque lourd
10	Fond de sauce en poudre	35	Serpent (venimeux ?)	60	Cyanure	85	Grenade type (au choix)
11	Engin de chantier	36	Loutre / Ragondin	61	Drogues douces	86	Drogues dures
12	Monster truck	37	Champignons (comestibles ?)	62	Souches virales	87	Arme expérimentale non chargée
13	Voiture de course / F1	38	Pommier / Poirier / Prunier	63	Scanner / IRM fonctionnel + manuel	88	Combinaison NBC
14	Hélicoptère civil	39	Noisetier / Murier / Cerisier	64	Stéthoscope	89	Grande échelle
15	Véhicule blindé	40	Avocatier / Bananier / Kiwier	65	Seringues	90	Casque + tenue anti-feu
16	Chewing-gum	41	Fourrure véritable	66	Set de dés complet	91	Extincteur type (au choix)
17	Huile d'olive	42	Déguisement de raptor	67	Drone	92	Hélicoptère (sauvetage, militaire, ...)
18	Cartes IGN	43	Farce et attrape	68	Masque à gaz	93	Lacrymogène
19	Boussole	44	Miroir de voyage	69	Yo-yo / Rubik's cube	94	Gyrophare de type (au choix)
20	Dentifrice	45	Epingles à nourrice	70	Barre d'uranium appauvrie	95	Fusil hypodermique
21	Briquet (vide ?)	46	Instrument de musique atypique	71	Sac de couchage	96	Tableau de maître
22	Allumettes	47	Compteur Geiger	72	Tente	97	Armure médiévale
23	Baril de brut	48	Crème solaire	73	Ouvre-boîte	98	Arme d'époque
24	Carburant	49	Savon	74	Couvercles de casserole	99	Momie
25	Outils neufs	50	Kit de lentilles de contact	75	Bande tue-mouches	100	Document d'époque certifié