

AMNÉSIE

UNE LUEUR ÉCLAIRE VOTRE VISAGE.

VOUS VOUS RÉVEILLEZ LENTEMENT.

VOUS VOUS FROTTEZ LES YEUX, RAVIVEZ VOS SENS.

VOUS TOURNEZ LA TÊTE.

D'AUTRES PERSONNES SONT PROCHES DE VOUS,  
S'ÉVEILLANT À LEUR TOUR, TOUT AUSSI  
DÉSORIENTÉS.

QUI ÊTES-VOUS? OÙ ÊTES-VOUS? ET QUE SE PASSE T'IL?

QUI SONT VOS COMPAGNONS D'INFORTUNE?

LA PANIQUE VOUS GAGNE.

MALGRÉ VOTRE MÉFIANCE, VOUS PARTEZ NÉANMOINS ENSEMBLE À LA  
RECHERCHE DE RÉPONSES... SUR VOUS, SUR EUX, SUR LES  
ÉVÉNEMENTS PASSÉS ET PRÉSENTS...

Amnésie est un jeu d'ambiance horrifique applicable à toute époque. Comme son nom l'indique, les joueurs n'ont au départ aucune connaissance de leur personnage hormis son nom, son âge et son sexe. Les actions se résolvent entièrement aux pourcentages avec un jet sous **1d100**.

Au fil des actions, des indices trouvés, des réflexions, le MJ divulgue aux joueurs des informations fragmentées et désordonnées sur leur personnage: ses facultés, son passé, les événements antérieurs liés à l'intrigue, son vécu avec les autres personnages...

**Objectif:** Amener les Joueurs à se faire confiance par intermittence tout en les confrontant à une situation les obligeant à avancer conjointement pour dénouer l'intrigue et en apprendre plus sur eux.

Le MJ choisit aux **personnages**:

- **2** traits physiques ou mentaux et **2** talents / dons innés.
- Jusqu'à **10** compétences / connaissances et y répartit au choix autant de points, entre **25%** et **85%** selon la difficulté désirée.

Tous doivent être équilibrés en forces et faiblesses et avoir le même total de points de compétences, de traits et de talents.