

## TALES FROM THE LOOP

Le jeu s'inspire de films comme ET, Super 8, Stranger Things ou encore Les Goonies : des adolescents aux vies normales font face à des événements fantastiques qu'eux seuls semblent pouvoir résoudre, dans des années 80 différentes. La technologie y a fait des bonds fascinants : robots domestiques ou trains gravitationnels pour aller au bureau sont normaux.

Vous jouez des adolescents dont la vie est monotone, entre devoirs, frères et sœurs avec lesquels vous vous chamaillez sans cesse, et parents qui sont sur votre dos pour un rien. Mais ceci va basculer car votre ville vit des événements étranges. Disparitions inexplicables, machines bizarres, robots fous, objets tombés d'un convoi militaire, inconnus qui déclarent venir du passé : des aventures excitantes et dangereuses vous attendent.

Attention, vous ne pourrez compter que sur vous-mêmes ou vos amis : les adultes ne croient pas en ces choses là, ou préfèrent ne pas les voir.

## LE SYSTÈME DE JEU

Pour faire un jet, lancez un nombre de dés à six faces lié à vos attributs et compétences correspondants, ajoutez les bonus éventuels de votre équipement. Vous devez obtenir au moins un 6 pour réussir.

Les succès supplémentaires donnent des effets bonus. Les joueurs peuvent s'entraider et se soutenir les uns les autres pour réussir des actions ardues.

## ATTRIBUTS

Les caractéristiques innées de votre personnage.

- **BODY** Sauter, pousser, courir
- **TECH** Bidouiller, crocheter, programmer
- **HEART** Sympathiser, persuader, mentir
- **MIND** Résoudre, comprendre, enquêter

## COMPÉTENCES

Utilisées pour résoudre une action, selon la somme [A]ttribut + Compétence + Bonus

- **[B] FORCE** Soulever des charges lourdes, combattre, résister à un stress physique
- **[B] MOVE** Grimper, tenir en équilibre, courir vite
- **[B] SNEAK** Se cacher, voler, se faufiler
- **[T] CALCULATE** Analyser les machines, robots, vaisseaux, ou appareils courants
- **[T] PROGRAM** Créer/Programmer des programmes ou objets électroniques
- **[T] TINKER** Créer/Manipuler des machines.
- **[H] CHARM** Séduire, mentir, influencer, se faire des amis
- **[H] CONTACT** Connaître la bonne personne et savoir la contacter (accord GM)
- **[H] LEAD** Coordonner l'équipe, garder un objectif commun, reconforter
- **[M] COMPREHEND** Détenir une information ou la trouver à l'école/librairie.
- **[M] EMPATHIZE** Comprendre un être conscient/cyborg et ses faiblesses
- **[M] INVESTIGATE** Trouver les objets cachés, les solutions des puzzles, fouiller

## CONDITIONS

Pas de points de vie. Une ou plusieurs conditions définissent l'état de votre personnage lorsqu'il pousse ou vit des expériences trop dures.

- **UPSET (-1)**
- **SCARED (-1)**
- **EXHAUSTED (-1)**
- **INJURED (-1)**
- **BROKEN (4 conditions cumulées / échec auto.)**

Les effets sont cumulables. Pour guérir, votre personnage doit trouver le réconfort auprès de son personnage ancre, ou d'autres gosses dans la planque, ou auprès d'un leader (sauf BROKEN).