



KIT
DE
SURVIE

CRÉDITS

UNIVERS & CONCEPTS ORIGINAUX
DIRECTION ÉDITORIALE
DIRECTION ARTISTIQUE

Julien Blondel

DIRECTEUR DE PUBLICATION

Nelyhann

CONCEPTION GRAPHIQUE

Simon Vansteenwinckel

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Philippe Jozelon

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Fabien « Amatsu » Gest, Philippe Jozelon,
Jaouen Salaün, Simon Vansteenwinckel
& Yvan « Gawain » Villeneuve

MISE EN PAGE

Julien Blondel, Julien Dejaeger
& Delphine « GinL »

TESTS & RELECTURES

Justine L. Boudet, Laurent Catinaux,
Constance « Destiny », Gaylord Desurmont,
Fabien « Amatsu » Gest, Étienne Goos,
Gauthier « Go@t » Lion & Nelyhann

À Isabelle Périer.

Développement, souscriptions, annonces
et événements, restez informés grâce
à la mailing-list Vermine :
<http://eepurl.com/cUXnGf>



Studio
AGATE

TOTEM



Vermine2047

www.vermine2047.com

www.totem-system.com

VERMINE 2047, Un jeu de Julien Blondel

© Studio Agate, 2019

TOTEM System, Julien Blondel

© Studio Agate, 2019

Tous droits réservés

INTRODUCTION

- Sommaire 03
- Jouer à *Vermine* 05
- Les Modes de jeu 06

SOMMAIRE

L'UNIVERS



- Les dates clefs 10
- Ce que l'on sait 11
- Un jour de plus 12
- 2047 14
- Au jour le jour 16
- Les survivants 18
- La vermine 20

LES RÈGLES



- Les Caractéristiques 25
- La Difficulté 26
- Les Réussites 27
- Les Handicaps 28
- Les Compétences 29
- Les Spécialités 32
- Les Réserves 34
- Le matériel 36
- Le combat 44
- Les Blessures 52
- Les soins 56
- Les Totems 58

LE GROUPE



- Le Groupe 68
- La communauté ... 70
- Les personnages ... 71
- Blanche 72
- Mono 74
- Ira 76
- Doc 78
- Douze 80
- Pyro 82
- Avant de jouer 85

L'AVENTURE



- Le Village 90
- Les Éoliens 104
- Les Silencieux 112
- L'Expérience 120
- Les rencontres 124
- Les créatures 126
- Index 128

EN QUELQUES MOTS ...

Vermine est un jeu de rôles de survie et de collaboration dans l'Europe post-apocalyptique de 2047. Il propose aux joueurs d'incarner les survivants d'un monde dévasté par des vagues d'épidémies, d'émeutes, de guerres civiles et de catastrophes naturelles – un monde où la vermine, les insectes et les rats ont pris la place de l'humanité au sommet de la chaîne alimentaire, mais où l'espoir subsiste...

▲ Un jeu d'ambiance

Vermine est avant tout un jeu de rôles d'ambiance, un jeu où les échanges, le dialogue et les interactions entre les participants auront souvent tendance à primer sur les règles et le résultat des dés, mais qui permet aux joueurs de **choisir leur Mode de jeu** et de privilégier l'action, l'horreur ou l'aventure s'ils le souhaitent.

▲ Un jeu collaboratif

Dans un univers où il est impensable de survivre longtemps seul, *Vermine* accorde autant d'importance aux décisions des joueurs qu'aux actions collectives de leurs personnages, qui devront collaborer et gérer **leurs Réserves, leurs Capacités de Groupe et leurs ressources communes**.

▲ Un jeu local

Vermine propose de jouer dans ce qu'il reste de notre monde, de nos villes, de nos routes et de nos bâtiments. Les événements et **les scénarios sont conçus pour être transposables dans n'importe quelle région**, village ou environnement que les joueurs connaissent bien, afin qu'ils se projettent plus facilement dans l'univers.

▲ Un jeu de campagne

Propice à des scénarios courts et des parties en « one-shot » avec des personnages déjà créés, à l'image de ceux présentés **page 70**, *Vermine* **reste avant tout un jeu de campagne**, conçu pour des joueurs qui souhaitent développer leur propre Groupe, fixer leurs objectifs et jouer sur le long terme, en s'attachant autant aux détails de la survie quotidienne qu'aux intrigues de longue haleine.

▲ Un jeu évolutif

Vermine **n'est pas un jeu à secrets**. Il n'y a pas de « grand complot », d'événement fondateur oublié ni de vérité cachée. Hormis les scénarios et leurs rebondissements, qu'il vaut mieux réserver au meneur afin de les découvrir en cours de jeu, les joueurs ont non seulement accès à l'ensemble des règles et des informations, mais pourront également faire évoluer le monde au fil de leurs aventures, **via des phases de votes et des règles spécifiques**.

▲ Un jeu d'horreur ?

Pour finir, malgré son apparence assez sombre, *Vermine* **n'est pas un jeu d'horreur** à proprement parler. Il s'adresse cependant à des joueurs avertis, car en plus des ambiances et des thèmes souvent durs propres au genre post-apocalyptique, l'omniprésence de la vermine, les affres de la survie, les décors oppressants et les mœurs de certaines communautés risquent en effet de créer de vrais moments de tension, susceptibles de mettre mal à l'aise ou de heurter certains joueurs particulièrement jeunes ou sensibles.

UN JEU DE RÔLES ?

Si vous lisez ces pages, il y a fort à parier que vous savez déjà ce qu'est un jeu de rôles, et que les notions de compétences, de caractéristiques, de points d'expérience ou de meneur de jeu n'ont plus de secret pour vous.

Si vous vous apprêtez à faire vos toutes premières parties, ne soyez pas effrayé par les aspects techniques : les règles de jeu sont simples, et ce *Kit de survie* – conçu pour donner un aperçu de l'univers, des mécaniques de jeu et de l'ambiance de *Vermine* – est assorti de conseils et d'exemples pour aider des joueurs ou des meneurs de jeu débutants à faire leurs premiers pas.

► **L'univers** de *Vermine* est le nôtre, ou ce qu'il pourrait devenir si les forces primordiales de la Nature – lassées de la pollution, de la dégradation et de la prolifération de l'Homme – décidaient soudainement de se débarrasser d'une espèce devenue indésirable. Contrairement à d'autres univers de fiction du même genre, *Vermine* ne s'appuie pas sur un grand cataclysme fondateur, mais sur une succession d'événements qui ont fait basculer la civilisation dans le chaos et rendu ses pleins droits à la végétation, à la faune et aux espèces capables de s'adapter pour survivre.

► **La description de l'univers débute page 10.**

► **Les personnages** des joueurs forment une communauté, une tribu, une famille : un Groupe qui définit depuis quand ils se connaissent, la façon dont ils se sont rencontrés, le matériel qu'ils possèdent et pourquoi ils ont choisi de vivre et de voyager ensemble. Dans un monde où il est devenu pratiquement impossible de survivre seul, ce concept de Groupe permet aux joueurs de se fixer des objectifs communs, de progresser ensemble et de développer de nouvelles capacités collectives.

► **Un Groupe de six personnages prêts à jouer est présenté page 70.**

► **Les règles** de jeu s'adressent autant aux débutants qu'aux joueurs confirmés, avec des règles de base simples et un système d'options permettant d'augmenter le degré de précision des actions. Ce *Kit de survie* ne contient que les règles essentielles au déroulement du jeu, ainsi que quelques options avancées donnant un aperçu de l'expérience proposée par le jeu complet, mais de nombreuses phases de jeu sont gérées uniquement par le dialogue et les choix collectifs des joueurs.

► **Les règles de jeu sont décrites page 24.**

Bonne lecture et bon jeu !

JOUER À VERMINE

Vermine est un jeu de rôles relativement classique dans la forme. Les joueurs y incarnent chacun un personnage, qu'ils font parler et dont ils décident seuls des choix, des actes et des motivations, tandis que le meneur de jeu met en scène l'aventure, décrit les événements et interprète les autres habitants de l'univers.

Les règles font appel à des dés pour gérer les actions dont les joueurs ne peuvent pas déterminer eux-mêmes le résultat ou qui comportent une part importante de hasard – à l'image des combats, des accidents, des actions héroïques ou des situations dont la complexité, l'urgence ou l'importance rendent l'issue incertaine.

▲ LE RÔLE DU MENEUR

Mélange de chef d'orchestre et de metteur en scène, **le meneur est celui qui décrit, qui anime et qui arbitre le jeu.** Là où les autres joueurs incarnent des personnages, le meneur incarne en quelque sorte l'univers, le monde dans lequel ces personnages évoluent, et tous ses habitants.

- ▶ **Sur le plan de l'aventure**, le meneur est celui qui connaît les secrets, les enjeux et les « dessous » de l'histoire ou du scénario. C'est lui qui va décrire aux joueurs ce que leurs personnages voient, trouvent ou entendent, déclencher les événements auxquels ils vont devoir réagir et interpréter les conséquences de leurs actions afin que l'histoire se poursuive de façon cohérente.
- *Si les joueurs décident que leurs personnages coupent à travers bois au lieu de continuer à marcher sur la route, le meneur leur décrira ce qu'ils voient, les éventuelles rencontres qu'ils feront en chemin et les dangers auxquels ils risquent de devoir faire face.*
- ▶ **Sur le plan du jeu**, le meneur sert avant tout de référent et d'arbitre sur les aspects techniques. En cas de doute, ce sera à lui de trancher, de déterminer quelle règle utiliser, d'évaluer les chances de réussite ou d'échec des actions et d'en décrire les conséquences aux joueurs. C'est également à lui d'incarner et de lancer les dés pour tous les personnages, créatures et autres habitants de l'univers qui ne sont pas incarnés par les joueurs – les fameux « Personnages Non-Joueurs », également appelés « PNJ ».
- *Si un combat éclate entre les personnages et une bande de pillards, c'est le meneur qui décidera de la façon dont les pillards vont se comporter, sur qui ils vont tirer ou de quoi ils tenteront de s'emparer avant de fuir, et qui lancera les dés pour résoudre leurs actions.*

Le meneur est donc amené à prendre de nombreuses décisions, mais ce n'est pas le « maître » du jeu pour autant : il met en scène des événements et des situations, mais il ne décide pas de la façon dont les personnages y réagissent. Il décrit aux joueurs le voyage qu'ils ont décidé de faire, mais il n'en choisit pas la destination.

▲ LE RÔLE DES JOUEURS

En plus de l'interprétation de leurs personnages, qui sont déjà créés dans ce *Kit de survie* afin de plonger plus rapidement dans l'aventure, *Vermine* accorde aux joueurs un pouvoir de décision important non seulement sur l'histoire, mais aussi sur l'univers de jeu, dont ils pourront gérer et faire évoluer de nombreux paramètres.

- ▶ **Sur le plan de l'aventure**, les joueurs décident seuls de ce que font, disent ou pensent leurs personnages. Qu'il s'agisse de partir à l'autre bout de la France à la recherche d'un parent disparu ou simplement d'aller chercher du bois pour le feu, les joueurs sont libres de choisir où vont leurs personnages, comment ils réagissent, ce qu'ils disent et ce qu'ils font, et rien ne les oblige à se battre plutôt qu'à fuir, ni à aider les autres plutôt qu'à les trahir.
- *Si les joueurs préfèrent faire un détour pour éviter de traverser le village où – sans qu'ils le sachent – un événement prévu par le scénario attend leurs personnages, le meneur ne pourra pas les forcer et devra improviser la suite de l'aventure en tenant compte de leur choix.*
- ▶ **Sur le plan du jeu**, en plus de leur influence sur l'histoire partagée et des capacités propres à leurs personnages, les joueurs disposent d'options qui leur permettent d'agir sur le déroulement de la partie. Ils seront ainsi appelés à voter chaque fois qu'il sera question d'utiliser des ressources partagées ou de prendre des décisions susceptibles d'affecter le Groupe dans son ensemble, mais également de statuer sur la réalité d'un événement, l'existence d'une créature ou l'explication d'un phénomène mystérieux.
- *Si les joueurs décident que ces rumeurs de veuve noire gigantesque, de rats doués de parole ou d'hybrides monstrueux dont leurs personnages ont entendu parler sont réelles, alors ces créatures existeront bel et bien dans leur univers...*

LE MATÉRIEL DE JEU

Un peu de temps, de quoi écrire et quelques dés à 10 faces sont tout ce dont les joueurs auront besoin pour se lancer dans l'aventure. Pour le meneur de jeu, un écran de jeu de rôles – ou tout autre paravent – peut s'avérer utile pour consulter des notes ou lancer certains dés à l'abri des regards, mais cela n'a rien d'indispensable.

Pour jouer avec les options du Sac et des dés de Totems présentées pages 64 et 65, vous aurez simplement besoin de dés de trois couleurs différentes – toujours à 10 faces – ainsi que d'une petite bourse, boîte ou pochette pouvant contenir les dés et permettre de les piocher « à l'aveugle ».

LES MODES DE JEU

À l'image de certains jeux vidéo proposant différents niveaux de difficulté, *Vermine* permet aux joueurs de choisir leur **Mode de jeu** et de fixer eux-mêmes le degré de réalisme, de surnaturel et de dangerosité de l'univers. Là où certains joueurs auront envie d'action, de grand spectacle et de combats titanesques contre des créatures géantes, d'autres pourront préférer une ambiance réaliste, mystérieuse, fantastique... Après tout, pourquoi se contenter d'une seule façon de jouer, lorsqu'il est possible d'en proposer plusieurs dans le même univers ?

Vermine propose **trois principaux Modes de jeu**, qui influent non seulement sur l'univers et son ambiance, mais aussi sur les règles, les options et les capacités que les joueurs et le meneur auront à leur disposition.

- *En Mode « Survie », les chamans n'auront pas de véritables pouvoirs, et les insectes ne seront guère plus grands que ceux que nous connaissons aujourd'hui. En revanche, en Mode « Apocalypse », les personnages évolueront dans un monde où les créatures géantes seront aussi réelles qu'affamées...*

LE MODE SURVIE

Ni pouvoirs, ni mutants, ni créatures géantes : **le Mode Survie** exclut tout élément fantastique. Certaines espèces ont légèrement muté, grossi ou changé de régime alimentaire pour s'adapter à leur environnement, mais elles n'ont développé aucune capacité hors norme. Le chamanisme existe, mais ce n'est jamais qu'un mode de vie, une croyance qui ne confère aucune « capacité » particulière. Chaque rumeur finira tôt ou tard par être démentie, chaque phénomène étrange par trouver une explication rationnelle.

- ▶ **Le Mode Survie** s'adresse aux joueurs qui souhaitent se concentrer sur l'aspect post-apocalyptique, climatique, écologique ou politique de l'univers, et qui veulent incarner un groupe de survivants dans un futur plausible du monde tel que nous le connaissons aujourd'hui. Attention : les personnages n'auront peut-être pas à affronter de veuve noire de la taille d'un camion, mais des pillards armés, une blessure mal soignée ou une chute de dix mètres n'en resteront pas moins mortels...

LE MODE CAUCHEMAR

À mi-chemin entre le pur réalisme et l'horreur débridée, **ce Mode de jeu ajoute une part de fiction et de surnaturel au monde et à ses habitants**. Les chamans ne sont pas encore capables de véritables prodiges, mais certains communiquent avec les animaux, soignent par les plantes ou ressentent leur environnement au-delà de ce que la science suffit à expliquer. De nombreuses créatures ont non seulement grossi et évolué, mais certaines sont également devenues des prédateurs pour l'Homme, dont les nouvelles générations commencent à développer d'étranges mutations...

- ▶ **Le Mode Cauchemar** permet de passer d'un univers réaliste à un univers de fiction qui, s'il conserve une certaine vraisemblance, s'enrichit d'une dimension surnaturelle, de mutations et de créatures horribles. Il permet également aux joueurs de doter leurs personnages de nouvelles capacités, mais les expose à des rencontres encore plus terrifiantes...

LE MODE APOCALYPSE

Termitières gigantesques recouvrant des immeubles, scarabées de la taille d'un char d'assaut, rats doués de télépathie, tribus de morts-vivants radioactifs, abominations nées du croisement d'humains et d'insectes : **le Mode Apocalypse ne se fixe aucune limite** en matière de gigantisme, d'horreur ou de mutations, faisant de cet univers un vaste terrain de chasse où l'Homme n'est plus qu'une proie parmi tant d'autres...

- ▶ **Le Mode Apocalypse** permet de mettre en scène de véritables monstres, qu'il s'agisse de créatures géantes, d'hybrides ou de mutants humains. Il s'adresse aux joueurs qui recherchent un univers et des scénarios encore plus sombres, hostiles et horribles, et leur donne accès à l'ensemble des pouvoirs, mutations, créatures et personnalités du jeu.

MODES DE JEU, PHOBIES ET LIMITES

Le choix du Mode de jeu est le moment idéal pour les joueurs de discuter de leurs envies, des ambiances et des scénarios qui les attirent, mais également de fixer leurs limites en matière de réalisme et de situations « extrêmes ». Scènes de violence, visions d'horreur, descriptions de créatures visqueuses, de sévices ou d'atrocités telles que le cannibalisme : il est important que les joueurs puissent parler en amont de ce qui les dérange et de ce qu'ils n'ont pas envie de trouver dans le jeu, quitte à mettre leur « veto » sur certaines thématiques, et qu'ils n'hésitent pas à interrompre le jeu à tout moment s'ils se sentent mal à l'aise.

CHOISIR SON MODE DE JEU

Une fois qu'ils auront pris connaissance des concepts, des grandes lignes de l'univers et des règles de base, les joueurs devront choisir ensemble leur Mode de jeu. Le meneur peut très bien proposer le Mode qui correspond au style de scénarios et de situations qu'il a envie de décrire, mais l'idéal reste que l'ensemble des participants – joueurs et meneur inclus – parviennent à se mettre d'accord sur leur ambiance de jeu. En cas d'hésitation, un vote à main levée peut permettre de trancher.

► **Pour une première partie**, il est recommandé de commencer à jouer en Mode Survie avant d'évoluer vers les Modes plus fantastiques. Les Modes Cauchemar et Apocalypse font en effet appel à des règles avancées pour gérer le gigantisme, le « surnaturel » et les capacités spéciales des créatures.

▲ EN TERMES DE JEU

En plus de renseigner le meneur sur le type d'univers, de rencontres et d'aventures dont les joueurs ont envie, le choix d'un Mode de jeu a deux effets techniques qui influent directement sur le déroulement des parties :

► D'une part, chaque Mode détermine le **Niveau maximum des éléments surnaturels de l'univers**, dont les effets des Capacités – qu'il s'agisse de mutations, de « dons » ou de pouvoirs liés au chamanisme – et la Taille maximum des créatures.

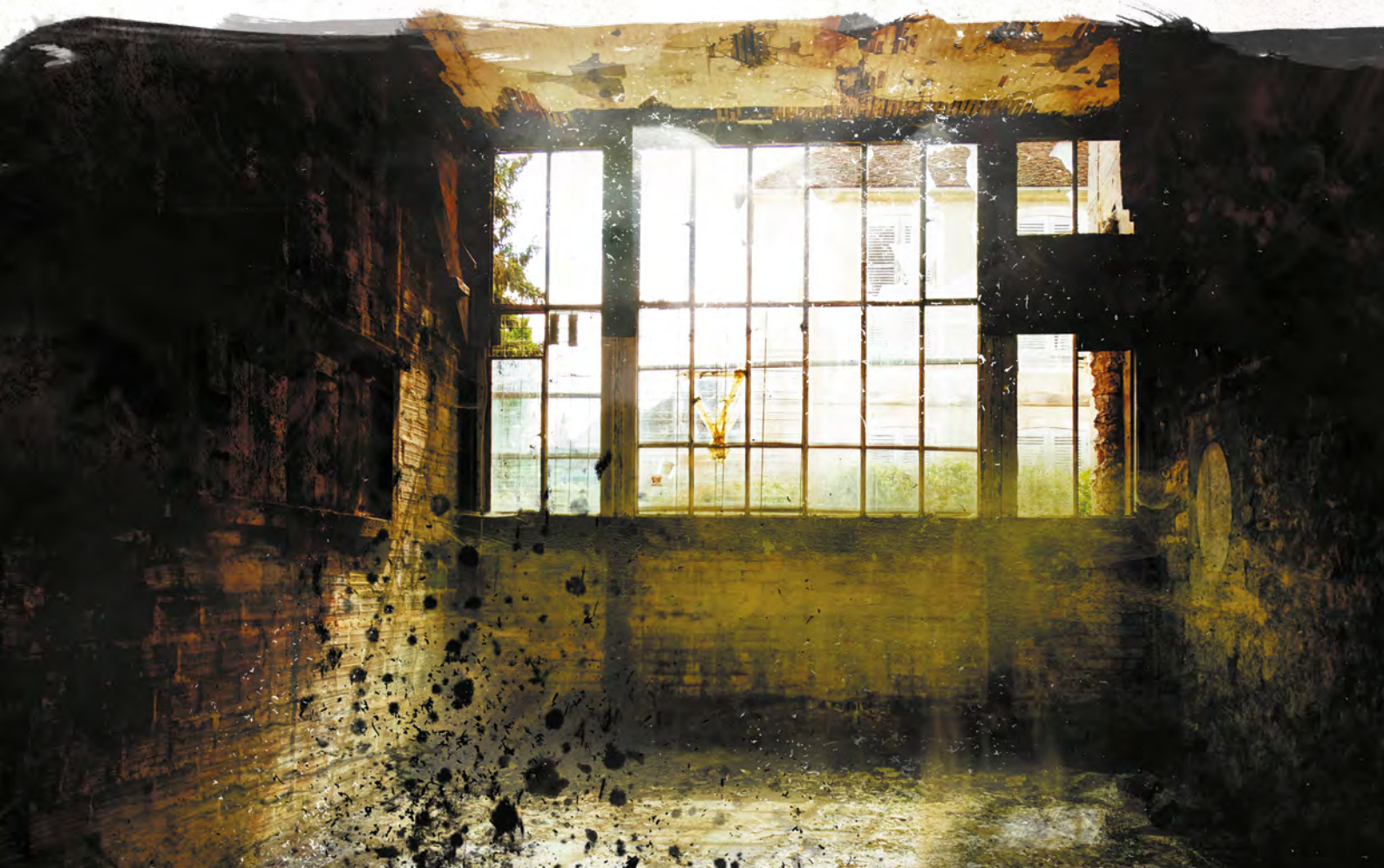
- *En Mode Cauchemar, les Capacités sont limitées au Niveau 2, et les créatures à la Taille 2. Les personnages ne risquent donc pas de rencontrer des créatures de Taille 3.*

► D'autre part, il permet ou interdit au meneur de **mettre en scène les éléments de l'univers**, personnages, sites, communautés, créatures ou événements qui requièrent un Mode de jeu précis.

- *Quelle que soit sa Taille, une créature de type « Cauchemar » ne pourra apparaître qu'en Mode Cauchemar ou Apocalypse. À l'inverse, des ruines ou des communautés de type « Survie » pourront être mises en scène dans tous les Modes de jeu.*

MODE DE JEU	NIVEAU / TAILLE MAXIMUM
Survie	► 1
Cauchemar	► 2
Apocalypse	► 3

Les trois scénarios proposés dans ce livre sont conçus pour pouvoir être joués en Mode Survie, sans éléments surnaturels ni règles optionnelles. Des conseils sont cependant prévus pour adapter les caractéristiques de certaines rencontres des personnages et donner un rapide aperçu des Modes Cauchemar et Apocalypse.







L' UNIVERS

L'UNIVERS



- Les dates clefs 10
- Ce que l'on sait ... 11
- Un jour de plus .. 12
- 2047 14
- Au jour le jour 16
- Les survivants 18
- La vermine 20

EN QUELQUES MOTS ...

Le cadre de jeu de *Vermine* est une projection de notre monde en 2047 – une vision post-apocalyptique de l'Europe, et plus particulièrement de la France, qui se base sur un état des lieux démographique, géopolitique, technologique et environnemental de notre réalité à la fin des années 2010, et dont le scénario d'effondrement s'appuie sur la rencontre de quatre principaux facteurs.

▲ **L'intensification des dérèglements climatiques et des catastrophes naturelles.** Déjà responsable d'une recrudescence des phénomènes violents depuis la fin du XX^e siècle, le réchauffement climatique s'accélère dès le début des années 2020 et dépasse rapidement les prévisions les plus pessimistes. Cyclones, pluies diluviennes, vagues de chaleur, périodes de sécheresse et crues dévastatrices bouleversent l'équilibre alimentaire mondial et privent des populations entières de nourriture et d'eau, provoquant des vagues de famine et de migration sans précédent.

▲ **La conjonction de crises alimentaires, humanitaires et économiques.** Poussés par la chaleur, la faim, la guerre ou les épidémies, des dizaines de millions de réfugiés déferlent chaque année sur les routes pour tenter de rallier des pays déjà en proie à de graves crises économiques et sociales. Malgré un durcissement des frontières et l'instauration d'un état d'urgence humanitaire mondial, la gestion des flux de population et des drames sanitaires s'ajoute aux soulèvements, aux émeutes et aux scènes de pillage, plongeant de nombreux pays dans des situations de guerre civile.

▲ **La radicalisation des mouvements écologistes et révolutionnaires.** Profitant du climat d'insurrection ambiant, les réseaux activistes multiplient les attaques contre les institutions. Un courant radical agrège de nombreux groupuscules écologistes, animalistes et révolutionnaires qui s'érigent en bras armé de la Nature et s'engagent dans une vaste croisade contre les piliers de la société industrielle. Centrales électriques, dépôts de carburant, câbles sous-marins, ponts, relais de communication, rails de chemin de fer : les actions de sabotage paralysent les pays, ruinent les économies et font basculer le monde dans la crise, la terreur et le chaos.

▲ **La prolifération des virus et des épidémies.** Mouvements de populations, drames sanitaires, mutations de souches virales : l'intensification des échanges et les dérèglements climatiques favorisent le déclenchement et la propagation de terribles épidémies qui déciment les troupeaux, les cultures et les populations. De nouvelles formes d'infection résistantes apparaissent, transmises de l'animal à l'Homme par les moustiques, les insectes et les larves qui prolifèrent.

Tout ceci n'est qu'une fiction.
Pour le moment...

LES DATES CLEFS

- ▶ **2023 – L'année Omega.** Le nom correspondant à la dernière lettre grecque est attribué à un cyclone pour la première fois. Les ouragans Idalia et Whitney dévastent les côtes américaines à seulement quelques semaines d'intervalle. Le coût des catastrophes naturelles dépasse le seuil symbolique des 1 000 milliards de dollars pour la seule année 2023. Le nombre de réfugiés climatiques est désormais estimé à plus de 100 millions par an.
- ▶ **2025 – Le point de non-retour.** L'état d'urgence humanitaire mondial est décrété pour tenter de limiter les risques sanitaires liés aux exodes massifs. De nombreux pays d'Europe se désolidarisent de l'Union et restaurent leurs frontières, sur fond de mouvements sociaux et de crises économiques.
- ▶ **2028 – La Grande Nuit.** Un blackout terroriste orchestré par les Elfes, Ekko et les Gaïens prive simultanément une trentaine de pays de réseaux de communication et d'électricité, provoquant des scènes de barbarie et entraînant la pire crise économique de tous les temps.
- ▶ **2031 – La Caldeira.** La terrible éruption des champs Phlégréens dévaste une partie de l'Italie et recouvre l'Europe sous un nuage toxique de dioxyde de soufre. Perçu comme un signal de révolte de la Nature, l'événement déclenche une frénésie terroriste et sectaire. Plusieurs centrales nucléaires et de nombreux sites stratégiques sont démantelés par peur des attentats et des tremblements de terre.
- ▶ **2036 – Le Fléau.** Une double pandémie de gripes issues de Chine et d'Afrique décime les élevages et cause plusieurs centaines de millions de morts en l'espace de quelques mois. Des nuées d'insectes dévastent les cultures, des super colonies de fourmis et de rats se forment dans les décombres.
- ▶ **2040 – L'Effondrement.** Les sites industriels, les réseaux et les infrastructures sont détruits, inondés, infestés ou abandonnés les uns après les autres. Les derniers gouvernements militaires et les états privés se retranchent dans des îles, des bases ou des cités fortifiées. À l'exception de quelques radios, les derniers grands médias cessent d'émettre.
- ▶ **2047 – Aujourd'hui...**

CE QUE L'ON SAIT

L'ère de l'information est révolue. Les réseaux sont tombés, les médias se sont éteints. Les téléphones portables ne servent plus qu'à prendre des photos et à stocker des pages de manuels, des cartes routières et des plans de construction. Les discussions de marche, les rencontres sur la route et les rares moments de paix tiennent lieu de réseaux sociaux.

En France, on ignore tout de ce qui se passe en Chine, en Afrique, de l'autre côté de l'Atlantique ou même seulement de la Manche. Les plus jeunes ignorent même qu'il existe quelque chose au-delà des océans. Le monde s'arrête aux fleuves, aux forêts, aux barrières montagneuses, aux portées des jumelles et des radios ondes courtes. Les rares informations qui parviennent encore des villes et des pays voisins datent au mieux de plusieurs semaines, relayées par les convois nomades et tellement déformées par le bouche à oreille qu'il en devient impossible de trier le vrai du faux.

On ne peut plus se fier à rien. Aucune information, aucune date, aucun événement. Au-delà de ce qu'on a soi-même vu, touché ou entendu, tout n'est qu'un assemblage de rumeurs, de mensonges et d'espoirs...

LES JOUEURS

Les joueurs ont accès à l'ensemble des informations fournies sur l'univers. À l'exception des scénarios, ils peuvent donc décider de lire les pages qui suivent sans risque de se gâcher le plaisir, ou choisir de laisser le meneur – ou un joueur connaissant déjà bien le cadre du jeu – leur parler de l'univers pour se faire une image mentale directement par le récit.

L'univers de *Vermine* n'est pas décrit de façon factuelle et objective comme dans de nombreux jeux. **Il est présenté par le récit d'Iza, une survivante nomade** qui traverse la France depuis l'effondrement et compile ce qu'elle observe dans un ensemble de carnets, de notes, de croquis et d'enregistrements, regroupés ici en chapitres thématiques pour en faciliter la lecture.

Ces informations de base correspondent à ce que les joueurs doivent savoir de l'univers, quel que soit le parcours ou l'âge de leur personnage, mais il ne s'agit pas d'une vérité unique pour autant. De nombreux éléments ne sont que des pensées, des souvenirs, du vécu – des ressentis déformés et autant de possibles dont seuls les joueurs pourront trier le vrai du faux, et décider de ce qui existe dans leur cadre de jeu.

- ▶ **En termes de jeu :** les joueurs seront régulièrement appelés à voter sur la véracité de rumeurs, d'informations ou d'événements, via des règles spécifiques décrites dans les scénarios. S'ils décident qu'une rumeur est fondée, alors elle le sera – ce qui n'empêchera pas le meneur d'en fixer secrètement les détails et de les adapter au Mode de jeu choisi ou à l'histoire en cours.

LES PERSONNAGES

Ce que les personnages savent réellement de leur monde, notamment sur le plan de la géographie, de l'Histoire, des événements anciens ou de la technologie, dépend essentiellement de leur âge et de leur vécu. Là où les plus anciens disposeront d'un niveau de connaissances et de culture générale globalement comparable à celui des joueurs, les plus jeunes n'auront probablement jamais manié d'ordinateur et auront beaucoup de mal à se représenter l'espace, l'atome, l'Internet ou le reste du monde...

- ▶ **Les anciens** sont âgés de plus de cinquante ans. Nés avant l'an 2000, ils ont connu le monde avant l'effondrement et ont pu voyager, suivre une scolarité, exercer un métier, manier un téléphone, prendre le train ou l'avion – autant de choses qui nous semblent aujourd'hui évidentes, mais qui relèvent désormais d'une époque abstraite et difficile à concevoir pour la nouvelle génération.
- ▶ **Les adultes** sont nés entre l'an 2000 et la Grande Nuit de 2028, qui marque un point de rupture. Âgés de vingt à cinquante ans, ils ont été élevés dans un monde en déclin et sont devenus adultes dans un monde dévasté. Survivants et témoins pour beaucoup, orphelins et parents pour certains, ils se sentent tiraillés entre ces deux époques et s'adaptent de leur mieux aux changements et aux réalités.
- ▶ **Les plus jeunes** n'ont connu que la survie. Nés après la Grande Nuit, ils ont moins de vingt ans et ont appris à se battre, à se cacher, à chasser et à fuir la vermine à l'âge où l'on apprend à lire et à écrire. Certains concepts techniques, scientifiques ou moraux leur sont totalement étrangers, mais d'autres leur sont innés, et ils sont à l'image de leur environnement : faits d'instinct, de ressentis et de nécessités.
- ▶ **En termes de jeu :** l'âge des personnages influence directement sur leur rapport au monde, à la technologie, la civilisation, la vermine ou la notion d'humanité. Les anciens en savent plus que les jeunes sur ce que le monde a pu être, mais ils comprennent moins bien ce qu'il est devenu. Sur le plan de la narration, l'âge joue un rôle majeur sur la psychologie, la conception du monde et la façon d'interpréter un personnage. Sur un plan plus technique, il influence également sur sa santé, ses réflexes et certaines aptitudes.

À PROPOS DE L'UNIVERS

Ce choix de « raconter l'univers » peut sembler surprenant, mais il permet de retranscrire l'aspect « oral » d'un monde où nul ne sait vraiment ce qui est réel et ce qui relève simplement de la rumeur. Il permet également de ne pas imposer une seule vision du jeu et de laisser le meneur et les joueurs libres de se l'approprier.

UN JOUR DE PLUS...

C'était déjà à l'oeuvre...

Aussi loin que remontent mes souvenirs, j'ai l'impression d'être née, d'avoir toujours vécu dans un monde en déclin. J'ai appris à compter au rythme des tempêtes et des épidémies. J'ai découvert le monde sur la carte des sécheresses, des famines et des crises sanitaires. J'ai vu des maladies qu'on croyait disparues décimer des pays qu'on croyait protégés. J'ai vu des ouragans balayer des immeubles à plusieurs heures des côtes, des centres commerciaux submergés par les crues, des villages transformés en banquets de charognards et en charniers flottants. J'ai vu des mères pleurer en tuant leurs enfants endormis pour éviter que la faim, la peste ou d'autres bras ne les emportent avant elles.

C'était déjà à l'oeuvre. Avant la Pandémie. Avant les éruptions. Avant la Dernière Nuit. Avant que les bombes d'EKKO, des Elfes et des Gaïens ne fassent mettre un genou à terre au monde civilisé. C'était là depuis les premières pestes, les premiers cataclysmes et les premières famines. C'était là derrière chaque maladie, chaque tremblement de terre et chaque nuée de criquets. C'était là depuis le début.

C'était là depuis nous.

Il m'a fallu du temps pour admettre que nous n'aurions rien pu faire. Que nous ne pouvions plus changer. Avant qu'une partie de nous parvienne à évoluer, les autres auraient déjà achevé de tout détruire. Il ne s'agissait pas de nos erreurs, de nos excès, de notre aveuglement. Il ne s'agissait que de nous. De notre espèce. De notre nature de parfaits parasites, de sangsues prêtes à tuer le seul hôte capable de nous nourrir, quitte à condamner le reste pour épancher notre soif de pouvoir et de sang.

Nous n'étions pas la cause. Nous étions la raison.

Nous étions la tumeur dont la Terre a fini par guérir...

Je me souviens du premier véhicule que j'ai fouillé. Un utilitaire blanc, couché sur le côté à l'entrée du chemin du Cantonnet. C'était la première fois que je brisais une vitre. La première fois que je faisais quelque chose que la peur des représailles, la honte, la culpabilité m'auraient interdit de faire à peine un mois plus tôt. J'y ai trouvé une paire de lunettes de soleil et une vieille carte routière dont je me sers encore, et le reste d'un paquet de cigarettes que j'ai fini par fumer, sans trop savoir pourquoi, une nuit où j'ai sans doute eu besoin de me sentir plus vivante que d'habitude.

Je n'ai pas toujours été une de ces solitaires, une de ces ombres errantes qui se glissent de village en village. Je n'aurais pas survécu plus de quelques semaines si j'avais fait ce choix au début. Ceux qui l'ont fait sont morts.

Quand les premières émeutes ont éclaté, quand les premières sirènes se sont mises à retentir, nous avons tous eu le même réflexe. Nous nous sommes tous tournés vers nos téléviseurs, nos radios, nos tablettes, nos téléphones portables, et nous avons regardé. Nous voulions voir. La moindre image, le moindre mort, la moindre évolution : nous ne pouvions rien manquer du ballet hypnotique du chaos, comme si le fait d'en être les spectateurs pouvait nous éviter d'en devenir les victimes. Nous voulions des images, des chiffres, des données fraîches, qu'importe qu'elles soient fausses ou contredites dans l'heure. À l'espoir que l'on finisse par annoncer un répit, un vaccin, un espoir, se mêlait notre besoin d'être nourris, gorgés d'informations. C'était notre lampe de chevet, la veilleuse rassurante qui nous faisait oublier à quel point nous avions peur du noir.

Quand les médias se sont tus, quelque chose de glacé s'est réveillé en nous et s'est mis à hurler.

Il m'a fallu trois jours avant de me décider. Trois jours et trois nuits blanches déchirées par les cris, les sirènes et les bruits de verre brisé pour surmonter la peur et comprendre que personne ne viendrait. Trois jours avant de trouver la force de partir. De tout abandonner. La force d'admettre que cette fois, le monde ne s'en relèverait pas.

Beaucoup ont fait l'erreur de s'enfermer chez eux ou de se ruer sur les armes, persuadés que leur survie passait par leur capacité à se défendre, par leur capacité à tuer, mais on ne se nourrit pas de munitions, et les armes ont toujours eu tendance à en attirer d'autres, maniées par d'autres mains, guidées par cette même faim que les balles n'assouvissent pas. Ceux qui n'ont pas eu le temps de s'éloigner des grandes villes, de se regrouper en nombre ou de se mettre à l'abri ont tous connu le même sort. Les plus forts ont tenu plus longtemps, les mieux organisés ont souffert de la faim, de la soif ou de la maladie un peu plus tard que les autres, mais ils ont tous fini par mourir.

Je suis restée cachée pendant près de quatre ans...

Quand ils sont arrivés, j'étais prête. J'aurais tenté ma chance contre un groupe moins nombreux, il me restait assez de munitions, mais ils seraient revenus, et le bruit des coups de feu en aurait fait venir d'autres. À la seconde où j'ai vu les camions s'engager dans le virage, j'ai su que c'était fini.

J'ai toujours su que quelqu'un finirait par venir. Ce n'était qu'une question de temps. Quel que soit l'endroit où on se cache, quelles que soient les précautions qu'on prenne, il y aura toujours quelqu'un pour venir vous trouver. Et quand cela arrivera, ils seront toujours plus forts, plus nombreux, mieux armés et plus déterminés.

Quand cela arrivera, il faudra tout laisser derrière soi.

J'ai sans doute eu de la chance qu'ils viennent à cette époque. Si j'avais dû partir au plus fort de l'hiver, je serais certainement morte aujourd'hui. Lorsqu'on se retrouve dehors, sans toit, sans objectif, sans pouvoir mettre d'image sur l'endroit où on dormira le soir, on se sent prise d'une telle angoisse, une telle bouffée de panique, qu'on serait prête à se coucher sur le sol et à se laisser mourir. Jamais la tentation n'avait été si forte. L'envie de rentrer chez soi, de retrouver sa maison, son lit, son quotidien. L'espoir fou que la pluie ait balayé les cadavres et les rats, et que nos anciennes vies nous attendent, soigneusement repassées.

Cela fait bientôt six ans que j'ai quitté mon premier refuge dans le Tarn, et si je suis encore en vie pour l'écrire, c'est sans doute parce que je n'ai pas cédé ce jour-là...

La faim a quelque chose de viscéral, d'impérieux, d'obsédant. C'est une compagne de route quotidienne, un animal sauvage auquel on s'habitue, qu'on dresse à mordre moins fort ou moins souvent, faute de pouvoir jamais vraiment l'apprivoiser. L'angoisse de ne rien avoir, de ne pas savoir quand on mangera de nouveau ni ce qu'on devra se résoudre à avaler, est peut-être aussi forte que la faim elle-même. J'en ai beaucoup souffert au début, avant d'apprendre à me nourrir par moi-même, avant de savoir quoi chercher, où le trouver et comment le préparer.

J'ai dû apprendre tant de choses dont je m'étais longtemps crue incapable. J'ai appris à chasser, à poser des collets, à nettoyer ma viande et à la conserver. J'ai appris à recueillir l'eau de pluie, à décontaminer, à filtrer et à faire des réserves. J'ai appris à dormir dans les arbres, à masquer mon odeur, à coudre, à faire des noeuds, à coller mon oreille sur le sol pour sentir le grondement d'un véhicule au loin. J'ai appris à surmonter la peur, le froid, la solitude. J'ai appris à me battre, et j'ai appris à tuer.

Durant toutes ces années, j'ai cru apprendre chaque jour de nouvelles façons de faire, de penser, de prévoir. J'ai cru évoluer, m'adapter au présent, remplacer d'anciens gestes inutiles par des gestes oubliés, mais je réalise seulement à quel point le changement aura été profond. Je n'ai pas seulement appris à survivre.

Je suis devenue quelqu'un d'autre.

Je suis devenue une survivante...

Karl n'a pas survécu.

Il est mort dans la nuit. Je l'ai trouvé dans la neige, à quelques mètres du refuge. Il avait l'air de dormir.

Je partirai demain. Je vais tenter de contourner le parc des Écrins par l'est avant les fontes.

Je laisse son matériel et des réserves au refuge.

Je n'aurai pas la force de l'enterrer...

- Iza. Hiver 2046, Col du Lautaret.

*Le monde que nous avons connu n'est plus.
Supermarchés, eau saine, linge propre, lumière,
médicaments... L'époque où nous n'avions qu'à tendre
la main pour manger, pour apprendre, boire ou nous
divertir n'est plus qu'un douloureux souvenir.
L'époque où nous pouvions choisir, où notre société,
notre civilisation toute entière, répondait aux besoins
qu'elle créait n'existe plus que dans les livres
et la nostalgie de ceux qui la regrettent encore.*

*Nous n'avons plus le choix, désormais. Nous devons
chercher. Nous devons prendre. Le moindre litre d'eau,
le moindre morceau de viande, le moindre de nos
vêtements coûtera son pesant de sueur et de sang...*

Le monde s'est arrêté...

Les sirènes se sont tues. Les lumières se sont éteintes. Le fracas des moteurs, des usines et des bombes a définitivement laissé place au silence. Partout, la végétation crève le bitume fissuré. Des murs de lierre vorace rongent les façades d'immeubles, l'herbe recouvre les cadavres, les branches percent les fenêtres et les ronces ensevelissent les carcasses de voiture, comme pour gommer toute trace de civilisation. La Nature a tout repris. Son territoire, ses droits, et ceux de l'humanité.

Les abords des grandes villes sont devenus le terrain de chasse des renards, des meutes de chiens errants et des nuées de corbeaux. Les grandes routes ne sont plus que des fils d'Ariane ténus qui sillonnent le labyrinthe des anciennes zones rurales, transformées en un mélange de brousse, de jungle et de marécages. Les derniers vrombissements des usines sont ceux des colonies et des essaims de frelons qui s'y sont installés. Les rats et les cafards se disputent le contrôle des tunnels souterrains, les toits servent de perchoirs aux vautours, et les silhouettes furtives à la lisière des fenêtres sont loin d'être toutes humaines...

L'Homme ne règne plus en maître. Nous ne sommes plus qu'une espèce, des proies parmi tant d'autres.

La route

J'ignore combien de personnes sont mortes sur la route. Plusieurs millions, sans doute. Quand les digues ont lâché, les mouvements de panique et d'exode ont laissé déferler un torrent de véhicules, paralysant les villes, les péages et les postes frontaliers restaurés à la hâte pour tenter d'endiguer les migrations massives. Ceux qui ne sont pas morts de faim, de froid ou de maladie piégés dans leurs voitures les ont abandonnées pour continuer à pied avant de mourir plus loin, ajoutant leur épave à celles des accidents, aux poids lourds éventrés et aux débris de ponts.

Les routes ne sont plus que des cimetières où les cadavres se mêlent aux carcasses de voitures.

On peut marcher des heures sans croiser le moindre véhicule, puis se retrouver bloqué par un mur de métal aux abords d'un tunnel. On peut longer une traîne interminable d'épaves, de voitures calcinées, dépecées jusqu'aux os par des nuées de pillards, puis trouver un fourgon, un véhicule intact, comme protégé des regards par la végétation, la poussière et la crasse. On peut passer devant des coffres ouverts, des boîtes à gants vidées, sans même avoir besoin de jeter un caillou pour savoir que les réservoirs sont vides, puis tomber sur une trousse de secours, une couverture de survie, un pack d'eau minérale ou un jerrican plein.

