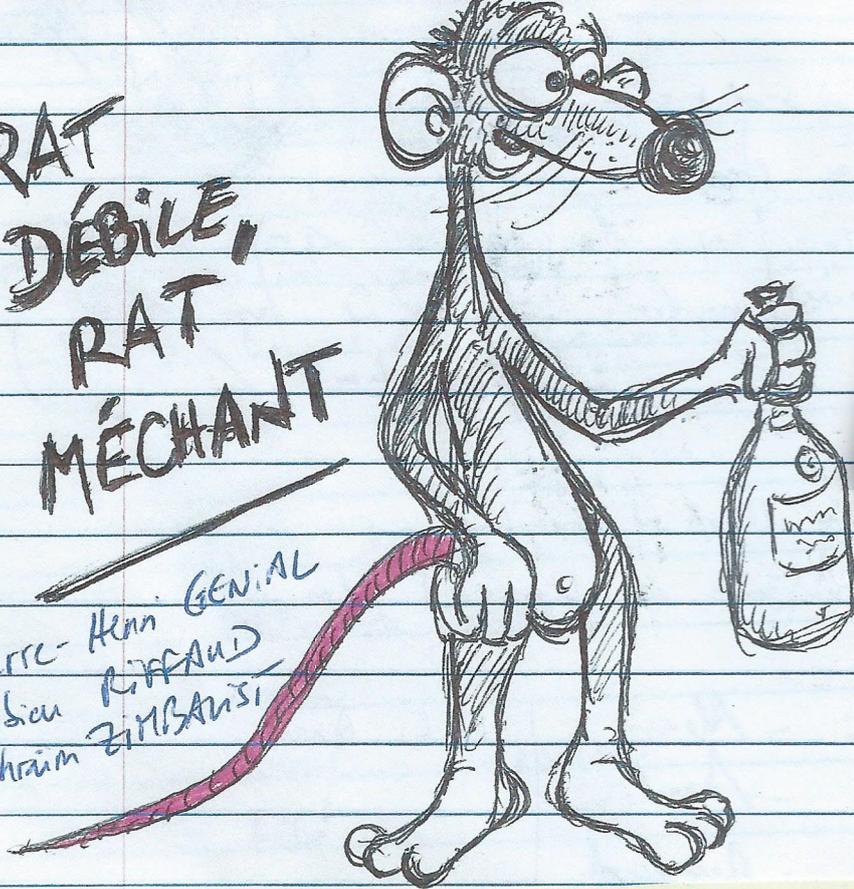


RAT
DÉBILE,
RAT
MÉCHANT

Pierre-Henri GENIAL
Fabien RIFFAUD
Ephraïm ZIMBAÏSI



Didicaci à Ptiluc

“Ils l'ont finalement poussé le gros bouton rouge, ces crétins d'humains. Résultat : aujourd'hui, les rois du monde, c'est nous, les rats ! Notre royaume est une décharge radioactive géante où nous survivons, malgré une fragilité indécente, et grâce à une fécondité étonnante.”

PERSONNAGE

Le joueur incarne un rat et le rat est fragile. Très fragile. Il peut bien sûr être blessé, voire perdre une patte. Mais souvent, le rat meurt et un autre prend sa place. Les radiations provoquent des mutations instantanées - à chaque utilisation, les compétences évoluent, et elles sont notées sur sa feuille de PQ (Personnage Qualifié).

COMPÉTENCES

A la création, le joueur imagine 4 compétences (valeur 4), les suivantes seront ajoutées avant leur première utilisation (valeur 2).

Jet de compétence :

$D6 \leq$ Compétence : Réussite et Compétence +1 (max. 5)

$D6 >$ Compétence : Echec et Compétence -1 (min. 1)

Le MJ détermine les conséquences : saut héroïque, blessure, éviscération, mort...

“Deux rats entrent, un rat sort”

Capturés par la tribu des Dégénérés, les rats se réveillent dans une arène (un gros bidon métallique) face à Mad Rax. Quelques objets éparpillés pourront les aider.

“Quelquefois si douces”

Les femelles du clan ont disparu ! Enlevées par des guerriers, elles sont parquées dans une vieille baignoire. Les joueurs doivent se presser, le syndrome de Stockholm guette.