

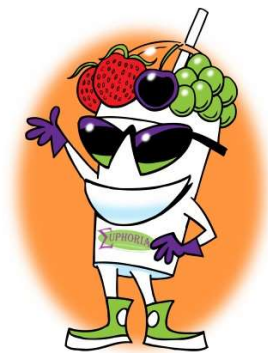
L'univers :

Le magasin se répartie comme suit :

Il faut tout d'abord savoir que la terre est plate et même rectangulaire. Chaque côté de l'univers à son intérêt propre et symbolise, le bien, le mal, la vie, la mort. Mais tout ceci vous sera expliqué.

Cependant, la répartition se fait aussi en hauteur, les plus pauvres vivent en bas royaume des terribles monstres furtifs et poilus. En haut, les classes intermédiaires, protégées des monstres du sol mais soumis aux caprices des monstres à plumes et de leurs terribles requiem « cui-cui, cui-cui-cui ! ». Aux étages intermédiaires, on retrouve les classes les plus nobles ou bourgeoises.

Au centre de ce rectangle, les terres douces et généreuses constituées principalement des rayons boulangerie, viennoiserie, fruits et légumes et autres conserves et produits à longues conservation réparties des deux côtés de l'hémi-rectangle.



Aux extrémités nord et sud du magasin se situent les pôles, sièges des deux royaumes en confit dans le magasin. Le pôle nord et aussi appelé pôle froid. C'est là où siège

votre royaume, celui des produits frais et de l'axe du bien. On y trouve principalement les rayons des viandes, des poissons, jus de fruits et autres produits à conservation courtes. Le grand roi Smoothie 1^{er} y règne entouré de sa court. Vous lui avez prêté allégeance et essayé tant bien que mal de respecter ces ordres.

Au pôle sud siège le terrible royaume des plats préparés, contré au climat terriblement froid. Cette région est aussi communément appelée le pôle surgelé. C'est le pays des produits carnivores, n'hésitant pas à vous attaquer pour

faire des prisonniers dans vos rangs et les sacrifier afin de se régénérer, leur procurant ainsi une quasi immortalité. Ce royaume est gouverné depuis des lustres par l'infame Hegmund Steak-Haché. Vous êtes en conflit avec son royaume depuis des dates de péremptions et des dates de péremptions. Heureusement les Grands Anciens ont fait preuve de clémence en les enfermant dans des grandes prisons transparentes, limitant leurs incursions dans vos terres mais de manière imparfaite.

Justement, parlons un peu de ces Grands Anciens. Vous les respectés et accepter la divine toute puissance qu'ils exercent sur vos vies. Ils sont le symbole de la vie et de la mort. La vie s'élève à l'Est, ou amené sur leurs chars, les Grands Anciens, appelés Metteur en Rayons, vous déposent et vous attribut votre rang social. La mort s'étend à l'Ouest, ou après avoir payé le Styx aux Grands Anciens appelés Sainte Caissière, vous partez dans le monde où l'on ne revient jamais. Entre les deux, les divinités mineures appelé Clients aiment à amener le désordre et l'aléa dans vos vies. Ils choisissent aussi, chose non négligeable, qui doit vivre ou mourir.



Vous savez aussi qu'au-dessus de toute ces divinités, règne le Roi des Grands Anciens : Roger le Directeur. Son palais se situe dans Les Bureaux, terres inaccessibles car au sommet du Mont Escalier.

Les zones séparant l'hémi-rectangle des pôles sont principalement constituées de désert. Les plus grands s'appellent rayons bricolage, informatique, jouet ou librairie. Ils ressemblent beaucoup au monde des vivants mais ne sont qu'une collection d'objets inertes. Cependant, ils ne sont pas pour autant inutile. C'est dans ces rayons que l'on trouve les principales minent ou l'on extrait les matières premières à votre économie.

Le système de jeux :

Le système de jeux est clairement repris du site : http://d100.sioc.org/d100_v2.0.html#0. Il est cependant quelque peu adapté, je vais donc le récapituler et ne garder que ce qui est nécessaire. Il y a deux types de jets de dés :

Les jets classiques. Le principe est de faire un résultat en dessous de la caractéristique ou de la compétence cité par le MJ

Les jets en opposition. Les deux protagonistes font leurs lancés qui selon la situation peut concerner des caractéristiques/compétences différentes. Si les deux réussissent, on calcul la différence entre la valeur de carac/compé et du dé. (Ex : compétences de 75, jet à 23, différence de 52). Celui avec la plus grande différence remporte l'opposition. Si l'un échoue, alors l'autre gagne l'opposition.

L'échelle de différence permet d'appréhender si la réussite a été plus ou moins facile.

Différence	Interprétation :
De 1 à 9	Résultat serré.
De 10 à 19	Résultat modérément / séré.
De 20 à 29	Différence notable.
De 30 à 39	Largement battu.
De 40 à 49	Battu à plate couture.
50 et plus	Ecraser sans moindre chance.

Critique / Fumble : Un critique est déclenché lorsque vous faites un jet inférieur à 10% de votre seuil de réussite. Si vous faites 10 critiques dans une caractéristique/compétence alors vous gagner un point de seuil.

Vous réalisez un Fumble avec un 97, 98,99 et le MJ est libre de vous faire alors souffrir.

Caractéristiques :

Vous avez deux manières de procéder :

Si vous êtes joueurs tirés les caractéristiques suivantes au D100. (**Force, Dextérité,**

Constitution, Perception, Charisme, Chance). Si un résultat est catastrophique, vous pouvez relancer mais avec un malus de -10 pour chaque relance (effet cumulatif).