On peut croire que tout est mort pendant des jours, puis déranger le festin d'une meute de charognards, ou être prise en chasse par quelque chose qu'on préfère oublier...

Marcher

Je n'ai jamais pris la peine de compter le nombre de kilomètres que j'ai pu parcourir. J'ai traversé la France de part en part, j'ai rallié tous les points que je m'étais fixés, approché toutes les villes, longé toutes les frontières, contourné ou franchi toutes les chaînes de montagne. Je me suis déplacée à pied ou en vélo, en fonction des saisons, du relief et du temps. Parfois en canoë, une fois les crues passées et les fleuves moins chargés de débris. Mais je ne me suis risquée à conduire qu'une seule fois. Et ce fut la dernière.

Les véhicules ne sont plus que des mouches qui vibrent sur une toile de goudron. Le bruit des moteurs porte à plusieurs kilomètres, le moindre mouvement rapide attire l'œil, le moindre reflet de pare-brise sonne l'alerte ou le départ de la chasse. La sensation de confort et de sécurité vole en éclats dès le premier tir de fusil. Seuls les convois de nomades et les hordes de pillards surarmés peuvent encore se permettre de rouler. J'ignore où ils se procurent leur carburant. Je n'ai pas la moindre idée de ce qu'ils mettent dans leurs moteurs. Et je ne veux pas savoir de quoi ils se nourrissent.

Marcher. Chaque jour. Avancer en sachant où l'on va, et en sachant pourquoi. Ce qu'on y cherche, ce qu'on espère y trouver, comment on compte s'y rendre, ce qu'on fera une fois sur place. Combien de jours. Combien de nuits. Combien de litres d'eau. Il n'y a jamais de chemin plus rapide, plus court, ou moins dangereux. Il n'y a que des chemins qu'on comprend, des chemins sur lesquels on peut s'orienter, s'adapter, garder un point de repère ou suivre une trace récente. Le moindre déplacement s'organise comme si c'était le dernier. À l'instant où l'on part, il ne faut plus avoir que l'imprévu à gérer.

Les nomades disent qu'il n'y a que deux destinations : là où il y a des risques, et là où il y a des chances. Lorsqu'on cherche quelque chose, un refuge, des outils, de la nourriture ou de l'eau, il ne faut pas se diriger vers l'endroit où l'on a le plus de chances de le trouver. C'est ce que tout le monde fait. Il faut choisir l'endroit où il y a le moins de risques que d'autres viennent y chercher la même chose. Et soient encore sur place.

Le temps

Il fait plus chaud. Plus froid. Il pleut plus fort. Il grêle. Les hivers sont plus rudes, les orages plus violents et les étés plus longs. Tout est plus difficile. Plus extrême.

Après la nourriture et l'eau, l'évolution du temps est toujours la première des préoccupations. Une période de sécheresse, l'arrivée d'une tempête, les risques de brouillard, de grêle ou de nuit glaciale peuvent ruiner le moindre projet de culture ou de déplacement. Les orages et les crues surprennent en moins d'une heure, et la montée des eaux ne laisse guère plus de temps pour évacuer. Une vague de froid peut tuer. Le moindre orage peut tuer.

Le ciel est un bourreau dont on ne peut éviter la colère, mais que l'on apprend à lire. La forme des nuages, l'intensité du vent et les odeurs d'humus me disent qu'il va pleuvoir. Les coassements de batraciens, la présence de chauve-souris et l'ouverture des fleurs me disent que le ciel sera clair. Je sais quand il est temps de me lever, de partir, de me cacher ou de relever mes collets. Je sais quand approche l'heure de l'éclosion des larves, le départ des migrations ou le retour des hordes de criquets. Je sais quand les prédateurs ont faim, et quand je vais devoir me battre pour survivre.

Communiquer

Toutes les infrastructures de communication longue distance sont tombées les unes après les autres. Les éco-terroristes, les Gaiens, les Elfes et les régressionnistes en ont rapidement fait leurs cibles de prédilection, au même rang que les usines, les réseaux électriques et les ponts. Antennes, relais, câbles sous-marins : ce qui avait résisté aux tempêtes, aux émeutes et aux inondations a fait l'objet d'un sabotage systématique, avant de succomber à l'usure et au manque d'entretien.

Les plus organisés se servent de talkies walkies, de drones et de petits émetteurs/récepteurs, mais beaucoup se contentent de sifflets, de cris d'oiseaux ou de signaux lumineux. J'ai rapidement appris à déchiffrer les runes. Je ne voyais que des traits, au début. Des triangles, des petites taches, des cercles sur les murs, les fenêtres ou les poteaux métalliques. Danger. Vermine. Toxique. Obstacle. Territoire. Cannibales. Tout ce qu'on a besoin de savoir est écrit par ceux qui sont passés. J'ai cru qu'il existait une sorte de code moral, une règle de nomades pour prévenir les autres des dangers. Mais il ne s'agit que d'une preuve. Une preuve de notre présence. Une preuve de notre survie.

Certaines communautés utilisent des CB, des postes de radios HAM et des équipements FRS/GMRS pour émettre ponctuellement sur des fréquences locales ou des canaux d'urgence. Il suffit de posséder une radio ou un petit récepteur pour capter des signaux, des transmissions en morse ou des messages d'alerte, parfois distants de cinquante à soixante kilomètres, mais je m'y risque rarement. Certains sont authentiques, mais beaucoup ne sont que des pièges conçus pour attirer des groupes vers un endroit précis.

Brancher le moindre appareil de réception expose toujours au risque d'être localisé. Émettre, c'est comme faire un grand feu au beau milieu de la nuit pour dire « je suis ici ».

Je n'ai pas envie qu'on sache que je suis ici.

Je n'ai pas envie qu'on sache que je suis toujours en vie.

J'espère que Dawn va bien.
Mika, Aurélie, Marie et les jumeaux,
Andréas, les chevaux. Tous ceux de la
Ferme. Le petit Louie doit avoir bien grandi
depuis deux ans. J'ai trouvé quelques piles
pour sa lampe. Sa petite lampe bleue en
forme de tortue. J'espère qu'elle empêche
bien les araignées géantes et les monstres
de rentrer dans sa chambre quand il dort...
Je lui ai promis de revenir. Je n'ai pas
entendu rire un seul enfant depuis.

- Iza. Janvier 2047, route de Pessac.

AU JOUR LE JOUR

Nous n'avons pas besoin de grand-chose pour survivre. L'Homme est un animal relativement robuste, dès lors qu'il se rappelle qu'il n'est qu'un animal et qu'il cesse de confondre ses envies et ses besoins, ses désirs et ses nécessités. Notre cerveau s'encombre de toutes sortes de pensées parasites, mais notre corps se contente de l'essentiel. Nous avons besoin d'eau, de nourriture, d'un abri et d'un but.

Tout le reste est un luxe ou un leurre...

Manger

Les dernières denrées alimentaires industrielles datent de la fin des années 2030, avant que la production et l'approvisionnement ne s'effondrent à jamais. La plupart des commerces ont été pris d'assaut dès les premières émeutes. Mis à part de rares conserves, quelques aliments secs, des poudres et des produits de longue conservation, le peu que l'on trouve encore est pourri, infesté ou impropre à la consommation. Ce qui n'a pas brûlé a été inondé ou infesté de larves, et les cadavres humains qui jonchent encore les ruines des commerces de nourriture rappellent que l'imprudence achève ceux que la faim épargne....

De nombreux aliments sont devenus un luxe. Je manque rarement de viande, mais le lait, le pain, la bière et de nombreuses variétés de fruits et légumes frais sont devenus l'apanage de rares communautés, suffisamment solides pour défendre leurs cultures contre les prédateurs, les pillards et les nuées d'insectes. Seules certaines denrées de base comme le sel, le miel, l'huile, l'alcool, le riz ou le sucre ont résisté au temps. J'en trouve assez souvent de petites quantités en fouillant les placards, les coffres de voitures et les caves.

Du printemps à l'automne, trouver de quoi se nourrir est relativement simple tant qu'on reste dans les bois, dans les champs, loin des ruines des grandes villes et des sites pollués. Les poissons ne manquent pas, mais les cours d'eau charrient trop de résidus chimiques, de cadavres et de substances toxiques pour qu'ils puissent être consommés sans danger. Partout où la végétation est redevenue luxuriante, quelques heures de cueillette et de chasse suffisent à prodiguer bien plus que l'essentiel. Le gibier est abondant, les forêts regorgent de baies, de champignons, d'herbes et de plantes comestibles, et de nombreux champs de culture abandonnés se sont mués en de vastes écosystèmes qui continuent de produire.

Aux abords des villages, derrière les rideaux de ronces et les chardons géants, les jardins délaissés abritent de véritables trésors, comme s'ils n'avaient attendu que notre disparition pour se développer seuls... L'hiver reste toujours une saison meurtrière. Trouver un peu de viande fraîche n'est généralement pas un problème, la faim fait prendre des risques aux rongeurs et au petit gibier, mais la viande ne suffit pas. Sans réserves, c'est la mort assurée, si le froid et les autres prédateurs ne tuent pas les premiers.

Boire

Notre corps perd en moyenne deux litres d'eau par jour, parfois plus en période de grande chaleur, d'effort physique intense ou d'infection. Il est possible de survivre avec moins, de tenir plusieurs jours avec quelques gorgées, mais le rationnement n'est pas une solution de long terme. Sécuriser de quoi boire au quotidien est devenu la première de toutes les nécessités, le problème auquel chaque survivant, chaque communauté doit trouver une réponse efficace. Sans eau, aucun projet n'est viable.

Il suffit d'une journée pour que les premiers effets de la déshydratation se fassent sentir. La gorge s'assèche, les reins se font douloureux, les vertiges apparaissent et la migraine s'installe. Au-delà de trois ou quatre jours, quand la soif a fini de rendre fou, quand on n'a plus la force de ramper jusqu'à une flaque de boue, la soif tue.

Les citernes et les cuves pouvant contenir de l'eau ont été corrompues ou vidées depuis longtemps. Mis à part de rares sources et la pluie, il est impératif de se dire qu'aucune eau n'est potable. Avec l'arrêt massif des industries polluantes et des rejets d'eaux usées, la plupart des rivières commencent à retrouver une apparente pureté, mais à moins de boire très en amont,

les ruissellements chargés de substances toxiques et la présence de cadavres en décomposition rendent encore la plupart des eaux impropres à la consommation. Choléra, tétanos, parasites, dysenterie, fièvres, légionellose : boire de l'eau non traitée, c'est décider de mourir, mais en souffrant d'abord.

Un feu. Des contenants propres. Un premier filtrage pour clarifier, une vingtaine de minutes d'ébullition, une période de repos et un peu de javel, de chlore ou d'iode. J'ai pris l'habitude d'ajouter un peu de sel pour masquer le goût du chlore et d'enfouir quelques litres en réserve dans des bouteilles en verre, à l'abri de la lumière et des autres. J'ai souvent dû partir en laissant une partie de mon trésor derrière moi. Autant de litres d'eau, de petits oasis précieusement enterrés dont le souvenir me reconforte ou me torture, selon ce qu'il me reste à boire...

Dormir

Nos instincts reptiliens nous persuadent que dormir, c'est mourir, et que notre survie est liée à notre capacité à entendre, à voir, à réagir. Mais notre survie passe également par le repos. Les micro-siestes permettent de recharger ses batteries, de trouver un second souffle avant de reprendre la route, mais au-delà de quelques semaines à ce régime de privation et de vigilance extrême, l'organisme se retrouve dans un tel état de tension que l'on finit par ne plus distinguer le vrai du faux.

Lorsqu'on doit s'installer à la hâte pour la nuit, les principaux dangers auxquels on doit faire face sont le froid, les prédateurs, les vols, les insectes nocturnes et les brusques changements de météo. L'idéal est de trouver un abri en fin d'après-midi. Une fois la nuit tombée, l'obscurité oblige à allumer sa lampe pour inspecter les lieux, et la lumière attire tout ce dont on cherche à se protéger. J'ai vite abandonné ma tente pour un hamac doublé d'une moustiquaire. Les bâches me protègent de la pluie et du vent, et les cordes me permettent de suspendre mes sacs. Il m'arrive d'avoir froid certaines nuits, mais ce n'est rien à côté des morsures. Je ne dormirai plus jamais à même le sol. Plus après les fourmis...

Maison, cave, garage : tout ce qui peut assurer un abri contre les intempéries doit être envisagé, à condition de pouvoir en bloquer les accès, d'en occulter les fenêtres et de s'interdire tout bruit, leur ou fumée susceptible de trahir sa présence. Les sites industriels et les stations-services sont à proscrire, leur visibilité et le nombre d'accès les rendent impossibles à sécuriser et en font le premier choix pour les haltes des convois et les hordes de pillards, sans parler des prédateurs nocturnes à qui ils servent de repaire ou de terrain de chasse...

Rester propre

L'hygiène est une nécessité, une des clefs de la survie pour préserver son corps et limiter au mieux les risques d'infections, de maladies, de parasites ou de caries. Rester propre. Rester sain. Rester en bonne santé.

Il est indispensable de se laver tous les jours et de s'examiner attentivement les pieds, les cheveux et les mains, qui sont le premier vecteur d'infection, en contact permanent avec l'eau, la terre, le métal ou la viande.

La crasse, les vêtements sales et la transpiration rendent les zones chaudes du corps exposées à la gale, aux poux, aux tiques et aux insectes qui pondent leurs larves dans la chair. Il ne faut rien négliger. Aucune rougeur, aucune démangeaison. La moindre piqûre, la moindre tache doit être scrupuleusement lavée, inspectée, surveillée jusqu'à ce qu'elle disparaisse. La moindre plaie doit être désinfectée, pansée et nettoyée jusqu'à ce qu'elle cicatrise.

En matière de santé, rien ne s'améliore jamais. Si l'on ne s'en occupe pas, l'état ne fait qu'empirer jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Les secours ne viendront pas. Le médecin le plus proche sera toujours trop loin, et le prix qu'il demandera sera toujours trop élevé. S'il faut se recoudre, s'arracher une dent ou se trancher un doigt, il faut le faire soi-même, et il faut le faire vite.

Anticiper

Observer, écouter, guetter les moindres signes. À l'approche d'un village, d'une forêt, d'une ruine ou d'un camion. Il faut prendre le temps, être à l'affût d'un mouvement, d'une fumée, d'un éclat lumineux, d'un véhicule trop propre, trop sale ou trop bien équipé. Un seul détail suffit. Un bourdonnement d'essaim, une odeur de charogne, un petit tas de sciure, quelques feuilles grignotées ou un silence soudain. Chaque endroit habitable est toujours le territoire ou le terrain de chasse de quelque chose ou de quelqu'un. Dans la plupart des cas, il ne s'agit que d'un petit groupe de survivants reclus dans une maison, trop heureux que je ne sois moi aussi qu'une simple survivante et que je passe mon chemin après une fouille rapide. Mais parfois, le pied se prend dans un fil, les cloches se mettent à tinter, les chiens se mettent à hurler, les flèches et les balles sifflent, et la chasse est lancée...

Il faut tout vérifier. Les réserves d'eau, la nourriture, les munitions, l'état des batteries, l'usure du matériel, les risques d'orage, la distance, la fatigue : il faut tout vérifier, tout prévoir, tout compter. Savoir à tout moment ce qu'il reste, ce qu'il manque et ce qui peut faire défaut. Lorsqu'on doit se déplacer, la moindre erreur de calcul ou de trajectoire suffit pour se retrouver bloqué une nuit loin de son refuge. Lorsqu'on trouve un abri, la moindre négligence au moment de l'inspection, la moindre bruit, la moindre lueur suffit à trahir sa présence. Tout prévoir, tout compter, et se préparer au pire. Car ce sera toujours pire.

Ébullition : 15/20 minutes + repos
Javel / Chlore (5% mini) : 2/5 gouttes par litre + 30 minutes mini (+ sel)
lodes (2% mini) : 5/10 gouttes par litre + 30 minutes mini
Permanganate : 4/5 gouttes par litre + 1 heure (violet)

LES SURVIVANTS

J'ai peur de la vermine. J'ai peur des créatures, des nuées, des araignées, des morsures et des rats. J'ai peur que ces ombres géantes qui glissent entre les arbres soient toujours bien réelles quand le soleil revient. J'ai peur d'être piquée, traînée comme une viande chaude et dévorée vivante par une colonie d'yeux, de griffes et d'estomacs. J'ai peur de la vermine, mais ce n'est rien à côté de ce que m'inspirent les autres. Ce qu'il reste de nous me terrifie.

Nous sommes devenus le pire de nos cauchemars...

L'humanité

J'ignore combien nous sommes. J'ignore combien il reste d'entre nous dans le monde, en Europe, en France ou à Paris. Avant l'effondrement, les épidémies de grippe tuaient déjà par centaines de milliers chaque hiver. On mourait déjà de la faim, de la fièvre, du cancer, de la pollution de l'air ou de la tuberculose par dizaines de millions chaque année. Ebola décimait des villages, les épizooties ravageaient les troupeaux, et nous avions pourtant encore plus d'hôpitaux, de nourriture et de vaccins qu'il n'en fallait pour tous.

Quand la faim a vraiment commencé à frapper, quand les corps se sont mis à tomber d'épuisement, de chaleur ou de soif sur les routes, quand la peste est revenue, quand les épidémies de grippe et de choléra ont fait basculer le monde dans le chaos et l'horreur, nous avons tous cessé de regarder les chiffres. Il était devenu plus facile de mourir que de naître ou de survivre. Nous avions rejoint les rangs des espèces menacées d'extinction.

Un milliard. Des millions. Dix fois moins. Je n'en sais rien.

J'ignore combien il reste d'entre nous, mais je sais ce que nous sommes devenus. Le monde ne se divise plus entre ceux qui meurent, ceux qui se cachent et ceux qui tentent de fuir. Tous ceux qui devaient mourir sont morts. Le monde se divise entre ceux qui possèdent et ceux qui ont besoin. Ceux qui vivent sur la route et ceux qui ont un refuge. Ceux qui tentent de reconstruire, qui rêvent encore d'un retour de la civilisation, et ceux qui ont compris que la Nature, la vermine et les autres ne les laisseraient pas faire.

Les communautés

Nous savons tous que la route n'est pas un endroit sûr. C'est l'une des premières choses que l'on apprend. Les seuls errants que l'on croise sont des hommes et des femmes dont le refuge vient d'être dévasté, dont le feu ou la grêle a ruiné les cultures, ou dont le territoire a été repris de force par la végétation, les insectes ou les armes. Ceux qui sont sur la route savent pourquoi. Ceux qui sont sur la route se dirigent vers un endroit précis ou sont à la recherche de quelque chose ou de quelqu'un de précis.

Dans la plupart des cas, ce ne sont que des ferrailleurs, des marchands ambulants, des petites troupes qui patrouillent autour de leur refuge ou des communautés en transit. Dans la plupart des cas, un simple geste suffit pour continuer son chemin. Tout le monde connaît les signes. Tout le monde sait demander de l'eau, proposer un échange ou prévenir d'un danger dans un mélange de français, d'arabe, d'anglais et d'espagnol. Tout le monde respecte les règles du troc. Les autres ne sont que des prédateurs, des charognards, des cannibales, ou un mélange des trois.

Les solitaires sont rares. Beaucoup ont eu le réflexe de se rassembler, de fortifier des refuges, de relancer des cultures et de s'organiser en groupes ou en communautés. Quelques dizaines, quelques centaines, rarement plus d'un millier. Chaque bouche supplémentaire doit produire ou défendre ce qu'elle consomme. Chaque communauté fixe ses propres règles de vie. Les nouveaux arrivants sont systématiquement placés en quarantaine, désarmés, questionnés, épouillés ou tondu pour éviter tout risque de contamination. Le moindre écart est puni. Tout ce qui touche aux femmes, aux enfants, à la mise en danger du refuge ou au vol de nourriture est passible d'exclusion, de châtimement ou de mise à mort publique.

Les mieux armés prennent soin d'annoncer leur présence et de poster des runes, des messages et des avertissements tout autour de leur domaine. Les bastions humanistes ont construit de véritables forteresses et dressé des enceintes surmontées de miradors et de postes de tir blindés autour d'anciennes centrales, de sites industriels ou de bases militaires. La plupart se contentent de palissades de bois, de grillages, de troncs d'arbres ou de murs de véhicules pour bloquer les accès qui mènent à leurs villages. Seuls les plus faibles se cachent. Se cacher, c'est avouer qu'on possède quelque chose qu'on ne peut pas protéger.

Les nouveau-nés

Les jeunes sont différents. Quelque chose a changé. Quelque chose dans leurs yeux, dans leurs gestes, dans leur façon de bouger. Leur façon de tendre l'oreille, de se figer et de lever le nez au vent, comme s'ils pouvaient sentir ce qu'aucun de nous ne peut voir. J'ai beau me dire qu'ils sont nés dans le chaos, qu'ils ont grandi cachés, que la plupart d'entre eux ont appris à chasser et à tuer avant d'apprendre à lire, je sais que c'est autre chose. Je sais que c'est plus profond. Plus sauvage. Comme s'ils commençaient déjà à évoluer. Comme s'ils étaient nés mieux adaptés à ce monde que nous ne le serons jamais.

Je fais partie des anciens. C'est comme ça qu'ils m'appellent. L'ancienne. La voyageuse. Ils me regardent avec ce mélange de respect, de crainte et de curiosité. Je les sens m'observer quand je bricole, quand je répare le chargeur ou le groupe électrogène d'une petite communauté pour payer quelques nuits à l'abri. Je les vois pencher la tête sur le côté quand je montre des photos de villages, de symboles ou d'insectes sur mon téléphone. Je les entends sur-sauter quand un moteur s'allume.

Ils sont capables de courir de nuit en pleine forêt, de plonger leurs mains dans le sol pour se nourrir de larves ou de racines, de sentir l'arrivée d'un danger, de chasser en imitant des cris ou de survivre au venin des morsures, mais la technologie relève de la magie pour eux.

Les anciens. Les adultes. Les nouveau-nés. Nous ne sommes plus si nombreux à avoir connu le monde avant qu'il ne s'écroule. À avoir connu l'école, Internet ou la télévision. À avoir pris l'avion, traversé les nuages ou simplement rempli nos réfrigérateurs. À nous être endormis sans couteau à portée. Les adultes savent par quoi nous avons dû passer. Ce que nous avons perdu. Ce dont nous étions capables. Les plus jeunes n'en auront jamais la moindre idée.

Les autres...

J'aimerais pouvoir me dire que les autres n'existent pas. J'aimerais pouvoir me convaincre que nous sommes restés humains, que nous avons conservé cette petite étincelle, cette part d'humanité qui nous empêche de sombrer dans la bestialité. Cette part de nous qui refuse de tuer sans raison. Qui nous interdit de nous nourrir les uns des autres. J'aimerais pouvoir me convaincre qu'ils n'existent pas. Mais je sais ce qu'on raconte. Et je sais ce que j'ai vu.

Ce ne sont pas les chamans qui me font peur. Ceux que j'ai rencontrés n'ont rien fait devant moi qui m'ait donné envie de m'enfuir ou de me réveiller de ce cauchemar en hurlant. Il y a toujours eu des herboristes, des sourciers, des guérisseurs. Il y a toujours eu des mystiques, des druides ou des gourous. Que certains d'entre eux prétendent parler à la forêt, communier avec l'eau, invoquer les Totems ou partager leur terre avec « l'esprit de la ruche » ne m'a jamais effrayée. Ce ne sont que des mots qu'ils mettent sur l'invisible. Et les mots ne tuent pas. Les mots ne sacrifient pas leurs enfants aux fourmis.

Je ne les ai jamais vus, mais je sais qu'ils existent. Les cannibales. Les fanatiques. Les adorateurs de la vermine. Ceux qui nourrissent leurs rats avec de la chair humaine. Ceux qui vivent dans des grottes et qui percent les yeux de leurs nouveau-nés. Ceux qui se tranchent les oreilles ou qui s'amputent les mains pour se greffer des lames ou des ossements. Ceux qui s'injectent des larves et des œufs d'araignée sous la peau jusqu'à leur éclosion. Ceux qui transforment les femmes en pondeuses de créatures sans nom. Ceux dont la peau scintille sous les ultra-violets comme de la carapace de scorpion. Ceux dont le corps criblé de balles continue d'avancer. Je sais qu'ils sont réels. Les cadavres déchiquetés que j'ai vus ne mentaient pas.

La terreur dans le regard de tous ceux qui leur ont survécu ne mentait pas.

96,8

162 KHz (Paris ?)

~~27,065 Mhz (canal 9 CB)~~

~~156,8 Mhz (canal 16)~~

156,5 Mhz (canal 10)

161,300 Mhz (canal E)

446,00625/19375
(PMR +/- 12,5)

~~446,09375 ?~~

LA VERMINE

J'ai fermé les yeux des milliers de fois. Couchée à même le sol, sanglée au tronc d'un arbre ou sur le toit d'un immeuble. Blottie dans un couloir, dans un coffre de voiture, au fond d'un container ou d'une vieille cave humide. J'ai dormi n'importe où, ne serait-ce qu'une heure ou deux, et elle est venue me saisir à chaque fois. La même angoisse. La même bouffée de panique.

Pas cette peur infantile de ne jamais se réveiller. Mourir dans son sommeil est de loin la plus douce des options qu'il nous reste, et sans doute la première à laquelle on se prépare. La peur de se réveiller, justement. La peur d'ouvrir les yeux et de voir ce qui nous dévore...

Le Fléau

Ca n'a longtemps été qu'un simple mot. Un mot dont on se servait pour désigner les poux, les tiques, les parasites – toutes ces choses répugnantes qu'on associait aux rats, au manque d'hygiène, aux larves sur les cadavres ou aux cales des navires. Un mot qui suscitait le dégoût, une vague crainte chez certains, mais qui ne suffisait pas à inspirer de la peur.

Quand il est apparu sur les réseaux sociaux, quand il s'est imposé en boucle dans les messages d'alertes, quand il a dépassé *Ebola*, *pandémie*, *Ekko* et *attentats* dans les moteurs de recherche, le mot *vermine* est devenu le nouveau synonyme de terreur. Nous n'étions plus seulement les victimes de la peste, des gripes ou des rougeoles qui ravageaient l'Afrique, l'Asie, les Pays de l'Est. Nous ne faisons plus seulement face aux épidémies. Nous en étions les proies.

Nous n'avons pas tout de suite compris ce qui se passait. Nous étions sans doute trop concentrés sur nos guerres, nos émeutes, nos crises et nos épidémies – sans doute trop fatigués pour admettre l'existence d'un adversaire de plus. Après avoir manqué de disparaître en masse à cause des pesticides, de la déforestation et de l'élevage intensif, plusieurs milliers d'espèces sont devenues des menaces directes pour notre survie.

Il ne s'agissait plus uniquement des moustiques et des risques de contamination. Il s'agissait de tout. Les insectes. Les rongeurs. Le gibier. Les oiseaux. Tout ce qui pouvait piquer, mordre, pondre ou transmettre des germes semblait s'être ligué pour s'en prendre aux élevages et à l'agriculture. Et il en venait de partout.

Les alertes de l'OMS et des observatoires éclataient dès le début du printemps. Ils revenaient chaque année plus nombreux, plus hostiles, résistants aux traitements et aux insecticides, porteurs de bactéries contre lesquelles nos vaccins, nos barrières sanitaires et nos antibiotiques ne nous protégeaient plus. Ils ne s'étaient pas seulement mis à proliférer. Ils s'étaient adaptés. Ils avaient évolué pour devenir le prédateur parfait. Nous mourions de maladie, et la vermine était notre bourreau.

J'ignore ce que nous pensions. Que nos frontières empêcheraient les insectes et les germes de traverser l'océan ? Que nos cordons militaires dissuaderaient les oiseaux, les frelons et les rats ? Que les épidémies s'arrêteraient aux troupeaux ? Nous n'étions qu'un troupeau parmi d'autres. Un troupeau sans berger, guidé par les religions, la violence et le profit. Et nous avons crevé comme un troupeau.

Nous avons crevé comme du bétail.

Je ne sais pas ce qu'il a vu.

C'est arrivé avant notre rencontre, et il n'en a parlé qu'une seule fois, une nuit où la fatigue l'avait rendu plus sombre. J'ai cru qu'il divaguait, au début. Certains mots m'échappaient. Karl avait cette tendance à se remettre à parler en allemand sous l'effet de la douleur, de l'urgence ou de l'alcool. J'ai tenté de me convaincre que je l'avais mal compris. Qu'il avait pu se couper, se blesser sur un rocher. Que sa blessure avait pu s'infecter. J'ai tenté de me convaincre que n'importe quel animal avait pu lui causer cette morsure. Mais c'est moi qui me mentais.

Je crois que j'étais simplement aussi terrifiée que lui. Il transpirait la peur. Son regard perdu dans le vide. Sa façon de sursauter au moindre craquement du feu. Ses silences. Ses mains tremblantes, quand il tentait de décrire ce qui l'avait mordu. Quand il montrait la taille de ce qui l'avait mordu.

Je ne sais pas ce qu'il a vu, mais je continue de prier pour ne jamais le rencontrer. Pour ne jamais LA rencontrer...

– Iza. Juillet 2045, Sud de Cahors.

Les créatures

J'ai longtemps associé la vermine aux images qu'en montraient les médias. Les insectes minuscules présentés en gros plan à chaque épidémie, les élevages abattus et les essaims de frelons, les fourmilières géantes survolées par des drones ou les nuées de criquets filmées au téléphone... Je pense qu'il m'a fallu près dix ans pour comprendre. Le temps que le monde s'écroule, que les derniers médias se taisent, et qu'il ne reste plus qu'un vrombissement. Partout.

J'avais déjà quitté Lyon quand ça a commencé. J'avais fui les grandes villes comme beaucoup dès les premières émeutes, et j'ai fui à nouveau quand les gripes ont frappé. J'ignorais presque tout de la vermine, à l'époque. J'ignorais même seulement qu'on pouvait regrouper les cafards, les araignées, les fourmis et les rats sous un seul et même mot. Tout le monde l'ignorait. Mais le monde a appris depuis.

J'ai appris sur la route. Je prenais des photos de chaque espèce. Je remplissais des carnets de croquis de mandibules, de crochets à venin et de toiles d'araignée. Je dessinais des ruches, des termitières et des nids de frelons vides. Je ne connaissais aucun de leurs noms scientifiques. Plus personne ne s'en sert. Pas même Karl, qui a passé sa vie à les étudier. Tout ce qu'il a connu a changé. Tout ce qu'il a connu a grandi, muté ou s'est reproduit avec trop d'autres espèces pour que leur nom latin ait encore un vague sens.

On les appelle Grandes croix, Rouges colonies, Emporte-pièces, Tisseuses jaunes ou Bijoux. On parle de parasites, de ruches, de hordes ou de charognards. On les désigne par leur couleur, par leur comportement, par le bruit qu'elles font en se déplaçant. Par l'odeur de leurs nids, la douleur de leur morsure ou leurs proies préférées. L'important n'est plus de savoir comment s'appelle une créature. Ce qui compte, c'est de savoir ce qu'elle mange. Comment elle chasse. Comment elle tue. Et si nous faisons ou non partie de ses aliments.

Les horreurs

Je n'ai jamais eu de preuve. Des rumeurs, des histoires, des traces, mais jamais de preuve. J'ai vu des bancs de sangsues vider des chiens de leur sang. J'ai retrouvé des ossements humains dans des terriers. Je me suis réveillée avec des chenilles vivantes insérées sous la peau. J'ai vu des sangliers secoués de spasmes, le corps criblé d'œufs d'araignée en train d'éclore. J'ai trouvé des sillons de forêt brûlée par le passage de processions larges comme des autoroutes. J'ai vu des villes entières abandonnées aux rats, des usines servant de nids aux frelons, des termitières géantes, des mues de serpent trop grandes. Je n'ai jamais eu de preuve, mais je sais qu'elles existent.

J'ai entendu trop de choses pour me convaincre que tout est faux. Mais j'en ai vu assez pour savoir qu'il y a pire.

Il y a forcément pire...







LES RÈGLES

LES RÈGLES



- Les Caractéristiques 25
- La Difficulté 26
- Les Réussites 27
- Les Handicaps 28
- Les Compétences 29
- Les Spécialités 32
- Les Réserves 34
- Le matériel 36
- Le combat 44
- Les Blessures 52
- Les soins 56
- Les Totems 58

EN QUELQUES MOTS ...

Les règles de *Vermine* se servent de **dés à 10 faces** pour gérer les actions et les situations dont les joueurs ne peuvent pas déterminer eux-mêmes le résultat. Combat, survie, recherche, chute ou négociation : lorsqu'une action comporte une part de hasard, présente un risque d'échec ou peut avoir une influence sur la suite de l'aventure, les joueurs doivent lancer un nombre de dés 10 égal au score de la **Caractéristique** qu'ils utilisent.

- Pour tirer à l'arc, on se sert de la **Caractéristique Précision**. Si son personnage a « 2D » en *Précision*, le joueur devra lancer deux dés pour voir si la flèche atteint sa cible.
- ▶ Le résultat de chaque dé est ensuite comparé à une **Difficulté, chiffrée de 3 à 10** par le meneur de jeu ou fixée par les règles en fonction de la distance, du poids, de l'urgence ou de la complexité de l'action. Plus une action semble périlleuse, complexe ou délicate, plus sa valeur de Difficulté sera élevée.
- Pour toucher une grande cible immobile à deux mètres, la **Difficulté sera seulement de 5**. En revanche, pour atteindre un oiseau virevoltant en plein ciel, elle pourra être de 9.
- ▶ Si le joueur obtient au moins un résultat égal ou supérieur à la **Difficulté** sur les dés, l'action est réussie. S'il n'en obtient aucun, alors l'action échoue. S'il en obtient plusieurs, chacun de ces résultats compte comme une Réussite qui améliore les effets positifs de l'action.
- Le joueur lance ses deux dés et obtient 2 et 8 contre une **Difficulté de 5** : l'action va réussir. S'il avait obtenu 2 et 4 à la place, l'action aurait échoué. Avec des résultats de 6 et 8, il aurait obtenu deux Réussites, permettant à la flèche d'atteindre une zone précise ou de toucher « dans le mille ».
- ▶ En plus de leurs Caractéristiques, les personnages **disposent de Compétences et de Spécialités**, qui permettent aux joueurs de lancer des dés supplémentaires, et de **Réserves de dés** dans lesquelles ils peuvent puiser pour augmenter leurs chances de réussir, mais qui affaiblissent les personnages à mesure qu'elles se vident.
- Si son personnage possède la **Compétence Armes de tir au Niveau Débutant**, le joueur pourra lancer 1D supplémentaire en plus de ses 2D de *Précision*. S'il veut se concentrer pour viser, il pourra également puiser dans sa *Réserve de Sang-Froid* pour lancer 1D de plus, soit 4D au total, mais son personnage se fatiguera.

Selon les circonstances de l'action, le matériel des personnages ou leur état de santé, différents paramètres pourront venir modifier le nombre de dés à lancer, la Difficulté de l'action ou la façon d'en interpréter le résultat, mais ces principes de base seront valables dans tous les cas de figure.

LES RÈGLES DE JEU

Ce *Kit de Survie* ne présente que les règles essentielles de *Vermine*, ainsi que quelques options, variantes et règles avancées permettant « d'aller plus loin » et de gérer des cas de figure particuliers. Certains aspects techniques ne sont abordés que brièvement dans les règles, d'autres sont introduits de façon progressive au fil des scénarios. En cas de doute, l'important n'est pas tant de connaître la « bonne » règle, ni même de maîtriser toutes les règles sur le bout des doigts, mais juste de trouver un moyen rapide et efficace de résoudre les actions et les événements, afin de faire progresser l'aventure sans ralentir le jeu.

▲ QUAND FAIRE APPEL AUX RÈGLES ?

De nombreuses phases du jeu reposent uniquement sur la parole, les choix et l'imagination des joueurs. Le fait de faire parler son personnage, de préparer un repas ou de nettoyer son arme ne présente aucun risque d'échec – ces « actions » pourront donc se résoudre sans faire appel aux dés si le meneur de jeu estime que ce n'est pas nécessaire. Il suffira souvent aux joueurs de décrire ce que font leurs personnages, où ils vont ou ce qu'ils disent pour que cela arrive, sans autre formalité.

▲ QU'EST-CE QU'UNE ACTION ?

Installer un abri, soigner une infection, faire du feu sous la pluie, négocier un échange ou semer un prédateur : du point de vue du jeu, tout ce que les personnages peuvent être amenés à faire est considéré comme une « action ». De la plus évidente à la plus difficile, toutes les actions du jeu se gèrent de la même façon : en comparant le résultat d'un certain nombre de dés à une Difficulté afin de déterminer le degré de réussite ou d'échec.

▲ À QUI S'ADRESSENT LES RÈGLES ?

Les joueurs et le meneur utilisent exactement les mêmes règles – à ceci près que le meneur peut choisir de garder certains détails secrets ou de lancer ses dés à l'abri des regards pour conserver le suspense. Les joueurs lancent les dés pour gérer les actions, les réactions et les effets des Capacités de leurs personnages et le meneur fait de même pour tous les personnages non-joueurs, événements et rebondissements liés à l'univers.

▲ RÈGLES AVANCÉES

Les règles indiquées par un ▲ sont optionnelles. Il s'agit de variantes, de précisions techniques ou de règles avancées conçues pour simplifier le déroulement du jeu ou, au contraire, gérer certains aspects de façon plus réaliste. Libre aux joueurs et au meneur de les utiliser ou non !

LES CARACTÉRISTIQUES

Valeurs centrales du jeu, les Caractéristiques déterminent le potentiel physique, mental, manuel et social des personnages. Il en existe huit, et leur valeur indique le nombre de dés que les joueurs doivent lancer chaque fois que leur personnage effectue une action qui relève de cette Caractéristique.

► **La Vigueur** mesure le potentiel physique, athlétique, l'agilité et la force pure des personnages.

- *Soulever, porter, se battre au corps à corps, manier des armes lourdes, retenir sa respiration, enfoncer une porte, nager, grimper, escalader, courir, etc.*

► **La Santé** représente le système immunitaire et la capacité à résister aux chocs, chutes et autres traumatismes.

- *Résister à un virus, une infection ou un empoisonnement, guérir d'une maladie, supporter plus longtemps les effets de la faim, de la soif ou de la chaleur, encaisser un choc ou une chute.*

► **La Précision** mesure la coordination manuelle et la capacité à manipuler toutes sortes d'armes, outils, objets ou véhicules.

- *Viser, dessiner, réparer, piloter, lancer un couteau, tirer à l'arc, cuisiner, faire un plan, jouer d'un instrument, extraire une balle, subtiliser un objet, désamorcer un piège.*

► **Les Réflexes** mesurent la rapidité de réaction et la capacité à esquiver, rattraper ou anticiper.

- *Esquiver ou parer une attaque, rattraper un objet avant qu'il ne tombe, réagir rapidement, éviter un projectile ou une chute, anticiper un mouvement, éviter un accident.*

► **Le Savoir** mesure la vivacité d'esprit, la mémoire et la capacité à réfléchir, comprendre et s'adapter.

- *Lire, écrire, calculer, parler une langue étrangère, établir un diagnostic, se souvenir, identifier une plante ou un insecte, estimer une distance, une valeur ou un risque.*

► **La Perception** reflète l'acuité, les sens et la capacité à analyser ce que l'on perçoit.

- *Voir, entendre, sentir, suivre une piste, fouiller, se cacher, identifier un bruit, chercher des indices, se déplacer ou s'orienter de nuit, lire sur les lèvres, être discret.*

► **La Volonté** traduit la capacité à rester calme, imposer son point de vue et résister au stress ou à la peur.

- *Garder son calme, surmonter sa peur, réfréner une impulsion, ignorer la douleur, imposer son point de vue, donner des ordres, rester éveillé, lutter contre les effets d'une drogue.*

► **L'Empathie** est la faculté de comprendre les émotions et de « sentir » ce qui anime un être humain, un animal et parfois même un lieu.

- *Discerner un mensonge, comprendre une motivation, anticiper un geste agressif, rassurer, susciter la confiance, sentir une menace, approcher un animal sauvage, mentir.*

PHYSIQUES	MANUELLES	MENTALES	SOCIALES
Vigueur	Précision	Savoir	Volonté
Santé	Réflexes	Perception	Empathie

► **Note** : Une action dite « physique » dans les règles est une action faisant appel à l'une des Caractéristiques physiques, soit Vigueur ou Santé. Il en va de même pour les actions dites mentales, manuelles ou sociales.

LA VALEUR

Les Caractéristiques des personnages sont comprises entre 1D et 3D. Une valeur de 2D indique donc une Caractéristique moyenne pour un humain, mais de nombreuses créatures peuvent atteindre des valeurs supérieures à 3D ou avoir un score nul dans certaines – un ours pourra ainsi avoir jusqu'à 5D en Vigueur, là où une araignée n'aura que 0D, mais sans doute beaucoup plus en Réflexes et en Perception. Sous l'effet de la fatigue, de blessures, de maladies ou d'effets liés à des Capacités, les valeurs de certaines Caractéristiques pourront évoluer au cours de l'aventure. Ces modificateurs, qu'ils soient ponctuels ou permanents, pourront permettre de dépasser le maximum de 3D ou de réduire une Caractéristique à 0D.

► **Les effets temporaires** modifient la valeur d'une ou plusieurs Caractéristiques pour une durée précise. Ils sont généralement compris entre -2D et +2D et peuvent durer de quelques secondes – pour une crise de panique ou l'effet d'une grenade aveuglante par exemple – à plusieurs jours en cas de blessure ou de maladie.

► **Les effets permanents** modifient la valeur d'une Caractéristique de façon définitive. Ils font généralement suite à une blessure très grave ou un changement profond, comme la perte d'un membre, une mutation ou une amnésie consécutive à un traumatisme.

- *Un jet de gaz lacrymogène réduira de 1D la valeur de Perception des personnages touchés pendant quelques minutes. Une fois les effets dissipés, le modificateur disparaîtra et la Caractéristique retrouvera sa valeur d'origine. Un personnage gravement blessé au visage, à l'œil ou à l'oreille par l'explosion d'une grenade pourra voir sa Perception réduite de 1D de façon définitive.*

► **Note** : Les modificateurs temporaires peuvent être indiqués dans les petites alvéoles situées juste sous les Caractéristiques, sur les fiches de personnage.

LA DIFFICULTÉ

Chaque fois qu'un personnage agit ou réagit, le meneur de jeu doit annoncer la Caractéristique utile pour cette action, puis en déterminer la Difficulté en fonction de la hauteur, de la distance, du poids, de l'effort, de la durée, de la gravité ou de la complexité qu'elle représente.

Une action peut ainsi être **Facile**, **Difficile** ou **Très Difficile**. Chaque niveau de Difficulté se traduit par une valeur qui indique le résultat minimum à obtenir sur les dés pour réussir.

ACTION	DIFFICULTÉ
Facile	5
Difficile	7
Très difficile	9

DÉTERMINER LA DIFFICULTÉ

Afin de faciliter la tâche du meneur de jeu, la Difficulté des actions les plus fréquentes est fixée par les règles. C'est notamment le cas des actions de combat, de soin ou de réparation, ainsi que des actions spécifiques ou des situations propres aux scénarios.

Quand le meneur de jeu doit l'estimer lui-même, il ne doit prendre en compte que le **critère principal de l'action**. Par exemple, la difficulté d'une action d'escalade sera principalement liée à la hauteur de la paroi ou au nombre de prises disponibles, tandis qu'une action de soin dépendra avant tout de la gravité de la blessure. Il sera donc « facile » de grimper aux premières branches d'un arbre ou de panser une plaie bénigne, mais « difficile » de gravir une paroi haute et lisse ou de stopper une hémorragie sérieuse.

Dans tous les cas, **il ne faut tenir compte que de l'action en elle-même**, et non de la Caractéristique, des Compétences ou des éventuelles Capacités du personnage, qui permettent juste au joueur de lancer plus de dés et d'avoir plus de chances de réussir.

- *Un ancien chirurgien avec 3D en Précision aura a priori plus de chances de soigner une plaie bénigne ou d'extraire une balle qu'un autre personnage, mais la Difficulté de ces actions sera la même pour les deux : Facile pour quelques points de suture et Très Difficile pour l'extraction d'une balle.*

Quelques exemples d'actions

- **Actions évidentes** : Tirer à bout touchant, faire un nœud coulant, grimper sur le toit d'une voiture, nettoyer et panser une plaie bénigne.
- **Actions Faciles (5)** : Atteindre une cible à cinq mètres, poser un collet, se réfugier dans un arbre, faire une attelle ou quelques points de suture.
- **Actions Difficiles (7)** : Atteindre une cible à vingt mètres, camoufler un piège à fosse, grimper sur le toit d'une petite maison, stopper une hémorragie.
- **Actions Très Difficiles (9)** : Atteindre une cible à cent mètres, désamorcer un piège à retardement, grimper sur le toit d'un immeuble, amputer un membre.
- **Actions impossibles** : Atteindre une cible à cent mètres avec une fronde, désamorcer un explosif à retardement en coupant un fil au hasard, sauter du toit d'un immeuble de cinq étages sans se blesser, greffer un membre.

