# Tempête de givre (durée, INT=intensité)

La température chute brusquement à l'extérieur de l'abri qui se transforme peu à peu en véritable congélateur. L'un des effets sur la météo, lié aux catastrophes nucléaires.

=> Augmenter la production des chauffage (et donc la consommation d'énergie, si la production ou le stockage d'énergie le permettent) +MORAL / -SRC\_NRJ

=> Laisser les habitants à se chauffer comme il peuvent. Ils brûlent alors de matériaux avec un risque d'incendies +MORAL / -ORDRE / -SRC\_MP / RISQUE=>Incendie

=> Interdire les foyers clandestins ou pas de ressources pour les autres solutions entraine la mort progressive des habitants +ORDRE / -MORAL

# Vagues de violence

Les résidents deviennent fous. Nul ne se souvient de la raison de départ, surement une altercation banale. Néanmoins, l’anarchie s’est emparée de l’abri et la répression est inévitable.

=> Être juste +MORAL

=> Être impitoyable +ORDRE

# Epidémie très contagieuse

Soudaine, violente, inexplicable. Une épidémie de Proutite a atteint les habitants. La maladie n’est que rarement létale mais elle provoque de très désagréable douleur au ventre et des flatulences très odorante dont le parfum envahit progressivement l’abri entier

=> Chercher à soigner +MORAL / -SRC\_MEDIC

=> Quarantaine radicale -MORAL / +ORDRE

# Réserves de nourriture avariées

De la moisissure s’est rependue dans les réserves qui ont pourri avant l'heure.

=> Rajouter des épices -MORAL / -ORDRE / RISQUE=>Epidémie très contagieuse

=> Rationner : -MORAL / RISQUE=>Vague de violence

=> Jeter les ressources abimées : -SRC\_Alim

# Chaleur infernale

Les pièces métalliques chauffent et brûlent au contact. La climatisation ne suffit plus à maintenir la température. Ambiance poisseuse.

=> Distribuer l'eau à l'équipage +MORAL / RISQUE=>Incendie / -SRC\_Eau

=> Privilégier l'entretien du matériel et augmenter la clim : +MORAL / -SRC\_MP / -SRC\_NRJ

Surchauffe du générateur

L’ancienne technologie est déréglée. -SRC\_NRJ / DEBUFF\_PROD

=> Réparer : -SRC\_MP

=> Diminuer la consomation énergétique -MORAL

Visite de personnes extérieur CIVIL / PILLARD

=> L'ignorer : Ok. Il vous ignore aussi / Il tente de détruire la porte -MORAL / -ORDRE

=> Inviter : Nouveau résident / Attaque de pillard

# Être un humaniste

MORAL > ORDRE de 50%

=> On ne peut pas sauver tout le monde

=> Le bien finit toujours par payer

# Etre un Tyran

ORDRE > MORAL de 50%

=> On ne peut pas plaire à tout le monde

=> Le mal finit toujours par se payer

# PERSONNAGES

Le Dur à cuire

Le Voltigeur

Le Comique

Le Séducteur/La Vamp

La Victime

Le Baroudeur

Le Mercenaire

# COMPETENCES

Orateur / Séduction / Commerce

Analyse de données / Informatique

Herboristerie

Ingénierie

Médecine / Premiers soins

Navigation

Artisanat / Mécanique

Pistage / Survie