Si vous ne croyez pas en votre bonne étoile vous pouvez lancer 4D10 +40 pour les mêmes caractéristiques. Cette fois-ci vous devrez garder votre lancé initial.

Afin de garder une cohérence avec votre idée de personnage, vous pouvez, quel que soit votre choix pour déterminer vos caractéristiques, échanger deux lancés entre eux (Mais une seule fois !).

Pour les autres caractéristiques :

Idée : (Perception + Intelligence) /2

Initiative : (Perception + Dextérité) /2

Tir : (Dextérité + Force) /2

Mêlée : (Force + Constitution) /2

Chance : (Intelligence + Charisme) / 2

PV : 1D20 + Constitution /10

Destin : 1 Point par défaut

Compétences :

Faite la somme de vos caractéristiques : Force, Dextérité, Constitution, Perception, Charisme, Chance, Pouvoir.

Cela constitue le nombre de point à investir dans vos différentes compétences en supplément des points de base (entre parenthèse sur la feuille de personnage).

Les dernières compétences sont vides. Elles sont liées à votre personnage et sont à déterminer avec le MJ à la création de perso

Soins :

La récupération naturelle est de Constitution / 30 et par jours.

Les premiers soins permettent d'accélérer la récupération (si réussi, automatiquement un jour de récupération naturelle, puis récupération naturelle normale)

Médecine : Constitution /10 de récupéré si réussi mais nécessite une longue immobilisation.

Point de destin :

Si un joueur veut utiliser son point de destin, il doit l'annoncer clairement avant l'action, décrire, décrire l'action puis faire son jet. Un point de destin peut être utilisé pour tout (action passive, active, sociale ...) et le MJ ne peut lui opposer un refus (mais la description doit être un minimum cohérente ...). Si le jet est réussi, l'action se déroule exactement comme décrit. Attention cependant, le jet doit être en dessous de la compétence uniquement pour le premier jet dans la partie. Pour les suivants, il doit être en dessous de la compétence mais aussi en dessous du plus petit score effectué lors d'un jet de point de destin lors de cette partie. Ainsi influencé de manière excessive le destin devient de plus en plus dure. La récupération de ce point de destin se fait automatiquement en fin de scénario.

Le bestiaire :

Les monstres à poils :



Les monstres poilus sont la deuxième source de mort dans le magasin après les Clients et loin devant les cannibales du royaume des surgelés. On ne sait où ils vivent ou leurs nombres mais ils agissent souvent en petit escadron de la mort (2 ou 3). Il recherche avant tout la nourriture et ne se battons jusqu'à la mort que lors de représailles particulière. Certaines rumeurs prétendent qu'ils prennent le relais des Clients dans l'application de la mort et en effet leur présence est inversement proportionnelle à celle des Clients.

Ils ont environs 40 PV si besoin. Leurs compétences spéciales sont :

Habitant des bas-fonds (80%) : Ils peuvent approcher dans les ombres sans être détecté.

Produit laitier (100%) : Si un joueur est un produit laitier de quelques sortes, il sera ciblé par défaut par les monstres poilus.

Rongeur (75 %) : Ils peuvent découper n'importe quoi en infligeant 9 PV plus les conséquences scénaristiques de la partie amputée.

Acrobate (80%) : Leur anatomie semble faite pour grimper, se faufiler, fuir, contourner, ... Ils sont, de plus, beaucoup plus rapide que les PJ et les Anciens.

Organisation crypto-communiste (100 %) : Le nombre et la pyramide organisationnelle de leur communauté fait leurs forces. Les joueurs ciblant un monstre en particulier doit réussir un jet de perception pour identifier son adversaire parmi les monstres. De plus en cas de conflit ouvert avec les monstres poilus, ils n'y pas de limites au nombre de monstre que l'on peut croiser dans le magasin. (Libre à vous de trouver d'autres conséquences)

Les monstres à plumes :



Ces monstres sont moins voraces et moins discret mais plus imprévisibles que les monstres poilus. C'est certainement

pour cela que les classes moyennes y sont confrontées et non les plus pauvres. Cependant la peur qu'il suscite est quasi irrationnelle. Elle est principalement due à leurs requiem qu'ils répètent quand les Clients errent le magasin et au bruit feutré de leurs maraude. Ils agissent cependant de manière individuelle et on les dit peureux.

Ils ont environs 35 PV si besoin. Leurs compétences spéciales sont :

« Cuicui CuicuiCui » (70 %) : Le Requiem des monstres à plumes peut paralyser pendant un tour.

Becter (75%) : Un coup de bec permet d'infliger 8 PV ainsi que les conséquences scénaristiques d'un trou dans l'anatomie de la cible. Ils ne peuvent cependant percer le métal et on un malus de 20% sur le bois

I Believe I can Fly (100 – CON /2) : Permet au monstre à plumes de soulever dans les airs la cible. Si l'idée est de lâcher la cible, une chute depuis le plafond du magasin fait subir 2D10 – (CON/10) dégâts

Faut pas manger le caca des canards c'est caca ! (65 %) : En cas de danger, si le monstre s'envole, il peut bombarder des cibles avec des projectiles engluant et acide. La mobilité des joueurs s'en trouvera fortement ralenti et selon le joueur peut subir 2 dégâts par tour tant qu'il n'est pas nettoyé