Actions évidentes et impossibles

Lorsqu'il semble impossible d'échouer, on considère que l'action est « **évidente** » et pourra réussir sans faire appel aux dés. Si la qualité du résultat a de l'importance, ou si deux personnages ou deux actions s'opposent, on fixe alors la **Difficulté à 3** pour calculer le nombre de Réussites obtenues – voir ci-dessous.

À l'inverse, si le meneur estime qu'une action n'a pas la moindre chance de réussir, elle sera considérée comme « **impossible** » et tout simplement vouée à l'échec. Si le personnage reçoit de l'aide ou que plusieurs membres du groupe unissent leurs forces, le meneur peut permettre aux joueurs de tenter cette action en fixant la **Difficulté à 10**.

CARACTÉRISTIQUE À 0D ?

Une Caractéristique ne peut jamais être négative, mais elle peut se retrouver réduite à 0D de façon temporaire ou permanente, sous l'effet de blessures ou de modificateurs. Si un personnage ne dispose d'aucun équipement, Bonus ou Capacité susceptible de l'aider, et qu'un joueur se retrouve sans aucun dé à lancer au moment de résoudre une action, alors l'action est tout simplement vouée à l'échec.

- *Si sa Vigueur descend à 0D, le personnage pourra péniblement marcher et ne pourra effectuer aucune action physique, comme soulever un poids, courir ou grimper pour se mettre à l'abri.*

LES RÉUSSITES

Lorsqu'un joueur obtient plusieurs résultats égaux ou supérieurs à la Difficulté de l'action sur les dés, chacun de ces résultats compte comme une Réussite qui améliore les effets positifs de son action.

- *Si un joueur lance trois dés contre une Difficulté de 7 et obtient 2, 7 et 9, l'action est non seulement réussie, mais le 7 et le 9 lui donnent deux Réussites.*

La notion de Réussites est au cœur du système de *Vermine*. Elles permettent non seulement d'interpréter facilement le résultat des actions, mais également de gérer toutes sortes d'effets complexes ou de paramètres techniques en un seul lancer de dés. De plus, il sera souvent nécessaire d'obtenir non pas une, mais plusieurs Réussites pour mener une action à bien, notamment dans le cadre d'un combat, d'une opposition ou d'un **Handicap** – voir page 28.

INTERPRÉTER LES RÉUSSITES

Plus un joueur obtient de Réussites, plus l'action sera brillante et aura des conséquences positives. Le nombre de Réussites obtenues permet ainsi de « chiffrer » le résultat de l'action, notamment **sur le plan de la durée, de la quantité ou de l'efficacité** :

- ▶ **Durée** : chaque Réussite peut diminuer le temps de réalisation de l'action ou prolonger ses effets d'une unité de temps. Si l'action se mesure en minutes ou en heures, chaque Réussite réduira ou prolongera la durée d'une minute ou d'une heure.
- *Avec deux Réussites, un personnage pourra retenir son souffle pendant deux minutes, la réparation de fortune tiendra deux heures, etc.*
- ▶ **Quantité** : une Réussite peut rapporter une unité supplémentaire, consommer une unité de moins.
- *Avec deux Réussites, un chasseur rapportera de quoi assurer deux repas, un armurier pourra fabriquer deux flèches ou deux balles, etc.*

- ▶ **Efficacité** : la valeur technique utilisée pour gérer les effets de l'action peut être augmentée ou réduite de 1 ou d'une unité par Réussite supplémentaire.

- *Avec deux Réussites, une attaque infligera 2 Dommages supplémentaires, le personnage obtiendra deux informations utiles au lieu d'une, etc.*

- ▶ **Note** : Les critères de réussite plus « subjectifs » ou moins techniques, liés à la qualité, la beauté ou la subtilité d'une action, sont laissés à l'appréciation des joueurs et du meneur, en s'inspirant des exemples fournis dans le tableau situé en bas de page.

DÉTERMINER L'EFFET

Au moment d'effectuer une action, les joueurs peuvent annoncer le type d'effet qu'ils recherchent et choisir le critère de Réussite qu'ils souhaitent privilégier : durée, quantité, qualité ou efficacité. Si les joueurs ne précisent rien, ce sera au meneur de choisir le critère et d'interpréter le résultat de l'action selon les circonstances ou la description faite par les joueurs.

- ▶ On ne peut choisir qu'un seul critère, qui doit être annoncé avant de lancer les dés, et il n'est pas possible de modifier son choix, ni de répartir ses Réussites entre plusieurs critères une fois le jet effectué.

- *Si un personnage part deux heures dans les bois en quête de nourriture et que le joueur obtient plusieurs Réussites, il pourra soit trouver plus rapidement, soit trouver davantage dans le même temps, mais pas trouver à la fois davantage et plus vite.*

RÉUSSITES	RÉSULTAT	QUALITÉ	BEAUTÉ	EFFET
0 Réussite	Échec	Médiocre	Vulgaire	Raté
1 Réussite	Réussite	Bonne	Beau	Réussi
2 Réussites	Succès	Très bonne	Très beau	Très réussi
3 Réussites	Exploit	Excellente	Remarquable	Impressionnant
4 Réussites	Coup de maître	Exceptionnelle	Magnifique	Spectaculaire
5 Réussites et +	Coup de génie	Unique	Divin	Hors du commun

LES HANDICAPS

Urgence, intempéries, manque de visibilité, charge lourde ou circonstances défavorables : de nombreux paramètres peuvent venir compliquer la tâche d'un personnage et rendre une même action plus périlleuse pour lui. Afin de retranscrire simplement ces différents facteurs, les règles proposent de modifier non pas la Difficulté de l'action en elle-même, mais le nombre de Réussites nécessaires.

- ▶ Quand le meneur de jeu estime que les circonstances de l'action ou la façon d'agir du personnage ajoutent un degré de complexité supplémentaire, il peut lui **imposer un Handicap**, qui demandera au joueur d'obtenir non pas une, mais plusieurs Réussites.
- Deux personnages tentent de franchir un grillage métallique. La Difficulté de l'action sera la même pour les deux, car il s'agit du même grillage, mais celui qui porte un sac à dos chargé pourra se voir imposer un Handicap.
- ▶ Le degré d'un Handicap est exprimé en nombre de Réussites supplémentaires. Il peut être fixé par les règles ou déterminé par le meneur de jeu au vu des circonstances, et peut aller de (I) pour des complications mineures à (III) pour des situations extrêmes.
- Si son personnage subit un Handicap (II), le joueur devra obtenir deux Réussites supplémentaires, soit au moins trois pour réussir.

HANDICAPS	SITUATION
Handicap (I)	Complication mineure, action risquée
Handicap (II)	Complication sérieuse, action périlleuse
Handicap (III)	Complication majeure, action insensée

● Quelques exemples de Handicaps :

- ▶ **Handicap (I) ou (II)** : un paramètre rend l'action moins évidente, plus pénible, plus urgente ou plus risquée. Le personnage s'impose une complexité supplémentaire, tente de faire deux choses à la fois ou cherche à augmenter, à orienter ou à minimiser les effets de son action.
- Nager tout habillé, grimper avec un sac à dos chargé, tirer au pistolet en conduisant, briser une vitre sans faire de bruit, s'orienter de nuit ou dans le brouillard.
- ▶ **Handicap (II) ou (III)** : plusieurs paramètres défavorables se cumulent, rendant l'action périlleuse ou insensée. Le personnage se lance un véritable défi, tente de faire deux choses contradictoires en même temps ou cherche à obtenir deux résultats a priori incompatibles.

- Nager tout équipé dans un courant violent, semer des prédateurs en perdant du sang, monter sur le toit d'un véhicule lancé à grande vitesse, atteindre une cible les yeux bandés.

Si une action est réussie malgré un Handicap, **on se réfère au nombre total de Réussites obtenues** pour en déterminer le résultat, et non au nombre de Réussites « supplémentaires » au-delà du Handicap. Les Handicaps augmentent le risque d'échouer, mais ils n'enlèvent rien à la qualité d'un résultat spectaculaire.

- Avec trois Réussites et un Handicap (II), le joueur ne bénéficie pas « d'une Réussite supplémentaire », mais bien de trois Réussites sur cette action, signe que son personnage va franchir le grillage très rapidement, malgré le poids de son sac.

▶ **Note** : Les circonstances de l'action ne peuvent imposer qu'un seul Handicap. Si plusieurs paramètres se cumulent, il suffit d'augmenter le degré du Handicap, jusqu'à un maximum de (III). En revanche, ce Handicap de circonstances peut se cumuler avec d'autres Handicaps imposés par les règles, notamment ceux liés aux Techniques de combat ou à la Rareté des Compétences – voir page 30.

▲ LES BONUS

Lorsque son personnage possède une Compétence, une Spécialité, une Capacité ou du matériel utile, le joueur peut bénéficier de Bonus, allant de +1D à +2D, qui lui permettront de lancer autant de dés supplémentaires sur une action. Si plusieurs Bonus sont applicables, ils peuvent tous se cumuler sans limitation.

- Si son personnage possède une lunette de visée, le joueur disposera d'un Bonus de 1D pour tirer au fusil. S'il est également sous l'effet d'une drogue stimulante, possède une Compétence de tir ou utilise des dés de sa Réserve de Sang-froid, ces différents Bonus se cumuleront.

▲ LES MALUS

À l'inverse des Bonus, de nombreux paramètres peuvent venir diminuer le potentiel, la force physique, les sens ou les capacités des personnages. C'est le cas notamment des blessures, de la peur, de la fatigue, de la faim ou de la soif, décrits page 34. Quand ils ne réduisent pas directement les Caractéristiques, **ces effets peuvent imposer des Malus de -1D ou -2D**, qui peuvent également se cumuler sur une action.

- Un personnage souffrant d'une Blessure Légère subira un Malus de 1D à toutes ses actions physiques et manuelles jusqu'à ce qu'il soit soigné. S'il est également épuisé ou que sa Réserve d'Effort est vide, les Malus cumulés pourront réduire de 2D à 3D chacune de ses actions.

LES COMPÉTENCES

Aptitudes, connaissances, techniques, sciences ou talents : tout ce que les personnages savent ou savent faire se traduit dans les règles sous forme de Compétences et de Spécialités. De la médecine à la chasse, en passant par l'utilisation d'armes à feu, le dressage, la mécanique ou le mensonge, les règles proposent un large éventail de Compétences dont les effets dépendent essentiellement de trois critères : **leur Domaine, leur Rareté et leur Niveau de maîtrise.**

Contrairement à d'autres jeux, les Compétences de *Vermine* ne déterminent pas ce que les personnages ont le droit faire ou non : **elles confèrent des Bonus** chaque fois qu'ils effectuent une action qui relève d'une de leurs Compétences. Le fait de ne pas avoir la Compétence requise pour une action n'empêchera donc jamais le personnage d'agir, ni même de réussir – le joueur ne bénéficiera juste d'aucun Bonus de Compétence.

- *Si son personnage tente de reconnaître des traces, de soigner une blessure ou de réparer un drone, le joueur aura le droit d'effectuer un jet de Caractéristique même s'il ne possède aucune Compétence liée de près ou de loin au pistage, à la médecine ou à l'électronique. L'action sera simplement plus difficile pour lui.*

▲ LE CHAMP D'EXPERTISE

Les Compétences mesurent à la fois le savoir-faire, la technique et l'expérience « pratique » des personnages, mais elles englobent aussi les aspects théoriques et de nombreuses connaissances qui peuvent s'y rapporter. Une même Compétence pourra donc aider le personnage à manier, réparer, expertiser, identifier, parler ou négocier tout ce qui peut faire partie de son « **champ d'expertise** ».

- *La Compétence Armes à feu ne sera pas seulement utile pour tirer : elle aidera aussi à entretenir, démonter, réparer ou identifier une arme, ses munitions, son fabricant et même des impacts de balles ou des blessures causées par arme à feu.*

▲ LES DOMAINES DE COMPÉTENCE

Les Compétences de *Vermine* sont regroupées en six Domaines thématiques contenant chacun cinq Compétences. Chaque personnage dispose de son **Domaine de prédilection** qui reflète ses centres d'intérêt, son parcours ou son activité, voire son ancien métier pour les personnages nés avant l'effondrement.

Le Domaine de prédilection accorde un certain nombre de bases techniques et théoriques qui permettent au personnage de réussir automatiquement certaines actions basiques, même s'il ne possède pas la Compétence requise – voir « **Réussites automatiques** » page 34.

- *Un dresseur possédant L'Animal en Domaine de prédilection pourra identifier des traces courantes ou reconnaître des cris même sans avoir développé Traces, Faune ou Animalisme.*

DIFFICULTÉ OU HANDICAP ?

La question se posera certainement au début : lorsqu'une action semble « un peu plus complexe que d'habitude », faut-il augmenter sa Difficulté ou imposer un Handicap ? D'une façon générale, il faut se dire que la Difficulté change rarement. De nombreuses actions complexes en apparence ne sont souvent que des actions Faciles ou Difficiles que des paramètres viennent compliquer. Si une action a priori Facile devient plus délicate à accomplir en raison des circonstances ou de la façon d'agir du personnage, elle ne doit pas devenir Difficile ou Très Difficile, mais rester Facile et imposer un Handicap (I), (II) ou (III).

- *Faire un feu sous la pluie semble plus « difficile » que par temps sec, mais l'action en elle-même reste simple – il s'agit toujours juste d'allumer un feu – et ne devient compliquée que de façon ponctuelle, à cause des circonstances, ou pour un personnage en particulier. Dans ce cas précis, l'action relèvera d'un Handicap (I) ou (II), selon que le personnage peut protéger son feu, dispose ou non d'un peu de bois sec ou de papier, etc.*

► **Note :** Le Domaine de prédilection facilite également l'évolution des Compétences de ce Domaine, en réduisant le nombre de Dés d'Expérience nécessaires pour augmenter le Niveau d'une Compétence ou en apprendre une nouvelle.

▲ LE NIVEAU DE COMPÉTENCE

Contrairement aux Caractéristiques, les Compétences n'ont pas de valeur chiffrée en nombre de dés, mais un Niveau de maîtrise qui traduit l'expérience acquise par le personnage. Plus le Niveau d'une Compétence est élevé, plus les Bonus qu'elle accorde sont importants.

Il existe quatre Niveaux de Compétence : **Débutant, Confirmé, Expert et Maître.**

En fonction de leur Niveau, les Compétences accordent :

- **Des Bonus**, qui permettent de lancer un ou deux dés supplémentaires sur l'action,
- **Et des Relances**, qui permettent de relancer un ou deux dés une fois le jet effectué.
- *Si son personnage Débutant en Mécanique tente de réparer une panne sur son camion, le joueur lancera 1D supplémentaire sur cette action. Au Niveau Confirmé, il aura non seulement un Bonus de 1D, mais pourra également relancer un dé de son choix, s'il le souhaite, une fois le jet effectué.*

NIVEAU	BONUS	RELANCE
Débutant	1D	-
Confirmé	1D	1D
Expert	2D	1D
Maître	2D	2D

► **Note :** Le Niveau des Compétences que possèdent les personnages est directement lié à leur âge. De par leur expérience, les personnages anciens et adultes possèdent davantage de Compétences à des Niveaux élevés que les adolescents, qui ont eu moins de temps pour se former et pratiquer.

L'HOMME	L'ANIMAL	LA MACHINE	L'ARME	LA SURVIE	LA TERRE
Arts (I)	Animalisme (I)**	Artisanat (II)	Armes à feu (II)	Alimentation	Environnement (I)
Civilisation (II)*	Dissection (II)	Bricolage	Armes de tir	Athlétisme	Flore (I)**
Psychologie (I)	Faune (I)**	Mécanique (II)	Armurerie (II)	Corps à corps	Route
Rumeurs	Répulsion	Pilotage (I)	Lancer	Discrétion	Toxiques (II)
Soins (I)	Traces	Technologie (II)*	Mêlée	Vigilance	Vestiges (I)*

(I) et (II) : Rareté des Compétences

* : Rareté réduite de (I) pour les anciens

** : Rareté réduite de (I) pour les jeunes

LA RARETÉ DES COMPÉTENCES

Avec l'effondrement de la civilisation, la fermeture des écoles et la disparition d'un grand nombre de métiers, l'accès aux connaissances et à l'apprentissage a été complètement bouleversé. Il est désormais plus simple d'apprendre à reconnaître les comestibles, à manier un fusil ou à panser une plaie qu'à utiliser un téléphone portable. De plus, lorsqu'il s'agit de manipuler des poisons, de réparer un talkie walkie ou de procéder à une amputation, même avec un haut score de Caractéristique, certaines actions demandent un minimum de connaissances ou de pratique pour être réalisées sans risque – ou tout simplement pour avoir une idée de la façon de s'y prendre...

Ces notions importantes sont traduites dans le jeu par le principe de **Rareté des Compétences**, qui distingue les talents devenus essentiels à la survie – tels que les premiers soins, l'orientation, la chasse alimentaire ou le bricolage de fortune – des connaissances techniques, scientifiques, technologiques ou médicales devenues beaucoup plus rares et prisées depuis l'effondrement.

On distingue trois niveaux de Rareté : les **Compétences Basiques**, les **Compétences Rares (I)** et les **Compétences Rares (II)**.

- ▶ Lorsqu'une action relève d'une Compétence Rare qu'il ne possède pas, le personnage subit un Handicap égal à la Rareté de cette Compétence, soit un Handicap (I) ou (II). Si la Compétence est Basique, aucun Handicap ne s'applique.
- *Prélever proprement les glandes à venin d'un serpent sans la Compétence Dissection (II) souffrira d'un Handicap (II). En revanche, pour tenter d'identifier le reptile, le Handicap éventuel ne sera que de (I) si le personnage ne possède pas Faune (I).*
- ▶ Le Handicap de Rareté se cumule avec tous les autres Handicaps éventuels, notamment ceux liés aux circonstances de l'action. En revanche, il n'empêche pas le joueur d'appliquer les éventuels Bonus dont il dispose pour cette action.

- *Si le personnage ne possède qu'une machette ou un couteau de grande taille pour tenter d'extraire les glandes à venin, le meneur pourra imposer un Handicap (I) supplémentaire sur l'action. En revanche, s'il dispose d'un scalpel ou de fiches anatomiques détaillées, il pourra profiter d'un Bonus de 1D malgré le Handicap de Rareté.*

▶ **Note** : La Rareté d'une Compétence influe également sur sa difficulté d'apprentissage, notamment pour trouver l'instructeur ou le matériel utile, ainsi que sur le coût de son amélioration.

▲ LES RELANCES

À partir du niveau Confirmé, les Compétences permettent aux joueurs de relancer des dés une fois le jet effectué, en vue de transformer des résultats trop faibles en Réussites.

- ▶ Rien n'oblige les joueurs à relancer leurs dés s'ils sont satisfaits de leurs résultats, ni à utiliser toutes les Relances dont ils bénéficient sur un jet. Ils peuvent ainsi relancer plusieurs fois le même dé, relancer plusieurs dés différents, ou n'en relancer aucun.
- ▶ Relancer une Réussite n'accorde pas de Réussite supplémentaire : seuls le résultat final des dés sera pris en compte. Une fois un dé relancé, il est possible de le relancer à nouveau si l'on dispose encore d'une Relance, mais évidemment pas « d'annuler une Relance » pour revenir à l'ancien résultat.
- *Un joueur lance 4D contre une Difficulté de 5 et obtient 2, 4, 7 et 8. Avec les deux Relances dont il dispose, il décide de relancer son 2 et obtient un résultat de 3, toujours insuffisant. Avec sa seconde Relance, il peut alors choisir de relancer le même dé ou de relancer son 4.*

▶ **Note** : Plusieurs aspects du jeu accordent des Relances sur certains types d'action, qui peuvent se cumuler avec les Relances de Compétence. C'est le cas notamment de certaines Capacités ou de la Réserve d'Effort – présentée page 34.

▲ L'HOMME

Art (I) : Capacité à dessiner, sculpter, peindre, tatouer, chanter, danser, jouer d'un instrument et pratiquer différentes formes de création. Permet d'identifier un style, une technique ou un artiste.

Civilisation (II)* : Connaissances historiques, géographiques, scientifiques et technologiques équivalentes à celles d'un adulte né à la fin du XX^e siècle. Permet d'utiliser de façon basique les appareils courants de cette époque et de lire, écrire, déchiffrer des textes et s'exprimer dans différentes langues et langages.

Psychologie (I) : Capacité à interpréter les attitudes, comportements et réactions humaines. Permet d'argumenter, convaincre, anticiper, négocier, rassurer, mentir et désamorcer un conflit.

Rumeurs : Connaissance de coutumes, rumeurs, légendes et informations sur des événements, individus, factions, lieux et régions. Permet de connaître les symboles, noms et philosophies de factions, communautés et organisations humaines.

Soins (I) : Capacité à diagnostiquer, prévenir, traiter, opérer et soigner des pathologies, blessures et infections humaines. Permet de procéder à des interventions et de limiter des infections, hémorragies ou aggravations.

▲ L'ANIMAL

Animalisme (I)** : Capacité à interpréter, imiter et reproduire des postures, cris, bruits, traces et odeurs d'animaux et d'insectes. Permet d'apaiser, apprivoiser, dresser, élever, communiquer et se faire accepter par différentes espèces.

Dissection (II) : Capacité à découper, nettoyer, conserver et transformer des organes, viandes, os, cuirs et peaux. Permet de procéder à des coupes, greffes et prélèvements sur des animaux, humains et insectes.

Faune (I)** : Connaissance des animaux, oiseaux et insectes courants d'un milieu naturel. Permet d'identifier des espèces, traces, habitats et comportements.

Répulsion : Connaissance des techniques chimiques, naturelles et mécaniques de répulsion, piégeage et éradication de la vermine et des nuisibles courants. Permet de repousser, créer des barrières et exterminer des nuées, colonies, ruches, hordes ou essaims.

Traces : Capacité à détecter, identifier et suivre des traces ou des signes de passage humain, animal ou insecte.

▲ LA MACHINE

Artisanat (II) : Maîtrise de techniques de forge, moulage, gros œuvre, assemblage et réparation de biens, de structures et d'objets manufacturés. Permet de concevoir, réparer, assembler, construire et saboter toutes sortes d'objets, structures et édifices.

Bricolage : Capacité à confectionner, recycler, assembler ou effectuer des réparations de fortune sur des objets courants. Permet de confectionner, poser et neutraliser des pièges, nœuds, serrures et dispositifs mécaniques simples.

Mécanique (II) : Capacité à concevoir, réparer, améliorer ou saboter des mécanismes, véhicules, machines, moteurs et dispositifs industriels ou artisanaux.

Pilotage (I) : Capacité à manœuvrer des engins, véhicules, drones et moyens de locomotion terrestres, aériens et aquatiques courants.

Technologie (II)* : Capacité à identifier, confectionner, utiliser, neutraliser et réparer des appareils, systèmes et dispositifs électroniques, informatiques ou technologiques.

▲ L'ARME

Armes à feu (II) : Capacité à manier et entretenir des armes à feu légères, lourdes, automatiques et militaires.

Armes de tir : Capacité à manier et entretenir des armes de trait, de tir et de projection mécaniques telles qu'arcs, arbalètes, sarbacanes ou balistes.

Armurerie (II) : Capacité à confectionner, réparer et modifier des armes, projectiles, munitions et éléments de protection. Permet de confectionner, poser et désamorcer des mines, grenades, appareils et engins explosifs.

Lancer : Capacité à viser, lancer et manier des armes et projectiles tels que couteaux, pierres, grenades, frondes, bolas ou filets.

Mêlée : Capacité à attaquer, parer et esquiver en combat rapproché à l'aide d'armes tranchantes, contondantes ou articulées.

▲ LA SURVIE

Alimentation : Capacité à identifier, trouver, nettoyer et préparer de quoi boire et manger. Permet de cueillir, chasser, filtrer, purifier, stocker et rationner.

Athlétisme : Capacité à effectuer des mouvements, efforts et acrobaties. Permet de nager, grimper, courir, soulever, sauter et se réceptionner.

Corps à corps : Capacité à attaquer, bloquer, saisir ou esquiver à mains nues en combat rapproché. Permet d'éviter des coups, chutes, dangers ou projectiles.

Discrétion : Capacité à se cacher, se déplacer et agir sans se faire remarquer. Permet de dissimuler, maquiller et camoufler des traces, odeurs, campements, objets ou équipements.

Vigilance : Capacité à sentir, percevoir, anticiper et réagir. Permet de monter la garde, éviter un projectile, réagir à un événement et agir plus rapidement lors des combats.

▲ LA TERRE

Environnement (I) : Connaissance géographique, topographique, climatique et météorologique de différents milieux, régions, pays et reliefs naturels. Permet de tracer et de lire des cartes, s'orienter, éviter des obstacles et anticiper des intempéries.

Flore (I)** : Connaissance des végétaux, plantes, fruits et champignons courants d'un milieu naturel. Permet d'identifier des espèces et de procéder à des analyses, greffes, boutures et cultures végétales.

Route : Habitude du voyage et connaissance des routes, convois, contournements, barrages et principaux dangers. Permet de calculer des itinéraires, d'établir des campements provisoires et d'identifier les runes, signaux et symboles de direction, de territoire et de dangers courants.

Toxiques (II) : Connaissance des ingrédients, matériaux, poisons, venins, toxiques et substances chimiques d'origine naturelle et industrielle. Permet d'identifier, manipuler, analyser, neutraliser, se protéger et procéder à des mélanges et des transformations.

Vestiges (I)* : Connaissance des bâtiments, infrastructures, réseaux et sites industriels. Permet d'identifier, localiser, fortifier, saboter, s'infiltrer, explorer, fouiller et réhabiliter des sites industriels.

(I), (II) : *Rareté des Compétences*

* : *Rareté réduite de (I) pour les anciens*

** : *Rareté réduite de (I) pour les jeunes*

LES SPÉCIALITÉS

Les Compétences de Vermine regroupent plusieurs aspects parfois très spécifiques et de technicités différentes, à l'image de Pilotage qui permet à la fois de conduire une voiture, de manœuvrer un drone ou de faire décoller un avion. Pour permettre aux joueurs d'affiner le profil de leurs personnages, les règles de Compétences intègrent une notion de Spécialité : un degré de précision supplémentaire, accessible à partir du Niveau Confirmé, qui traduit une expertise particulière et accorde un **Bonus supplémentaire de 1D** sur les actions.

Les Spécialités sont à la fois plus précises et plus transversales que les Compétences. Elles peuvent intervenir sur un grand nombre d'actions, même sans rapport direct avec la Compétence d'origine.

- *La Compétence Faune permet de se Spécialiser dans des types, des espèces ou des milieux naturels précis, tels que Reptiles, Insectes, Nocturnes, Venimeux..*
- ▶ Lorsqu'un personnage effectue une action pour laquelle une de ses Spécialités peut l'aider, le joueur bénéficie d'un **Bonus de Spécialité de 1D** sur son jet.
- *Deux éclaireurs décident de grimper sur le toit d'un ancien supermarché pour améliorer leur réception radio. L'action s'effectuera avec Vigueur et Athlétisme, mais si l'un d'eux possède une Spécialité en Escalade, il bénéficiera d'un Bonus supplémentaire de 1D.*
- ▶ Du moment que la Spécialité peut être utile à l'action, le **Bonus de 1D peut se cumuler** avec celui de la Compétence utilisée ou s'appliquer **même si le personnage ne possède pas la Compétence requise**.
 - *Un chasseur remonte la piste de ce qui semble être un groupe de gros rongeurs. Il ne possède pas la Compétence Traces qui serait requise ici, mais il a développé une Spécialité Rats via sa Compétence Faune. Le meneur de jeu considère que le Bonus de Spécialité peut s'appliquer, car il s'agit bien de rats. S'il avait également possédé Traces, les deux Bonus se seraient cumulés.*
 - ▶ **Un seul Bonus de Spécialité** peut s'appliquer sur une action, même si le personnage en possède deux qui pourraient lui être utiles.
 - *Un naturaliste Spécialisé en Taxidermie via sa Compétence Dissection ne bénéficiera pas d'un second Bonus de 1D s'il se lance dans l'empaillage d'un lézard et qu'il s'est également Spécialisé en Reptiles.*
 - ▶ **Note :** Le fait de posséder une Spécialité peut également permettre de réussir certaines actions de façon automatique – voir « Réussites automatiques » page 33.

TECHNOLOGIE ET ÂGE DES PERSONNAGES

Si le fait d'utiliser un téléphone portable ou un ordinateur relève de l'évidence pour nous, dans notre réalité de joueurs et de lecteurs, il n'en va pas plus de même pour les générations nées après le déclin de la civilisation. Avec la disparition des écoles, de la télévision, du réseau électrique ou de l'accès à Internet, seuls les personnages nés avant l'an 2000 auront

eu le temps de suivre une formation et d'exercer un véritable métier. Une même Compétence de nature technologique, technique ou scientifique pourra ainsi être Rare pour les jeunes et Basique pour les anciens, à l'image de Civilisation ou de Technologie, tandis que les Compétences liées à l'adaptation, la survie et l'environnement seront plus évidentes pour les jeunes.



▲ EN TERMES DE JEU

Les joueurs ne font donc pas de « jets de Compétence » dans *Vermine*, mais bien des jets de Caractéristique auxquels les Compétences et les Spécialités accordent des Bonus lorsqu'elles sont applicables. Dans la plupart des cas, l'action laissera peu de doute quant à la Compétence ou la Spécialité à appliquer – tirer au pistolet, se cacher ou soigner une blessure appelleront sans suspense Armes à feu, Discrétion et Soins.

Mais au cours de l'aventure, les contours du fameux champ d'expertise de certaines Compétences seront parfois moins clairs, et les joueurs ne manqueront pas de tenter de les étendre pour bénéficier de leur Bonus.

- *La Compétence Armes à feu pourra aider à identifier des impacts de balles ou des munitions, mais pas à en fabriquer ni à les transformer, ce qui relève de la Compétence Armurerie. De la même façon, Faune permettra d'identifier une araignée, mais pas de l'attraper, là où Traces aidera à reconnaître le nom de la créature qu'on piste, mais pas forcément à savoir si elle est venimeuse ou inoffensive.*

▲ EN TERMES TECHNIQUES

Chaque fois qu'un personnage agit ou réagit, c'est au meneur de jeu de choisir la Compétence qui lui semble la plus appropriée à l'action. Il demande alors aux joueurs d'effectuer un jet de Caractéristique avec la Compétence choisie contre la Difficulté de l'action.

- *Les personnages découvrent des marques sur le sol et décident de les suivre. Le meneur de jeu estime que seule la Compétence Traces peut s'appliquer et demande un jet de Perception + Traces contre une Difficulté de 7, car les marques sont discrètes et déjà partiellement effacées.*
- ▶ **Si le personnage possède la Compétence requise**, le joueur peut appliquer le Bonus correspondant à son Niveau de Compétence.
- ▶ **S'il ne possède pas la Compétence requise**, mais en maîtrise une autre que le joueur pense pouvoir être utile, c'est au meneur de jeu de décider si elle peut s'appliquer ou non pour cette action.
- *Un des joueurs demande si la Compétence Faune peut être utile ici. Le meneur de jeu estime qu'elle peut l'aider à identifier les traces s'il le souhaite, via un jet de Savoir + Faune contre une Difficulté de 7, mais que seule Traces s'appliquera pour pister.*

► **Note :** Les Compétences utiles sont souvent définies par les règles. C'est notamment le cas pour les actions de combat, les soins ou les événements liés aux scénarios, qui précisent également la Caractéristique et la Difficulté des jets demandés aux joueurs.

LA RARETÉ DES SPÉCIALITÉS

Il n'existe pas de liste de Spécialités. Elles peuvent être définies et créées librement par les joueurs, du moment qu'elles s'intègrent de façon réaliste dans le champ d'une de leurs Compétences de Niveau Confirmé minimum. Il revient donc au meneur de définir

▲ HANDICAPS DE SPÉCIALITÉS

Afin de simplifier le jeu, le champ d'expertise des Compétences est volontairement large et permet, par exemple, de profiter d'un Bonus de Pilotage pour des actions aussi différentes que manœuvrer un kayak, un poids lourd ou un hélicoptère. Il est possible de tendre vers plus de réalisme grâce aux Spécialités.

- ▶ Quand le meneur estime qu'une action requiert des connaissances techniques ou spécifiques qui vont au-delà du champ global d'une Compétence, il peut lui attribuer un **Handicap (I) ou (II)** si le personnage ne dispose pas en plus d'une Spécialité utile. Ce Handicap s'applique que le personnage possède ou non la Compétence requise.
- *Pour tenter de faire démarrer un véhicule militaire, le meneur de jeu peut estimer que la Compétence Pilotage ne suffit pas et qu'une Spécialité de type Véhicules lourds est obligatoire. Si le personnage possède uniquement Pilotage, il sera en mesure d'allumer l'appareil, mais subira un Handicap (II) de Spécialité pour la moindre manœuvre. S'il ne possède ni l'une, ni l'autre, il subira alors un Handicap (III) cumulé.*

▲ RÉUSSITES AUTOMATIQUES

De la même façon que les actions banales ou évidentes doivent pouvoir se résoudre sans faire appel aux dés, on peut considérer qu'un personnage ayant développé une Compétence ou une Spécialité, ou possédant le Domaine de prédilection adéquat, est en mesure de réussir la plupart des actions simples qui s'y rapportent.

- ▶ **Si l'action est Facile**, le seul fait d'avoir une Compétence, une Spécialité ou un Domaine de prédilection utile suffit pour réussir.
- ▶ **Si l'action est Difficile**, cette réussite automatique peut être accordée si le personnage est Expert dans la Compétence utile, ou s'il possède à la fois le bon Domaine de prédilection et une Compétence ou une Spécialité utile.
- *Un chasseur ayant Traces et L'Animal en Domaine de prédilection sera capable d'identifier et de suivre les traces les plus courantes sans que le joueur ait besoin de lancer les dés. S'il est Expert en Traces ou possède également une Spécialité utile de type Pistage, Forêt ou Insectes, les actions Difficiles pourront également réussir de façon automatique.*
- **Note :** Les actions Très Difficiles, exposant à un réel danger en cas d'échec, ne peuvent pas bénéficier d'une réussite automatique. Il en va de même pour les actions d'opposition – dont les actions de combat – ou faisant l'objet d'un Handicap.

leur Rareté, et de fixer par là-même le degré du Handicap qui s'applique, en partant du principe que toutes les Spécialités sont Rares (I) par défaut – car elles traduisent toujours un degré d'expertise et de pratique supérieur à celui du commun des mortels – et que celles qui nécessitent une formation poussée ou des années de pratique avant d'être maîtrisées sont Rares (II).

LES RÉSERVES

Pour traduire la fatigue, le stress et les ressources physiques et mentales des personnages tout au long de l'aventure, le système de *Vermine* utilise un principe de Réserve : un capital de dés qui se réduit à mesure que les personnages faiblissent et qui se régénère lorsqu'ils prennent du repos, mais qui permet aux joueurs de lancer des dés supplémentaires.

Chaque personnage dispose ainsi de deux Réserves chiffrées en nombre de dés :

- **La Réserve de Sang-Froid**, qui indique son niveau de stress et sa capacité de concentration,
- **Et la Réserve d'Effort**, qui traduit son énergie, sa fatigue et ses ressources physiques.

En plus de ces Réserves individuelles, généralement comprises entre 5D et 7D, les joueurs ont accès à une Réserve de Groupe commune – décrite page 69 – qui simule la cohésion et l'esprit d'équipe qui unit leurs personnages.

L'ÉVOLUTION

Au cours de l'aventure, les valeurs des Réserves vont baisser sous l'effet de la fatigue, de la soif, du stress ou des blessures. De nombreux événements sont ainsi susceptibles de réduire de 1D à 3D l'une ou l'autre des Réserves, voire les deux à la fois.

- *Après quelques heures de marche sous le soleil ou dans un marécage, le meneur peut décider que tous les personnages perdent 1D ou 2D de Réserve d'Effort, tandis qu'un stress intense, une vision de cauchemar ou la perte d'un compagnon pourra réduire d'autant la Réserve de Sang-Froid.*

Un repas, un peu d'eau, un dialogue rassurant ou un moment de repos peuvent permettre de regagner quelques Dés de Réserve, là où une nuit de sommeil devrait suffire à leur rendre leur niveau maximum – pour peu que les personnages n'aient pas à se réveiller pour se battre contre des prédateurs ou lever le camp à la hâte au beau milieu de la nuit...

► **Note** : Les scénarios proposent régulièrement des scènes et des événements susceptibles d'affecter les Réserves. Les personnages perdent également des Dés de Réserve quand ils se blessent et en regagnent lorsqu'ils accomplissent des actions liées à leur Totem ou à leurs Objectifs de Groupe – voir « Les Totems » page 58 et « Le Groupe » page 68.

▲ L'ÉPUISEMENT

Lorsqu'une Réserve se vide, le personnage ressent une telle fatigue qu'il est sur le point de tomber ou de craquer nerveusement, comme si sa Caractéristique Vigueur ou Volonté venait d'être réduite à 0D. Il lui faudra alors se calmer, se reposer, boire, manger ou retrouver ses esprits pour pouvoir repartir.

Les effets de l'épuisement se traduisent par un Malus de 1D à toutes les actions liées à la Réserve vide :

- **Si la Réserve d'Effort descend à 0D**, le personnage subit un Malus de 1D à toutes ses actions physiques et manuelles.
- **Si la Réserve de Sang-Froid descend à 0D**, le personnage subit un Malus de 1D à toutes ses actions mentales et sociales.
- **Si les deux Réserves se vident**, le personnage subit un Malus cumulé de 2D à toutes ses actions.

ÉVÉNEMENT

Soif – rationnement (par jour)
 Soif – déshydratation (par demi-journée dès le 2^e jour)
 Faim – rationnement (par jour dès le 2^e jour)
 Faim – absence totale de nourriture (par jour)
 Effort physique (par demi-journée)
 Effort physique intense (par demi-journée)

Stress – mauvaise nouvelle, tensions, conflit, angoisse
 Choc – terreur, vision d'horreur, mort d'un proche...
 Apaisement – réconfort, soutien, bonne nouvelle...
 Réussite – accomplissement, découverte, exploit...

Repas – basique (nourriture + eau)
 Repas – festin (nourriture rare, abondance)
 Pause (deux heures minimum)
 Repos (nuit complète + repas)
 Mauvaise nuit – réveil, garde, intempéries, stress...

RÉSERVE D'EFFORT

-1D
 -1D
 -1D
 -1D
 -1D
 -2D / -3D

-
 -
 -
 +1D

+2D
 +3D
 +1D
 Niveau max
 Niveau max -2D

RÉSERVE DE SANG-FROID

-1D
 -1D
 -1D
 -1D
 -
 -1D

-1D / -2D
 -2D / -3D
 +1D
 +1D / +2D

-
 +1D
 +1D
 Niveau max
 Niveau max -2D

RÉSERVE À 0D MALUS D'ÉPUISEMENT

Effort -1D aux actions physiques et manuelles

Sang-Froid -1D aux actions mentales et sociales

Effort + Sang-Froid -2D à toutes les actions

Si une Réserve descend à 0D sous l'effet de la fatigue ou d'une perte annoncée par le meneur de jeu, les Malus d'épuisement s'appliquent immédiatement. En revanche, si une Réserve se vide suite à l'utilisation volontaire de ses derniers dés par le joueur, ils s'appliquent sur sa prochaine action, et non sur celle qu'il est en train d'effectuer.

► **Note :** Ces Malus se cumulent avec les autres Malus éventuels, découlant de maladies ou de blessures par exemple. Un personnage blessé dont les Réserves se vident devra donc rapidement trouver un refuge ou pouvoir faire confiance à son groupe s'il ne veut pas se retrouver à la merci du premier prédateur...

▲ PUISER DANS SES RÉSERVES

En plus de mesurer les ressources des personnages, ces deux jauges vont permettre aux joueurs de lancer ou de relancer des dés supplémentaires en puisant – littéralement – dans les Réserves pour **convertir 1D de Réserve en Bonus de 1D ou en Relance**.

Les Dés de Réserve peuvent être utilisés à tout moment du jeu, quelle que soit la nature de l'action, sa Difficulté, la Caractéristique ou la Compétence requise – et ce, que le personnage la possède ou non.

► **La Réserve de Sang-Froid intervient avant d'effectuer le jet.** Elle permet aux joueurs de dépenser des dés pour lancer le même nombre de dés supplémentaires. Les dés de Sang-froid doivent être utilisés et lancés en une seule fois, en même temps que tous les autres dés dont le joueur dispose.

• *Un jeune voleur vient de s'enfuir avec le sac de vivres du personnage, qui se lance aussitôt à sa poursuite. Pour éviter de le perdre de vue, le joueur décide de dépenser 1D de Réserve de Sang-Froid – il lance donc un dé en plus de ses 2D de Vigueur. Avec la Compétence Athlétisme, il aurait bénéficié d'un Bonus de 1D supplémentaire et lancé ses 4D en même temps.*

► **La Réserve d'Effort intervient une fois le jet effectué.** Elle permet aux joueurs de dépenser des dés pour effectuer des Relances. Les dés d'Effort peuvent être dépensés et relancés un par un. Si la Compétence de son personnage lui accorde des Relances, le joueur doit les effectuer en premier avant de puiser dans sa Réserve d'Effort – on ne peut donc pas effectuer une Relance de Compétence, puis une Relance d'Effort, puis une seconde Relance de Compétence.

• *Le joueur lance ses 3D et obtient 2, 7 et 8, ce qui lui donne deux Réussites contre la Difficulté de 5. Malheureusement, le jeune fuyard agile et habitué au terrain en a obtenu trois. Refusant de laisser s'envoler le précieux sac, le joueur décide de dépenser 1D d'Effort pour relancer son 2. Par chance, il obtient un 6 qui lui donne une troisième Réussite. Il va donc le rattraper !*

► Le nombre maximum de dés de chaque Réserve qu'un joueur peut dépenser par action est **égal au score de la Caractéristique utilisée** pour cette action. Il est possible de puiser dans les deux Réserves sur une même action. Si la Caractéristique subit un modificateur, on tient compte de sa valeur au moment de l'action.

• *Avec un score de 2D en Vigueur, le joueur pourra utiliser 2D de Sang-Froid, 2D d'Effort ou 2D de chaque Réserve au maximum sur cette action. S'il est actuellement sous le coup de l'adrénaline ou d'une drogue stimulante qui augmente la Vigueur de 1D, il pourra dépenser jusqu'à 3D de chaque Réserve – mais attention au contrecoût !*

► **Note :** Les Dés de Réserve ne sont pas interchangeables. Il n'est donc pas possible de puiser dans la Réserve d'Effort en amont d'une action, ni de dépenser des dés de Sang-Froid ensuite. Si un personnage n'a plus de dé disponible dans la Réserve appropriée, il ne peut pas puiser dans l'autre, mais peut éventuellement faire appel à la Réserve de Groupe – voir page 69.

BIEN GÉRER SES RÉSERVES

Précieuses en cas d'urgence, les Réserves n'en restent pas moins des alliées à double tranchant, car plus les joueurs s'en servent, plus leurs Réserves baissent et poussent leur personnage au bord de l'épuisement. Il est donc important de les utiliser à bon escient et de bien surveiller l'état de ses Réserves pour éviter de subir les Malus associés.

Il en va de même pour le meneur de jeu, qui devra bien doser la pénibilité de l'aventure et les pertes de Dés de Réserve qu'il impose aux personnages – la fatigue et le stress font partie intégrante de *Vermine*, mais les personnages ont peu de chances de survivre longtemps sans ressources...

LE MATÉRIEL

Qu'il s'agisse de se défendre, de chasser, de se soigner ou de se déplacer, le matériel est une donnée essentielle de la vie quotidienne, si ce n'est une condition indispensable pour survivre. Mais lorsqu'on sait que certains sont prêts à tuer pour quelques litres d'eau, on imagine que les biens les plus précieux font l'objet de toutes les convoitises et demandent autant de chance pour les trouver que de force pour les conserver...

Armes, outils, médicaments, véhicules, batteries ou appareils de communication : les différents objets, armes et équipements sont regroupés sous le terme générique de « matériel ». Ils ont tous en commun d'être plus ou moins rares, plus ou moins résistants, et plus ou moins utiles sur des actions précises.

Ces critères sont traduits dans le jeu par **la Rareté, la Fiabilité et les effets du matériel**.

LA RARETÉ DU MATÉRIEL

Utilisée lors des phases de création des personnages et du Groupe pour déterminer le matériel de départ dont disposent les joueurs, la Rareté sert également de Difficulté pour les actions de fouille, d'exploration et de recherche de matériel, et permet d'évaluer rapidement la valeur indicative d'un objet en vue d'une transaction.

Elle est composée d'une **valeur de base chiffrée de 3 à 10**, qui mesure à la fois la fréquence et la préciosité d'un objet, et de **critères de Rareté en chiffres romains**, qui traduisent des particularités supplémentaires.

▲ LA VALEUR DE RARETÉ

La Rareté d'un objet sert de Difficulté chaque fois qu'il est question de chercher, de trouver ou de se procurer du matériel. Plus sa valeur de Rareté est élevée, plus l'objet sera rare et difficile à obtenir. Généralement de 3 ou 5 pour les objets courants, comme les armes blanches ou les véhicules légers, elle peut atteindre 7 ou 9 pour le matériel rare, et jusqu'à 10 pour les médicaments, les armes lourdes ou le matériel médical.

- *Trouver un objet de Rareté 7 demandera de réussir un jet contre une Difficulté de 7. Si les personnages cherchent un objet bien précis, le nombre de Réussites nécessaires augmentera en fonction des critères – voir plus loin.*

Chercher du matériel utile dans des décombres demande généralement un jet de Perception + Vigilance ou Vestiges. Pour gérer les échanges et le troc avec d'autres survivants, c'est le meneur de jeu qui peut être amené à effectuer un jet de dés pour voir ce que possèdent les rencontres du Groupe.

- **Note :** Les règles détaillées liées à l'exploration, la fouille et la recherche de matériel sont présentées dans les scénarios, qui proposent des situations concrètes et des exemples de trouvailles selon l'endroit visité.

MATÉRIEL	RARETÉ	EXEMPLES
Commun	3	Couteaux de cuisine, vélos, vêtements
Fréquent	5	Couteaux de chasse, voitures, bonnes chaussures
Rare	7	Fusils de chasse, arbalètes, motos, matériel de randonnée
Très rare	9	Pistolets, munitions, fourgons 4x4, drones, médicaments basiques
Introuvable	10	Armes de guerre, véhicules aériens, médicaments spécifiques

▲ LES CRITÈRES DE RARETÉ

Sur une échelle allant seulement de 3 à 10, la valeur de Rareté ne permet pas à elle seule de mesurer de façon réaliste l'extrême rareté de certains équipements, ni de faire la différence entre la version « standard » d'un objet et les nombreuses options, variantes ou spécificités, qui rendront un modèle particulier plus rare que les autres armes ou objets du même type. Il sera en effet plus difficile de trouver « une voiture noire » que de trouver simplement « une voiture ».

Ces différents critères sont traduits par des **Handicaps chiffrés de (I) à (V)**.

- **La Rareté de base d'un objet correspond à sa version standard.** Elle est indiquée par une simple valeur, qui signifie que l'objet ne dispose d'aucune particularité et qu'une seule Réussite suffit pour en trouver un exemplaire.
- *La Rareté de 7 d'un fusil vaudra pour un modèle simple et courant d'arme de petit calibre, sans doute usagé ou légèrement endommagé.*
- Chaque fonctionnalité, option, couleur ou détail particulier **augmente la Rareté de base d'un Handicap supplémentaire**, qui traduit une propriété de l'objet ou un critère de recherche choisi par les joueurs.
- *De 7 pour un simple fusil, la Rareté pourra passer à 7(I) pour « un bon fusil de chasse » ou « un fusil en très bon état », et à 7(II) pour « un modèle précis de fusil de gros calibre ».*

ESTIMER LE MATÉRIEL

Toute notion de prix fixe ayant depuis longtemps disparu, la valeur du matériel et des services dépend avant tout de l'offre, de la demande et de la nécessité – en cas de besoin, un litre d'eau vaudra toujours plus que tous les gilets pare-balles du monde. Cependant, il est possible d'estimer facilement la valeur théorique d'un objet en multipliant sa valeur de Rareté par le nombre de critères.

- *Une arme de Rareté 9(III) aura ainsi une valeur théorique de 27. Elle sera donc trois fois plus rare qu'une arme de Rareté 9(I) et environ deux fois plus qu'une autre de Rareté 7(II), de valeur 14.*

LA FIABILITÉ DU MATÉRIEL

Solidité, fabrication, qualité des matériaux : la Fiabilité ne traduit pas seulement la résistance du matériel, mais également les risques de casse, de panne et de dysfonctionnement. Conçue pour une approche précise et réaliste de l'équipement dans *Vermine*, elle est utilisée pour gérer les dommages subis par le matériel, les risques d'incidents, l'usure et les réparations, qui peuvent être abordés comme des règles optionnelles.

▲ LA VALEUR DE FIABILITÉ

Chiffrée de 3 à 10, la Fiabilité fait à la fois office de seuil contre les dommages physiques et de Difficulté pour les réparations. De 3 pour les objets de piètre qualité, jusqu'à un maximum de 10 pour les équipements pratiquement inusables et conçus pour durer : plus sa Fiabilité est élevée, moins le matériel risque de faire défaut, mais plus il sera délicat à réparer.

MATÉRIEL	FIABILITÉ	EXEMPLES
Très fragile	3	Brindille, journal, verre, équipement usé
Fragile	5	Branche, livre, plastique, équipement standard
Solide	7	Batte, boîte, bois, équipement de sport
Très solide	9	Barre métallique, coffre, métal, équipement technique
Indestructible	10	Pied de biche, coffre-fort, acier trempé, équipement blindé

▲ DOMMAGES MATÉRIELS

Chute, immersion, incendie ou sabotage : de nombreux événements sont susceptibles d'endommager le matériel et de nécessiter des réparations. Au-delà des conséquences logiques d'un incident, le meneur peut évaluer les dommages subis par le matériel – qu'il s'agisse d'un objet en particulier, de l'équipement complet d'un personnage ou de l'ensemble du matériel du Groupe – en leur attribuant un **niveau de gravité Mineur, Grave ou Critique**, qui détermine le nombre de dés de dommages infligés.

- *Emporté par le courant avec son sac à dos suite à une chute dans une rivière, le matériel électronique et sensible à l'eau du personnage subit des dommages que le meneur juge Graves, soit 3D.*

DOMMAGES	DÉS	EXEMPLE
Mineurs	1D	Chute de deux mètres, brûlure légère, brève immersion
Graves	3D	Chute de plus de cinq mètres, brûlure grave, immersion
Critiques	5D	Chute de plus de dix mètres, incendie, immersion prolongée

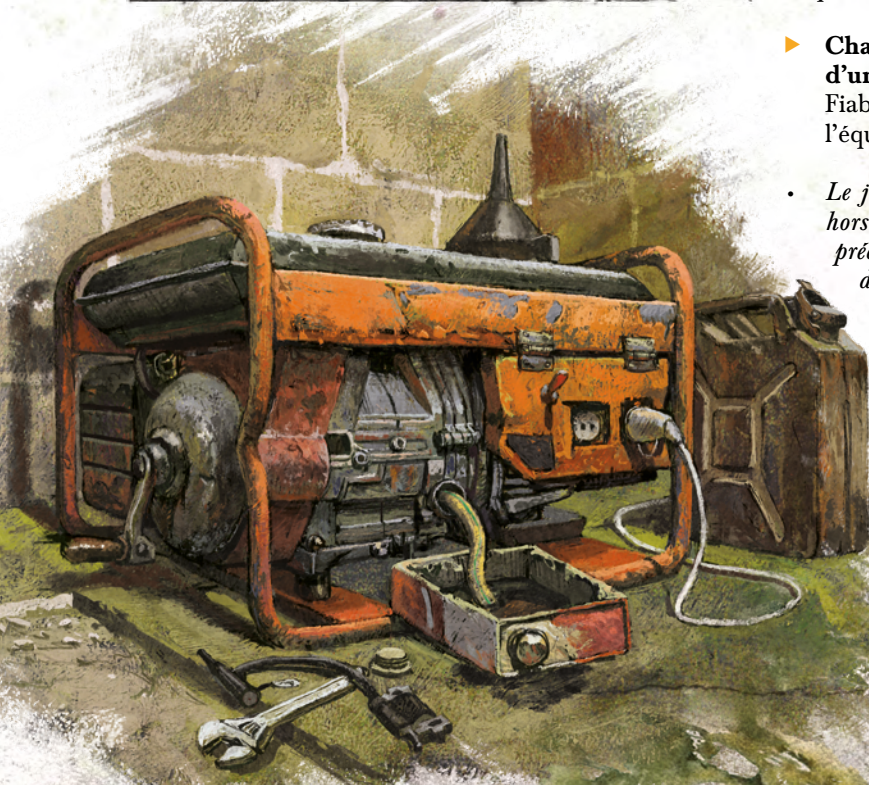
- **Note :** Selon leur matière et leurs composants, des dommages Mineurs pour certains objets peuvent devenir Graves ou Critiques pour d'autres.

Une fois la gravité des dommages connue, les joueurs lancent le nombre des dés correspondant, sans possibilité de Relance ou de Réserve, puis comparent le résultat de chaque dé à la Fiabilité de l'objet ou de chaque équipement concerné.

- **Chaque résultat égal ou supérieur à la Fiabilité d'un objet** lui inflige un dommage qui réduit sa Fiabilité de 1. Quand sa Fiabilité est réduite à 0, l'équipement est détruit ou inutilisable.

- *Le joueur lance 3D et obtient 5, 7 et 8, ce qui met hors de danger son matériel de Fiabilité 9, dont son précieux fusil, mais fait passer de 5 à 2 la Fiabilité de sa radio ondes courtes déjà fragilisée.*

- **Note :** S'il estime qu'un événement est susceptible d'endommager du matériel de façon évidente, le meneur peut **directement infliger 1, 3 ou 5 dommages** à chaque objet qu'il estime vulnérable ou en-dessous d'une certaine Fiabilité. Selon l'événement, il peut également annoncer la destruction pure et simple d'un objet, quelle que soit sa valeur de Fiabilité. Une chute de vingt mètres sur des rochers laisse assez peu de doute quant à l'état d'une paire de jumelles...



▲ PANNES MATÉRIELLES

En fonction des dommages, la baisse de Fiabilité d'un objet peut se traduire par une panne, un blocage ou un dysfonctionnement plus ou moins grave, mais qui nécessitera forcément une action ou une réparation.

- ▶ **Une panne Mineure** annule les éventuels Bonus conférés par l'objet, mais n'empêche pas de continuer à l'utiliser.
- ▶ **Une panne Grave** rend l'objet défectueux et impose un Malus de 1D sur son utilisation.
- ▶ **Une panne Critique** rend l'objet complètement inutilisable.
- *Avec une perte de trois points de Fiabilité suite aux 3 Dommages causés par l'immersion prolongée, la radio du personnage parvient toujours à s'allumer, mais elle est défectueuse et grésille, imposant désormais un Malus de 1D.*

DOMMAGES SUBIS	PANNE	ÉTAT	EFFET
1 ou 2	Mineure	Endommagé	Bonus annulé
3 ou 4	Grave	Défectueux	Malus 1D
5	Critique	Hors d'usage	Inutilisable

- ▶ **Note :** Cette règle optionnelle n'est utile que pour le matériel conférant des Bonus, déclenchant un effet ou demandant une manipulation – ce qui inclut de nombreuses armes et une partie de l'équipement. En revanche, elle s'applique de façon légèrement différente aux éléments d'armure – voir « Les Protections », page 42 – qui bénéficient de règles spécifiques liées aux Dommages de combat.

▲ RÉPARATIONS

Quand le meneur estime qu'une intervention est techniquement possible, et que les personnages disposent des outils, du temps, des pièces et des matières premières nécessaires, les pannes et les dommages subis par le matériel peuvent être réparés au prix d'un jet de Précision avec les Compétences Artisanat, Mécanique, Technologie ou Armurerie, selon le type d'objet concerné.

- ▶ Pour réparer un bien endommagé, le jet de Précision s'effectue contre une **Difficulté égale à la Fiabilité d'origine** de l'objet. Si l'objet est en panne, la **réparation subit un Handicap** fixé par la gravité de la panne ou de l'état de l'objet.
- *Pour réparer la fameuse radio ondes courtes, il faudra réussir un jet de Précision + Technologie contre une Difficulté de 7, qui correspond à sa Fiabilité d'origine. L'objet étant actuellement défectueux, la réparation subit un Handicap (II) et demandera plusieurs heures...*

DÉ	PANNE	ÉTAT	HANDICAP	DURÉE DE RÉPARATION
1/5	Mineure	Endommagé	(I)	Fiabilité x 5 minutes
6/8	Grave	Défectueux	(II)	Fiabilité x 20 minutes
9/10	Critique	Hors d'usage	(III)	Fiabilité x 1 heure

- ▶ **Si le jet est réussi**, l'objet est réparé et regagne un point de Fiabilité pour chaque Réussite.
- ▶ **Si le jet est raté**, à cause d'un Handicap ou non, l'objet reste défectueux et ne regagne aucun point de Fiabilité, même si le joueur a tout de même obtenu des Réussites.
- *Avec ses 2D en Précision, son Bonus de 1D de Débutant en Technologie et 2D de Réserve de Sang-Froid, le joueur lance 5D et obtient 3 Réussites contre la Fiabilité de 7 de la radio, ce qui lui permet tout juste de réussir face au Handicap (II) et de rendre trois points de Fiabilité à l'objet, après plus de deux heures d'efforts. Sans la Compétence Technologie qui est Rare (II), le joueur aurait subi un Handicap (II) supplémentaire et lancé 4D seulement contre un Handicap (IV), sans espoir d'obtenir les 5 Réussites nécessaires...*

- ▶ **Note :** Si l'état d'un objet n'est pas déterminé, ou que la gravité d'une panne est inconnue au moment où les personnages trouvent du matériel endommagé, le meneur peut lancer un dé 10 et se référer au tableau ci-dessus pour la déterminer, ou simplement décider.

● Réparation de fortune

Prisée pour sa polyvalence, la Compétence Bricolage permet d'effectuer des réparations de fortune sur n'importe quel type d'objet ou d'équipement – et ce, que le personnage possède ou non la Compétence requise pour la réparation. En revanche, elle permet simplement de réparer des pannes, et de le faire rapidement, et ne fera regagner aucun point de Fiabilité à l'objet.

Les réparations de fortune obéissent aux mêmes règles que les réparations classiques, à ceci près :

- ▶ **Si le personnage possède la Compétence requise**, le joueur bénéficie d'un Bonus de 1D sur son jet de Précision + Bricolage contre la Fiabilité de l'objet.
- ▶ **S'il ne la possède pas**, le joueur subit le Handicap de Rareté lié à cette Compétence, mais applique tout de même son Bonus de Compétence Bricolage.
- ▶ **Si le jet est réussi** malgré les Handicaps éventuels, l'objet est réparé et redevient fonctionnel, mais il ne regagne aucun point de Fiabilité.
- ▶ **La durée de réparation est divisée par 5.**

LES EFFETS DU MATÉRIEL

Au-delà de leur utilité souvent évidente, les particularités techniques du matériel se traduisent par **des Bonus de 1D** applicables sur certains types d'actions et par **des caractéristiques appelées Traits** qui en résument les effets sous forme de mots-clefs.

▲ LES BONUS DE MATÉRIEL

Jumelles, kit de couture, matériel d'escalade ou simple bâche plastique : chaque fois qu'un équipement peut s'avérer utile, simplifier une action ou aider le personnage à l'accomplir, il confère un **Bonus de 1D au joueur**.

Les actions pour lesquelles un objet peut accorder ce Bonus sont généralement évidentes ou indiquées, mais un même objet peut être d'une aide précieuse dans de nombreuses circonstances – un simple fil de fer peut s'avérer utile dans tellement de cas de figure qu'il serait impossible de les lister.

- *Un équipement complet d'escalade accordera logiquement un Bonus de 1D aux actions d'escalade, mais il peut également aider à arrimer, déplacer, soulever des charges lourdes ou descendre en rappel.*

► **Note** : Qu'ils soient fixés par les règles ou attribués par le meneur de jeu, **les Bonus de matériel sont toujours de 1D**. Ils peuvent se cumuler à tous les autres Bonus dont dispose le joueur, mais **un seul Bonus de matériel** peut s'appliquer sur une action, même si le personnage se sert de plusieurs objets utiles.

▲ LES TRAITS DU MATÉRIEL

Portée, rapidité, durée ou zone d'effet : les effets les plus courants du matériel – et notamment des armes – sont résumés sous forme de **mots-clefs appelés Traits**, généralement suivis d'un chiffre entre parenthèses qui précise leur valeur.

- *Une grenade aveuglante avec le Trait « Zone (10) » pourra éblouir tous les individus présents dans une zone de 10 mètres de diamètre. Le Trait « Lourd (2) » indique qu'il faut au moins 2D en Vigueur pour pouvoir manier l'arme ou porter l'équipement sans subir de Malus.*

Qu'il s'agisse d'un outil, d'une arme ou d'une armure, les règles se servent des mêmes Traits pour l'ensemble du matériel, en se référant toujours à la fonction première de l'objet. Par exemple, le Trait « Portée » indiquera la distance maximale de tir d'une arbalète ou la portée extrême d'éclairage d'une lampe torche – et non celle à laquelle la lampe peut être lancée...

► **Note** : La plupart des Traits ont des effets liés aux actions au combat. La notion de « tour » et les particularités des armes et des protections sont décrites en détails dans les pages qui suivent.

▲ LES TRAITS

- **Lourd (X)**. L'objet est particulièrement lourd et demande une Vigueur minimum de (X)D pour être porté, manié ou utilisé correctement. Si la Vigueur du personnage est inférieure à (X), il subit un Malus de 1D. S'il porte plusieurs objets Lourds, comme une arme Lourde et une Protection blindée, les Malus éventuels se cumulent.

- *Manier une masse de démolition demande au moins 3D en Vigueur, tout comme agir avec une Protection blindée.*

- **Rapide (X)**. L'objet est particulièrement léger et permet de porter plusieurs attaques consécutives, au contact ou à distance. Ces (X) coups ou projectiles sont gérés par un seul jet d'attaque et imposent un Handicap (X) au défenseur.

- *Les petites armes de mêlée comme le poinçon permettent de porter deux attaques rapides.*

- **Rafale (X)**. Certaines armes à feu automatiques permettent de tirer une rafale de (X) balles. Le tireur n'effectue qu'un seul jet contre une Difficulté augmentée de 2, mais gagne (X) Réussites supplémentaires si son jet est réussi.

- *Un tir de pistolet automatique Rafale (3) réussi infligera 3 Dommages supplémentaires.*

- **Portée (X)**. L'objet a une portée utile ou maximale de (X) mètres. Les armes de distance disposent de plusieurs Portées, qui peuvent être fixes ou modifiées par la Vigueur de l'attaquant, notamment pour les armes de tir ou de lancer.

- *Les Portées de base d'un arc sont multipliées par le score de Vigueur du tireur.*

- **Zone (X)**. L'arme ou l'objet déclenche ses effets dans une zone de (X) mètres de diamètre. Si l'objet inflige des Dommages, tout ce qui se trouve dans la zone les subit.

- *Un cocktail Molotov explose sur une zone de 8 mètres.*

- **Durée (X)**. Les effets de l'arme ou de l'objet durent (X) tours de combat. Les durées en minutes, en heures ou en jours sont toujours indiquées de façon claire, notamment dans le cas des maladies ou des empoisonnements.

- *Les effets du gaz lacrymogène persistent pendant 4 tours. L'autonomie d'un masque ou d'une bouteille d'oxygène pourra se compter en heures.*

- **Malus (X)**. L'arme ou l'objet inflige un Malus de (X)D à toutes les actions des personnages affectés pendant toute la Durée de l'effet. C'est le cas notamment de certains gaz, venins, poisons ou maladies.

- *Une grenade aveuglante impose un Malus de 2D à toutes les actions pendant 2 tours.*

LES ARMES

Armes, munitions, projectiles, armures et éléments de protection : en plus de leur Rareté, de leur Fiabilité et de leurs Traits éventuels, les armes et le matériel destiné au combat disposent de caractéristiques spécifiques, dont la **Portée des armes**, les **types de Dommages** et les **indices des Protections**.

▲ LA PORTÉE

Qu'il s'agisse d'armes à feu, de flèches ou de simples pierres, la Portée détermine à la fois la **distance** à laquelle une arme **est efficace** et la **Difficulté des jets de tir ou de lancer** qui en découlent. Plus la cible sera proche, plus le jet sera facile, mais cette notion de distance et de proximité ne sera pas la même selon l'arme, le calibre des munitions et le type de projectiles.

- *Atteindre une cible fixe à 50 mètres sera beaucoup plus évident avec un bon fusil de précision qu'avec une sarbacane ou un couteau de lancer.*

Chaque arme possède ainsi deux valeurs de Portée, indiquées entre parenthèses et exprimées en mètres, qui permettent de déterminer les **Portées Courte, Moyenne et Longue**. La première valeur fixe la limite de la Portée Courte, la seconde celle de la Portée Longue. La Portée Moyenne se trouve entre les deux.

- ▶ Lorsqu'un personnage tire ou lance, le meneur de jeu estime la distance à laquelle se trouve la cible, puis le joueur se reporte aux caractéristiques de son arme afin de **déterminer la Portée de son action, qui fixe la Difficulté du jet** – voir page 47.
- *Avec une arme à feu (10/25), une cible sera en Portée Courte jusqu'à 10 mètres, en Portée Moyenne de 11 à 25 mètres, puis en Portée Longue au-delà de 25 mètres. Si le meneur estime que la cible du personnage se trouve à 15 mètres, le joueur effectuera donc son jet en Portée Moyenne, soit Difficulté 7.*

Principalement liées à la précision de l'arme et au calibre de leurs munitions, les **Portées des armes à feu sont toujours fixes**, tandis que celles des armes de tir et de lancer sont **influencées par la Vigueur**.

- *Les Portées (20/50) d'un arc de chasse sont multipliées par la Vigueur du tireur. Elles passeront donc à (40/100) avec 2D en Vigueur et à (60/150) avec 3D.*

- ▶ **Au-delà de deux fois la Portée Longue**, les règles considèrent qu'il devient impossible d'atteindre sa cible de façon réaliste en situation de stress ou de combat. Les tirs et les lancers sont donc voués à l'échec, à moins de dépenser des Dés de Réserve pour viser – voir page 48.

- *Au-delà de 50 mètres, une arme de Portées fixes (10/25) atteint ses limites de précision et de portée « pratique ».*

▲ LES DOMMAGES

Bien qu'un simple couteau entre des mains expertes puisse tuer aussi sûrement qu'un fusil d'assaut lourd, le potentiel meurtrier de l'arme à feu reste sans commune mesure avec celui de la lame, en raison non seulement de sa puissance, mais aussi de la nature de ses projectiles – un épais blouson de cuir évitera peut-être le pire contre une lame, mais il n'arrêtera pas une balle.

Si les chances de toucher ou de rater sa cible dépendent essentiellement du résultat des dés, le potentiel létal des attaques est traduit par les Dommages des armes. Chaque arme possède ainsi une **valeur de Dommages de base**, Dommages qui viendront s'ajouter au nombre de Réussites obtenues par l'attaquant, et inflige **un certain type de Dommages**, qui auront des impacts différents sur l'efficacité des Protections, la gravité des Blessures et la Difficulté des soins.

- ▶ Les règles distinguent **quatre types de Dommages**, qui couvrent l'ensemble des armes, mais également les chutes, morsures, griffures, explosions et autres dangers naturels : les **Dommages Choc, Lame, Feu et Balle**.
- *Un coup de poing, une barre de fer et une chute infligent tous des Dommages de type Choc, indiqués sur le modèle 2 (C) ou Vigueur +1 (C) par exemple.*

TYPES DE DOMMAGES

TYPE	DOMMAGES
Choc (C)	Chutes, coups, corps à corps, projectiles contondants, armes de mêlée contondantes
Lame (L)	Griffures, morsures, piqures, projectiles perforants, armes de mêlée tranchantes
Feu (F)	Brûlures, explosions, acides, nuées
Balle (B)	Armes à feu

DISTANCE, PORTÉES ET RÉALISME

Dès qu'elles tentent de gérer des armes de distance, à plus forte raison lorsqu'il s'agit d'armes à feu, les règles se doivent d'avouer leurs limites en matière de réalisme. Entre la portée pratique, la portée théorique, l'état d'entretien de l'arme, l'expérience du tireur, les techniques de visée et les nombreux facteurs

susceptibles de dévier, de freiner ou de porter le projectile, aucune simulation ne peut vraiment se prétendre fidèle à la réalité. Les règles de *Vermine* optent pour une approche « pratique » et des portées moyennes, volontairement réduites, mais qui restent vraisemblables en situation de stress ou de combat.

QUELQUES ARMES

ARMES À FEU	DOMMAGES	PORTÉES	RARETÉ	FIABILITÉ	TRAITS
Pistolet, petit calibre	3 (B)	10/30	9	7	
Pistolet, gros calibre	5 (B)	10/50	9 (I)	8	
Fusil de chasse, petit calibre	3 (B)	10/60	7 (I)	6	
Fusil de chasse, gros calibre	4 (B)	10/100	7 (II)	7	Lourd (2)
Fusil de précision + lunette	4 (B)	50/500	9 (III)	8	
Fusil à pompe / Canon scié	5 (B)	5/20	9 (I)	6	Lourd (2)
Pistolet mitrailleur	4 (B)	15/50	10 (II)	6	Rafale (3)
Fusil d'assaut	6 (B)	20/80	9 (II)	7	Rafale (2)
Lance-flammes	8 (F)	5/10	10 (II)	5	Zone (10)
ARMES DE MÊLÉE	DOMMAGES	PORTÉES	RARETÉ	FIABILITÉ	TRAITS
Pied de biche / Batte	Vigueur +1 (C)	-	5 (I)	9	Lourd (2)
Masse de chantier	Vigueur +2 (C)	-	7 (I)	8	Lourd (3)
Poinçon	1 (L)	-	3	4	Rapide (2)
Couteau	2 (L)	-	5	6	
Machette / Hachette	3 (L)	-	5 (I)	8	
Hache lourde	Vigueur +2 (L)	-	7 (I)	7	Lourd (3)
CORPS À CORPS	DOMMAGES	PORTÉES	RARETÉ	FIABILITÉ	TRAITS
Coup de poing	Vigueur -1 (C)	-	-	-	Rapide (2)
Coup de pied / de tête	Vigueur (C)	-	-	-	
Poing américain	Vigueur (C)	-	5 (I)	8	
ARMES DE TIR	DOMMAGES	PORTÉES	RARETÉ	FIABILITÉ	TRAITS
Sarbacane	1 (L)	5/10	5	8	Rapide (2)
Lance-pierre / Fronde	1 (C)	6/20	5	6	Rapide (2)
Arc, léger	3 (L)	10/25 *	7 (I)	7	Lourd (2)
Arc, lourd	5 (L)	15/50 *	9 (II)	8	Lourd (3)
Arbalète	4 (L)	10/50	9 (II)	8	
ARMES DE LANCER	DOMMAGES	PORTÉES	RARETÉ	FIABILITÉ	TRAITS
Pierre	Vigueur -1 (C)	2/6 *	3	9	Rapide (2)
Couteau	2 (L)	2/4 *	5	6	
Lance / Javelot	Vigueur +2 (L)	4/8 *	5 (I)	8	Lourd (2)
Cocktail Molotov	3 (F)	2/5 *	5	4	Zone (4)
Grenade offensive	6 (B)	3/8 *	10 (II)	5	Zone (5)
Grenade lacrymogène	-	3/8 *	9 (II)	6	Zone (8)
					Malus (1)
					Durée (4)

* : Portées multipliées par la Vigueur de l'attaquant

● Les Dommages des armes

Généralement compris entre 1 et 3 pour la plupart des armes de mêlée, et entre 3 et 5 pour les armes à feu ou de tir les plus courantes, **les Dommages de base des armes** peuvent facilement atteindre 6 ou 8 pour les armes de guerre et les projectiles lourds. Comme pour les Portées, les Dommages de base des armes à feu et des armes de tir sont fixes, car principalement liés à leurs munitions et projectiles, tandis que ceux des armes de lancer ou de mêlée sont souvent modifiés par la Vigueur.

- Les Dommages d'un coup de poing sont liés à la Vigueur de l'attaquant, tandis qu'un pistolet de petit calibre infligera 3 Dommages (B) de base quelle que soit la Précision du tireur.

► **Note** : Comme expliqué dans les pages qui suivent, les Dommages de base des armes s'ajoutent aux Réussites obtenues sur le jet de l'attaquant. Avec 4 Réussites, un tir de pistolet 3 (B) infligera donc 7 Dommages (B) au total, signe d'une Blessure Grave dans la plupart des cas – voir « Les Blessures », page 49.

LES PROTECTIONS

Combats, morsures, chutes, pièges ou mauvaises rencontres : face au risque de blessure omniprésent, une simple couche de cuir ou de métal peut faire la différence. De la plus polyvalente à la plus spécifique, l'efficacité des différentes tenues regroupées sous le terme de Protections est mesurée par **un indice dont la valeur réduit le nombre de Dommages subis.**

- *S'il reçoit un coup infligeant 5 Dommages, un personnage doté d'une Protection de 3 n'en subira que 2.*
- ▶ **Les Protections peuvent posséder deux indices : l'indice de base** qui s'applique contre tous les Dommages, quel que soit leur type, et **un indice spécifique** qui s'applique uniquement contre un type de Dommages particulier, indiqué entre parenthèses.
- *Un gilet pare-balles 1/4 (Balles) réduira de 4 les Dommages causés par arme à feu, mais seulement de 1 tous les autres.*
- ▶ **Note** : Lorsqu'une Protection possède un indice spécifique contre un type de Dommages, c'est celui-ci qui s'applique au lieu de l'indice de base. Les deux ne se cumulent pas.

▲ LES ZONES PROTÉGÉES

Blousons de moto, plastrons de sport, plaques de métal sanglées ou simples renforts de cuir : mis à part de très rares équipements militaires, tenues d'intervention ou gilets balistiques, les Protections relèvent généralement plus d'un assemblage de vêtements, de matériaux et d'équipements que de véritables armures.

Les règles n'intègrent pas de notion de « localisation ». Le fait de porter un casque ou des protège-tibias ne confère pas de Protection spécifique pour la tête ou les jambes. On distingue simplement **les Protections partielles**, qui ne couvrent qu'une partie du corps et certaines zones vitales, et **les Protections intégrales** qui protègent de façon plus efficace la majeure partie des zones sensibles.

- *Un épais blouson de cuir, des genouillères et un casque peuvent être considérés comme une « Protection partielle », offrant une bonne défense sur la moitié du corps. En sacrifiant un peu de mobilité pour y ajouter des plaques de plastique ou de métal sur le torse et les jambes, ce type de Protection peut couvrir la majeure partie des zones vitales et ainsi devenir « intégrale ».*
- ▶ **Note** : Les règles de combat permettent aux joueurs de **viser des zones non protégées**, au prix de Handicaps plus ou moins importants selon que la Protection est partielle ou intégrale, et ainsi d'infliger davantage de Dommages ou d'annuler l'Indice de Protection du défenseur.

▲ LES BOUCLIERS

Couvercle de poubelle, panneau de signalisation, avant-bras recouvert de plaques blindées ou véritable bouclier de bois, de fer ou de plexiglas : de nombreux éléments d'équipements peuvent servir de boucliers et offrir un regain de protection en combat.

- ▶ **Les boucliers accordent un Bonus de 1D** lorsqu'ils sont utilisés pour effectuer une parade.
- ▶ **Les boucliers se manient avec la Compétence Mêlée.** Ils disposent également d'un indice de base et d'un indice spécifique, mais ils ne réduisent que les Dommages des attaques qu'ils ont servi à parer – voir « **Parades** » page 51 – et ne s'ajoutent pas à ceux des Protections.
- *Si un personnage tombe, l'indice de Protection « Chocs » de son bouclier ne s'appliquera pas. En revanche, s'il s'en sert pour bloquer une attaque, il pourra réduire les Dommages d'un coup de masse.*

▶ **Note** : Le fait de porter et de manier un bouclier empêche d'utiliser des armes nécessitant l'usage de ses deux mains, telles que fusils, arcs ou armes de mêlée lourdes. La plupart des boucliers imposent également un Handicap de Mobilité.

▲ HANDICAP DE MOBILITÉ

Plus une Protection est rigide, couvrante et efficace, plus elle aura tendance à être lourde et à gêner le porteur. Ces notions de poids et d'encombrement sont traduites à la fois par le **Trait « Lourd »**, qui impose un **Malus de 1D** aux actions physiques du porteur si sa Vigueur est trop faible, et par un **Handicap de Mobilité allant de (I) à (III)**.

- ▶ **Ce Handicap s'applique sur l'ensemble des actions athlétiques** du porteur – qu'il s'agisse de courir, nager, sauter ou franchir des obstacles, mais également de se battre, de parer ou d'esquiver en combat rapproché.
- *Avec une armure lourde sertie de plaques blindées à Mobilité (III), chaque action athlétique demandera trois Réussites supplémentaires. Si l'armure possède également le Trait Lourd et que la Vigueur du personnage est insuffisante, un Malus de 1D s'appliquera également.*

PROTECTIONS SPÉCIFIQUES

À l'image des tenues d'apiculteur ou des combinaisons NRBC, certaines Protections disposent d'un indice spécifique qui s'applique non pas contre des Dommages, mais contre des effets particuliers – tels que les gaz, la contamination ou les radiations.

QUELQUES PROTECTIONS

PROTECTIONS	INDICE	RARETÉ	FIABILITÉ	MOBILITÉ	TRAITS
Partielle, légère	2	3	4	-	
Partielle, matelassée	1/3 (C)	5 (I)	6	-	
Partielle, renforcée	1/3 (L)	5 (I)	5	-	
Partielle, blindée	4	9 (II)	7	(II)	Lourd (3)
Partielle, pare-balles	1/4 (B)	9 (III)	6	(I)	
Intégrale, légère	3	5	5	(I)	
Intégrale, matelassée	2/4 (C)	7 (I)	7	(I)	
Intégrale, renforcée	2/4 (L)	7 (I)	6	(I)	
Intégrale, blindée	6	9 (II)	8	(III)	Lourd (3)
Intégrale, pare-balles	2/6 (B)	10 (III)	7	(II)	Lourd (3)
Combinaison de pompier	2/6 (F)	9 (II)	9	(I)	
Combinaison d'apiculteur	0/6 (*)	7 (II)	5	(I)	
Combinaison NRBC	0/8 (**)	10 (II)	7	(II)	

* : Piqûres, essaims.

** : Radiations, virus, gaz.

BOUCLIERS	INDICE	RARETÉ	FIABILITÉ	MOBILITÉ	TRAITS
Bois	1/3 (C)	6	5	(I)	
Métal	1/3 (L)	5	6	(I)	
Plexiglas	2/4 (L)	10 (I)	9	(I)	
Avant-bras	*/*	*	*	-	

* : Indices égaux à ceux de la Protection -1.

▲ DOMMAGES AUX PROTECTIONS

Directement exposées aux coups et aux Dommages, les Protections justifient pleinement l'utilisation de la **règle des Dommages matériels**, présentée page 37. La gravité des Dommages et la perte de points de Fiabilité sont ici déterminées directement par la **gravité des Blessures subies** par le personnage.

- Lorsqu'une Protection reçoit plus de Dommages que son indice, la **Fiabilité de la Protection est réduite de 1 à 5 selon la gravité de la Blessure** subie par le personnage - voir page 52.
- Une flèche infligeant 6 Dommages traversera une tenue renforcée 1/3 (L) et causera 3 Dommages au personnage, qui subira une Blessure Légère et verra la Fiabilité de sa Protection réduite de 1. S'il avait subi une Blessure Grave, la Fiabilité aurait été réduite de 3.

BLESSURE SUBIE FIABILITÉ

Légère	-1
Grave	-3
Mortelle	-5

► **Note : Quand sa Fiabilité est réduite à 0**, une Protection est considérée comme détruite et ne réduit plus aucun Dommage. Une Protection endommagée peut être réparée grâce à un jet de **Précision avec Armurerie ou Artisanat**, selon le type d'équipement, contre une Difficulté égale à sa Fiabilité d'origine. Chaque Réussite permet de remonter sa Fiabilité de 1, dans la limite de sa Fiabilité d'origine.



EN QUELQUES MOTS ...

Les scènes de combat s'appuient sur les mêmes règles que les actions classiques, en attachant beaucoup d'importance à l'interprétation des Réussites et au système des Handicaps. Lors d'un combat, les personnages peuvent effectuer **des actions d'attaque ou de défense**, et agir **soit au contact, soit à distance**. Les jets de dés et les Difficultés dépendent essentiellement des armes qu'ils utilisent.

- **Pour les actions d'attaque**, la Caractéristique et la Compétence dépendent directement de l'arme utilisée. La Difficulté des attaques à distance est **déterminée par la Portée**, tandis que celle des attaques au contact est **liée au Niveau de Compétence** du personnage. Dans tous les cas, une seule attaque est possible par tour de combat.
- *Pour tirer au fusil, on effectue un jet de Précision + Armes à feu contre une Difficulté fixée par la Portée de l'arme et la distance de la cible. Pour frapper avec une barre de fer, c'est un jet de Vigueur + Mêlée contre une Difficulté qui peut être modulée selon le Niveau de Compétence du personnage.*
- **Pour les actions de défense**, les jets s'effectuent avec Réflexes ou Vigueur et les Compétences Corps à corps ou Mêlée, selon que le défenseur tente d'éviter ou de bloquer l'attaque. **La Difficulté des actions de défense est toujours liée à celle de l'attaque**, mais elle peut être légèrement modifiée selon les circonstances. Il est possible de se défendre plusieurs fois dans le même tour, avec une Difficulté croissante.
- *Pour éviter un coup de barre de fer à trois Réussites contre une Difficulté de 7, il faudra réussir un jet de Réflexes + Corps à corps contre la même Difficulté et obtenir au moins autant de Réussites. Pour tenter de bloquer ce coup avec une arme ou un bouclier, le jet s'effectuera avec Vigueur + Mêlée.*
- **Si le défenseur obtient au moins autant de Réussites que l'attaquant**, il parvient à dévier, parer ou esquiver, et l'attaque ne lui inflige aucun Dommage. Si l'attaquant obtient au moins une Réussite de plus que le défenseur, il parvient à toucher et inflige les Dommages de base son arme, augmentés par son nombre de Réussites.
- *Si le défenseur échoue contre une attaque à 4 Réussites, l'attaque lui infligera 8 Dommages : ceux de l'arme - ici égaux à la Vigueur de l'attaquant (3D) +1 pour la barre de fer - plus les quatre Réussites de l'attaque, soit 3 + 1 + 4 = 7.*
- **Si le défenseur dispose d'une Protection utile face à ce type d'attaque**, les Dommages sont réduits par l'indice de Protection applicable avant d'être comparés à ses Seuils de Blessure. Si le personnage est Blessé, il perd des Dés de Réserve et subit des Malus sur ses prochaines actions jusqu'à ce qu'il soit soigné.
- *Avec une simple Protection partielle légère (2), le défenseur ne subira que 6 Dommages au lieu de 8, ce qui risque déjà de lui infliger une Blessure Grave, synonyme de fracture ou d'hémorragie, et de lui imposer un Malus 2D...*

LE COMBAT

Vermine n'est pas un jeu centré sur le combat, mais dans cet univers peuplé de créatures, de prédateurs et de dangers naturels, nul ne survit longtemps sans avoir à se battre pour protéger ses biens, son refuge, ou simplement sa vie. Qu'il s'agisse d'un rodeur ou d'une meute de cannibales, d'un charognard nocturne ou d'une horde de mercenaires, les personnages finiront tôt ou tard par être confrontés à une situation que le dialogue, la fuite, le troc ou l'intimidation ne suffiront à gérer.

▲ LE RYTHME DES COMBATS

De la simple altercation à la bataille rangée, les combats sont toujours des moments particuliers du jeu, des temps forts qui bousculent le rythme de l'aventure et génèrent une certaine forme d'intensité. Le temps s'écoule à la fois plus vite et plus lentement lors d'un combat. Là où une nuit de repos ou une journée de voyage sans incident pourront se résumer en quelques phrases, le moindre combat demandera de décrire chaque action et nécessitera beaucoup plus de temps de jeu que de temps réel de combat dans l'aventure.

▲ LA GESTION DES COMBATS

Sans être nécessairement plus complexes, les phases de combat demandent surtout un effort de rigueur et de concentration aux joueurs et au meneur, qui vont devoir prendre des décisions rapides dans un contexte rythmé et souvent chaotique. Distances, déplacements, conséquences des attaques, position des personnages et de leurs adversaires : les combats nécessitent de tenir compte de nombreux paramètres afin que « l'image mentale » que les joueurs se font de la scène soit aussi réaliste et précise que possible.

▲ LE RÔLE DES JOUEURS

Entre les descriptions, l'animation du jeu, la gestion des adversaires et l'interprétation technique des actions et de leurs résultats, les combats vont demander beaucoup d'implication au meneur de jeu. Afin que le déroulement reste fluide, il est important que les joueurs anticipent leurs actions pour être prêts quand vient leur tour d'agir. Dans la plupart des cas, ils pourront déterminer eux-mêmes la Caractéristique, la Compétence et la Difficulté de leurs actions, et n'auront plus qu'à les décrire avant de lancer les dés.

RÈGLES DE COMBAT

Le système de combat propose de nombreuses options liées aux armes et aux situations complexes, telles que les combats de groupes, les Techniques de combat et les Capacités de certaines créatures. Seules les règles de base sont présentées ici, mais elles permettent de gérer la plupart des cas de figure.

LES TOURS DE COMBAT

À l'image de nombreux jeux de société, le déroulement des combats est structuré en tours : des séquences de jeu courtes qui permettent à chaque joueur d'effectuer un certain nombre d'actions, avant de passer la main au joueur suivant. Les tours n'ont pas de durée déterminée – ils peuvent représenter de quelques secondes à plusieurs minutes de combat et correspondent surtout à des phases au cours desquelles les actions et les rebondissements font évoluer la configuration de la scène et l'état des différents protagonistes.

Les tours de combat se déroulent de la façon suivante :

- ▶ **Description.** Le meneur de jeu commence par décrire la situation, le comportement des adversaires, leur nombre et les éventuels événements extérieurs susceptibles d'influer sur le combat.
- ▶ **Phase d'action.** Les joueurs et le meneur agissent chacun leur tour, dans l'ordre décroissant de leur valeur de Réaction, jusqu'à ce que plus personne ne puisse ou ne souhaite agir.
- ▶ **Fin du tour.** Une fois toutes les actions résolues, le meneur annonce la fin du tour et résume la situation, puis annonce le début d'un nouveau tour si le combat se poursuit.

▲ LA RÉACTION

Au début du combat, les joueurs commencent par calculer la valeur de Réaction de leurs personnages, qui déterminera l'ordre dans lequel ils agiront. Plus leur Réaction sera élevée, plus ils pourront agir rapidement – et surtout, avant les autres – pendant toute la durée du combat.

La valeur de Réaction est égale au **nombre de Réussites obtenues sur un jet de Réflexes + Vigilance**.

La **Difficulté du jet de Réaction** est fixée par l'état de vigilance des protagonistes au moment où le combat se déclenche. Elle sera plus ou moins élevée selon que les personnages surprennent leurs adversaires, avançaient prudemment avec leur arme en main ou tombent dans une embuscade...

JET DE RÉACTION

ÉTAT	DIFFICULTÉ
Offensif	5
Actif	7
Passif	9

Les personnages peuvent ainsi être passifs, actifs ou offensifs :

- ▶ **Offensifs** : Ce sont les personnages qui déclenchent le combat. Ils prennent leurs adversaires de court, disposent d'un avantage tactique ou sont mieux préparés.
- ▶ **Actifs** : Les personnages sont prêts. Vigilants, sur leurs gardes, ils ont leurs armes en main ou sont en mesure de réagir rapidement à l'attaque.
- ▶ **Passifs** : Les personnages sont pris au dépourvu. Ils ne s'attendaient pas à l'attaque, n'étaient pas préparés au combat ou se concentraient sur autre chose.
- *Avec 2D en Réflexes et le Niveau Confirmé en Vigilance, le joueur dispose de 3D pour son jet de Réaction. Son personnage étant sur le qui-vive, il effectue son jet contre une Difficulté de 7 et obtient deux Réussites, soit une Réaction de 2 pour ce combat. Si le meneur de jeu n'en obtient qu'une, son personnage aura la chance d'agir avant ses adversaires.*

De son côté, le meneur n'effectue qu'un seul jet de Réaction pour l'ensemble des adversaires, qui agiront donc tous au même moment du tour, sauf s'il estime que certains adversaires se trouvent dans une situation particulière – auquel cas, il peut effectuer un jet distinct pour eux. **En cas d'égalité, les joueurs et leurs personnages auront toujours l'avantage.**

- ▶ **Note** : Il est possible d'utiliser des Dés de Réserve sur un jet de Réaction – mais attention : les Réserves s'épuisent très rapidement en combat !

● Moduler sa Réaction

Une fois le combat engagé, la valeur de Réaction de tous les participants reste la même pendant toute la durée du combat. Elle n'est pas recalculée au début de chaque tour, mais peut être modulée en dépensant des Dés de Réserve de Sang-Froid.

- ▶ Quand le meneur de jeu annonce le début d'un nouveau tour, **chaque joueur peut dépenser jusqu'à 3D de Sang-Froid pour augmenter d'autant la Réaction de son personnage** pour ce tour – et pour ce tour uniquement.
- *Si le joueur dépense 2D de Sang-Froid pour augmenter sa Réaction de 3, son personnage agira à 5 pendant ce tour de combat. Au début du tour suivant, sa Réaction sera de nouveau de 3.*

▲ L'ORDRE DE JEU

Une fois la Réaction de chacun déterminée, le meneur de jeu donne la parole aux joueurs dans l'ordre décroissant de leur Réaction. Il peut effectuer un décompte à haute voix en débutant par le score le plus élevé, qui devrait rarement être supérieur à 5 ou 6.

- ▶ **Quand vient son tour d'agir**, chaque joueur décrit l'action de son personnage, puis la résout aussitôt par un jet de dés si nécessaire.
- ▶ **En cas d'égalité entre deux personnages**, les joueurs décident de l'ordre dans lequel ils agissent. S'ils ne sont pas d'accord ou veulent agir en même temps, le meneur de jeu tranche selon la situation.
- ▶ **En cas d'égalité avec le meneur de jeu**, les joueurs ont l'avantage et agissent en premier.
- ▶ **Une fois que les personnages ont agi**, le meneur reprend son décompte de Réaction et répète les mêmes étapes jusqu'à la fin du tour, puis la fin du combat.
- *Le meilleur score de Réaction est de 4 pour ce tour. Le joueur qui agit le premier choisit d'attaquer et lance les dés. S'il touche son adversaire, celui-ci sera blessé et subira un Malus quand viendra son tour d'agir. Une fois l'action et ses effets résolus, le meneur de jeu reprend son décompte à 3 et donne la parole aux joueurs qui ont obtenu ce score de Réaction.*

DIFFICULTÉ CROISSANTE

Afin de limiter la durée des tours de combats et de traduire la difficulté d'accomplir un grand nombre d'actions consécutives, on considère que les personnages ne peuvent effectuer qu'une seule action par tour sans subir de pénalités. Qu'il s'agisse d'une attaque, d'une défense ou de toute autre action, la première action des personnages sera considérée comme leur action « principale », et les actions suivantes comme des actions « supplémentaires ».

- ▶ **Dès la deuxième action, la Difficulté de chaque action supplémentaire est augmentée de 2**, jusqu'à un maximum de 10.
- *Si un joueur a prévu d'attaquer, mais que son personnage doit se défendre face à un adversaire plus rapide que lui, sa défense sera donc son action principale et sa Difficulté ne sera pas modifiée. En revanche, celle de son jet d'attaque sera ensuite augmentée de 2. S'il doit de nouveau se défendre avant la fin du tour, la Difficulté sera cette fois augmentée de 4.*

Après deux ou trois actions dans le même tour, les joueurs devraient vite se retrouver confrontés à une Difficulté de 10. Le meneur doit alors **interdire aux joueurs concernés d'effectuer des attaques** et n'autoriser que les actions de défense. Cette règle permet aux personnages de conserver une petite chance de se défendre, mais pas de réussir une attaque flamboyante après avoir évité une rafale de coups...



ACTIONS D'ATTAQUE

Les règles distinguent deux types d'attaques, qui dépendent de l'arme utilisée :

- **Les attaques au contact**, effectuées à mains nues ou à l'aide d'une arme de mêlée,
- **Et les attaques à distance**, à l'aide d'une arme à feu, de tir ou de lancer.

La Caractéristique, la Compétence et la Difficulté des attaques dépendent principalement du type d'arme. La Difficulté des attaques à distance est déterminée par la Portée de l'arme, tandis que celle des attaques au contact est fixe, mais peut être modulée par selon le Niveau de Compétence de l'attaquant.

- **Quel que soit le type d'arme, on ne peut effectuer qu'une seule attaque par tour.**

► **Note :** Les règles qui suivent ne mentionnent que les Caractéristiques et Compétences essentielles associées aux actions d'attaque et de défense. Si les personnages disposent de Spécialités utiles, liées notamment à un type d'arme, les joueurs ne doivent pas oublier d'ajouter leur Bonus de ID.

ATTAQUE À DISTANCE

Les attaques à distance s'effectuent avec Précision. La Compétence découle de l'arme utilisée : Armes à feu, Arme de tir ou Lancer. La Difficulté est déterminée par les Portées de l'arme en fonction de la distance de la cible, qui doit être estimée par le meneur de jeu. Elle ne peut pas être modulée comme pour les attaques au contact.

- **Précision + Compétence d'arme contre une Difficulté fixée par la Portée.**

- *Pour tirer au fusil de chasse sur un adversaire situé à « moins de vingt mètres », on effectue un jet de Précision + Armes à feu contre une Difficulté de 7, car la cible est en Portée Moyenne pour le fusil 10/60. Sur un autre adversaire situé « à une centaine de mètres », la Difficulté aurait été de 9.*

PORTÉE	DIFFICULTÉ
Courte	Facile (5)
Moyenne	Difficile (7)
Longue	Très Difficile (9)

ATTAQUE AU CONTACT

Les attaques au contact s'effectuent toujours avec Vigueur. La Compétence découle de l'arme utilisée : Mêlée à l'aide d'une arme de contact, Corps à corps à mains nues. La Difficulté de base des attaques au contact est de 7, mais peut être modulée en fonction du Niveau de Compétence de l'attaquant.

- **Vigueur + Compétence d'arme contre une Difficulté choisie par le joueur.**

- *Pour attaquer à mains nues, on effectue un jet de Vigueur + Corps à corps. Pour attaquer au couteau, c'est un jet de Vigueur + Mêlée. Si le personnage est Débutant ou ne possède pas la Compétence requise, la Difficulté sera de 7. Si le personnage est Confirmé dans la Compétence qu'il utilise, le joueur pourra choisir une Difficulté de 5 ou 7.*

COMPÉTENCE	DIFFICULTÉ
Débutant	7
Confirmé	5 ou 7
Expert	5, 7 ou 9
Maître	3, 5, 7 ou 9

- **La Difficulté des jets de défense étant toujours égale à la Difficulté de base du jet d'attaque**, le fait de moduler la Difficulté de son attaque permet de s'adapter à son adversaire et de compliquer la tâche du défenseur. Les joueurs peuvent ainsi s'imposer une Difficulté faible dans le but d'obtenir un grand nombre de Réussites, face à un adversaire blessé ou moins fort physiquement, ou choisir au contraire une Difficulté haute pour miser sur l'échec de la défense face à un adversaire moins expérimenté.

- *Face à un adversaire redoutable en combat rapproché, le personnage décide de jouer sur des feintes et des attaques plus techniques. Le joueur choisit de s'imposer une Difficulté de 9, au risque de n'obtenir qu'une ou deux Réussites, dans l'espoir que son adversaire échoue contre cette Difficulté.*

COMBAT ET RÉALISME

Vermines n'est pas un jeu « cinématographique » dans lequel on multiplie les cascades et les sauts périlleux par-dessus ses ennemis en évitant les balles. Les règles de combat sont pensées pour rendre ces phases de jeu intenses et excitantes, mais il est important qu'elles restent aussi réalistes que possible et que le meneur de jeu n'hésite pas à interdire certaines actions. Les combats sont dangereux, les armes à feu mortelles, et la moindre blessure peut être la dernière...

▲ VISER

Qu'il s'agisse d'un tir de flèche, d'un jet de pierre ou d'un simple coup de poing, les Difficultés des jets d'attaque traduisent seulement les chances de manquer ou de toucher sa cible. Plus les joueurs obtiennent de Réussites, plus l'attaque risque d'atteindre un point vital ou de toucher « dans le mille », mais les effets précis seront alors traduits par les Dommages et laissés à l'interprétation du meneur.

- ▶ Si les joueurs ne précisent rien, l'attaque va simplement « toucher » ou « rater » sa cible.
- ▶ Si les joueurs souhaitent viser, ils doivent dépenser un Dé de Sang-Froid pour traduire un effort de précision, puis subir un Handicap allant de (I) à (III) selon la zone visée.

ZONE VISÉE	HANDICAP	EXEMPLE
Moyenne ou exposée	(I)	Jambe, torse, bouclier
Petite ou protégée	(II)	Tête, main, arme
Très petite ou vitale	(III)	Cœur, cou, œil

- ▶ Si le jet est raté, l'attaque manque complètement sa cible, elle ne touche pas « une autre zone ».
- ▶ Si le jet est réussi, l'attaque touchera la zone visée, à moins que le défenseur n'obtienne au moins autant de Réussites sur son jet de défense.
- ▶ Si le défenseur rate son jet, l'attaque touche la zone visée et annule l'indice de Protection spécifique du défenseur si cette zone n'est pas protégée.
- Face à un adversaire équipé d'un gilet pare-balles, il peut être intéressant de prendre le risque de viser les jambes avec un Handicap (I), plutôt que d'obtenir sans viser un grand nombre de Réussites, qui seraient potentiellement annulées par l'indice spécifique.

▶ **Note :** Cette règle de visée simule à la fois la difficulté de toucher une zone précise et les réflexes naturels des défenseurs de protéger leurs zones vitales, ne serait-ce que par leur posture. Elle est valable à distance comme au contact et peut également être utilisée pour tenter d'assommer, gifler, saisir ou désarmer son adversaire.

▲ RÈGLE SIMPLIFIÉE

Si un joueur ne souhaite pas toucher spécifiquement « une zone précise du corps », mais simplement « toucher une zone non-protégée », la règle de visée peut être simplifiée de la façon suivante.

- ▶ Pour toucher une zone non protégée, le joueur doit dépenser un Dé de Sang-Froid, puis subir un Handicap (I) ou (III) selon la Protection du défenseur.

PROTECTION

Partielle
Intégrale

HANDICAP

(I)
(III)

- ▶ Si le jet est réussi et que celui du défenseur est raté, l'attaque touchera alors une zone non-protégée et annulera l'indice de Protection spécifique du défenseur.
- ▶ Seul l'indice spécifique peut ainsi être annulé. Cette règle ne permet pas d'annuler l'indice de Protection de base, qui continue de s'appliquer.
- Face au même adversaire muni du même gilet pare-balles, qui est une Protection partielle 1/4 (B), le tireur peut s'imposer un Handicap (I) pour tenter d'atteindre une zone non-protégée par le gilet. S'il réussit et que le défenseur échoue sur son esquive, ses Dommages ne seront réduits que de 1 par l'indice de base au lieu de 4.

▲ EXPOSITION ET COUVERTURE

Grillage, arbres ou portière de véhicule : lorsque la cible slalome entre les arbres, s'abrite à l'angle d'un mur ou se protège derrière quelque chose ou quelqu'un, la présence d'un obstacle visuel ou matériel peut se traduire par un Handicap sur le jet de tir. Plus la cible est couverte, plus son exposition sera faible, et plus le Handicap pourra être important – jusqu'à rendre le tir impossible.

- Atteindre un tireur embusqué dont seules les mains, la tête et l'arme dépassent d'un rebord de fenêtre pourra justifier un Handicap (II) ou (III). Si le tireur se baisse derrière le mur pour recharger, son exposition deviendra nulle.

COUVERTURE

Aucune
Mineure
Partielle
Majeure
Complète

EXPOSITION

100%
75%
50%
25%
0%

MODIFICATEUR

Aucun
(I)
(II)
(III)
Impossible

▲ TAILLE ET RAPIDITÉ

Les Difficultés de base des attaques à distance sont valables pour des cibles de taille « moyenne », allant du chien à l'ours, et au comportement prévisible ou relativement lent. Si la cible de l'attaque est gigantesque, minuscule ou particulièrement rapide, le meneur peut attribuer des modificateurs sur le jet.

- Atteindre un petit rongeur bondissant de branche en branche pourra justifier un Handicap (II). Toucher un poids lourd avec un cocktail Molotov pourra accorder un Bonus de 1D.

VITESSE

TAILLE
Grande
Moyenne
Petite

Lent

Bonus 1D

-

Handicap (I)

Rapide

-

Handicap (I)

Handicap (II)

Très rapide

Handicap (I)

Handicap (II)

Handicap (III)

RÉSOLUTION DES ATTAQUES

Quel que soit le type d'arme, d'attaque ou de défense, les effets sont toujours résolus de la façon suivante.

- ▶ **Si le défenseur obtient au moins autant de Réussites que l'attaquant**, il parvient à dévier, parer ou esquiver, et l'attaque ne lui inflige aucun Dommage.
- ▶ **Si l'attaquant obtient au moins une Réussite de plus que le défenseur**, ou si le défenseur échoue, il parvient à toucher et inflige des Dommages.
- *Si l'attaquant obtient 3 Réussites sur son jet de Mêlée avec une barre de fer et que le défenseur n'en obtient que 2 sur son esquivé, l'attaque infligera ses Dommages.*

● Les Dommages

Quel que soit le type d'arme ou d'attaque, les Dommages infligés sont toujours égaux aux **Dommages de base de l'arme, plus le nombre de Réussites** obtenues sur le jet d'attaque.

- *Avec sa barre de fer à (Vigueur +1) et ses 3D en Vigueur, l'attaquant infligera 4 Dommages de base, plus les 3 Réussites de son attaque, soit 7 Dommages en tout.*

● Les Protections

Si le défenseur dispose d'une Protection utile face à ce type d'attaque, **les Dommages sont réduits par l'indice de Protection applicable** avant d'être comparés à ses Seuils de Blessure.

- *Avec une simple Protection de base 2, le défenseur ne subira que 5 Dommages au lieu de 7. Avec une Protection 4 spécifique contre les Chocs, il n'en aurait subi que 3.*

● Les Blessures

Une fois réduits par l'éventuel indice de Protection, **les Dommages restants sont comparés aux Seuils de Blessure du défenseur**, qui subit une Blessure du type correspondant au Seuil atteint ou dépassé le plus élevé.

- *Si son personnage subit 7 Dommages et que ses Seuils de Blessures indiquent « Légère (2), Grave (6), Mortelle (9) », le joueur devra cocher une Blessure Grave. S'il n'en avait subi que 4, la Blessure aurait été seulement Légère.*

AUTRES ACTIONS DE COMBAT

Se déplacer, charger une arme, se cacher ou tenter de démarrer un véhicule : les combats ne se limitent pas aux seules actions d'attaque et de défense. Les différentes actions que les personnages peuvent être amenés à effectuer lors d'un affrontement sont résolues de façon habituelle, par des jets de Caractéristique + Compétence contre une Difficulté fixée par le meneur de jeu. S'il estime que le bruit, le stress ou la configuration du combat peut gêner le personnage, le meneur peut attribuer un Handicap sur ces actions, notamment si elles réclament de la concentration.

L'important est surtout d'estimer la durée de ces actions, qui peuvent être **instantanées, courtes ou longues**.

- ▶ **Les actions « instantanées » sont résolues immédiatement.** Le fait de crier, de sortir une arme, de se baisser ou de faire quelques mètres en courant ne demande qu'une ou deux secondes et n'empêche a priori pas d'agir ensuite, voire en même temps. Chaque personnage a droit à une action instantanée par tour.

- *Pour sa première action, un personnage peut dégainer son arme puis tirer sans subir de pénalité. En revanche, s'il commence par se défendre à mains nues, puis décide de sortir son arme pour tirer, le meneur de jeu peut le pénaliser.*

- ▶ **Les actions « courtes » sont résolues en fin de tour.** Monter d'un ou deux étages en courant, revêtir une Protection partielle, se déplacer d'une cinquantaine de mètres ou crocheter une serrure : les actions qui nécessitent au moins cinq à dix secondes demandent aux personnages de s'y consacrer pendant un tour entier. Elles doivent être annoncées par les joueurs à leur tour de Réaction et ne seront considérées comme accomplies qu'à la fin. Si elles demandent à être résolues, le jet sera effectué à la fin du tour, contre une Difficulté augmentée de 2 par action déjà effectuée dans le tour.

- *Si un personnage court vers les escaliers pour monter à l'étage supérieur et tirer par la fenêtre, il ne sera en position qu'à la fin du tour et ne pourra tirer qu'au tour suivant.*

- ▶ **Les actions « longues » sont résolues à la fin d'un certain nombre de tours.** Revêtir une Protection intégrale, soigner une Blessure Grave, monter sur le toit d'un immeuble ou réparer un véhicule saboté : la durée des actions qui se comptent en minutes doit être estimée en nombre de tours par le meneur de jeu. Les actions longues demandent aux personnages de s'y consacrer pleinement. S'ils sont interrompus ou contraints de réagir, le meneur peut augmenter la durée de l'action d'un tour.

- *Si le personnage décide de monter sur le toit de l'immeuble, le meneur de jeu peut considérer qu'il montera deux ou trois étages par tour – ou un nombre d'étages égal à sa Vigueur.*

ACTIONS DE DÉFENSE

Les règles distinguent deux types d'actions de défense :

- **L'esquive**, qui permet d'éviter une attaque par un mouvement du corps, une feinte ou un recul,
- **Et la parade**, qui permet de dévier ou de bloquer l'attaque à l'aide d'une arme, d'un bouclier ou d'une partie de son corps.

La Caractéristique, la Compétence et la Difficulté des jets de défense dépendent directement de l'attaque. À l'inverse de l'esquive qui peut être effectuée contre n'importe quelle attaque, la parade n'est possible que dans certains cas de figure, mais permet de déclencher des contre-attaques si elle est réussie.

- **On peut effectuer plusieurs défenses par tour**, mais à partir de la deuxième action, qu'il s'agisse d'une défense ou d'une attaque, la Difficulté de chaque action supplémentaire est augmentée de 2, jusqu'à un maximum de 10.

► **Note** : Quel que soit le type d'attaque ou de défense, la Difficulté du jet de défense est toujours égale à celle du jet d'attaque, mais **seule la Difficulté de base doit être prise en compte**. Si l'attaquant subit ou s'impose un Handicap, ou si la Difficulté de son attaque est augmentée, le défenseur ne subit pas les mêmes pénalités.

ESQUIVE

Les actions d'esquive s'effectuent toujours avec **Réflexes**. La Compétence découle du type d'attaque : Corps à corps s'il s'agit d'une attaque au contact, **Vigilance** s'il s'agit d'une attaque à distance. La Difficulté de base des esquives est toujours égale à celle de l'attaque, mais peut être modulée par la situation.

- **Réflexes + Corps à corps ou Vigilance contre la Difficulté de l'attaque.**
- *Face à deux adversaires, dont l'un manie une batte et l'autre attaque aux poings, le personnage pourra utiliser **Réflexes + Corps à corps** pour éviter les coups de ses deux assaillants, qu'il porte lui-même une arme ou se batte à mains nues.*

▲ ESQUIVE À DISTANCE

Face à un projectile, la tentative d'esquive n'est possible que si le défenseur peut raisonnablement anticiper ou voir venir l'attaque – il n'est pas question ici d'éviter une balle ou une flèche rien qu'en penchant la tête sur le côté au ralenti, mais bien de se baisser, de plonger ou de se décaler par un mouvement réflexe au moment où l'attaquant tire ou s'apprête à tirer. Les esquives à distance s'effectuent donc avec la Compétence **Vigilance**.

- **Réflexes + Vigilance contre la Difficulté de l'attaque.**

• *Le meneur de jeu annonce qu'un des assaillants du groupe vient d'encoher une flèche et s'apprête à tirer sur un des personnages, resté en retrait près du camion. Le joueur annonce aussitôt que son personnage se jette au sol et roule pour tenter d'éviter la flèche. Le meneur considère que l'esquive est possible et réaliste, et autorise le joueur à effectuer un jet.*

► **Note** : Si le meneur de jeu estime que le personnage tourne le dos à l'attaque, se concentre sur autre chose ou n'a aucune chance de pouvoir l'anticiper, il peut tout simplement interdire le jet d'esquive.

▲ EN FONCTION DE L'ARME

Sur le plan du réalisme, il semble plus difficile – si ce n'est juste impossible – d'éviter une balle de fusil de précision qu'une simple pierre lancée à une dizaine de mètres. Pour gérer ce paramètre, les règles proposent de réduire ou d'augmenter de 2 la Difficulté du jet d'esquive en fonction du type d'arme et de projectile.

- *Pour esquiver une pierre ou un projectile lancé, la Difficulté du jet sera réduite de 2. Face à une arme à feu, elle sera augmentée de 2.*

ATTAQUE À DISTANCE	DIFFICULTÉ
Lancer	-2
Arme de tir	-
Arme à feu	+2

► **Note** : Cette règle optionnelle peut également s'appliquer sur les actions de parade à distance – voir page 51.

ESQUIVE ET RÉALISME

Il peut sembler étrange que la Difficulté des jets d'esquive à distance soit également liée à celle des jets d'attaque. En effet, plus le tireur se trouve loin, plus il semblerait logique que le défenseur ait le temps de réagir, de « voir venir » l'attaque, et que la Difficulté de son jet soit au contraire plus simple. Les règles prennent le parti-pris inverse : plus le tireur se trouve loin, moins le défenseur a de chance de percevoir les mouvements, de « voir partir » l'attaque, et d'anticiper le tir de façon efficace. Il est donc plus logique – ou du moins, tout aussi peu réaliste – que l'esquive soit d'autant plus difficile que le tireur se trouve loin.

D'un point de vue strictement réaliste, il faut se dire que les règles n'autorisent à tenter d'esquiver les attaques à distance que pour les besoins du jeu, en partant non seulement du principe que les personnages des joueurs ont acquis des réflexes suffisants pour pouvoir réagir à toutes sortes de dangers, mais surtout qu'ils méritent d'avoir une petite chance de survivre contre un tir d'arme à feu...

PARADES

Les parades s'effectuent avec Vigueur. Elles demandent non seulement des réflexes, mais aussi une certaine force physique et athlétique qui dépend directement de cette Caractéristique. La Compétence dépend de l'arme utilisée pour parer : Corps à corps s'il s'agit d'un blocage à mains nues, Mêlée pour une parade avec une arme ou un bouclier. La Difficulté de base est toujours égale à celle de l'attaque.

► **Vigueur + Corps à corps ou Mêlée contre la Difficulté de l'attaque.**

- *Parer un coup de machette à l'aide d'une barre de fer ou tenter de saisir à mains nues les bras d'un adversaire armé sont des parades plausibles. En revanche, face à une tronçonneuse, une flèche ou un coup de tête, il y a peu de chances que le meneur autorise à tenter une parade avec un simple couteau...*

- Si le meneur estime que l'attaque peut être bloquée ou déviée à mains nues, le défenseur peut utiliser sa Compétence Corps à corps au lieu de sa Compétence Mêlée, même s'il manie lui-même une arme de mêlée. À l'inverse, si l'arme ou le bouclier du personnage le permet, il est possible d'utiliser Mêlée pour bloquer une attaque à mains nues.

- **Rappel** : L'utilisation d'un bouclier pour parer accorde un **Bonus de 1D** au jet de Vigueur + Mêlée.

▲ PARADE À DISTANCE

Face à un projectile, la parade n'est possible qu'avec un bouclier ou, si le meneur de jeu le permet, avec une arme ou du matériel offrant une Protection appropriée. Elle s'effectue alors avec Réflexes + Mêlée contre la Difficulté de l'attaque, qui peut être modulée par la règle optionnelle « En fonction de l'arme », page 50.

► **Réflexes + Mêlée contre la Difficulté de l'attaque.**

- *Face à une flèche, une pierre ou un couteau lancé, le meneur considère que le défenseur peut tenter de se protéger en parant à l'aide de son bouclier ou de ses avant-bras, s'il porte une Protection appropriée. Face à une balle, un explosif ou un projectile spécifique, le meneur peut simplement interdire la parade si le personnage ne possède rien qui lui permette de se protéger.*

- **Note** : Une parade à distance réussie ne donne droit à aucune contre-attaque – voir ci-contre.

▲ EFFETS DE LA PARADE

Qu'il s'agisse d'une attaque au contact ou à distance, les jets de parade ont des conséquences différentes des jets d'esquive, même lorsqu'ils sont réussis.

- **Si le défenseur obtient au moins autant de Réussites que l'attaquant**, l'attaque est entièrement bloquée ou déviée, et le défenseur ne subit aucun Dommage.

- **Si le jet est réussi, mais avec moins de Réussites que l'attaquant**, les Dommages de l'attaque sont réduits uniquement par l'indice applicable du bouclier ou de la Protection utilisée pour parer, puis le défenseur subit les Dommages restants sans les réduire de son indice de Protection éventuelle.

- *Face à un violent coup de masse à 3 Réussites, le défenseur n'en obtient que 2 sur son jet de parade avec son bouclier de bois. Les 5 Dommages (C) de l'attaque seront réduits de 3, puis le défenseur subit les 2 restants en raison de l'impact et de la douleur.*

- **Note** : Si l'arme ou l'objet utilisé pour parer ne possède pas d'indice de Protection, les Dommages de l'attaque sont simplement réduits de 1.

- **Si le jet est raté sans aucune Réussite**, signe d'un échec retentissant, le défenseur s'est exposé dans la manœuvre et subit les Dommages sans les réduire d'aucun indice de Protection.

- **Note** : Une parade réussie permet de bloquer ou de dévier entièrement un coup ou un projectile, là où une parade moins bien réussie ne permet que d'en amortir les effets. Le défenseur subira alors l'impact de l'attaque, et l'arme ou le projectile pourra glisser jusqu'à une zone non protégée, traverser le bouclier pour se ficher dans le bras, l'enfoncer pour percuter le poignet, ou simplement faire mal.

▲ CONTRE-ATTAQUE

Si le défenseur obtient au moins deux Réussites de plus que l'attaquant sur son jet de parade au contact, il peut immédiatement effectuer une contre-attaque gratuite avec Réflexes + Corps à corps ou Mêlée contre une Difficulté fixe de 7, quel que le soit le nombre d'actions déjà effectuées dans le tour. Cette Difficulté ne peut pas être modulée, et le joueur ne peut pas utiliser de Réserve.

- *Après avoir dévié une attaque au couteau à l'aide de ses avant-bras, le défenseur peut immédiatement porter une attaque à mains nues avec un jet de Réflexes + Corps à corps contre une Difficulté de 7, même s'il a déjà effectué trois actions durant ce tour.*

LES BLESSURES

Qu'il s'agisse de Dommages de combat, de chutes, de maladies ou d'empoisonnements, les différents effets sur le corps, la santé et l'intégrité physique des personnages sont gérés par le même **principe de Blessures**, qui mesure à la fois le nombre et la gravité des chocs qu'un personnage peut supporter avant de succomber.

Chaque personnage peut ainsi subir des Blessures **Légères, Graves ou Mortelles**, assorties d'une valeur appelée Seuil et suivies de cercles que les joueurs pourront noircir ou cocher.

- ▶ **Les trois types de Blessures** sont identiques pour tous les personnages, animaux, créatures ou autres PNJ. Seuls les Seuils et le nombre de cercles varient selon l'espèce, la taille, l'âge et la constitution.
- ▶ **Les Seuils** indiquent le nombre de Dommages correspondant à chaque type de Blessure. Chiffrés de 1 à 10, ils dépendent principalement de la valeur de Santé et des éventuelles mutations des personnages.
- ▶ **Les cercles** indiquent le nombre de Blessures de chaque type qu'un personnage peut subir. Ils sont principalement liés à l'âge des personnages.

EXEMPLE DE SEUILS DE BLESSURES

BLESSURE	SEUIL	CERCLES
Légère	2	OOOO
Grave	6	OO
Mortelle	9	O

- ▶ Chaque fois qu'un personnage subit des Dommages, le joueur compare le nombre de Dommages à ses Seuils et **coche un cercle de Blessure correspondant au Seuil égal ou inférieur le plus élevé**.
 - Avec un Seuil de Blessure Grave à 6, le joueur cochera un cercle Grave si son personnage subit 6, 7 ou 8 Dommages. En-dessous de 6 Dommages, la Blessure sera seulement Légère, et à partir de 9, elle sera directement Mortelle.
- ▶ Si le nombre de Dommages est strictement inférieur à son Seuil de Blessure Légère, le joueur ne coche rien. En revanche, si tous les cercles de la Blessure correspondante sont déjà cochés, il doit alors **cocher un cercle de la Blessure directement supérieure dans l'ordre de gravité**.
 - Si toutes ses Blessures Légères sont déjà cochées, la prochaine Blessure de son personnage sera forcément une Blessure Grave ou Mortelle, même si leurs Seuils ne sont pas atteints. Si toutes ses Blessures Légères et Graves sont déjà cochées, la moindre Blessure sera alors forcément une Mortelle.

EFFETS DES BLESSURES

Fracture, entorse, entaille ou plaie profonde : en plus de leur description et de leurs effets concrets, laissés à l'appréciation du meneur en fonction de la nature et de la gravité des Dommages qui les ont provoquées, les Blessures s'accompagnent d'une douleur, d'un choc et d'un affaiblissement que les règles traduisent par **des pertes de Dés de Réserve et des Malus** de plus en plus importants.

- ▶ **Chaque fois qu'un joueur coche un cercle de Blessure**, il perd immédiatement le nombre de dés correspondant dans chaque Réserve.
- ▶ **Tant qu'au moins un cercle de Blessure est coché**, le joueur subit le Malus correspondant sur toutes les actions de son personnage, qu'elles soient physiques, manuelles, mentales ou sociales. Ce Malus ne s'applique qu'une fois, même si plusieurs cercles sont cochés.
- ▶ **Les Malus de Blessure ne se cumulent pas**. Si le personnage a subi plusieurs Blessures différentes, seul le Malus de la Blessure la plus grave s'applique.
 - Si son personnage subit coup sur coup trois Blessures Légères, le joueur cochera trois cercles et perdra au total 3D dans chaque Réserve, mais ne subira qu'un Malus de 1D. S'il coche ensuite une Blessure Grave, il perdra 2D dans chaque Réserve et subira désormais un Malus de 2D sur toutes ses actions.

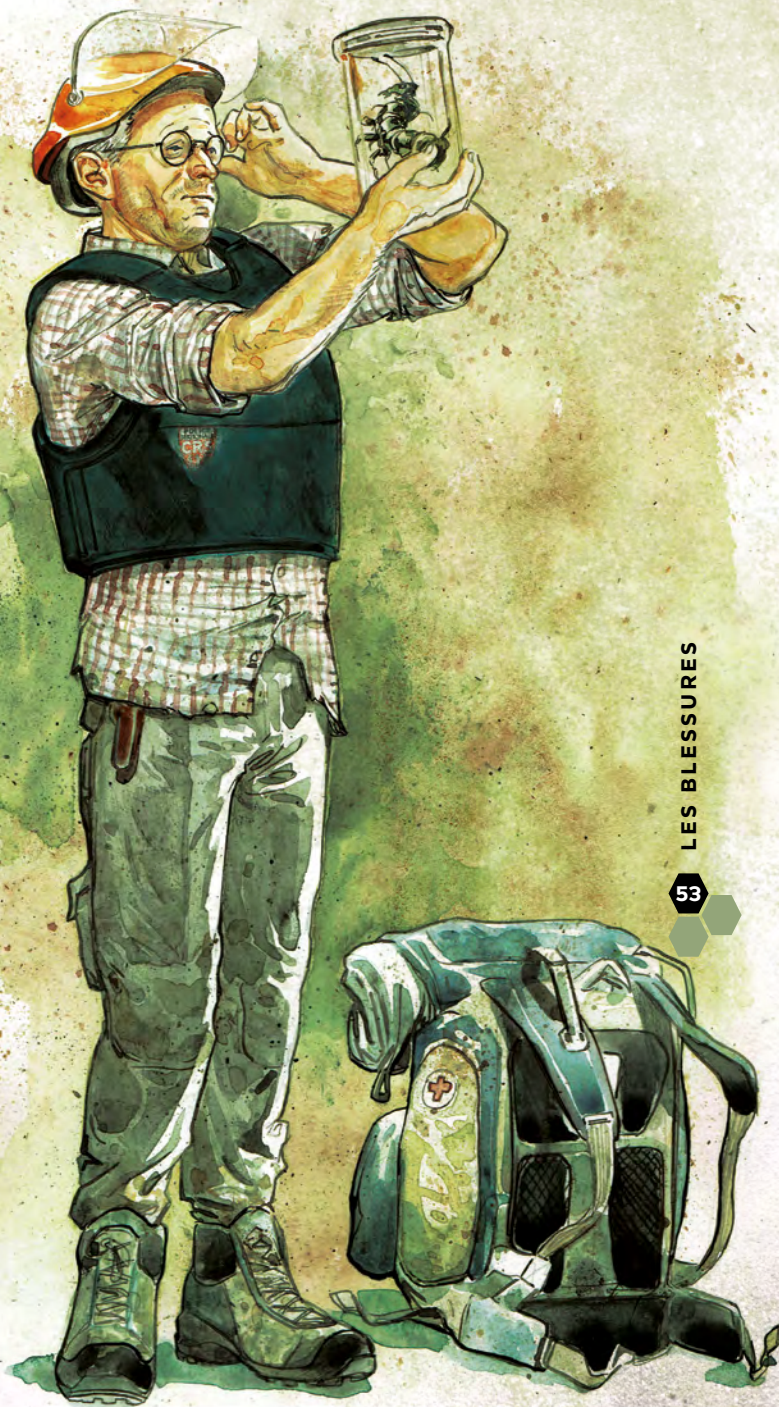
BLESSURE	RÉSERVES	MALUS
Légère	-1D	-1D
Grave	-2D	-2D
Mortelle	-1D/tour	-3D

- ▶ **Note** : Les Malus associés aux Blessures peuvent être indiqués dans les petites alvéoles situées sous les Caractéristiques, sur la fiche de personnage, ou simplement entourés dans la zone des Blessures.

▲ BLESSURES MORTELLES

Lorsqu'un joueur coche une Blessure Mortelle, son personnage s'effondre, dans un état critique. Selon les circonstances et les causes de la blessure, le meneur peut alors estimer que le personnage meurt sur le coup, sans le moindre espoir de survie, ou qu'il n'est que « mortellement blessé » et peut encore tenter de lutter contre la mort – laissant une petite chance aux autres de lui porter secours.

- ▶ Si le personnage survit, il **perd 1D dans chaque Réserve par tour** – ou 1D par minute si l'action se déroule hors combat.
- ▶ Une fois ses deux Réserves épuisées, le **personnage subit une Blessure par tour** – ou par minute – en commençant par les Légères, puis les Graves.
- ▶ **Une fois tous ses cercles de Blessures cochés**, le personnage meurt.
- ▶ Si le meneur de jeu l'autorise, le personnage peut rester conscient pendant un nombre de tours ou de minutes égal à son score de **Volonté + Santé**.
- *Déjà blessé à plusieurs reprises, un membre du groupe est frappé par une flèche qui lui inflige une Blessure Grave – ses deux cercles Graves étant déjà cochés, la Blessure devient Mortelle. Le personnage s'écroule, mais le meneur considère que la flèche ne le tue pas sur-le-champ et demande au joueur ses valeurs de Réserves, de Santé et de Volonté, afin de commencer le compte à rebours...*
- ▶ **Note** : Les Blessures Mortelles doivent faire l'objet de soins d'urgence pour stopper l'aggravation et empêcher la mort. Les règles de soin liées aux différents types de Blessures sont présentées **page 56**.
- ▶ **Note** : Les personnages adultes, tout comme les animaux, mutants ou créatures de grande taille, peuvent posséder plusieurs cercles de Blessure Mortelle. Dans ce cas, la mort n'intervient qu'une fois le dernier cercle coché, mais les pertes de Réserves et les Malus s'appliquent bien dès le premier.



DÉCRIRE ET INTERPRÉTER LES BLESSURES

En plus de leurs conséquences techniques, il est important que les Blessures soient décrites par le meneur de jeu, afin que les joueurs puissent adapter le comportement de leur personnage pour la suite de l'aventure. Deux Blessures Légères n'auront en effet pas les mêmes implications, selon qu'elles sont liées à une morsure à la main, une infection virale ou une chute sur le dos, et une « Blessure Grave au bras » n'empêchera pas de marcher, même si elle réduira autant les Réserves qu'une « fracture de la cheville ».

On peut considérer qu'une Blessure Légère se traduit par une plaie, une contusion, une douleur ou une faiblesse passagère, tandis qu'une Blessure Grave sera nécessairement synonyme de fracture, d'hémorragie, de plaie profonde ou de faiblesse extrême. De plus, bien que les règles avancées d'aggravation des Blessures ne soient pas présentées dans ce *Kit de survie*, il faut garder à l'esprit qu'une plaie qui n'est pas nettoyée et pansée rapidement a toutes les chances de s'infecter ou de s'accompagner de complications à plus ou moins court terme...

LA SANTÉ

Maladies, infections, accidents, poisons, chutes ou brûlures : au-delà des phases de combat, les occasions de blesser les personnages ne manqueront pas. Les différents effets sur la santé des personnages se traduiront toujours par des pertes de Dés de Réserve, des Malus et des Blessures. Quand ils ne seront pas provoqués par le scénario ou par le meneur de jeu, ils feront généralement suite à un jet de Santé ou de Réflexes raté, une imprudence, ou un mélange des trois.

▲ MALADIES ET INFECTIONS

Fléau de l'humanité, la menace invisible de la maladie reste le principal danger au quotidien – et la première cause de mortalité, loin devant les prédateurs, la famine et la soif.

Qu'elles soient provoquées par des virus, bactéries, champignons ou autres parasites, les différentes formes d'infections sont toutes définies par **une valeur de Virulence chiffrée de 3 à 10**, qui mesure leur potentiel pathogène et contagieux, et une série d'effets à plus ou moins long terme sur l'organisme.

Lorsque les personnages sont exposés à un risque d'infection, les joueurs doivent effectuer un **jet de Santé contre la Virulence de l'infection**, sans possibilité de Réserve ni de Relance, ni aucune Compétence applicable.

- ▶ **Si le contact est indirect, superficiel ou très bref**, une Réussite suffit pour éviter la contamination.
- ▶ **Si le contact est direct, ingéré ou prolongé**, au moins deux Réussites seront alors nécessaires.
- ▶ Dans certains cas, **un jet réussi réduira simplement la durée ou la gravité des effets**, sans les annuler totalement.
- *Si les personnages ne font que traverser un village récemment touché par une épidémie, l'exposition sera superficielle, et une seule Réussite suffira. En revanche, s'ils entrent en contact direct avec des objets, des corps ou des aliments contaminés, ils devront obtenir au moins deux Réussites pour éviter la contamination.*

▲ VENINS ET POISONS

Du point de vue des règles, les nombreuses variétés de poisons, venins et autres substances toxiques transmis par les morsures, les piqûres, les spores, le contact ou l'ingestion, se gèrent exactement de la même façon que les maladies, avec **une valeur de Virulence servant de Difficulté à un jet de Santé** en cas de contact.

À la différence des maladies, pour lesquelles le jet de Santé détermine l'efficacité des défenses immunitaires et permet d'éviter l'infection, la grande majorité des

toxiques aura des effets sur l'organisme **même en cas de jet de Santé réussi**. Le contact avec ce type de substances étant nécessairement direct, le nombre de Réussites influe ici sur la durée et la gravité des effets, mais ne permet pas de les annuler totalement.

- *En cas de morsure de serpent, le contact avec le venin est immédiat. Le nombre de Réussites obtenues contre la Virulence permettra simplement de réduire le nombre de Blessures infligées ou d'augmenter le délai avant l'issue fatale – en heures ou en minutes...*

▲ CHUTES ET ACCIDENTS

Lorsqu'un personnage tombe, suite à une tentative d'escalade, une glissade ou une manœuvre ratée, les règles considèrent qu'il subit 1 Dommage (C) par tranche de deux mètres, et que seul son indice de Protection spécifique « Choc » peut s'appliquer.

- *Une chute de 10 mètres infligera 5 Dommages (C), réduits uniquement si le personnage possède une Protection « Choc ».*

► **Note** : Chutes et accidents peuvent également avoir des conséquences sur le matériel, **comme présenté page 37**.

▲ FROID ET CHALEUR

Qu'il s'agisse de canicule ou de grand froid, la façon la plus simple de gérer les effets de températures extrêmes sur l'organisme est d'augmenter de 1D chaque perte de Dé de Réserve liée à des efforts – afin de simuler la pénibilité accrue de chaque action épuisante – et de diminuer de 2D la récupération par le repos.

- *En période de canicule, le moindre effort s'accompagne d'une perte supplémentaire de 1D de Réserve, et une nuit de repos complète ne recharge les Réserves qu'à 2D de leur maximum.*

En cas d'exposition prolongée à un froid ou une chaleur extrêmes, inférieure à -20° ou supérieure à 40° par exemple, on considère que les personnages subissent directement les effets de la température – accentués par le vent, le sol ou le manque d'eau – et subissent **1 Dommage cumulatif par heure, ou par tranche de dix minutes** s'ils ne possèdent aucun équipement adéquat.

- *Après trois heures de marche dans la neige et le blizzard au beau milieu de l'hiver, les personnages auront subi 1 Dommage au terme de la première heure, puis 2 Dommages une heure plus tard, et enfin 3 Dommages, signes d'une ou deux Blessures Légères selon leurs Seuils. Sans chaussures ni vêtements adéquats, ils auraient subi le même nombre de Dommages au bout de 30 minutes seulement, et sans doute commencé à cocher des Blessures Graves au bout d'à peine une heure...*

▲ BRÛLURES

Pour gérer les brûlures et les effets du feu ou de substances chimiques, on utilise la même règle de Dommages cumulatif que pour les températures extrêmes, mais avec **1 Dommage (F) cumulatif par tour, ou par tranche de dix secondes** si le contact ou l'exposition a lieu hors d'une phase de combat.

- *Pris dans un incendie, les personnages commencent à ressentir les effets de la chaleur et des fumées toxiques dès le premier tour et subissent 1 Dommage, puis 2 au tour suivant, puis 3...*

► **Note :** Qu'ils soient causés par la chaleur, le froid ou une brûlure, les Dommages de ce type ne peuvent être réduits que par des Protections spécifiques, et non par les indices de base.

▲ STRESS ET PEUR

Choc, drame, stress ou vision d'horreur : les nombreux événements susceptibles d'affecter le moral, le mental ou les nerfs des personnages peuvent se gérer simplement par un jet de **Volonté + Psychologie** contre une **Difficulté de 5 à 9, assortie d'un Handicap (I) à (III)** selon l'intensité et l'impact de l'événement.

► **Si le jet est réussi**, le personnage parvient à garder son sang-froid.

► **Si le jet est raté**, le personnage devient stressé, effrayé ou terrorisé et perd 1D à 3D de Réserve de Sang-Froid. Tant que l'événement perdure ou qu'il n'a pas regagné au moins 1D de Réserve, le personnage subit un Malus de 1D à 2D à toutes ses actions mentales et sociales.

- *Poursuivis par une meute de créatures en pleine nuit, les personnages se réfugient dans une maison abandonnée et barricadent la porte – mais très vite, des coups lourds et des cris inhumains mettent leurs nerfs à l'épreuve. Le meneur de jeu décide que l'événement est Grave et demande à tous un jet de Difficulté 7, avec Handicap (II). Ceux qui rateront leur jet perdront 2D de Sang-Froid et subiront un Malus de 1D jusqu'à ce qu'ils aient la preuve que les créatures sont parties... ou mortes.*

► **Note :** Ces règles simplifiées demandent au meneur de jeu de déterminer l'intensité de l'événement, qui peut être identique pour tous les personnages ou adaptée selon la sensibilité, le vécu ou la situation de certains. Les événements stressants ou effrayants impliquant des créatures de Taille 2 sont au minimum Graves. Ceux impliquant des créatures de Taille 3 sont Majeurs.

ÉVÉNEMENT	DIFFICULTÉ	HANDICAP	RÉSERVE	MALUS
Mineur	5	(I)	-1D	-
Grave	7	(II)	-2D	-1D
Majeur	9	(III)	-3D	-2D

EFFETS DES INFECTIONS

Les caractéristiques détaillées de l'ensemble des venins, poisons et infections sont beaucoup trop nombreuses pour être présentées dans ce *Kit de survie*, mais les scénarios proposent quelques exemples concrets. À titre de référence, des maladies courantes comme la grippe ou les fièvres infectieuses affectent généralement les Réserves, qu'elles empêchent de se recharger pendant plusieurs jours, tandis que les effets des virus foudroyants ou des venins nécrosants se traduisent par des Blessures cumulatives infligées à intervalle régulier. Quant aux venins neurotoxiques les plus virulents, ils peuvent directement infliger une Blessure Grave ou Mortelle en cas de jet raté.



LES SOINS

Qu'il s'agisse d'appliquer un remède, de réduire une fracture, de procéder à un acte chirurgical complexe ou simplement de panser et de nettoyer une plaie, toutes les actions visant à soigner des Blessures obéissent aux mêmes règles et sont regroupées sous le **terme générique d'actions de soin**.

- ▶ **La Difficulté et les Handicaps** liés aux actions sont fixés par le degré de gravité de la Blessure.
- ▶ Les jets de soins réussis ne permettent pas « d'annuler » des Blessures, mais de **les rétrograder en Blessures de gravité inférieure**. Seules les Blessures Légères peuvent donc être effacées directement grâce aux soins.
- ▶ **Une seule Blessure peut être soignée par action réussie**, et un personnage blessé ne peut bénéficier que **d'une seule action de soin par jour**, même s'il souffre de plusieurs Blessures.

▶ **Note** : Selon le type de Blessure ou d'infection, la méthode employée et le remède nécessaire, plusieurs Spécialités pourront être applicables, telles que Chirurgie, Médecine, Pharmacologie, Remèdes ou Venins. Le fait de posséder du matériel de secours, des médicaments ou des remèdes appropriés peut accorder un Bonus de 1D sur les jets.

LES BLESSURES

Les actions de soin visant à guérir des Blessures demandent d'effectuer des manipulations, des gestes médicaux ou des opérations. Elles s'effectuent avec Précision + Soins contre une Difficulté fixée par la Blessure, qui impose également un Handicap.

- ▶ **Si le personnage blessé souffre de plusieurs Blessures**, le joueur qui effectue l'action peut choisir le type de Blessure qu'il tente de soigner - Légère, Grave ou Mortelle.
- ▶ **Le Handicap associé à la Blessure ne s'applique qu'une seule fois**, même si le personnage souffre de plusieurs Blessures de ce type ou de Blessures d'autres types.
- *Si le personnage souffre à la fois de Blessures Légères et Graves, l'action pourra se tenter contre une Difficulté de 5 avec Handicap (I) pour une Légère ou de 7 avec Handicap (II) pour une Grave.*

BLESSURE	DIFFICULTÉ	HANDICAP
Légère	5	(I)
Grave	7	(II)
Mortelle	9	(III)

- ▶ **Si le jet est réussi**, le joueur transforme un cercle de la Blessure choisie en un cercle de Blessure directement inférieure.
- ▶ **Si tous les cercles de Blessure inférieure sont cochés**, le joueur efface alors un cercle de ce type inférieur, mais le personnage conserve sa Blessure la plus grave.
- ▶ **Si la Blessure soignée est une Blessure Légère**, le joueur efface tout simplement un cercle.
- ▶ **Que le jet soit réussi ou raté**, le personnage blessé regagne autant de Dés de Réserve d'Effort que de Réussites obtenues sur le jet.
- *Avec 2 Réussites au lieu des 3 requises contre la Difficulté de 7, le soigneur ne parvient pas à réduire la fracture grave dont souffre le personnage, mais lui permet tout de même de regagner 2D d'Effort, qui lui seront très utiles pour mieux récupérer.*

▶ **Note** : Avec une Difficulté de 9 et un Handicap (III), les Blessures Mortelles sont volontairement très difficiles à soigner. Ce choix permet de traduire la réelle gravité de ces Blessures et le temps de repos et de récupération nécessaire. Il est contrebalancé par le principe de guérison lié aux Réserves - voir « La Guérison », page 57.

▲ SOINS D'URGENCE

Lorsqu'un personnage subit une Blessure Mortelle, ses Réserves se vident et il commence à subir une Blessure par tour, ou par minute si l'action se déroule hors combat - **comme décrit page 53**. Pour stopper l'aggravation et tenter de le sauver, il doit bénéficier de soins d'urgence.

Ces soins s'effectuent de façon classique avec **Précision + Soins contre la Difficulté de 9 (III)** fixée par la Blessure Mortelle. En revanche, que le jet soit réussi ou raté, le personnage ne regagne aucun Dé de Réserve.

- ▶ **Si le jet est réussi**, l'aggravation est stoppée et l'état du personnage est stabilisé.
- ▶ **Si le jet est raté**, l'aggravation se poursuit. Un nouveau soin d'urgence peut être effectué, mais seulement par un autre personnage.
- ▶ **Note** : On considère que l'action de soin d'urgence dure 1 tour ou 1 minute. Si le jet est raté, une nouvelle tentative ne pourra avoir lieu au mieux qu'au début du tour suivant, synonyme d'une Blessure supplémentaire.

SOINS, BLESSURES ET RÉALISME

Pour les besoins du jeu, les règles sacrifient une part de réalisme au profit de l'aventure. Les temps de guérison et de récupération des blessures et autres maladies sont en effet réduits, et les effets des soins et des actions de secours sur les cercles de Blessures légèrement augmentés. Même s'il est important de conserver un certain réalisme et d'éviter de faire disparaître une fracture, de gommer deux Blessures Graves ou de se rétablir d'une déshydratation en un simple lancer de dés, la gestion

de la santé ne doit pas prendre le pas sur tout le reste. Le fait qu'un personnage soit blessé ou malade peut créer des moments intéressants pour le jeu, notamment au niveau des motivations de groupe, qui devra composer avec ce personnage plus faible, surveiller sa blessure ou partir à la recherche d'un remède ou d'un soigneur. Mais hormis la satisfaction toute relative de s'approcher au plus près du réel, la perspective de jouer un personnage terrassé par la grippe, incapable de marcher et sans le moindre dé de Réserve pendant près d'une semaine, n'a rien d'indispensable ni de follement excitant...

LES INFECTIONS

Les actions visant à guérir **des infections** ou des maladies nécessitent avant tout de faire le bon diagnostic, de prescrire le remède adéquat et de connaître les propriétés de plantes ou de médicaments utiles. Elles s'effectuent avec **Savoir + Soins contre une Difficulté fixée par la Virulence de l'infection** et sont assorties d'un **Handicap correspondant à la Blessure la plus grave** dont souffre le personnage – soit (I) pour des Blessures Légères, (II) pour des Graves et (III) pour une Mortelle.

- *Si le personnage est atteint d'une fièvre causée par un venin de Virulence 7, les soins s'effectueront contre une Difficulté de 7. S'il souffre également d'une ou plusieurs Blessures Graves, qu'elles aient été causées ou non par l'infection, l'action subira un Handicap (II).*
- ▶ **Si le jet est réussi**, le Virulence de l'infection est diminuée du nombre de Réussites obtenues.
- ▶ **Quand la Virulence est réduite à 0**, le personnage est considéré comme guéri.
- ▶ **Que le jet soit réussi ou raté**, le personnage regagne autant de Dés de Réserve d'Effort que de Réussites obtenues.
- *Avec 3 Réussites contre la Difficulté de 7 et le Handicap (II), les soins sont efficaces et permettent de réduire la Virulence de l'infection de 7 à 4, mais également de rendre 3D d'Effort au personnage.*

LA RÉCUPÉRATION

Afin de simuler l'impact des blessures et des infections sur l'organisme, les personnages blessés récupèrent moins de Dés de Réserve d'Effort que les autres par le sommeil et le repos. En fonction des Blessures dont ils souffrent, le nombre de Dés d'Effort qu'ils récupèrent est réduit de 1D à 5D, jusqu'à un minimum de 1D.

- ▶ **Le Malus de récupération s'applique chaque fois que le personnage regagne des Dés d'Effort de façon naturelle**, c'est-à-dire après une nuit de repos, du sommeil ou un repas complet. Les gains liés aux actions de soin ou aux Capacités ne sont pas affectés par ce Malus.

- ▶ Si le personnage souffre de Blessures différentes, les Malus associés se cumulent, mais ne s'appliquent qu'une seule fois pour chaque type de Blessure, quel que soit le nombre de cercles cochés.
- ▶ **La Réserve de Sang-Froid ne subit pas de Malus** de récupération.
- *Si le personnage souffre de deux Blessures Graves et de trois Blessures Légères, ses gains de Réserve d'Effort seront réduits de 4D à chaque phase de récupération.*

▶ **Note** : On peut considérer qu'un personnage en état de déshydratation ou d'absence totale de nourriture voit également ses gains de Dés de Réserve d'Effort réduits de 1D, ou de 2D s'il souffre à la fois de la faim et de la soif, tant qu'il n'a pas mangé ou bu – voir « Les Réserves », page 34.

	RÉCUPÉRATION	
BLESSURE	RÉSERVE	GUÉRISON
Légère	-1D	3D
Grave	-3D	6D
Mortelle	-5D	10D

▲ LA GUÉRISON

Après une nuit de repos complet, une fois leurs Réserves restaurées, les joueurs peuvent choisir de **dépenser des Dés de Réserves pour rétrograder une Blessure** de leur choix en Blessure directement inférieure. Cette action ne peut être effectuée que si un cercle de Blessure inférieure est disponible ou s'il s'agit d'une Blessure Légère.

- ▶ Cet effet de guérison **ne peut être utilisé qu'une fois par jour** et doit être annoncé au réveil, au moment où les joueurs récupèrent leurs Dés de Réserve. Il ne peut pas intervenir suite à un autre gain de Réserve plus tard dans la journée.
- ▶ Les Dés peuvent être **puisés dans l'une, l'autre ou les deux Réserves**.
- ▶ Les Malus de récupération **s'appliquent avant la guérison**.
- *Avec deux Blessures Graves et trois Blessures Légères, le joueur pourra dépenser 6D de Réserve pour transformer une Blessure Grave en Légère s'il lui reste un cercle. Sinon, il ne pourra que dépenser 3D pour supprimer une Légère.*

LES TOTEMS

Esprit d'équipe, instinct de survie, tendance à rechercher l'équilibre ou le profit personnel, à prendre plutôt qu'à partager, à faire face au danger ou à laisser les autres s'exposer à sa place : en y regardant bien, les grands instincts qui poussent les animaux à fuir, à chasser, à se rassembler, à miser sur leur nombre ou à fondre sur l'adversaire le plus faible ne sont guère différents de ceux qui influencent bien des comportements humains.

Au-delà de leurs différences, une meute de loups, un aigle et un chasseur partagent le même instinct de prédation. Lorsqu'on parle de ruches, d'insectes sociaux ou d'organisation collective, on pense autant aux fourmis qu'aux abeilles, aux guêpes ou aux termites. Prédateurs, charognards, hordes ou parasites : dans l'univers de *Vermine*, tous ces comportements témoignent de l'influence d'un Totem.

L'INFLUENCE DES TOTEMS

Les Totems peuvent être définis comme des instincts, des principes naturels invisibles qui sous-tendent l'évolution et le comportement du vivant. Ils permettent de mettre un nom sur des similitudes entre certaines espèces que tout le reste oppose, mais il ne s'agit pas « d'entités » ni de « divinités » pour autant. Beaucoup n'ont d'ailleurs pas conscience de leur existence, et très peu les désignent par leur nom. Mis à part les chamans, les mystiques, les artistes et certains adaptés, la plupart se contentent de parler « d'instinct de survie », « d'esprit de meute » ou de « comportement de charognard » sans pouvoir évoquer clairement le Solitaire, la Horde ou le Charognard, qui sont pourtant à l'œuvre derrière ces attitudes.

- ▶ **Il existe dix Totems**, qui symbolisent chacun un grand comportement et s'opposent directement à un autre. Le Charognard incarne ainsi tout ce que le Prédateur proscriit, et l'individualisme farouche du Solitaire est l'exact opposé de l'organisation collective de la Ruche.
- ▶ **On distingue les huit Totems majeurs**, à l'œuvre chez l'ensemble des espèces animales, végétales ou humaines, **et les deux Totems d'adaptation** dont l'influence ne s'observe que chez les êtres humains, certains singes et de rares communautés de rats : l'Humain et l'Adapté.

 L'Humain	 L'Adapté
 Le Prédateur	 Le Charognard
 Le Symbiote	 Le Parasite
 Le Bâisseur	 La Horde
 La Ruche	 Le Solitaire

▲ EN TERMES DE JEU

Les dix Totems sont définis par des **Instincts**, qui traquent le mode de vie et les comportements qu'ils inspirent, et par des **Interdits** qui vont à l'encontre des valeurs et de la philosophie qu'ils incarnent.

- *L'Instinct du Totem Prédateur inspire la chasse, la traque, la victoire, la détermination et le fait d'atteindre un objectif. À l'inverse, il interdit la fuite, la lâcheté, l'abandon ou le découragement.*

Les Totems sont conçus pour gérer simplement certains aspects du jeu, comme le comportement des créatures ou des communautés que les personnages seront amenés à rencontrer, mais aussi pour créer des dilemmes chez les joueurs et traduire concrètement les conséquences des actes et des choix moraux de leurs personnages.

- ▶ **Chaque personnage est influencé par un Totem**, qui reflète son caractère, sa mentalité et sa façon d'agir. Ce Totem lui accorde une Capacité et récompense les actes conformes à son Instinct, mais le sanctionne chaque fois qu'il brise son Interdit – voir « **Instincts et Interdits** » page 59.

- *Avec le Prédateur en Totem, un personnage sera pénalisé s'il fuit lors d'un combat, mais récompensé s'il en sort victorieux.*

- ▶ Le Groupe est également influencé par un Totem, qui traduit son organisation, ses valeurs et ses motivations collectives. Comme pour les personnages, le Totem accorde une Capacité de Groupe, fixe des Interdits assortis de conséquences et récompense les actes collectifs conformes à ses Instincts.

- *Si l'un des personnages brise l'Interdit de la Ruche en mettant la communauté en danger, c'est l'ensemble du Groupe qui en subira les conséquences.*

- ▶ Enfin, les autres habitants de l'univers sont toujours décrits avec le Totem qui les influence. Qu'il s'agisse d'animaux, de végétaux, de colonies d'insectes ou de communautés humaines, le Totem permet au meneur de prévoir facilement l'attitude, les intentions et le comportement des Personnages Non-Joueurs, ainsi que leurs réactions possibles vis-à-vis des personnages.

- *Face à une créature inspirée par le Prédateur ou une communauté de la Horde, mieux vaut se préparer à lancer quelques dés...*

▲ EN TERMES TECHNIQUES

Par le biais des Instincts, des Interdits et des Capacités, les Totems peuvent avoir une influence directe sur le déroulement du jeu. C'est pourquoi, bien que caractéristiques de *Vermine*, ils sont volontairement présentés en option afin de laisser aux joueurs le choix de les utiliser ou de laisser de côté les aspects techniques pour ne s'inspirer que de la philosophie des Totems, en guise de caractère ou pour l'interprétation des personnages, des créatures ou des communautés.

● Capacités spéciales

Chacun des dix Totems accorde une Capacité, généralement sous forme de Bonus sur certains types d'action, et fixe les conditions dans lesquelles elle peut s'utiliser.

- *Le Totem Ruche accorde un Bonus de 1D à toutes les actions collectives, tandis que le Prédateur avantage l'attaquant en combat.*

Certaines Capacités nécessitent une dépense de Dés de Réserve pour être utilisées.

- ▶ **S'il s'agit du Totem de son personnage**, le joueur peut librement puiser dans ses Réserves.
- ▶ **S'il s'agit du Totem du Groupe**, le joueur doit obtenir l'accord des autres membres via un vote, comme pour n'importe quelle dépense de Dés de Réserve de Groupe.

▶ **Note** : Seules les Capacités de Totems des personnages sont présentées dans ce *Kit de survie*. Ils disposent chacun d'un Totem et d'une Capacité spéciale différente, ainsi que d'Instincts et d'Interdits décrits dans leur fiche respective, à **partir de la page 72**.

● Instincts et Interdits

Tuer de sang-froid, abandonner son groupe, partager ses dernières rations d'eau ou s'en prendre à l'adversaire le plus faible : chaque fois qu'un personnage effectue une action relevant des Instincts ou des Interdits de son Totem, il se sent galvanisé, porté par une sensation d'accomplissement ou, au contraire, perturbé et troublé, comme frappé par un « coup au moral ». Dans les deux cas, ces sensations se traduisent par un gain ou une perte de Dés de Réserve.

- ▶ **Lorsqu'un personnage obéit aux Instincts** de son Totem, il regagne 2D dans chaque Réserve.
- ▶ **Lorsqu'un personnage brise un des Interdits** de son Totem, il perd 2D dans chaque Réserve.
- ▶ **Si l'acte est particulièrement grave ou significatif**, la perte ou le gain passe alors à 4D dans chaque Réserve.
- *Si un personnage du Prédateur gagne un combat singulier, il regagnera 2D de Réserves. S'il triomphe du chef d'un clan adverse au terme d'un duel épique, il regagnera 4D. En revanche, s'il fuit, abandonne ou se rend, il perdra entre 2D et 4D selon l'importance de ce combat et de ses conséquences.*

▶ **Note** : Il en va de même pour les Instincts et les Interdits du Totem du Groupe, à ceci près que les actions doivent être collectives – c'est-à-dire, impliquer au moins deux membres du Groupe – ou avoir un impact direct sur la communauté. Les pertes et gains de Dés de Réserve affectent alors la Réserve de Groupe.

▶ **Note** : Une action ne peut évidemment pas à la fois obéir aux Instincts et briser l'Interdit d'un seul et même Totem. En revanche, elle peut avoir un impact

sur le Totem du Groupe et celui d'un personnage – qu'il s'agisse de deux impacts positifs, deux impacts négatifs ou un impact de chaque. Dans ce cas, les effets s'appliquent sur chacune des Réserves concernées.

- *Si l'issue du combat contre ce fameux chef de clan met le reste du Groupe en danger, l'action pourra à la fois obéir aux Instincts individuels du Prédateur et briser l'Interdit collectif de la Ruche.*

● Briser un Interdit

Lorsqu'un personnage brise l'Interdit de son Totem, **il ne peut plus utiliser sa Capacité** tant qu'il n'a pas regagné au moins 2D dans chaque Réserve – par le biais d'un Instinct ou simplement du repos. Si l'acte est particulièrement grave, le personnage perd l'usage de sa Capacité de Totem jusqu'à ce qu'il accomplisse un acte conforme aux Instincts de son Totem – voir « **Les Réserves** » page 32.

● Intention et portée

Qu'il s'agisse du Totem d'un personnage ou de celui du Groupe, les actions anodines, involontaires ou sans réelles conséquences ne sont pas de nature à briser un Interdit ou obéir aux Instincts. Pour avoir un impact et être prise en compte, une action doit répondre à deux critères : **l'intention et la portée**.

- ▶ **L'action doit être intentionnelle**. S'il s'agit d'un accident, d'effets collatéraux, ou que le personnage agit sous la contrainte, aucun changement profond ne s'effectuera en lui. Qu'il soit prémédité ou impulsif, l'acte doit être volontaire, délibéré et décidé par le joueur.
- *Tuer ou blesser par accident ne relève pas des Instincts du Prédateur, qui impliquent une démarche volontaire. De la même façon, un personnage blessé ou inconscient ne brisera pas l'Interdit du Prédateur s'il est emporté loin d'un combat par ses compagnons.*
- ▶ **L'action doit également être significative**. Pour relever d'un Totem, il faut que l'acte ait des conséquences et des répercussions – qu'elles soient positives ou négatives – susceptibles de provoquer une prise de conscience, de troubler ou d'affecter le personnage.
- *S'absenter un instant de son poste de garde ne brisera pas les Interdits de la Ruche s'il ne passe rien de fâcheux. En revanche, si des ennemis profitent de cette absence pour attaquer, le personnage aura indéniablement brisé un Interdit de son Totem en mettant sa communauté en danger.*

▶ **Notes** : Les actes quotidiens d'entraide ou de générosité entre les membres du Groupe ne sont pas pris en compte. Partager son repas ou son eau avec ses compagnons fait partie intégrante de la vie des personnages. Seuls les actes héroïques, comme le fait de risquer sa vie, auront a priori la portée et l'intention suffisantes. En revanche, refuser de l'aide, semer la zizanie ou mettre l'équilibre en péril pourra briser un Interdit.

▲ LE PRÉDATEUR



Totem emblématique, le Prédateur a toujours été l'un des plus répandus dans le règne animal, et il reste de loin celui qui influence le plus grand nombre d'espèces aujourd'hui. On l'observe aussi bien chez les mammifères que chez de minuscules insectes, en meute comme en solitaire. Il inspire les comportements de traque, de chasse et d'affrontement essentiels à l'alimentation, mais il ne prône qu'une violence justifiée, nécessaire et vitale. Selon les peuples et les cultures, il a longtemps été symbolisé par le lion, l'aigle ou le chasseur, et ses valeurs guerrières ont toujours revêtu une certaine forme de noblesse. Un prédateur ne tue pas : il triomphe. Un prédateur ne fuit pas : il perd, ou il meurt.

- **Instincts** : Triompher, relever un défi, prendre l'initiative, atteindre un objectif.
- **Interdits** : Fuir, abandonner, renoncer, faire preuve de lâcheté.
- **Caractère** : Déterminé, implacable, courageux, dominant.
- **Totem opposé** : Le Charognard.

▲ LE CHAROIGNARD

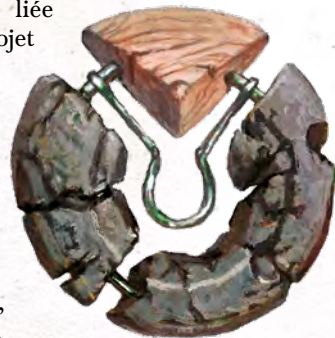


Dans un écosystème dominé par la loi du plus fort, certains ont pris le parti d'attendre que la mort fasse son œuvre, quitte à se contenter des restes. Poissons de fond, plantes carnivores, pillards, insectes nécrophages, vautours ou meutes de loups trop faibles pour s'attaquer seuls aux proies de grande taille : le Charognard inspire toutes les espèces qui ont fait de la patience une de leurs rares vertus, et misent sur la faiblesse, la blessure, la fatigue ou l'opportunité pour se nourrir. Il règne sur les régions hostiles où le soleil, la chaleur ou le froid font son jeu, et se développe souvent dans l'ombre du Prédateur, avec qui il entretient une relation quasi symbiotique.

- **Instincts** : Achever, saboter, affaiblir, s'en prendre au plus faible.
- **Interdits** : Affronter, s'exposer, agir de façon compulsive, s'apitoyer.
- **Caractère** : Sournois, calculateur, impitoyable.
- **Totem opposé** : Le Prédateur.

▲ LE SYMBIOTE

Symbole d'entraide, d'équilibre et d'harmonie, le Symbiote se définit par la relation d'échange et de réciprocité où chaque partie profite de ce que l'autre apporte, quels que soient ses besoins ou ses motivations. Très courante dans le règne végétal, où de nombreuses fleurs et plantes l'ont instaurée avec les pollinisateurs, cette relation de symbiose s'observe également chez les insectes, les mammifères et les êtres humains. Elle peut être ponctuelle, issue des liens du sang, liée à un territoire ou un projet commun, et rien ne l'empêche d'être motivée par le profit ou l'intérêt, tant qu'elle est réciproque – ce qui distingue le Symbiote du Parasite.



- **Instincts** : Partager, transmettre, équilibrer, trouver un compromis.
- **Interdits** : Exploiter, abuser, profiter de la faiblesse, mettre en danger.
- **Caractère** : Bienveillant, responsable, diplomate, modéré.
- **Totem opposé** : Le Parasite.

▲ LE PARASITE

Totem des infections, des basses œuvres et des épidémies, le Parasite a toujours joué un rôle funeste dans le destin de l'humanité, jusqu'à en devenir le fléau. Symbolisé par les moustiques, il s'observe également chez de nombreux champignons, végétaux et insectes incapables de survivre, de se nourrir ou de se reproduire sans un hôte, et toujours à ses dépens. Le Parasite exploite, profite, abuse sans états d'âme, mu par la seule démarche de prendre ce qu'un autre possède et dont il a besoin. Avec le Prédateur, c'est l'un des Totems les plus présents et les plus redoutés, tant les comportements qu'il inspire peuvent ruiner tout espoir de survie.



- **Instincts** : Profiter, manipuler, voler, exploiter.
- **Interdits** : Partager, contribuer, tenir une promesse, prendre par la force.
- **Caractère** : Manipulateur, menteur, égoïste, profiteur.
- **Totem opposé** : Le Symbiote.

À PROPOS DES PNJ

À l'exception de quelques personnalités importantes de l'univers, les Personnages Non-Joueurs ne sont pas soumis aux règles d'Instincts et d'Interdits. Leur Totem est juste indiqué pour permettre d'évaluer rapidement leur caractère et leur comportement.

Pour déterminer simplement le Totem d'un PNJ, d'une créature ou d'une communauté en vue de gérer une rencontre à l'improviste, il suffit de lancer un dé et de se référer au numéro associé à chaque Totem. Avec un résultat de 6, les personnages auront ainsi affaire au Bâtisseur – il pourra donc s'agir d'une communauté en train de restaurer un générateur électrique ou d'une colonie de termites en pleine expansion de leur territoire...

▲ LE BÂTISSEUR

Souvent confondu avec la Ruche en raison des constructions géantes typiques de certaines espèces sociales, le Bâtisseur n'est pas le Totem de la communauté, mais celui de la fondation. À l'image des termites, des castors, de la plupart des oiseaux ou de certaines espèces d'araignées, il se caractérise par l'acte de construction, de création ou de modification, et s'observe aussi bien chez des groupes que chez des individus. Avec la Ruche, le Symbiote et la Horde, c'est l'un des Totems les plus courants chez les communautés humaines, dont il inspire les édifices, les inventions et les réparations.

- **Instincts** : Fonder, créer, s'installer durablement, nouer des liens.
- **Interdits** : Détruire, saboter, quitter une communauté, provoquer le chaos.
- **Caractère** : Réfléchi, organisé, pragmatique, constant.
- **Totem opposé** : La Horde.



▲ LA HORDE

Fléau des cultures depuis la nuit des temps, la Horde est à l'image des nuées de criquets, des meutes de carnivores ou des tribus de nomades qui la représentent : imprévisible, impitoyable et sans visage. Au-delà de ses aspects collectifs, ce Totem redoutable se caractérise surtout par sa violence et sa méthode d'action. Là où le Prédateur tue, la Horde brûle, pille, dévaste pour parvenir à ses fins sans le moindre état d'âme. Elle inspire ceux qui prennent par la force, qui détruisent, qui ravagent et qui refusent toute forme de compromis, quelles que soient leur démarche ou leurs motivations.

- **Instincts** : Piller, détruire, prendre par la force, miser sur le nombre.
- **Interdits** : Négocier, épargner, faire des réserves, planifier à long terme.
- **Caractère** : Violent, imprévisible, destructeur, radical.
- **Totem opposé** : Le Bâtisseur.



▲ LA RUCHE

Fourmis, abeilles, termites, factions aux règles strictes : la Ruche est le Totem des créatures sociales et des communautés humaines par excellence. Des cellules familiales aux multinationales, des meutes organisées aux super-colonies de plusieurs milliards d'individus, la Ruche est caractérisée par l'organisation, la hiérarchie, le dévouement et la conscience aigüe du rôle que chacun doit jouer dans l'intérêt commun, plus que par la notion de communauté elle-même. Elle s'appuie bien souvent sur un ensemble de règles, des tâches attribuées, des rôles identifiés – une philosophie qui proscriit tout individualisme et condamne toute désobéissance.

- **Instincts** : Organiser, œuvrer pour la communauté, respecter la hiérarchie, privilégier l'intérêt collectif.
- **Interdits** : Trahir, désobéir, mettre sa communauté en danger, faire preuve d'individualisme.
- **Caractère** : Méthodique, autoritaire, consciencieux, rigide.
- **Totem opposé** : Le Solitaire.



▲ LE SOLITAIRE

Survivre, quoi qu'il en coûte. Sans cruauté, sans états d'âme, mais à tout prix. À l'inverse de la Ruche qui loue le sacrifice s'il est accompli dans l'intérêt du groupe, le Solitaire incarne le plus fondamental des réflexes : celui de la survie. Ni individualiste, ni franchement égoïste, il fait seulement passer ses propres intérêts, ses urgences et ses nécessités avant tout, quitte à trahir, à décevoir, à quitter ou à tuer. Rien n'empêche un Solitaire de trouver une place durable dans un groupe, d'y jouer un rôle précis ou même de suivre des règles établies, tant qu'elles ne heurtent pas ses propres convictions et qu'elles ne mettent pas en péril son bien le plus précieux : sa vie.

- **Instincts** : Survivre, anticiper, s'adapter, faire passer sa vie avant tout.
- **Interdits** : Se sacrifier, risquer sa vie, dépendre de quelqu'un, se résigner.
- **Caractère** : Indépendant, lucide, autonome, réactif.
- **Totem opposé** : La Ruche.



LES TOTEMS

- | | |
|-------------------|------------------|
| 1 : L'Humain | 6 : Le Bâtisseur |
| 2 : Le Prédateur | 7 : La Horde |
| 3 : Le Charognard | 8 : La Ruche |
| 4 : Le Symbiote | 9 : Le Solitaire |
| 5 : Le Parasite | 10 : L'Adapté |

INSTINCTS ET INTERDITS

Les exemples d'Interdits et d'Instincts fournis dans ces pages n'ont rien de limitatif. L'influence des Totems peut s'exercer de façon très différente, et de nombreuses actions, paroles ou même pensées peuvent s'inscrire dans la philosophie d'un Totem ou s'opposer à l'une des valeurs qu'il incarne. Une simple hésitation, une réaction violente ou une phrase lourde de sens peut relever de l'Instinct ou de l'Interdit d'un Totem, du moment qu'elle traduit un réflexe, une humeur, un changement d'attitude ou un trait de caractère.

L'ADAPTATION

Malmenées par le chaos, l'instinct de préservation et les nécessités de la survie, les notions de morale, de conscience et « d'humanité » ne distinguent désormais plus les êtres humains des animaux, mais seulement les êtres humains entre eux. Là où certains s'accrochent à des principes moraux, une conception de la vie ou des comportements de plus en plus mis à mal par les réalités quotidiennes, d'autres ont depuis longtemps accepté d'évoluer, de s'adapter pour survivre, quitte à redevenir des animaux comme les autres.

Ce tiraillement est représenté dans le jeu par le combat intérieur que se livrent les deux Totems emblématiques : **l'Humain et l'Adapté**.

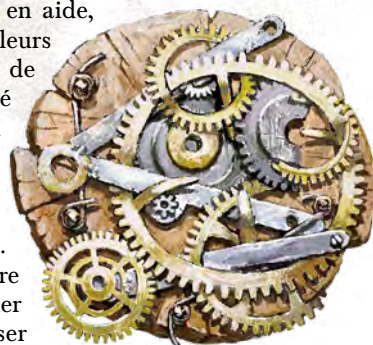
▲ EN TERMES DE JEU

À la différence des huit Totems majeurs, l'Humain et l'Adapté sont à l'œuvre chez tous les personnages, quel que soit leur Totem de prédilection. Ils exercent leur influence à tour de rôle et prennent le dessus sur l'autre en fonction des actions et du comportement des personnages. L'Humain est défini par des Instincts et des Interdits clairs, tandis que l'Adapté tire profit des Instincts de tous les autres Totems, sans imposer le moindre Interdit...

- ▶ **L'Humain et l'Adapté obéissent aux mêmes règles que les autres Totems** en termes de portée et d'intention des actions, qui doivent être significatives pour être prises en compte. En revanche, les actions relevant de ces deux Totems ne font pas gagner ou perdre des Dés de Réserves, mais des Dés de Totem – voir « Les Dés de Totems ».
- ▶ **L'influence de l'Humain et de l'Adapté est matérialisée par des « Dés de Totems »** : des dés 10 de couleur différente que les joueurs gagnent ou perdent en fonction des actions de leur personnage. Ces dés particuliers influent sur le rapport des personnages au monde, notamment à la technologie, la science et la notion d'adaptation, et peuvent être utilisés pour accorder deux Réussites au lieu d'une – voir « Utiliser les Dés de Totems » page 64.
- ▶ **Enfin, l'Humain et l'Adapté n'accordent pas de Capacité particulière**, mais exercent leur influence à tour de rôle par le biais de Bonus et de Malus sur les actions liées à certains Domaines de Compétences, en fonction du nombre de Dés de Totems que les joueurs possèdent – voir « L'influence ».
- ▶ **Note** : Comme pour les huit Totems principaux, les règles d'adaptation et les effets liés aux Totems Humain et Adapté s'appliquent de la même façon au Groupe des personnages, dès lors que les actions sont collectives. Pour gérer les Dés de Totems de Groupe, il faudra simplement prévoir des dés supplémentaires – trois dés de chaque type suffisent – et une bourse ou pochette collective pouvant faire office de Sac de Groupe – voir « Le Sac » page 65.

▲ L'HUMAIN

Partager, épargner, venir en aide, garder l'espoir : les valeurs d'altruisme, de pardon, de morale ou de générosité peuvent sembler aussi évidentes que dérisoires, mais jamais la notion d'humanité ne s'est posée de façon plus concrète. Quand la moindre rencontre peut tourner au carnage et ne laisser d'autre choix que de tuer ou de mourir, il ne s'agit plus seulement d'être humain : il s'agit de le rester. Ce Totem mesure à la fois la part d'humanité qu'il reste chez les survivants et la difficulté de la conserver, là où tous les autres poussent à la laisser de côté pour s'adapter, quitte à basculer dans la bestialité. Il traduit également le rapport à la science, la civilisation et l'approche rationnelle, par opposition à la superstition, l'adaptation ou l'instinct.



- **Instincts** : Faire preuve de générosité, de compassion, de raisonnement scientifique ou d'esprit rationnel, faire davantage confiance à la science ou la technologie qu'à ses sens ou ses instincts, œuvrer pour la survie de l'espèce ou la restauration de la civilisation.
- **Interdits** : Faire preuve de cruauté, de sadisme, tuer de sang-froid, condamner à une mort certaine, privilégier des méthodes ancestrales à des techniques modernes, accepter l'irrationnel, accélérer l'extinction de l'humanité ou l'effondrement de la civilisation.

▲ L'ADAPTÉ

Évoluer ou mourir. Changer ou disparaître. L'Adapté est le Totem de la nécessité, de la survie et de l'évolution. Ni positif, ni négatif, il est présent partout. Il est cette dynamique, ce principe fondamental qui rythme les mutations des espèces et qui rappelle que l'Homme est la seule forme de vie à tenter de contrôler sa propre évolution. L'Adapté ne possède ni Interdit, ni Instinct spécifique. Aucun comportement n'est inapproprié, s'il permet de faire face et de survivre, et les Instincts de tous les autres Totems le renforcent. Seul l'Humain lutte contre son influence...



- **Instincts** : Tous ceux des huit Totems majeurs.
- **Interdit** : Aucun...

▶ **Note** : Les effets liés aux Totems Humain et Adapté s'ajoutent à ceux liés aux Totems des personnages ou du Groupe. Une action peut ainsi relever de l'Instinct du Charognard et briser à la fois un Interdit de l'Humain, si le meneur de jeu estime que l'intention relève des deux.

LES DÉS DE TOTEMS

Pour se servir des règles d'adaptation, les joueurs doivent se munir de dés 10 de deux couleurs différentes, une couleur par Totem, de façon à pouvoir facilement distinguer les dés « Humains » et « Adaptés » de leurs autres dés « neutres ». Trois dés pour chaque Totem suffisent.

Les Dés de Totems se gagnent et se perdent via les Instincts et les Interdits. Lorsqu'un joueur en gagne, il les place devant lui ou les range dans son Sac si vous utilisez cette option, et les conserve jusqu'à ce qu'une action lui fasse perdre ou qu'il décide lui-même de les utiliser.

- ▶ **Lorsque son personnage obéit aux Instincts** de l'Humain, le joueur gagne un Dé Humain.
- ▶ **Lorsque son personnage obéit aux Instincts** de n'importe quel autre Totem, qu'il s'agisse ou non du sien, le joueur gagne un Dé Adapté. S'il s'agit de son Totem, il regagne également des Dés de Réserve.
- ▶ **Lorsque son personnage brise un Interdit** de l'Humain, le joueur perd un Dé Humain. S'il n'en possède pas, il gagne un Dé Adapté à la place. L'Adapté n'ayant pas d'Interdit, l'inverse n'est pas possible – les joueurs ne perdent donc pas de Dé Adapté quand leur personnage brise l'Interdit de leur Totem.
- ▶ **Si l'acte est particulièrement grave ou significatif**, le joueur perd ou gagne deux Dés au lieu d'un.
- *Si son personnage poursuit sa route sans s'occuper de l'enfant blessé qui gémit au fond du ravin, il le condamne à une mort certaine : le joueur perdra aussitôt deux Dés Humains. S'il n'en possède qu'un ou aucun, il gagnera un ou deux Dés Adaptés à la place.*

Les joueurs ne peuvent accumuler qu'un nombre limité de Dés de Totems :

On ne peut posséder que trois Dés du même Totem et cinq Dés de Totems au maximum.

- ▶ **Si un joueur gagne un Dé qu'il ne peut conserver**, il peut choisir de supprimer un Dé du Totem opposé à la place. S'il n'en possède pas, le gain est simplement annulé.
- ▶ **Si un joueur gagne un Dé Adapté alors qu'il en possède déjà trois**, il peut supprimer un de ses Dés Humains à la place, mais il n'en gagne pas un quatrième. En revanche, s'il gagne un Dé Adapté alors qu'il en possède déjà deux et trois Dés Humain, il perdra un Dé Humain pour gagner ce troisième Dé Adapté, et l'influence s'inversera.
- ▶ **Note** : Comme pour les huit Totems, les petits gestes quotidiens entre les membres du Groupe ne permettent pas de gagner des Dés Humains. Seules les actions majeures relèveront de ses Instincts.

▶ **Note** : En fonction du contexte, une même action n'aura pas forcément la même portée. Refuser de partager son eau avec des inconnus hostiles ne brisera pas les Interdits de l'Humain. En revanche, un interrogatoire brutal fera certainement perdre un ou deux Dés Humains, selon qu'il s'agit d'un mercenaire endurci ou d'un enfant sans défense...

● L'influence

Lorsqu'un joueur possède strictement plus de Dés d'un Totem que de l'autre, ce Totem prend l'ascendant et exerce son influence sur le personnage : il l'éloigne de certains réflexes, génère une forme de doute et altère son rapport instinctif à la technologie, au monde, aux autres ou à lui-même.

- *Sous l'influence de l'Humain, un personnage aura une approche plus rationnelle, concrète et empathique des choses. Il se sentira naturellement en confiance et à plus l'aise avec la mécanique, la médecine ou la négociation, qu'avec le mimétisme animal, la traque ou la survie en forêt.*
- ▶ L'influence se traduit par des Bonus et Malus de 1D sur toutes les actions liées à certains Domaines de Compétences. Ces Bonus et Malus s'appliquent que le personnage possède ou non la Compétence requise pour une action.
- *Si son personnage sous l'influence de l'Humain tente de réparer une radio, le joueur lancera 1D de Bonus, même s'il ne possède pas la Compétence Technologie. En revanche, il subira tout de même le Handicap correspondant.*

INFLUENCE	HOMME MACHINE ARME	ANIMAL SURVIE TERRE
Humain	+1D	-1D
Adapté	-1D	+1D
Neutre	-	-

À PROPOS DE L'INFLUENCE

Les Totems Adapté et Humain sont conçus pour créer des dilemmes, des tiraillements entre deux « façons de faire » et « façons de voir le monde ». Les effets techniques de l'influence s'appliquent dès que le nombre de Dés de Totems du joueur évolue. En revanche, le changement psychologique qui s'opère chez son personnage est évidemment plus progressif, plus subtil, et peut justifier d'attendre quelques heures, voire quelques jours avant de faire évoluer son interprétation.

▲ UTILISER LES DÉS DE TOTEMS

À tout moment du jeu, les Dés de Totems peuvent être utilisés par les joueurs en vue d'obtenir des Réussites supplémentaires sur une action, quels que soient l'influence actuelle du personnage, le type d'action et le Domaine de la Compétence requise.

- ▶ Au moment de lancer les dés, les joueurs peuvent **remplacer un dé neutre par un de Dé de Totem**.
- ▶ Ces Dés ne sont pas des Bonus, ils ne s'ajoutent pas à ceux dont dispose le joueur, mais pourront ensuite être Relancés comme n'importe quel dé.
- ▶ Si le joueur conserve un Dé de Totem, ce Dé compte pour deux Réussites au lieu d'une.
- Si le joueur dispose de 3D sur une action, il peut choisir de lancer 2D neutres et de remplacer le troisième par un de ses Dés Adaptés. S'il obtient 5, 8 et 9 contre une Difficulté de 5, le 9 de son Dé de Totem vaudra deux Réussites s'il le conserve, soit un total de quatre Réussites avec 3D sur ce jet.
- ▶ On peut utiliser jusqu'à deux Dés de Totems sur une action, mais il doit forcément s'agir de deux Dés différents, et seul un de ces deux Dés pourra être conservé.
- ▶ Un joueur peut tout à fait **choisir de ne pas conserver un Dé de Totem**, même si son résultat est égal ou supérieur à la Difficulté, ou de conserver le Dé de Totem de son choix si les deux sont réussis.
- ▶ Si l'action réussit, le joueur peut alors **décider de se débarrasser d'un Dé de Totem** qu'il n'a pas conservé, afin de modifier l'influence qui s'exerce sur son personnage. Si l'action a échoué, il conserve obligatoirement tous ses Dés.
- Pour résoudre son action à 3D, le joueur peut décider de lancer 1D neutre, 1D Adapté et 1D Humain. S'il obtient respectivement 5, 8 et 9 contre une Difficulté de 7, il peut alors choisir de conserver son 8 ou son 9, qui lui vaudront chacun deux Réussites, en vue de se débarrasser de l'autre.



▲ LE SAC

Afin de simuler le conflit intérieur entre les deux Totems et le côté « instinctif » de certaines réactions des personnages, il est possible de jouer avec la règle optionnelle du Sac. Au lieu d'être placés devant les joueurs, les Dés de Totems sont rangés et cachés dans une petite bourse, une boîte ou une pochette opaque qui leur permet de les piocher au hasard lorsqu'ils décident d'en utiliser pour tenter d'obtenir davantage de Réussites.

- ▶ Lorsqu'un joueur décide d'utiliser un Dé de Totem, **il le puise à l'aveugle dans son Sac**. Une fois le Dé révélé, il doit être conservé et ne peut être remplacé.
- ▶ Si le joueur souhaite utiliser deux Dés de Totems, il en puise d'abord un, qu'il devra forcément conserver, puis en pioche un second, qu'il devra conserver uniquement s'il est différent du premier – s'il s'agit d'un second Dé du même Totem, il devra alors le remettre dans son Sac et devra se contenter du premier.

- ▶ **Une fois les Dés lancés et l'action résolue**, ils sont remis dans le Sac ou défaussés selon le résultat et le choix du joueur – comme expliqué précédemment.

Cette option ne modifie que la façon de piocher les Dés de Totems, les autres règles restent inchangées.

Afin de visualiser l'influence qui s'exerce sur les personnages sans avoir à consulter en permanence les Dés qui se trouvent dans le Sac, il suffit de placer un Dé du Totem correspondant devant soi.

- *Si un joueur possède deux Dés Humains et un Dé Adapté dans son Sac, il peut placer un Dé Humain devant lui pour marquer l'influence. S'il gagne ensuite un ou deux Dés Adaptés, il lui suffira d'écarter son Dé Humain ou de le remplacer par un Dé Adapté.*

- ▶ **Note :** L'influence n'est pas une information secrète, elle peut traduire l'humeur ou le caractère d'un personnage, et être ainsi perçue par les autres membres du Groupe. Au lieu de placer un Dé visible devant soi, elle peut tout simplement être notée sur la fiche de personnage, de façon à pouvoir être consultée facilement – de façon secrète ou non – par le meneur de jeu.

LE SAC DE GROUPE

Pour appliquer la règle optionnelle du Sac au Groupe, il suffit de prévoir un Sac de Groupe, de le placer au centre de la table et de laisser un Dé de Totem à côté pour marquer l'influence qui s'exerce sur la communauté. Seules les actions collectives seront alors influencées par un Bonus ou un Malus, en fonction du Domaine de Compétence impliqué.

Les Dés de Totems de Groupe pourront être utilisés soit sur des actions collectives, soit en remplacement de Dés de Réserve de Groupe.





LE GROUPE

LE GROUPE



- Le Groupe 68
- La communauté 70
- Les personnages 71
- Blanche 72
- Mono 74
- Ira 76
- Doc 78
- Douze 80
- Pyro 82
- Avant de jouer..... 85

LE GROUPE

Les concepts de ressources partagées, de votes et de collaboration sont au cœur de l'approche de jeu de *Vermine*. En plus de jouer chacun leur propre personnage, les joueurs disposent d'options, de règles et de Capacités conçues pour donner vie à une communauté et la faire évoluer au fil des aventures.

Qu'il s'agisse d'une famille, d'une horde de nomades, d'une petite unité militaire ou d'une simple poignée de survivants soudés, **les personnages de *Vermine* sont avant tout pensés comme un Groupe** : une entité à part entière qui dispose non seulement d'une histoire, de ressources et de motivations collectives, mais également de règles et de caractéristiques conçues pour inciter les joueurs à agir de façon concertée.

Chaque Groupe possède ainsi sa propre Réserve de dés, son Totem, des Objectifs et des Capacités collectives.

LE TOTEM DE GROUPE

Au même titre que les personnages, chaque Groupe est défini par un Totem : un concept symbolique qui incarne sa philosophie, son organisation et son rapport aux autres. Le Totem accorde une Capacité dont tous les membres peuvent profiter, mais fixe également des Interdits, qui font perdre des Dés de Réserve s'ils sont enfreints, et des Instincts qui en font regagner.

- *Le Totem du Solitaire interdit au Groupe de créer des liens durables avec d'autres communautés, mais accorde un Bonus aux actions de survie et de discrétion.*
- ▶ **Lorsqu'un Interdit du Totem de Groupe est brisé**, le Groupe perd immédiatement 3D de Réserve. Si plus de la moitié du Groupe est impliqué dans cette action, la perte est alors de 5D.
- ▶ **Lorsqu'un Instinct du Totem de Groupe est accompli**, le Groupe gagne 3D de Réserve. Si plus de la moitié du Groupe est impliqué, le gain est de 5D.

LE NIVEAU DU GROUPE

La relation de confiance qui s'instaure entre les personnages à mesure qu'ils voyagent, qu'ils vivent et qu'ils agissent ensemble est mesurée dans le jeu par le **Niveau du Groupe**. Chiffré de 1 à 10, ce Niveau progresse au fil des aventures et permet aux joueurs de développer de nouvelles Capacités, d'augmenter leur Réserve et de trouver du matériel. Le Niveau de Groupe influe sur le Niveau maximum des rencontres,

LES OBJECTIFS DE GROUPE

De la quête de longue haleine à la simple recherche de matériel, chaque Groupe dispose d'un certain nombre d'Objectifs, qui reflètent les motivations, les buts et les « missions » que les personnages se fixent pour leur communauté. Ils sont déterminés par les joueurs et permettent de regagner des Dés de Réserve et des Dés d'Expérience lorsqu'ils sont accomplis. Chaque Groupe possède ainsi un Objectif majeur, généralement de long terme et de grande envergure, et plusieurs Objectifs mineurs de plus court terme ou de moindre importance.

- *Traverser la France du nord au sud pour porter un message important ou réhabiliter un ancien hôpital sont de bons exemples d'Objectifs majeurs. Rallier une ville voisine, trouver un médecin ou une pièce mécanique sont plutôt des Objectifs secondaires.*
- ▶ **Lorsque le Groupe atteint un de ses Objectifs**, il gagne 5D de Réserve s'il s'agit d'un Objectif mineur, et l'intégralité s'il s'agit d'un majeur. Les joueurs peuvent alors se fixer un nouvel Objectif, dont le meneur estimera s'il est majeur ou mineur.

▶ **Note** : Les règles détaillées liées à l'expérience ne sont pas présentées dans ce Kit de survie, mais les scénarios vont permettre aux joueurs de commencer à faire évoluer leur Groupe, ainsi que leurs personnages.

LES CAPACITÉS DE GROUPE

En plus de celles accordées par le Totem, le Groupe permet aux joueurs de développer des Capacités de Groupe qui profitent à l'ensemble de ses membres. Du simple Bonus sur certains types d'actions à de véritables « coups d'éclat », en passant par des effets liés au scénario ou l'univers lui-même, les Capacités de Groupe s'acquièrent et s'améliorent en fonction du Niveau.

- *La Capacité « Seconde chance » permet de sauver un membre du Groupe de la mort en dépensant des Dés de Réserve, mais elle n'est accessible qu'à partir du Niveau 3.*
- ▶ Les Capacités qui accordent des Bonus s'utilisent ou s'appliquent de façon automatique. Celles qui demandent de dépenser des dés de Réserve doivent faire l'objet d'un vote entre les joueurs – voir « **La Réserve de Groupe** ».

des créatures et des sites que le meneur de jeu peut mettre en scène lors des scénarios, évitant ainsi que des personnages trop inexpérimentés ne s'aventurent dans une zone dont ils n'ont aucune chance de revenir, ou ne fassent une rencontre qui risque d'être leur dernière... Si leur Groupe atteint le Niveau 2, les personnages auront accès à des Capacités de Niveau 2, mais ne pourront visiter que des zones de Niveau 2 maximum.

LA RÉSERVE DE GROUPE

Les personnages disposent d'une Réserve de dés commune qui traduit la cohésion du groupe et les liens qui se forment entre les membres de la communauté. Cette Réserve fonctionne de la même façon que les Réserves individuelles, à ceci près que **les dés de Groupe peuvent être utilisés soit comme des dés de Sang-Froid, soit comme des dés d'Effort**, et peuvent se cumuler avec ceux des Réserves des personnages.

- *Si un joueur dépense un dé de Sang-Froid et un dé de Groupe sur une action, il lancera ces deux dés de Bonus en même temps. Il pourra ensuite utiliser un dé d'Effort ou un dé de Groupe pour effectuer une Relance.*

La Réserve de Groupe étant partagée, les joueurs doivent **obtenir l'accord des autres membres du Groupe pour pouvoir y puiser.**

- Lorsqu'un joueur demande à utiliser un ou plusieurs dés de Groupe, les autres joueurs votent à main levée pour dire s'ils l'autorisent ou non. Si au moins la moitié des autres joueurs sont d'accord, les dés peuvent être utilisés. Sinon, les dés sont refusés.
- *Si le Groupe compte cinq membres, le joueur devra obtenir l'accord d'au moins deux des quatre autres joueurs.*
- **Note :** Les joueurs peuvent faire appel à la Réserve de Groupe et voter même si leurs personnages sont blessés, inconscients, absents ou éloignés les uns des autres.

▲ L'ÉVOLUTION DE LA RÉSERVE

Contrairement aux Réserves individuelles qui représentent les ressources physiques et psychologiques des personnages, **la Réserve de Groupe traduit l'esprit d'équipe** et sera influencée par les réussites, les échecs et les tensions au sein de la communauté.

D'une façon générale, des disputes, des désaccords ou des conflits ouverts entre les membres du Groupe – ou des dissensions entre les joueurs autour de la table – feront baisser sa Réserve, tandis que des exploits, des découvertes ou des accomplissements collectifs lui feront gagner des dés.

ÉVÉNEMENT

Tension mineure – brouille, désaccord, suspicion...
Tension majeure – conflit, combat, accusation grave...
Choc – départ, trahison, mort d'un membre du Groupe...

Découragement – fatigue, faim, soif, maladie, intempéries...
Coup dur – panne, vol, perte de matériel, mauvaise nouvelle...
Interdit – enfreint par un seul membre ou plusieurs

Bon moment – repas, échange, amitié, bonne nouvelle...
Cohésion – action collective, organisation, esprit d'équipe...
Communauté – réussite collective, construction, harmonie...
Instinct – accompli par un seul membre ou plusieurs
Accomplissement – Objectif secondaire ou majeur

RÉSERVE DE GROUPE

-1D
-3D
-5D

-1D
-2D / -3D
-3D / -5D

+1D
+1D / +2D
+2D / +3D
+3D / +5D
+5D / Niveau max

LES DÉS DU GROUPE

L'utilisation d'un Dé de Réserve peut souvent être déterminante. Les joueurs risquent donc d'essayer de les conserver le plus longtemps possible et de les réserver à des moments critiques, où la survie du groupe ou de l'un de ses membres sera en jeu. Un joueur demandant un Dé de Réserve de Groupe dans son seul intérêt aura certainement du mal à l'obtenir, là où un personnage se jetant héroïquement sur l'ennemi ou plongeant pour sauver un de ses compagnons devrait logiquement pouvoir en bénéficier.

▲ LE MORAL

À mesure que cette Réserve se vide, ce n'est pas de l'épuisement que ressentent les membres du Groupe, mais de l'énervement, des doutes et des tensions au sein de la communauté. Cette notion de cohésion et de confiance est traduite par le Moral, qui varie selon l'état de la Réserve et impacte les actions collectives des personnages.

- **Quand leur Moral est Haut**, les personnages reçoivent un Bonus de 1D sur leurs actions collectives.
- **Quand leur Moral est Bas**, ils subissent un Malus de 1D sur leurs actions collectives.
- **Quand leur Moral est en Crise**, ils ne peuvent plus utiliser aucune de leurs Capacités de Groupe.
- **Quand leur Moral est Normal**, aucun modificateur ne s'applique.
- *Si deux personnages s'entraident pour réparer un véhicule, chercher de quoi manger, monter une garde de nuit ou franchir un obstacle, l'action sera collective et les effets du Moral s'appliqueront. Si le Moral est Bas, le climat de tensions compliquera leur action et leur imposera un Malus de 1D.*

RÉSERVE	MORAL	EFFETS
7D et plus	Haut	Bonus +1D
De 6D à 3D	Normal	Aucun
2D et moins	Bas	Malus -1D
0D	Crise	Capacités interdites

- **Note :** Pour être collective, une action doit juste impliquer au moins deux membres du Groupe et se fonder sur l'entraide, le partage, la collaboration ou l'organisation, sans nécessairement être effectuée dans l'intérêt direct du Groupe ou de l'un de ses membres.

LA COMMUNAUTÉ

Les pages qui suivent présentent **un Groupe prêt à jouer de six personnages** – trois femmes et trois hommes d'âges et de profils variés, sans véritables liens de parenté, mais dont certains se connaissent depuis assez longtemps pour se considérer comme membres d'une même famille.

La petite communauté s'est constituée au hasard des rencontres – certaines heureuses, d'autres plus tragiques – et s'est progressivement soudée autour d'une relation de confiance et d'intérêts communs. Leurs chemins se sépareront sans doute un jour ou l'autre, mais ils ont tous conscience que leurs chances de survie sont meilleures tant qu'ils font route ensemble. Contrairement à de nombreuses tribus, hordes ou factions organisées, ce groupe n'a pas de chef et ne s'impose aucune hiérarchie stricte. Au-delà du partage, de l'entraide et des tâches quotidiennes propres à toute vie en communauté, chacun des personnages a trouvé sa place et le rôle qu'il devait jouer, selon son caractère et ses spécialités. Ils se connaissent, ils se respectent, et certains se doivent la vie.

Ils se trouvent actuellement sur la route, quelque part dans la France de 2047. La suite dépend des joueurs...

EN TERMES DE JEU

Tout comme les personnages, le Groupe n'est présenté ici que sous forme d'ébauche, car il est important que les joueurs se l'approprient et puissent en faire « leur » Groupe. Seuls les aspects techniques – tels que le Niveau du Groupe, son Totem ou ses Capacités – sont clairement définis par les règles. Ce qui relève de son histoire, de ses motivations, des liens entre ses membres, ainsi que des circonstances dans lesquelles ils se sont rencontrés, sera déterminé directement par les joueurs et le meneur de jeu avant de démarrer l'aventure – voir « **Avant de jouer** » page 86.

- ▶ **Le Groupe sera Niveau 1** au moment de commencer à jouer. Il pourra évoluer au fil des scénarios, des Objectifs atteints et des accomplissements collectifs, afin de développer de nouvelles Capacités.
- ▶ **Les Objectifs du Groupe**, ainsi que ses Interdits, son organisation et le matériel commun que possèdent les personnages, seront définis par les joueurs avant de débiter le premier scénario.
- ▶ **La Réserve du Groupe** dépend de son Niveau et du nombre de personnages qui le composent. Elle sera au départ de **3D plus 1D par personnage** présent dans la communauté.
- ▶ **Note** : Pour utiliser l'**option du Sac de Groupe** décrite page 65, les joueurs devront prévoir un Sac commun placé au centre de la table, en laissant un dé neutre ou Dé de Totem Humain ou Adapté à côté pour marquer l'influence qui s'exerce. S'ils n'utilisent pas l'option, le Sac peut également servir à regrouper les Dés de Réserve de Groupe.

EN TERMES TECHNIQUES

Quels que soient les personnages choisis par les joueurs, leur nombre ou leur histoire, le Groupe sera inspiré par le Totem du Symbiote et disposera de deux Capacités de Groupe et d'une Capacité de Totem.

▲ CAPACITÉS DE GROUPE

Les membres du Groupe ont accès à deux Capacités de Niveau 1, utilisables par tous les personnages, quel que soit le Mode de jeu choisi, mais soumises aux effets du Moral et momentanément interdites si la Réserve de Groupe descend à 0D.

- ▶ **Unité** : Les actions collectives effectuées par le Groupe au complet bénéficient d'un Bonus supplémentaire de 1D.
- ▶ **Expertise** : Une fois par jour, les joueurs peuvent choisir une Compétence de Niveau Confirmé ou Expert possédée par un des membres du Groupe. Jusqu'à la prochaine phase de repos complet, toutes les actions réussies impliquant cette Compétence bénéficient d'une Réussite supplémentaire, même si les personnages ne possèdent pas cette Compétence.

▲ TOTEM : LE SYMBIOTE

Le fonctionnement de ce Groupe est typique du Symbiote : une communauté où chaque membre a sa place et qui privilégie l'échange et la concertation. Contrairement à la Ruche, le Symbiote ne prône pas l'obéissance aux règles, mais le partage, l'entraide et la prise de décisions collectives.

- ▶ **Instincts** : Mettre des informations, des biens ou des connaissances à la disposition du Groupe. Accomplir une action collective impliquant les compétences de plusieurs membres. Enseigner, transmettre une technique ou un savoir à un autre membre.
- ▶ **Interdits** : Faire passer un intérêt personnel avant l'intérêt collectif. Garder une découverte ou une information secrète. Trahir, abandonner ou refuser son aide à un autre membre du Groupe.
- ▶ **Note** : Le simple fait d'utiliser une Capacité de Groupe ou de Totem ne permet pas d'accomplir un Instinct. Seule l'action ayant bénéficié des effets de cette Capacité doit être prise en compte.
- ▶ **Capacité : Soutien**. Une fois par jour, chaque membre du Groupe peut dépenser 1D de chacune de ses Réserves pour accorder une Relance à un autre membre du Groupe. Cette Capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois sur une même action, et les deux personnages impliqués doivent être en mesure de se parler, de se voir ou de se toucher. Les éventuels Malus et effets techniques liés aux valeurs de Réserves s'appliquent immédiatement.

LES PERSONNAGES

Jeune chamane adaptée, fils d'éco-terroristes ou ancien chirurgien : les personnages qui suivent n'ont rien de simples « archétypes ». Ils ont été conçus pour être complémentaires et disposer chacun de talents, de Compétences et de Spécialités que les autres n'ont pas, mais ils ont également des faiblesses, une histoire et des motivations qui doivent permettre aux joueurs de les choisir – et de les incarner – en fonction de leur profil, de leur philosophie et de leur rapport au monde.

▲ BLANCHE

Jeune chamane adaptée née dans les souterrains, Blanche est accompagnée d'un rat avec qui elle peut communiquer. Elle est liée au Totem Symbiote et dispose de Capacités qui lui permettent de sentir les dangers imminents, de communiquer avec les animaux et de ressentir le vécu de certains lieux.

▲ MONO

Fils d'un couple d'activistes écologiques membres du réseau Ekko, Mono a activement pris part aux actes de sabotage qui ont accéléré l'effondrement. Expert en explosifs et en électronique, il est désormais guidé par le Bâtisseur et possède un drone de surveillance qu'il répare patiemment.

▲ IRA

Née avant l'an 2000, cette ancienne enseignante est devenue une farouche survivante. Gravement blessée aux jambes suite à une chute en montagne, elle se déplace à l'aide d'un chariot industriel transformé en fauteuil roulant et incarne la Ruche au sein de la communauté.

▲ DOC

Chirurgien urgentiste avant l'effondrement, Doc a survécu en monnayant ses services. Cynique, sans états d'âme, il incarne le Charognard et fera toujours passer sa survie avant tout. Ses connaissances médicales en font un membre indispensable au sein de la communauté.

▲ DOUZE

Fille de militaires bulgares, habituée à se battre et à survivre dès son plus jeune âge, elle a fui son pays en pleine guerre pour s'occuper de ses sœurs. Mécanicienne hors pair, cette force de la Nature guidée par le Prédateur n'hésitera pas à tuer pour protéger les membres de la communauté.

▲ PYRO

Pris dans un incendie déclenché par des exterminateurs humanistes, Pyro n'a survécu que grâce à sa chienne Lucie qui l'a sauvé des flammes. Pour ce chasseur solitaire, issu des premières vagues de réfugiés climatiques, l'Homme a toujours été un plus grand danger que la vermine.

▲ LA RÉPUTATION

En plus de leur profil, de leur âge et de leurs caractéristiques techniques, présentées en détail dans les pages précédentes, **les personnages possèdent une valeur de Réputation** chiffrée de 1 à 10. Cette caractéristique permet de mesurer la notoriété des différents éléments de l'univers, qu'il s'agisse de personnalités, de sites, d'événements ou de communautés. Plus quelqu'un ou quelque chose est connu, plus sa Réputation est faible.

- *Célèbres et redoutés sur l'ensemble du continent, la Horde, les Elfes et les Enfants de Gaïa ont une Réputation de 2, tandis que celle des personnages sera généralement comprise entre 7 et 10.*

RÉPUTATION	NOTORIÉTÉ
10	Proches
9	Communauté
8	Village
7	Ville
6	Grande ville
5	Département
4	Région
3	Pays
2	Continent
1	Monde entier

- ▶ Lorsqu'un joueur cherche à déterminer ce que son personnage sait d'un élément de l'univers, il effectue un **jet de Savoir contre une Difficulté égale** à la Réputation de cet élément.

- ▶ **Chaque Réussite permet d'obtenir une information** de la part du meneur de jeu, de la plus évidente à la plus spécifique.

- ▶ Les Compétences et les Spécialités applicables dépendent à la fois de l'élément en question et de ce que les personnages cherchent à savoir. Dans la plupart des cas, Rumeurs, Vestiges et Civilisation seront les plus utiles.

- *Avec une Réussite pour identifier un symbole peint sur un mur, le personnage n'aura vu ce symbole qu'une seule fois et saura juste qu'il représente le Totem de la Horde. Avec trois Réussites, il pourra également reconnaître la marque d'une communauté de nomades appelée les « Crocs rouges », et savoir qu'ils sont connus pour être cannibales...*

- ▶ **Note :** Du plus petit village à la communauté la plus emblématique, les éléments de l'univers sont toujours présentés avec leur valeur de Réputation. Cette valeur peut aussi être à double tranchant, surtout en ce qui concerne les personnages, car plus on est connu, plus on court également le risque d'être reconnu...

AVERTISSEMENT

Les pages qui suivent contiennent les caractéristiques des personnages et des informations destinées au meneur. Si vous vous destinez à être joueur, mieux vaut arrêter votre lecture pour ne pas vous gâcher le plaisir !



BLANCHE

- **PROFIL** : CHAMANE
- **TOTEM** : SYMBIOTE
- **ÂGE** : JEUNE
- **RÉPUTATION** : 9

Blanche n'a jamais connu la civilisation. Elle est née dans le chaos, à l'heure où les effluves toxiques de la Caldeira teintaient encore le ciel de nuages de souffre et de sang. Élevée dans les décombres d'une station souterraine, elle a grandi avec l'obscurité, la faim, les chuchotements, les rafales d'armes à feu de la surface et le couinement des rats. Elle n'a jamais eu de nom. Elle s'appelle simplement comme la couleur de sa peau et de la fourrure du mâle qui ne quitte pas son épaule. Il la comprend. Elle le comprend. Ils se protègent.

Blanche a failli mourir lors d'une inondation qui a décimé le reste de sa communauté. Elle a été sauvée par son rat, et par ceux qui sont morts. Elle a été sauvée parce qu'elle savait que l'eau venait. Elle a toujours senti. Les tremblements du sol, le goût du sang dans l'air, les silences qui précèdent l'ombre des prédateurs et l'odeur de ferraille de la nourriture qui tue. Elle a toujours senti ce que les anciens ne voient plus.

Elle a découvert le monde en se cachant du soleil et des autres. Elle a appris les arbres, les fruits, la méfiance et la pluie. Elle a appris les bruits, les territoires, les insectes et les Hommes. Ceux qui marchent sans se cacher sont dangereux. Ceux qui se cachent sans marcher le sont moins. Ira lui a appris.

Ira n'est pas sa mère, elle l'a seulement recueillie. Elles sont plus fortes ensemble. Ira comprend les Hommes comme Blanche comprend les animaux. Elles s'apprennent ce qu'elles ne savent pas, elles veillent sur celle qui dort, et elles se comprennent sans avoir besoin de se parler. Blanche ne parle pas beaucoup, de toute façon. On ne parlait jamais beaucoup dans la station.

Parler, c'est faire du bruit, et le bruit attire les autres...

LE RAT

Blanche est accompagnée d'un gros rat au pelage blanc, avec lequel elle partage un lien empathique assez semblable à ceux qui unissent certains jumeaux – chacun sent quand l'autre est en danger, souffre ou s'éloigne. Elle ne lui a jamais donné de nom, il s'appelle juste « le rat ». Ils peuvent communiquer par le biais de mots clefs, de verbes, de positions de la tête et de couinements.

- ▶ **Le rat est incarné par le meneur de jeu.** Il n'a pas de Caractéristiques et n'effectue pas de jets, mais il peut prévenir Blanche d'un danger et lui transmettre des informations simples, grâce à sa Capacité de Communication animale.

CE QU'ELLE PENSE...

- ▶ **Du passé** : Blanche n'a jamais connu la civilisation. Mis à part quelques ruines, des épaves de voiture et des villages déserts, ce qu'elle sait du passé se résume à ce qu'Ira et les autres ont pu lui raconter. Elle se méfie des villes, des machines, des hommes armés et de tout ce qui fait du bruit. Toute forme de technologie lui est complètement étrangère.
- ▶ **De la vermine** : Elle ne comprend pas ce concept. Aucune espèce vivante ne lui semble inférieure, effrayante ou nuisible en tant que telle. Elle estime que chaque forme de vie a sa place dans le cycle naturel et l'équilibre global. Là où d'autres voient des menaces, des hordes de parasites et des infestations, elle voit des nettoyeurs, des pollinisateurs et des communautés dont il faut simplement respecter le territoire.
- ▶ **De l'humanité** : Blanche n'admet toujours pas que ses ancêtres aient pu à ce point détruire, polluer et dégrader sans se rendre compte qu'un jour, ils en paieraient le prix. Cette époque appartient au passé. Elle ne souhaite à personne de mourir, mais elle n'hésitera pas à se battre s'il le faut pour empêcher le retour de cette civilisation.
- ▶ **Du Groupe** : Elle les considère tous comme les membres d'une famille. Ira est comme une mère, Douze comme une protectrice, Pyro comme un grand frère. Mono reste une énigme, mais elle le sent sincère. Il n'y a que Doc dont elle se méfie encore. Il n'a pas mauvais fond, mais sa lâcheté le rend parfois imprévisible et cruel.

TOTEM : LE SYMBIOTE

Blanche tend à préserver l'équilibre naturel, à laisser la Nature faire les choses et à privilégier les relations de partage, d'échange et de réciprocité. Elle s'interdit de nuire, de dégrader ou de causer volontairement du tort à autrui, qu'il s'agisse d'un être humain, d'un animal ou d'un lieu. Elle ne blessera ou ne tuera qu'en cas de nécessité, pour se défendre, protéger ou survivre.

- ▶ **Capacité de Totem : Transfert.** En établissant un contact physique et empathique pendant quelques minutes avec un personnage conscient et consentant, Blanche peut lui transférer jusqu'à 3D de ses Réserves – l'une, l'autre ou les deux. **En Mode Cauchemar**, elle peut également absorber jusqu'à deux Blessures Légères et se les infliger à elle-même. Les Malus et effets associés s'appliquent immédiatement. Cette Capacité ne peut être utilisée avec la même personne qu'une fois par jour.

CARACTÉRISTIQUES

PHYSIQUES

Vigueur 1D
Santé 2D

MENTALES

Savoir 1D
Perception 3D

MANUELLES

Précision 2D
Réflexes 2D

SOCIALES

Volonté 2D
Empathie 3D

RÉSERVES

Sang-froid 8D
Effort 6D

BLESSURES

Légère	2	OOOO
Grave	5	OOO
Mortelle	9	O

CAPACITÉS SPÉCIALES

Blanche n'a pas réellement conscience d'être une chamane. Elle ne pratique ni rituel, ni sacrifice, et elle n'a jamais mis de mots précis sur ses dons. Elle a toujours compris les animaux et senti son environnement de façon instinctive. Blanche dispose de trois Capacités spéciales qui s'utilisent via des jets d'Empathie avec les Compétences Vigilance, Animalisme ou Environnement. Leurs effets sont liés au nombre de Réussites, mais le meneur de jeu peut choisir d'adapter la description de ce que Blanche ressent, voit ou comprend selon le Mode de jeu choisi – allant de simples sensations diffuses en Mode Survie à de véritables visions en Cauchemar.

- Ses Capacités **Communion** et **Communication animale** requièrent le **Mode Cauchemar** pour être utilisées. En Mode Survie, Blanche ne dispose que de la Capacité Instinct, et sa Capacité Communication animale ne lui permet que de communiquer avec son rat.

COMPÉTENCES ET SPÉCIALITÉS

- **Domaine de prédilection** : L'Animal
- **Débutant** : Alimentation, Armes de tir, Discrétion, Environnement, Rumeurs, Vigilance
- **Confirmé** : Animalisme, Faune
- **Spécialités** : Rats (I), Mimétisme (I)

PARTICULARITÉS

- **Technologie** : Blanche subit un Malus de 1D à toutes les actions liées à la technologie ou la culture ancienne.
- **Instinct (I)** : Un jet d'Empathie + Vigilance contre une Difficulté de 9 lui permet de pressentir un danger ou une menace imminente d'origine naturelle ou animale.
- **Communication animale (2)** : Un jet d'Empathie + Animalisme contre une Difficulté de 7 lui permet de communiquer avec un animal. Chaque Réussite lui donne ou transmet une information simple. La Difficulté est de 9 avec les insectes, 5 avec les rats et 3 avec le sien.
- **Communion (2)** : Un jet d'Empathie + Environnement contre une Difficulté de 9 lui permet de ressentir les événements récents qui ont marqué un lieu. Chaque Réussite lui donne une information simple.

MATÉRIEL

- Protection légère partielle, (2)
- Arbalète de sport, 4 (L), 15/40
- Carreaux, arbalète (7)



BLANCHE

73

LE GROUPE



MONO

- **PROFIL** : ACTIVISTE
- **TOTEM** : BÂTISSEUR
- **ÂGE** : ADULTE
- **RÉPUTATION** : 8

Mono fait partie de ceux que certains anciens appellent encore les Omega, cette génération née en 2023, l'année où la dernière lettre grecque a été attribuée pour la toute première fois au prénom d'un cyclone.

Il ne garde aucun souvenir de la Suède où il est né. Il a passé le plus clair de son enfance sur les routes, à dénuder des câbles et à recharger des piles en regardant sa mère réparer des radios, tester des minuteurs et nettoyer des armes à l'arrière d'un fourgon, pendant que sa sœur aînée lisait des cartes routières et servait de copilote à leur père. La route. Les câbles. Les explosions. Le quotidien d'une famille d'activistes.

Ses parents faisaient partie d'Ekko. Ils ont quitté la Suède peu après sa naissance pour rejoindre les cellules radicales installées en Belgique et dans le nord de la France. Son père est mort pendant les attentats de la Grande Nuit. Sa sœur a disparu quelques années plus tard, emportée par la foule au moment de l'explosion de la Caldeira. Il a été élevé par sa mère, à l'arrière d'autres fourgons conduits par d'autres pères, avant de devenir celui que d'autres enfants regardaient réparer des radios, tester des minuteurs et nettoyer des armes.

C'est sa mère qui l'appelait Mono. Le Fléau l'a emportée dès les premières semaines. Il l'a enterrée près d'un ruisseau, et il lui a promis de continuer le combat. Pour elle. Pour sa famille. Il a écrit leurs noms sur les murs de chaque usine, chaque centrale électrique qu'il a réduite en cendres, comme si les bombes pouvaient persuader la Nature de lui rendre enfin les siens, une fois la dernière trace de civilisation disparue dans les flammes. Il était devenu celui qui conduisait le fourgon. La route. Les câbles. Les explosions. Jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien à détruire.

C'est pour ça qu'il s'est mis à réparer les choses.

Les choses, au moins, on peut les empêcher de mourir.

EKKO

Le nom du mouvement écologiste dont faisaient partie Mono et ses parents vient d'une ancienne légende scandinave : il s'agit du nom d'une créature fantastique, un troll protecteur de la Nature qui ne pouvait sortir de sa caverne qu'une fois la nuit tombée. Créée à la fin des années 2010 par des déçus de l'action politique et non-violente, Ekko est rapidement devenue l'une des organisations terroristes les plus virulentes en Europe, avec les Elfes et les Enfants de Gaïa.

CE QU'IL PENSE...

- ▶ **Du passé** : Tous les souvenirs de Mono sont liés à la cause que défendaient ses parents, et qu'il a continué à défendre à leur mort. Rendre ses droits à la Terre. Stopper la gangrène industrielle. Empêcher l'Homme de détruire, quitte à anéantir la civilisation. À présent que le combat semble gagné, il se sent doublement orphelin et sans but.
- ▶ **De la vermine** : Une partie de lui estime que les insectes et les rats ne sont que le bras armé de la Nature, comme lui-même a pu l'être. L'autre voue une haine farouche à tout ce qui peut piquer, mordre et contaminer – tout ce qui lui rappelle que sa mère a été emportée par le Fléau.
- ▶ **De l'humanité** : Mono reste convaincu que l'humanité ne méritait pas de survivre. Il est désormais prêt à reconstruire, à fonder autre chose, autrement, mais il reprendra les armes pour empêcher toute forme de restauration de la civilisation.
- ▶ **Du Groupe** : Il repense souvent au jour où ils se sont rencontrés. C'était l'hiver dernier. Il les observait déjà depuis plusieurs semaines, intrigué par ce groupe atypique et ce fauteuil roulant, jusqu'à ce qu'un tir de fusil d'Ira pulvérise un rotor de son drone... D'autres se seraient entretués, ils ont choisi de parler et de chercher ensemble des pièces pour le réparer. Il se sent à sa place.

TOTEM : LE BÂTISSEUR

Le Totem des édifices et de la fondation peut sembler surprenant pour quelqu'un qui a passé sa vie à détruire, mais le Bâtisseur n'est pas seulement le Totem de la construction : il incarne également le projet, l'objectif, l'idéal, même si celui-ci passe d'abord par l'anéantissement. Raser pour mieux reconstruire. Mono est à la fois celui qui œuvre pour une nouvelle société, et celui qui empêchera la civilisation humaine industrielle de renaître de ses cendres.

- ▶ **Capacité de Totem : Fondation**. Mono bénéficie d'un Bonus de ID sur toutes les actions liées à la fabrication, la fortification, la réparation, le sabotage ou la destruction d'objets, machines ou édifices de conception humaine. Chaque fois qu'il réussit un jet sur lequel ce Bonus s'est appliqué, il regagne un Dé dans chaque Réserve.

CARACTÉRISTIQUES

PHYSIQUES

Vigueur 2D

Santé 2D

MENTALES

Savoir 2D

Perception 2D

MANUELLES

Précision 3D

Réflexes 2D

SOCIALES

Volonté 2D

Empathie 1D

RÉSERVES

Sang-froid 7D

Effort 9D

BLESSURES

Légère 2 0000

Grave 5 000

Mortelle 9 00

LE DRONE

Mélange de Mavic Delta, de vieux rotors GoPro et de module de surveillance vidéo militaire, le drone dont se sert Mono est un invraisemblable golem électronique fait de pièces détachées, de soudures et de scotch. Avec une vitesse de pointe de 100km/h, une portée maximale d'un kilomètre, des micros, deux caméras 360° et une quinzaine de minutes d'autonomie, il permet de servir d'éclaireur et d'aller écouter et filmer à distance, même si la qualité de son et d'image est loin d'optimale sur la télécommande rayée...

- Le drone se manie avec **Précision + Pilotage + Spécialité Drones**. Tant que le drone est en contact visuel, la Difficulté des jets est de 5 pour des manœuvres basiques et de 7 pour des manœuvres complexes. Dès que le contact visuel direct est rompu, la Difficulté passe à 9 pour toute manœuvre.

COMPÉTENCES ET SPÉCIALITÉS

- **Domaine de prédilection** : La Machine
- **Débutant** : Armes à feu, Armurerie, Athlétisme, Corps à corps, Mécanique, Route, Vigilance
- **Confirmé** : Bricolage, Pilotage
- **Expert** : Technologie
- **Spécialités** : Drones (II), Électronique (II), Explosifs (II), Langues nordiques (II)

PARTICULARITÉS

- **Vigilance** : Mono est habitué à ne dormir que d'un œil et à réagir au moindre bruit ou mouvement suspect. Il n'est jamais considéré comme Passif et gagne une Réussite supplémentaire sur tous ses jets réussis impliquant la Compétence Vigilance.
- **Phobie** : Mono perd 1D de Réserve de Sang-Froid chaque fois qu'il est confronté à une créature, un événement ou une situation susceptible de le contaminer.

MATÉRIEL

- Protection partielle matelassée, 1/3 (C)
- Pistolet petit calibre, 3 (B), 10/30
- Couteau de survie, 2 (L)
- Munitions petit calibre (8)
- Outillage électronique
- Radio ondes courtes
- Drone de surveillance



IRA



- **PROFIL** : MENEUSE
- **TOTEM** : RUCHE
- **ÂGE** : ANCIENNE
- **RÉPUTATION** : 7

Ira n'a pas toujours été celle qu'on écoute. Celle vers laquelle on se tourne pour savoir où aller, où installer le campement, quand rengainer son arme ou quand l'utiliser. Celle qui rappelle les règles, qui sonne l'heure du départ, qui rationne, qui partage et qui tue. Elle n'a pas toujours eu ce regard qui transperce, ces mains qui ne tremblent pas, ces mots qui n'appellent pas de réponse. Ira n'a pas toujours été celle qui décide. Elle est juste devenue celle dont les autres avaient besoin pour survivre.

Certains l'appellent l'ancienne. La louve. Madame. Ou simplement Ira. Tous ceux qui se sont risqués à l'appeler autrement ont fini par mourir à ses pieds ou à portée de fusil. Elle n'est pas simplement respectée pour son âge, pour ce qu'elle sait, pour ce qu'elle a dû subir pour être toujours en vie. Elle est crainte. De nombreuses rumeurs courent sur ce qu'elle a traversé. Sur le nombre d'hommes et de femmes qu'elle a tués, de balles qu'elle a tirées, de coups qu'elle a reçus. Et la plupart sont vraies.

Cela fait bientôt quatre ans qu'elle est tombée. Une chute de dix mètres sur des roches de montagne, abandonnée par ceux à qui elle faisait confiance. Ceux qui ont coupé sa corde. Elle a passé trois jours dans ce ravin. Trois jours à regarder le ciel, à défier les vautours et à attendre la mort. Mais la mort n'est pas venue. Alors, elle s'est relevée.

Avant de trouver ce fauteuil, elle se servait de béquilles, de caddies, ou de l'épaule de Blanche. C'est Blanche qui a fait d'elle ce qu'elle est aujourd'hui. Celle qu'on écoute. Celle qui décide. Elle l'a trouvée cachée à l'abri d'un ancien arrêt de bus, un jour de forte pluie. Elles sont restées assises plusieurs heures en silence, et la pluie a cessé. Quand elles ont repris la route, quelque chose était né.

Elle avait cessé d'être une solitaire pour devenir la Ruche.

LA CHUTE

Gravement blessée aux jambes, au dos et au bassin, Ira a définitivement perdu ID de Vigueur suite à son accident. Elle peut toujours compter sur la force de ses bras et reste capable de se lever, de marcher sur de très courtes distances et de se déplacer à l'aide de béquilles, mais **sa Vigueur est considérée comme égale à 0D** pour toute action physique ou athlétique nécessitant l'usage des jambes. En revanche, elle a développé une force de volonté et une résistance accrue à la douleur et la fatigue qui ont augmenté sa Volonté de ID.

CE QU'ELLE PENSE...

- ▶ **Du passé** : En ce qui la concerne, hier appartient déjà au passé. Ira ne réfléchit plus qu'en termes de priorités, de besoins et de nécessités.
- ▶ **De la vermine** : Elle s'en méfie, elle en connaît le danger, mais il y a quelque chose qui la fascine chez les espèces sociales. Une efficacité. Une collectivité. Une organisation dépourvue d'individualités et de pensées parasites dans laquelle elle se retrouve. L'Homme a toujours eu peur de ce qu'il n'était pas capable de devenir.
- ▶ **De l'humanité** : Ira n'a pas souhaité l'effondrement. Elle n'a jamais prôné la régression, et elle continue de croire qu'une forme mieux adaptée de civilisation peut naître du chaos, mais ce n'est pas son combat. Le monde n'a pas eu besoin d'elle pour s'écrouler, qu'il n'attende pas qu'elle l'aide à tenter de se relever.
- ▶ **Du Groupe** : Elle ne se considère pas comme une mère pour les autres. Ce ne sont pas ses enfants. C'est une communauté, un groupe qui a besoin de chaque membre et dont chaque membre a besoin. Ira ne laissera personne mettre les siens en danger. Elle tuera pour les siens. Y compris l'un d'entre eux.

TOTEM : LA RUCHE

Depuis son accident, Ira ne s'embarrasse plus avec les états d'âme. Elle dit ce qu'elle a à dire, et elle fait ce qu'elle doit faire. Sous ses airs souvent froids et autoritaires, Ira n'attend aucune forme d'obéissance. Elle considère simplement que chacun doit jouer son rôle et respecter les règles de vie et de survie pour le bien de la communauté.

- ▶ **Capacité de Totem : Autorité**. Une fois par jour, Ira peut effectuer un jet de **Volonté + Psychologie contre une Difficulté de 7** pour exalter, fédérer ou recadrer ses compagnons. Tous les personnages présents regagnent ID de Réserve de Sang-Froid pour chaque Réussite obtenue. Si au moins la moitié du Groupe est réunie, le Groupe regagne également le même nombre de Dés de Réserve.
- ▶ Ira ne subit pas les Malus liés au Moral du Groupe. Elle peut utiliser les Capacités de Groupe même quand il est en crise et peut puiser dans la Réserve sans l'accord des autres joueurs.

CARACTÉRISTIQUES

PHYSIQUES

Vigueur 1D
Santé 2D

MENTALES

Savoir 2D
Perception 2D

MANUELLES

Précision 2D
Réflexes 2D

SOCIALES

Volonté 3D
Empathie 2D

RÉSERVES

Sang-froid 9D
Effort 5D

BLESSURES

Légère	2	OOO
Grave	5	OO
Mortelle	9	O

COMPÉTENCES ET SPÉCIALITÉS

- **Domaine de prédilection** : L'Homme
- **Débutant** : Pilotage, Technologie
- **Confirmé** : Armurerie, Civilisation, Psychologie, Route, Vestiges, Vigilance
- **Expert** : Armes à feu
- **Spécialités** : Fusil de précision (I), Langues (I), Munitions (I), Négociation

PARTICULARITÉS

- **Résistance** : Ira ne subit pas de Malus d'épuisement quand sa Réserve d'Effort est vide.
- **Volonté** : Ira bénéficie d'un Bonus de 1D sur toutes les actions liées au moral, au stress ou à la détermination.
- **Mobilité** : Ira porte une protection partielle blindée sur les jambes et le torse qui limite ses mouvements. Elle subit un Handicap de Mobilité (I) et un Malus de 1D sur toutes ses actions d'esquive, de parade, de lancer, de mêlée et de corps à corps.

LE FAUTEUIL

Il s'agit en fait d'une base de chariot électrique industriel entièrement désossé pour en alléger le poids. Entretenu par Douze et Mono qui l'améliorent au fil de leurs trouvailles, il est équipé de deux batteries, d'un système de dynamos et d'un chargeur solaire qui lui confèrent une autonomie de 12 heures en utilisation minimale, sans accélérations prolongées. Il permet à Ira de se déplacer à vitesse de marche avec son équipement et peut atteindre 20km/h sur terrain plat, mais ne peut supporter plus de 200kg de charge sans compromettre ses pneus et ses amortisseurs.

- Le pilotage du fauteuil ne nécessite aucun jet pour les déplacements simples. Pour les manœuvres complexes, il se manie avec **Précision** + **Pilotage** contre une Difficulté de 7.

MATÉRIEL

- Protection partielle blindée, 4, Lourd (2)
- Fusil de précision, 4 (B), 50/500
- Pistolet petit calibre, 3 (B), 10/30
- Munitions, fusil (7), petit calibre (6)
- Fauteuil électrique
- Cartes routières



DOC



- **PROFIL** : CHIRURGIEN
- **TOTEM** : CHAROIGNARD
- **ÂGE** : ANCIEN
- **RÉPUTATION** : 7

C'est comme ça qu'on l'appelle. Et c'est sans doute pour ça qu'il est encore en vie.

Ce qu'il sait faire n'a plus de prix. Ce qu'il sait faire vaut ce qu'on a de plus précieux, de plus rare, de plus utile. Chaussures neuves, vêtements chauds, nourriture, munitions, armes, gilets pare-balles. Qu'importe combien de personnes il aura fallu tuer pour le prendre ou pour le conserver, ce sera le prix à payer. Doc demande rarement moins.

Tout le monde peut recoudre une plaie, calmer une poussée de fièvre ou poser une attelle. Il ne s'agit pas de guérir. Il s'agit d'inciser, de sectionner, d'amputer une main, une jambe ou un pied pour stopper la gangrène et sauver ce qui peut l'être, d'extraire une vilaine balle logée trop près des reins ou des larves de parasite nichées au fond de la gorge. Ouvrir. Fermer. Survivre.

Doc n'a pas toujours fait payer pour ses services. Avant l'effondrement, il avait honoré son serment sans faillir pendant près de vingt ans – vingt années de sacrifices, de nuits de garde et d'urgences dans tous les hôpitaux qui avaient eu besoin de lui. Quand les gripes ont frappé, quand les centaines de cas sont devenus des dizaines de milliers de morts, Doc n'a pas renoncé à soigner, à guérir ou à sauver des vies. Il a juste décidé de fixer lui-même son prix. Il a fait comme les hyènes. Les vautours. Les pillards. Il a fait comme tous ceux qui n'auraient jamais eu la force de survivre seuls, sans la faiblesse des autres.

Il est devenu un charognard.

JOUER SANS DOC ?

Doc est un élément important pour la survie du Groupe. Ses Compétences de soin le rendent précieux, si ce n'est indispensable, mais les six personnages ne seront pas forcément réunis. S'il n'est pas incarné par un joueur, Doc peut être géré par le meneur de jeu et rencontré au cours de l'aventure, dans l'un des scénarios ou au terme d'une quête, suite à la blessure ou l'infection d'un des membres du Groupe. Trouver un médecin peut constituer un excellent Objectif mineur.

CE QU'IL PENSE...

- ▶ **Du passé** : Si Doc avait le pouvoir de remonter dans le temps, il ne s'en servirait pas pour restaurer la civilisation, ni pour prévenir l'humanité des catastrophes. Il retournerait dans sa petite pharmacie, à relire les mêmes journaux derrière ses rideaux de fer, car c'est la seule époque pour laquelle il éprouve une réelle nostalgie. La seule époque de sa vie où il s'était senti vivant.
- ▶ **De la vermine** : En tant que médecin, il avait observé au plus près les mutations virales, l'apparition des bactéries résistantes et la prolifération des espèces parasites, mais la part de rationnel et de scientifique en lui avait toujours lutté contre la notion de vermine ou l'existence de créatures géantes. Avant cette fameuse nuit, il n'avait jamais pris les rumeurs au sérieux. Aujourd'hui, ces créatures le fascinent, et Doc serait prêt à tout pour en observer une.
- ▶ **De l'humanité** : Il y a ceux qui survivent, et il y a ceux qui meurent. Il ne souhaite la mort de personne, mais il ne ressent aucune obligation morale vis-à-vis de ses semblables. Il aidera ceux qui l'aident, ceux qui le paient et ceux dont il a besoin, et il laissera les autres se débrouiller sans lui.
- ▶ **Du Groupe** : Chacun son rôle, chacun sa place. Doc sait pertinemment que certains se méfient encore de lui, mais cela ne le choque pas – il se méfie bien de tout le monde...

TOTEM : LE CHAROIGNARD

Souvent réduit à ses aspects les moins nobles, le Charognard incarne également un certain pragmatisme, une vision de la survie dépourvue d'émotions parasites et un rapport lucide à la confrontation – face à plus fort que soi, il faut savoir attendre, utiliser d'autres armes et exploiter la moindre faiblesse de l'adversaire.

- ▶ **Capacité de Totem : Point faible**. Doc bénéficie d'un Bonus de 1D sur toutes ses actions d'opposition physiques ou sociales face à un adversaire blessé ou en situation de faiblesse. En réussissant un jet d'**Empathie** + **Psychologie contre une Difficulté de 7**, il peut deviner le point faible, le secret, le vice ou la phobie de toute personne avec qui il discute. Chaque Réussite lui donne un degré de précision ou une information supplémentaire sur ce qu'il cherche à savoir. Cette Capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois sur la même personne.

CARACTÉRISTIQUES

PHYSIQUES

Vigueur 2D
Santé 3D

MENTALES

Savoir 3D
Perception 1D

MANUELLES

Précision 2D
Réflexes 2D

SOCIALES

Volonté 1D
Empathie 2D

RÉSERVES

Sang-froid 7D
Effort 7D

BLESSURES

Légère	3	OOO
Grave	6	OO
Mortelle	10	O

LA PHARMACIE

Doc a passé plusieurs années retransché derrière les rideaux de fer d'une petite pharmacie, dans le sud de la région parisienne. Des années à se rationner, à se parler à voix haute, à menacer de mettre le feu pour tenir tête aux pillards et à troquer un peu de son précieux butin contre de la nourriture, des piles, des munitions et des nouvelles du monde. C'est là qu'il est devenu celui qu'on venait voir pour guérir, pour recoudre, pour sauver un enfant. Il était devenu « Doc », et il survivait bien. Jusqu'à la nuit des hurlements. Des cris d'horreur, des tirs, des explosions, et plus rien. Plus personne. Plus le moindre bruit pendant des jours. Quand il a dû se résoudre à sortir pour trouver de quoi se nourrir, il n'a trouvé que des corps. Des cadavres éventrés, lacérés, démembrés. Doc n'a jamais su ce qui s'était passé, cette nuit-là. Mais il sait que ce qui a infligé ces blessures ne pouvait pas être humain...

COMPÉTENCES ET SPÉCIALITÉS

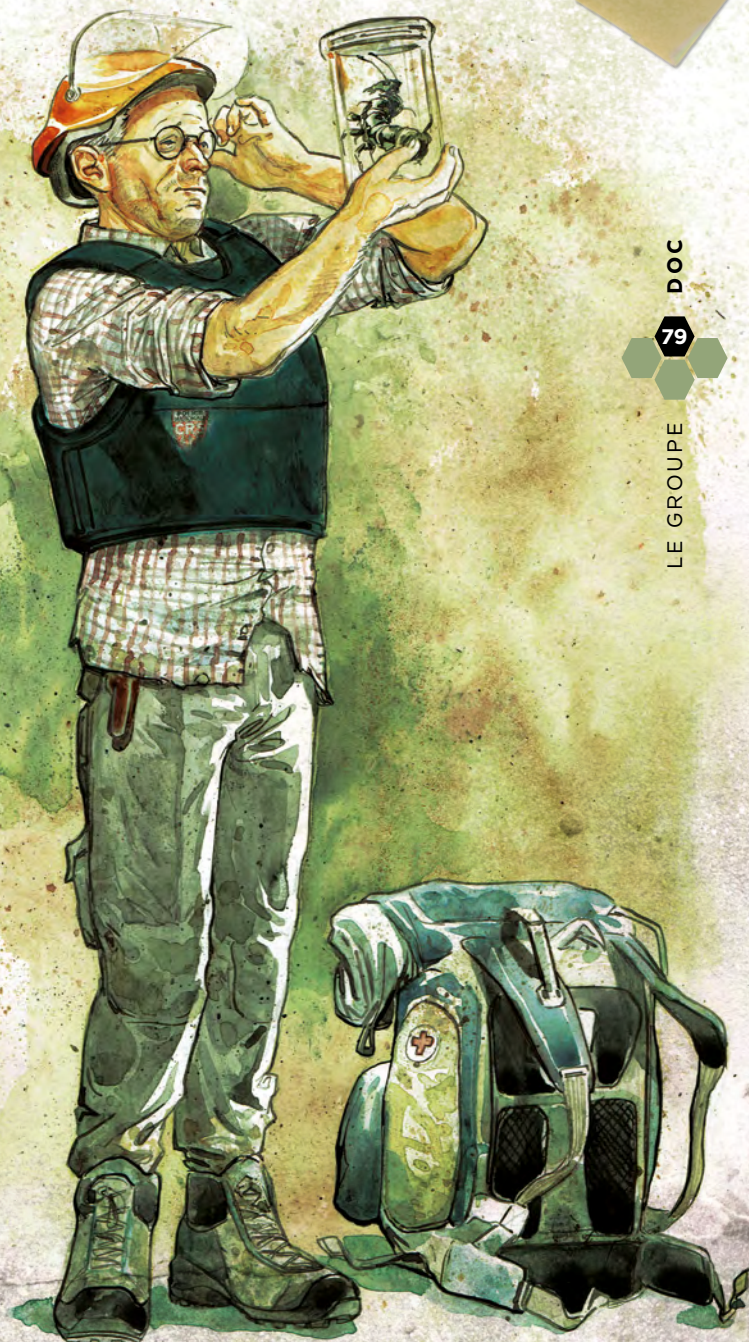
- ▶ **Domaine de prédilection** : La Terre
- ▶ **Débutant** : Armes à feu, Athlétisme, Flore, Vestiges
- ▶ **Confirmé** : Alimentation, Civilisation, Dissection, Environnement, Toxiques
- ▶ **Expert** : Soins
- ▶ **Spécialités** : Chirurgie (II), Médecine (II), Mensonge, Météo (I)

PARTICULARITÉS

- ▶ **Endurance** : Doc a toujours été résistant. Toutes les pertes de Réserve d'Effort qu'il subit sont réduites de 1D, jusqu'à un minimum de 1D.
- ▶ **Conflit** : Habitué à être en position de force, Doc supporte mal les situations de conflit et subit un Malus de 1D sur tous ses jets de Volonté ou d'Empathie lorsqu'il est menacé ou agressé.

MATÉRIEL

- Protection partielle pare-balles, 1/4 (B), (I)
- Pistolet petit calibre, 3 (B), 10/30
- Couteau de survie, 2 (L)
- Munitions, petit calibre (5)
- Trousse de secours complète
- Instruments de chirurgie
- Fioles de prélèvements
- Équipement de randonnée





DOUZE

CE QU'ELLE PENSE...

- **PROFIL** : MÉCANO
- **TOTEM** : PRÉDATEUR
- **ÂGE** : ADULTE
- **RÉPUTATION** : 8

Elle ne s'est pas toujours appelée Douze. Elle est née à Brestnik, dans la banlieue de Plovdiv. Ses parents faisaient partie de l'armée régulière de Bulgarie. Elle a été élevée avec ses deux jeunes sœurs par leur bonne vieille doïka, jusqu'au jour où c'est elle qui a dû les élever. Elle n'avait pas dix ans quand le chaos de la Grande Nuit s'est emparé des rues. Plovdiv, Sofia, Istanbul, Bucarest – toutes les villes autour d'elle, et toutes les autres ailleurs. Elle n'avait pas dix ans, mais elle était déjà prête.

Elle n'a jamais rêvé d'être un garçon. Elle a toujours été plus forte que les garçons de son âge. Quand les jeunes de son quartier faisaient des courses en vélo, elle aidait déjà son père à vidanger le camion, réparer la chaudière ou porter des parpaings. Quand les autres filles rêvaient de partir tenter leur chance en Allemagne ou en France, elle attendait de pouvoir s'engager dans l'armée pour défendre son pays, comme son père et sa mère.

Elle était déjà prête. Le jour où les sirènes se sont mises à hurler, elle a fait ce qu'il fallait. Elle a sorti sa clef, elle a soulevé la trappe, et elle a tout chargé dans le 4x4. Les sacs, les munitions, les deux fusils, les couvertures, la caisse de nourriture et les jerricans d'eau. Elle a sanglé le gilet militaire de son père sous son pull, vérifié ses chargeurs, et elle a pris la route. Les petites routes. La montagne. La maison sous les arbres. Elle a fait ce qu'il fallait.

Elle n'a pleuré qu'une fois, en croisant le regard de sa bonne vieille doïka dans le rétroviseur, avec ses deux jeunes sœurs endormies sur ses genoux. Quand elle a dû les tuer quelques années plus tard pour qu'elles cessent de souffrir, elle ne pleurait déjà plus. Elle les a embrassées, elle a remis son masque, et elle leur a tiré une balle dans la tête avant de brûler leurs corps, pour arrêter la peste.

Elle frappe fort, elle parle peu, mais parfois, elle sourit. Quand Lucie la réveille avec sa truffe humide. Quand le rat de Blanche la regarde travailler sur le fauteuil, la tête penchée sur le côté. Quand elle entend Mono pester après son drone et sa télécommande dans une langue que personne ne comprend. C'est pour ça qu'elle les aime. C'est pour ça qu'elle ne laissera personne s'en prendre à eux. Elle n'avait plus souri depuis l'époque où les autres l'appelaient Sept.

Si elle doit tuer pour eux, si elle doit tuer encore, elle tuera.

Et on l'appellera Treize.

► **Du passé** : Douze a fait table rase de son passé. Photos, bracelets, objets fétiches : elle a brûlé tout ce qui pouvait la relier à ses parents, ses sœurs et sa doïka, dont le souvenir reste le seul adversaire capable de la mettre à genoux sans combattre.

► **De la vermine** : Son père lui a appris à penser chaque endroit comme une zone de conflit, chaque communauté comme une armée. Douze n'a vraiment mesuré l'ampleur du phénomène qu'en traversant l'Europe pour rallier l'Allemagne, mais elle a appliqué la même philosophie à la vermine qu'aux Hommes : une gigantesque armée faite de petites unités, dont il suffit de ne pas pénétrer le territoire pour éviter le conflit, et de connaître le mode d'action, les armes et les points faibles pour vaincre. Elle ne croit pas aux rumeurs. Les créatures géantes, les monstruosité et les cultes de fanatiques ne sont que des légendes pour elle. Mais qu'importe, au final. Elle sera prête.

► **De l'humanité** : Le monde qu'elle a connu s'est toujours divisé entre ceux qui manquaient et ceux qui possédaient, ceux qui avaient le pouvoir et ceux qui le subissaient – ce qu'il en reste aujourd'hui n'a rien de si différent. Douze a toujours été prête pour l'effondrement. Ses parents l'ont élevée en survivante. Ils lui ont appris à s'adapter, à faire face et à vaincre. Elle n'a juste pas encore appris à reconstruire.

► **Du Groupe** : C'est rapidement devenu plus qu'une communauté. Il ne s'agit pas seulement d'obéir à des règles ou de mériter sa part de nourriture ou d'eau, comme dans les autres groupes qu'elle a rejoints pour un temps sur la route ou à la fin de l'automne. Il s'agit de faire partie de quelque chose. D'avoir trouvé sa place. Les liens qui se sont tissés en seulement quelques semaines relèvent de la famille, et Douze la défendra.

TOTEM : LE PRÉDATEUR

Massivement représenté par le chasseur dans le règne animal, le Prédateur s'incarne également dans le profil de la mère, de la gardienne ou de la protectrice. À l'image de la lionne ou de la laie, les instincts de protection tournés vers la progéniture, le groupe ou la communauté s'activent à la moindre menace. Douze ne ressent aucune « fibre maternelle » en tant que telle, mais elle a toujours dû prendre soin de ses deux sœurs et sera prête à tuer et à mourir pour protéger ceux dont elle se sent responsable.

► **Capacité de Totem** : **Louve**. Douze bénéficie d'un Bonus de 1D sur toutes ses actions d'attaque contre un adversaire qui menace directement un autre membre du Groupe. Si elle est blessée lors d'un combat où ce Bonus s'applique, les Dommages qu'elle inflige sont augmentés de 1 jusqu'à la fin du combat.

CARACTÉRISTIQUES

PHYSIQUES

Vigueur 3D
Santé 2D

MENTALES

Savoir 2D
Perception 2D

MANUELLES

Précision 2D
Réflexes 2D

SOCIALES

Volonté 2D
Empathie 1D

RÉSERVES

Sang-froid 7D
Effort 9D

BLESSURES

Légère	2	OOOO
Grave	5	OOO
Mortelle	9	OO

▲ COMPÉTENCES ET SPÉCIALITÉS

- ▶ **Domaine de prédilection** : La Machine
- ▶ **Débutant** : Bricolage, Route, Vigilance
- ▶ **Confirmé** : Athlétisme, Corps à corps, Mêlée, Pilotage
- ▶ **Expert** : Mécanique
- ▶ **Spécialités** : Force, Langues slaves (II), Moteurs (I), Véhicules lourds (I)

▲ PARTICULARITÉS

- ▶ **Adrénaline** : Quand Douze subit des Blessures lors d'un combat, elle ne subit pas la perte de Dés de Réserve associée. En revanche, à la fin du combat, elle perd 2D d'Effort et 1D de Sang-Froid pour chaque Blessure subie.
- ▶ **Myopie** : Douze subit un Malus de 1D sur tous ses jets de Perception ou de Précision impliquant la vue. Sa myopie s'est déclarée tardivement, elle n'a même pas conscience d'avoir une mauvaise vue.

▲ MATÉRIEL

- Protection légère partielle, (2)
- Masse de chantier, VIG+2 (C), Lourd (3)
- Poing américain, VIG (C)
- Outils de mécanique
- Chaussures de sécurité

TECHNIQUES DE COMBAT

Formée et habituée au combat rapproché, Douze maîtrise différentes techniques d'étranglement, d'immobilisation et de désarmement qu'elle peut utiliser avec la Compétence Corps à corps, en attaque ou en contre-attaque.

- ▶ **Désarmer** : Jet de Vigueur + Corps à corps avec Handicap (II) contre la Difficulté choisie - voir page 47. Si le défenseur échoue, il lâche son arme. Si Douze obtient au moins trois Réussites de plus que le défenseur, elle s'empare de son arme. Cette Technique n'inflige pas de Dommage.
- ▶ **Immobiliser** : Jet de Vigueur + Corps à corps avec Handicap (I) contre la Difficulté choisie. Le jet de défense s'effectue également avec Vigueur + Corps à corps. Si le défenseur échoue, il est immobilisé et subit une Blessure Légère cumulative par tour. Tant que Douze maintient sa clef, le défenseur ne peut effectuer qu'une seule action par tour pour tenter de se dégager, en réussissant un jet d'attaque avec Vigueur + Corps à corps contre une Difficulté de 7, contre lequel Douze se défend avec 1D de Bonus.



DOUZE

81

LE GROUPE



PYRO

- **PROFIL** : CHASSEUR
- **TOTEM** : SOLITAIRE
- **ÂGE** : ADULTE
- **RÉPUTATION** : 8

Lui, c'est Pyro.

Il lui arrive encore de se réveiller en hurlant. Il lui arrive encore d'entendre les branches craquer, le souffle, les sifflements, la forêt tout entière qui se disloque au rythme des flammes qui dansent. La chaleur, comme un mur. Les brûlures tellement vives qu'elles vous anesthésient avant de vous dévorer la moindre parcelle de peau comme des fourmis acides, jusqu'à vous rendre fou. La forêt. L'incendie. Les aboiements. Lucie.

Elle a été son phare. Sa lueur dans le brasier. C'est elle qui l'a guidé à travers le rideau de flammes, jusqu'à l'orée du bois. C'est elle qui l'a sauvé, cette nuit-là. Ils en gardent les mêmes marques. La même méfiance de l'Homme, la même terreur du feu. Les mêmes cauchemars, sans doute.

Ils vivaient dans les bois depuis trois ans quand ils sont arrivés, avec leurs projecteurs, leurs masques et leurs lance-flammes. Ils ne venaient pas pour eux. Ils ne devaient même pas savoir qu'ils étaient là. Des frelons, des termites, les larves du marécage ou les nids des vieilles pierres – qu'importe ce qu'ils étaient venus purifier par le feu, ils n'ont laissé que des cendres et des arbres calcinés.

Il avait déjà vu ce dont ils étaient capables. Il avait déjà trop de raisons de s'en méfier. Trop de raisons de préférer la compagnie des chiens, la forêt et le silence au bruit que les Hommes peuvent faire quand la peur ou la faim les rend fous. Il le savait déjà avant d'apprendre à lire. Il le savait depuis les grilles. Depuis les camps de migrants, les bracelets, les tentes, les coups pour un manteau, des chaussures ou de l'eau. Il a fui les grandes villes, la violence et le chaos comme sa mère avait fui la famine, les horreurs et la guerre avant lui. Il a fui le monde des Hommes, mais rien d'autre n'a changé.

Il était invisible aux yeux de tous avant l'effondrement. Il a juste survécu en le restant depuis.

LUCIE

La chienne qui l'accompagne est une bâtarde adulte qui s'est mise à rôder autour de ses campements pour profiter des restes de ses repas de chasse. Au fil des semaines, ils ont progressivement appris à se faire confiance, à veiller l'un sur l'autre et à chasser ensemble. C'est Lucie qui lui a donné ce nom. Elle s'est assise près d'elle pendant un long moment, et quand elle s'est relevée, elle a simplement dit qu'elle s'appelait Lucie et qu'il était Pyro, « celui qui sortait du feu ».

CE QU'IL PENSE...

- ▶ **Du passé** : Pyro n'a plus de souvenirs de son enfance au Niger. Comme beaucoup de très jeunes réfugiés, il n'a eu d'autres racines que la route, l'attente, le froid, la peur et la faim. Le monde qu'il a connu a toujours été égoïste et violent, et le chaos était déjà à l'œuvre autour de lui. Il a le sentiment que sa vie n'a commencé que le jour où il a fui les villes pour vivre en solitaire, et rien ne lui fera regretter ce que pouvait être le monde avant l'effondrement.
- ▶ **De la vermine** : Il a vu trop de malades, d'infections, de parasites et de refuges infestés pour ne pas avoir peur de la vermine, mais il a rapidement appris à l'éviter, à reconnaître les signes et à cohabiter avec les colonies. Lorsqu'on vit dans les bois et qu'on chasse pour se nourrir, le concept de vermine n'a plus réellement de sens. Ce n'est plus qu'une question de territoires, de survie, de règles et d'adaptation. La seule espèce qu'il craint par-dessus tout, c'est la sienne.
- ▶ **De l'humanité** : Il sait ce dont les Hommes sont capables. Les pillards, les milices, les bandes armées – l'effet de meute n'a jamais révélé que les pires aspects de l'humanité. Depuis l'effondrement, il s'est toujours tenu à distance des groupes et des communautés, et il fuit comme la peste les factions humanistes et les restaurateurs. Leurs projets sont dangereux. Le monde se porte mieux sans eux.
- ▶ **Du Groupe** : Il y a quelque chose de différent avec eux. Quelque chose de naturel, qui s'est créé sans règles et qui fonctionne sans ordres. Ce sont tous des survivants, des solitaires comme lui qui ont chacun traversé leurs épreuves, et qui s'en sont sortis.

TOTEM : LE SOLITAIRE

Là où certains survivent en misant sur leur nombre, leur force ou leurs ressources pour vaincre ou s'imposer, d'autres ne suivent que les instincts qui les poussent à agir, à se cacher, à se battre ou à changer. Pyro a toujours dû survivre seul. Il incarne les aspects les plus élémentaires de ce Totem : évoluer, s'adapter, ne rien avoir à perdre, et ne compter que sur soi-même.

- ▶ **Capacité de Totem : Survivant.** À force d'évoluer en milieu naturel et hostile, l'organisme de Pyro a développé une résistance et une capacité de régénération naturelle accrue face aux blessures et aux infections. Ses pertes de Dés de Réserve et les Malus liés à des Blessures sont réduits de 1D, jusqu'à un minimum de 1D. Les coûts de guérison sont réduits de 2D pour chaque type de Blessure.

CARACTÉRISTIQUES

PHYSIQUES

Vigueur 2D
Santé 2D

MENTALES

Savoir 1D
Perception 3D

MANUELLES

Précision 2D
Réflexes 2D

SOCIALES

Volonté 2D
Empathie 2D

RÉSERVES

Sang-froid 8D
Effort 8D

BLESSURES

Légère	2	OOOO
Grave	5	OOO
Mortelle	9	OO

JOUER LUCIE

Lucie peut jouer un rôle actif dans l'aventure. La relation qu'elle entretient avec Pyro est équivalente à celle d'un chien d'aveugle ou de secours parfaitement dressé. En plus de le comprendre et de pouvoir le défendre au besoin, elle est capable de sentir, de remonter une piste, d'aboyer, de se défendre et de mordre. Elle sera interprétée par le meneur de jeu, mais les dés pourront être lancés par les joueurs. Elle ne possède pas de Compétences ni de Caractéristiques détaillées, mais une valeur globale fixée pour chaque action, sans possibilité de Relance ni de Réserve.

- ▶ Sentir, entendre, repérer, pister : 4D
- ▶ Esquiver, attaquer, mordre : 3D
- ▶ Dommages de morsure : 3 (L)
- ▶ Blessures : Légère (2) OOO, Grave (4) O, Mortelle (8) O

COMPÉTENCES ET SPÉCIALITÉS

- ▶ **Domaine de prédilection** : La Survie
- ▶ **Débutant** : Animalisme, Athlétisme, Corps à corps, Environnement, Mêlée, Soins, Vigilance
- ▶ **Confirmé** : Armes de tir, Discrétion
- ▶ **Expert** : Traces
- ▶ **Spécialités** : Arc (I), Camouflage (I), Pistage (I)

PARTICULARITÉS

- ▶ **Silencieux**. Pyro bénéficie d'un Bonus de 1D sur toutes ses actions liées à la discrétion lorsqu'il est seul ou accompagné uniquement de Lucie.
- ▶ **Phobie** : Pyro perd 1D de Sang-Froid chaque fois qu'il est confronté à une menace directe liée au feu. S'il est pris dans un incendie, il perd 1D de Sang-Froid par tour ou par minute.

MATÉRIEL

- Protection partielle matelassée, 1/3 (C)
- Arc, 3 (L), 10/25*, Lourd (2)
- Machette, 3 (L)
- Flèches (9)
- Cordes, pièges
- Matériel de survie



PYRO

83

LE GROUPE

PRÉSENTER VERMINE...

L'heure est venue de lancer votre première partie ?

Avant de commencer, votre rôle en tant que meneur sera de présenter l'univers et les règles aux joueurs, puis de les accompagner dans le choix de leur personnage, la création de leur Groupe et certaines décisions qu'ils devront prendre ensemble. Voici quelques conseils pour gérer simplement cette phase de préparation et de prise en main du jeu.

▲ **Situer l'univers.** Les joueurs n'ont pas besoin de connaître l'univers dans ses moindres détails. L'important est surtout de leur donner des repères, des dates clefs pour qu'ils puissent se projeter dans ce futur de fiction, avant de déterminer avec plus de précision ce que savent leurs personnages en fonction de leur âge et de leur propre histoire.

Vous pouvez par exemple commencer par rappeler que **l'univers de jeu se situe en 2047**, que la civilisation humaine s'est effondrée de façon progressive, que **toute activité industrielle a cessé au début des années 2040** et qu'il n'y a pas eu de grand cataclysme ni de fléau fondateur, mais plusieurs événements depuis le début du siècle, sur fond de réchauffement climatique et de révolte globale de la Nature contre l'espèce humaine.

- *Les grands événements présentés page 10 peuvent servir de jalons. Vous pouvez notamment leur parler de la Grande Nuit, de l'année Omega, des vagues d'épidémies et de l'éruption de la Caldera, dont tous les personnages risquent d'avoir entendu parler.*

▲ **Décrire l'environnement.** Une fois les grandes lignes de la genèse posées, les joueurs auront besoin de visualiser le monde dans lequel leurs personnages évoluent. Inutile de chercher à dresser un portrait exhaustif : l'action se situe en France, et même les personnages suffisamment âgés pour avoir voyagé avant l'effondrement n'ont plus la moindre certitude quant à ce qui se passe « ailleurs ».

Ce que les joueurs doivent savoir, c'est que leur monde est en ruines, et que celui de leurs personnages ne leur appartient plus. Plus d'électricité, de réseaux, d'usines, de gouvernements : la Nature reprend ses droits partout, et **les êtres humains ne sont plus que des proies parmi d'autres.**

- *Privilégiez l'ambiance, les sensations et les images marquantes. Parlez de villes fantômes, de routes dévastées, de ponts écroulés, de carcasses de véhicules et de villages recouverts par la végétation. Dites aux joueurs qu'il fait plus chaud, plus froid, plus sec et plus humide, que les orages sont violents et les hivers mortels, que les blessures s'infectent et que la moindre rencontre peut être la dernière. Faites-leur comprendre que leurs personnages ne sont pas des habitants, mais juste des survivants d'un monde dont ils ne sont plus les maîtres, et que personne ne survit longtemps seul...*

QUELQUES CONSEILS

▲ IMPLIQUEZ LES JOUEURS

Les joueurs ont un réel pouvoir de décision, et il est important qu'ils s'en servent – et qu'ils en prennent conscience – avant même le début de la partie. Cela passe notamment par les options de jeu liées au Groupe, dont ils vont définir plusieurs aspects ensemble, et par le Mode de jeu, qui aura une influence sur le degré de réalisme et de surnaturel de l'univers. La meilleure façon de répondre aux questions des joueurs sur la vermine, le chamanisme ou les créatures géantes, sera sans doute de leur dire que tout cela dépend d'eux, car c'est eux qui trancheront sur ce qui existe ou non via le choix du Mode de jeu.

▲ DONNEZ-LEUR LA PAROLE

Une fois votre présentation de l'univers, des thèmes et des concepts terminée, prenez le temps de répondre aux questions que les joueurs ne manqueront pas de poser sur le monde de 2047. Le nombre de survivants, la communication, les zones radioactives, les réserves de carburant, les dates de péremption ou les chances de trouver encore de la nourriture, des armes, des munitions : vos réponses permettront non seulement aux joueurs de s'impregner de l'univers et de mieux interpréter leurs personnages, mais aussi de définir votre vision du monde et d'amorcer le jeu.

▲ SIMPLIFIEZ LA TECHNIQUE

Le *Kit de Survie* propose de nombreuses règles optionnelles. Est-il indispensable de les présenter aux joueurs, ou même de les utiliser lors des premières parties ? Une façon efficace de présenter les règles est d'attendre que les joueurs aient choisi chacun leur personnage, puis de se servir des fiches pour expliquer dans l'ordre les grands points du système : les Totems et leur philosophie, les Caractéristiques et les jets contre la Difficulté, les Compétences et le principe de Bonus et de Relances, puis la notion de Réserves, en insistant sur le fait que les joueurs peuvent s'en servir sur n'importe quelle action. Les règles liées aux Blessures, au combat et au matériel pourront venir ensuite en cours de jeu.

LIRE OU DÉCRIRE ?

Certains joueurs préféreront laisser le soin au meneur de leur présenter les bases, tandis que d'autres voudront lire par eux-mêmes les descriptions du monde et des règles de jeu. Mis à part les fiches de personnages et cette dernière section contenant les scénarios, le *Kit de Survie* est conçu pour pouvoir être lu par les joueurs **jusqu'à la page 65** sans risque de se gâcher de surprise ou de secret – et surtout, sans priver le meneur de proposer ensuite sa propre version de l'univers ou des règles.

AVANT DE JOUER

Une fois les grandes lignes de l'univers et des règles posées, le moment sera venu pour les joueurs de choisir leurs personnages et de définir leur Mode de jeu. Les décisions liées au Groupe et à ses Objectifs viendront ensuite, mais il est important que les joueurs en aient conscience et puissent y réfléchir dès ces premières étapes.

LE MODE DE JEU

Présentés page 6, les Modes de jeu auront une influence directe sur les scénarios et les Capacités de certains des personnages – notamment celui de Blanche, dont les Capacités de Communion et de Communication animale demandent le Mode Cauchemar pour être utilisées. Les scénarios qui suivent sont conçus pour le Mode Survie, mais ils peuvent facilement être adaptés aux Modes Cauchemar et Apocalypse.

- ▶ **Le choix du Mode de jeu est le moment pour les joueurs de placer leurs curseurs, de fixer leurs limites** et de se concerter sur le genre d'aventures qu'ils souhaitent « vivre ». En plus des éléments fantastiques de l'univers, profitez de cette phase de discussion pour faire parler les joueurs des thèmes qui les attirent et de ceux qui les dérangent.

- *Un groupe de joueurs peut choisir le mode Cauchemar sans avoir envie de jouer des scénarios d'horreur pour autant, ou pencher vers le Mode Apocalypse pour son côté spectaculaire plus que pour affronter des créatures géantes au lance-flammes.*

▶ **Note :** Si les joueurs le désirent, le Mode de jeu choisi pourra être modifié entre deux scénarios ou même évoluer au cours de l'aventure, notamment par le biais des **Rumeurs**, décrites dans les scénarios.

LES PERSONNAGES

Rien n'empêche les joueurs de choisir leurs personnages avant leur Mode de jeu, mais une fois les fiches entre les mains, leurs questions risquent surtout de porter sur les aspects techniques – ce qui peut vous permettre de présenter les règles – ou sur leur historique, la façon dont ils se sont rencontrés et les relations au sein de la communauté, qui constituent l'étape suivante.

- ▶ Pour effectuer leur choix, les joueurs ont surtout besoin de connaître **l'âge, le profil et le Totem de chacun des personnages**. Une rapide description, quelques mots-clefs et les illustrations peuvent suffire.

- *Blanche : une jeune chamane adaptée née dans les souterrains. Elle est accompagnée d'un rat et possède des Capacités qui lui permettent de sentir certains dangers et de communiquer avec les animaux. Son Totem est le Symbiote.*

▲ LES PREMIERS CHOIX

Déjà en partie créés sur les aspects techniques, les personnages comportent plusieurs zones d'ombre qui vont permettre aux joueurs de se les approprier, notamment au niveau de leur histoire, de leurs motivations, des Instincts et des Interdits liés à leur Totem, ainsi que du matériel dont ils disposent.

● Histoire et caractère

Les joueurs sont libres de modifier, d'approfondir ou de garder en l'état l'historique, la psychologie et le vécu proposés pour leur personnage, du moment qu'ils en conservent l'âge, le Totem et les aspects techniques. Blanche pourra ainsi très bien avoir grandi dans un orphelinat, ou Ira s'être blessée dans d'autres circonstances.

- ▶ Ces modifications n'auront pas de conséquences sur les Caractéristiques, les Réserves, les Blessures et les Capacités des personnages, mais elles peuvent justifier de **remplacer une Spécialité ou une Compétence par une autre** du même Niveau.

- *Si Mono est né en Angleterre, sa Spécialité de Langues pourra évoluer.*

● Instincts et Interdits

Chaque joueur peut ensuite définir un Instinct et un Interdit de Totem spécifiques, qui viendront s'ajouter à ceux plus généraux décrits page 60 et permettront de traduire le rapport particulier de son personnage à son Totem.

- *Douze pourra s'interdire d'achever un adversaire vaincu ou, au contraire, d'épargner un ennemi sans une raison valable.*

● Objectifs

Sur le modèle des Objectifs de Groupe, chaque joueur peut enfin choisir un Objectif majeur et un à trois mineurs propres à son personnage. Il peut s'agir de quêtes, de recherches à court terme ou de simples motivations, liées à son passé ou à des événements plus récents, en rapport ou non avec les autres membres de la communauté.

- *Mono peut conserver l'espoir de retrouver sa sœur, dont il n'a jamais eu la preuve formelle de la mort, et rechercher des pièces pour réparer son drone ou le fauteuil d'Ira.*

LE GROUPE

Une fois les personnages connus, les joueurs vont devoir prendre plusieurs décisions en tant que Groupe. De nombreux paramètres dépendent directement des personnages retenus, notamment sur le plan des relations ou de l'historique commun, mais rien n'empêche les joueurs de concevoir leur communauté avant d'avoir choisi chacun leur personnage, ou d'effectuer les deux en parallèle dans la concertation.

- *Deux joueurs qui se connaissent bien peuvent avoir envie de jouer Blanche et Ira pour agir en tandem, et créer un noyau autour duquel les autres pourront venir se greffer par le biais de rencontres.*

► **Note :** Tous les choix liés au Groupe gagneront à remporter l'adhésion unanime des joueurs. En cas de désaccord, un vote à main levée peut permettre de trancher, en incluant le meneur ou en lançant un dé en cas d'égalité.

● Concept et historique

Aux joueurs de définir la façon dont leurs personnages se sont rencontrés, depuis quand ils se connaissent, pourquoi ils ont choisi de poursuivre leur route ensemble et les éventuelles règles de vie en communauté qu'ils s'imposent. Ils peuvent s'inspirer des événements liés aux personnages ou en faire abstraction pour créer de toutes pièces un concept, une organisation et une histoire commune, du moment que leurs choix restent compatibles avec le Totem Symbiote.

- *Comment se sont-ils rencontrés les uns les autres ? Dans quel ordre ? Ont-ils un événement fondateur en commun ? Sont-ils nomades ou se sont-ils installés dans un refuge ? Comment prennent-ils leurs décisions ? Reconnaissent-ils un chef ? Ont-ils des ennemis, des alliés, des relations avec d'autres communautés ?*

● Objectifs de Groupe

Le Groupe doit se fixer un Objectif majeur, qui peut constituer un but ou un accomplissement, et deux ou trois Objectifs mineurs plus concrets, ponctuels ou urgents. Ces choix peuvent être liés à l'historique du Groupe, à ses motivations ou à des événements récents inventés par les joueurs, le meneur n'intervenant ici que pour valider le degré majeur ou mineur des Objectifs.

- *Trouver une communauté où s'établir durablement ? Démontrer l'existence des créatures géantes ? Retrouver l'auteur d'un carnet de notes qu'ils ont découvert ? Établir un contact avec des survivants en Angleterre ou en Afrique ?*

● Instincts et Interdits

Comme pour les personnages, les joueurs doivent ensuite définir au moins un Instinct et un à trois Interdits spécifiques pour leur Totem de Groupe, qui pourront faire office de règles pour la communauté – qu'elles soient claires ou tacites.

Ces choix sont importants, car ils influenceront le jeu et permettront aux joueurs de regagner ou de perdre des Dés de Réserve de Groupe.

- *Ne jamais prendre d'initiative importante sans avoir concerté le reste de la communauté ? Ne pas refuser son aide à quelqu'un qui aide ou a aidé le Groupe ? Ne jamais agir à l'encontre du résultat d'un vote ou d'une décision du Groupe ?*

PARÉS POUR L'AVENTURE ?

Une fois leurs décisions de Groupe effectuées, les joueurs seront prêts à se lancer. Les premières descriptions du meneur pourront d'ailleurs faire suite aux derniers choix des joueurs et rebondir sur une phrase, un événement ou un jet de Matériel – réussi ou raté – pour faire la transition entre cette étape technique et le temps de l'aventure.

- *Les joueurs ont échoué à obtenir le véhicule de leurs rêves à une Réussite près... Le meneur décide de commencer l'aventure sur la route, au moment où le Groupe inspecte un fourgon abandonné. Il semble en bon état, mais le moteur nécessite une inspection poussée – et un premier jet de Savoir + Mécanique !*

Sur le plan technique :

- **Le Groupe est Niveau 1.** Sa Réserve est égale à 3D + 1D par personnage présent.
- **Les Réserves du Groupe et des personnages sont à leur maximum.** Selon l'heure de la journée, la chaleur, le froid ou les intempéries, le meneur pourra très vite annoncer que chaque personnage perd quelques Dés d'Effort pour traduire la fatigue déjà accumulée.
- **Les personnages ne sont pas Blessés.** Si rien n'est précisé dans le scénario, ils démarrent l'aventure sans aucun cercle de Blessure coché. Que les joueurs en profitent, cela ne va pas durer...

LES DÉS DE MATÉRIEL

Avant de démarrer l'aventure, la **phase de Matériel** va permettre aux joueurs d'utiliser des dés pour tenter d'obtenir de l'équipement, qu'il s'agisse d'armes, de protections, d'un véhicule ou de tout autre objet possédé soit par les personnages, soit par le Groupe dans son ensemble.

Pour cela, les joueurs disposent de deux séries de dés :

- ▶ **Des dés individuels**, qu'ils peuvent utiliser à leur guise et dont le nombre est fixé par l'âge de leur personnage,
- ▶ **Et des dés collectifs**, dont l'utilisation sera soumise au vote et dont le nombre est égal à **3D + 1D par personnage** présent dans la communauté.
- *Si le Groupe compte quatre membres, les joueurs disposeront d'une réserve commune de 7D de Matériel, et chaque joueur disposera de 3D à 5D individuels selon l'âge de son personnage.*

PERSONNAGE	DÉS DE MATÉRIEL
Jeune	3D
Adulte	4D
Ancien	5D

Les dés collectifs traduisent les chances que les personnages ont eues de faire des trouvailles ensemble au cours des derniers mois. Les dés individuels reflètent ce qu'ils ont pu trouver, troquer ou conserver lors des dernières années. Dans les deux cas, il ne s'agit que de « chances », car ces dés vont devoir être lancés contre la Rareté de ce que les joueurs veulent obtenir.

▲ LES JETS DE MATÉRIEL

En fois en possession de ses dés, chaque joueur à tour de rôle peut décrire un objet et dépenser tout ou partie de ses dés individuels pour effectuer un **jet contre la Rareté de l'objet**, estimée par le meneur. Chaque fonctionnalité, option ou précision augmente la Rareté de base d'un critère de Rareté et impose un Handicap (I) supplémentaire sur le jet, **comme décrit page 36**.

- *Pour tenter d'obtenir un casque de moto en bon état, la Rareté sera a priori de 7. Si le joueur souhaite qu'il soit rouge, la Rareté passera à 7(I) et nécessitera donc d'obtenir deux Réussites contre une Difficulté de 7.*
- ▶ Le nombre de dés dépensés doit être **annoncé par le joueur et lancé en une fois pour chaque objet**. Il n'est donc pas possible de lancer un dé, puis un autre, puis un autre, ni de dépenser de dés supplémentaires pour tenter d'obtenir de nouvelles Réussites une fois le jet effectué.
- ▶ Ces jets s'effectuent uniquement avec les dés de Matériel. **Ils ne peuvent bénéficier d'aucun Bonus**, Relance ou Dé de Réserve d'aucune sorte.
- *Si le meneur annonce une Rareté de 7(I), le joueur devra dépenser au moins 2D de Matériel pour avoir une chance de réussir. S'il choisit de n'en lancer que deux et qu'il échoue, il ne pourra pas en rajouter ensuite, même s'il lui en reste.*

- ▶ **Si le jet est réussi**, le personnage possède l'objet choisi par le joueur.

- ▶ **Si le joueur n'obtient pas assez de Réussites**, le meneur peut choisir d'accorder une version différente de l'objet – d'un autre modèle, d'une autre couleur, avec une pièce manquante ou nécessitant des réparations...

- *Avec seulement une Réussite au lieu de deux, le personnage pourra avoir trouvé un casque endommagé ou d'une autre couleur.*

▲ LES DÉS DE GROUPE

Les jets de Matériel collectif obéissent aux mêmes règles que les jets individuels, à ceci près que les joueurs doivent se mettre d'accord sur les objets souhaités et le nombre de dés dépensés, exactement comme pour l'utilisation de Dés de Réserve.

- *Les joueurs votent pour un véhicule, un fourgon de type pick-up, robuste et tout-terrain, équipé si possible d'un système de carburant alternatif. Le meneur de jeu fixe la Rareté à 9 et retient trois critères : le pick-up, la robustesse et le moteur. Les joueurs devront donc obtenir 4 Réussites à 9 pour ce véhicule. Leurs 7D ne seront pas de trop...*

- ▶ **Note** : Rien n'empêche les joueurs d'utiliser leurs dés collectifs pour demander du matériel individuel ou, à l'inverse, d'utiliser leurs dés individuels pour tenter d'obtenir du matériel utile au Groupe.

▲ TRANSFERTS DE DÉS

Les joueurs ne peuvent pas se donner de Dés de Matériel entre eux, mais ils peuvent décider de céder tout ou partie de leurs dés individuels au Groupe, pour augmenter leurs chances de démarrer l'aventure avec de l'équipement rare – ou juste davantage de munitions et de réserves d'eau.

- *Si trois joueurs cèdent chacun 1D individuel, le Groupe disposera de 10D pour tenter d'obtenir ce fameux pick-up estimé à 9(III) par le meneur.*

- ▶ **Ces dés doivent être donnés avant d'effectuer le jet**. Les joueurs ne peuvent pas céder de dés en cours de jet de matériel pour tenter d'obtenir une Réussite supplémentaire sur un jet raté, ni pour améliorer un objet suite à un jet réussi.

- ▶ **Note** : Le meneur reste libre de refuser une demande qu'il juge démesurée, qu'elle soit individuelle ou collective. Il peut également fixer une Rareté de 10 et jouer sur les critères pour rendre le jet pratiquement impossible à réussir, tout en laissant un petit espoir aux joueurs.

- ▶ **Note** : Les joueurs sont libres d'organiser cette phase comme ils le souhaitent. Ils peuvent commencer par les objets du Groupe ou gérer les jets individuels dans l'ordre de leur choix. La phase de Matériel prend fin quand les joueurs n'ont plus de dés. Ils ne peuvent pas choisir d'en conserver pour l'aventure.



L' AVENTURE

L'AVENTURE



- Le Village90
- Les Éoliens104
- Les Silencieux112
- L'Expérience120
- Les rencontres124
- Les créatures126
- Index128

LE VILLAGE...

Ce premier scénario est conçu pour permettre aux joueurs de se familiariser avec les mécaniques de base, les actions les plus courantes et les règles de Groupe. Il place les personnages dans une situation en apparence banale – l'arrivée aux abords d'un village déserté – et sera tout désigné pour une première partie, mais il peut également faire office d'interlude entre deux scénarios, de scène d'introduction une fois le Groupe constitué, ou de scénario court pour une séance de jeu en temps limité.

- **Le Village peut être joué quel que soit le nombre de personnages.** La présence de Pyro et Lucie ou de Blanche et son rat peut être intéressante pour créer des rebondissements, mais aucun événement ne requiert les talents ou le profil d'un personnage précis.

MODES DE JEU

Ce scénario peut convenir aux trois Modes de jeu. Il s'adresse par défaut au Mode de jeu Survie, mais il est susceptible de contenir un élément fantastique – une créature, dont la Taille et le Niveau de mise en scène seront déterminés par les joueurs eux-mêmes au terme d'un premier vote – et de faire évoluer le Mode de jeu initialement choisi.

- **Le Village introduit le concept des Rumeurs.** Cette règle avancée, décrite page 101, permet de proposer une hypothèse aux joueurs et de les laisser voter sur sa véracité, son issue ou ses répercussions. Si les joueurs décident que la Rumeur est fondée, alors elle le sera, avec des conséquences sur la suite de l'aventure et du jeu.



EN QUELQUES MOTS

À l'approche d'un orage, les personnages se réfugient pour la nuit dans un petit village. L'endroit semble désert, sans menace apparente, mais il est habité par un homme et son fils, persuadés de partager leur repaire avec une créature qui ne tolère leur présence qu'en échange de nourriture – et ils comptent bien lui en donner...

OÙ, QUAND, POURQUOI

- ▶ **La région en elle-même importe peu.** N'importe quelle zone rurale ou boisée peut convenir, du moment qu'elle se situe « au milieu de nulle part », loin des villes de grande taille et des sites importants. Une petite route de campagne en bordure de forêt, d'anciens champs agricoles repris par la végétation, quelques ruines de bâtisses ensevelies sous les arbres – et soudain, un village déserté.
- ▶ **Le scénario débute en fin d'après-midi.** Les personnages font route depuis le matin – les jambes sont lourdes, les nuques se raidissent, et l'approche de l'orage précipite l'installation du camp. Quand le village apparaît, il leur reste moins de deux heures pour se mettre à l'abri, et moins de quatre heures en tout avant l'obscurité.
- ▶ **Aux joueurs de décider où vont leurs personnages.** Ils peuvent se diriger vers l'un de leurs Objectifs, rallier une ville voisine, s'éloigner d'une région menacée par les crues, abandonner leur camp à l'approche d'un convoi ou suite à l'arrivée d'un essaim de frelons, ou tout simplement être en maraude, en chasse ou en exploration autour de leur refuge, mais trop loin pour rentrer avant que l'orage n'éclate.
- ▶ **Conseil :** S'il s'agit de leur tout premier scénario, les joueurs viennent logiquement de fixer leurs Objectifs de Groupe, comme **proposé page 86**. L'idéal serait de pouvoir rebondir sur l'un de ces Objectifs et d'annoncer aux joueurs que « *leurs personnages ne sont plus qu'à quelques jours de route de cette fameuse usine, cette ville, ce centre commercial ou cette communauté qu'ils recherchent* », et de lancer l'aventure sur ces bases.

INTRODUCTION

Les personnages débutent l'aventure sur la route, quelque part, au début du printemps.

L'hiver s'est effacé depuis plusieurs semaines. La neige et le verglas ont laissé place aux vents, aux orages, aux averses et aux premières chaleurs. Partout, la faune se réveille, la flore explose, les moustiques prolifèrent et les températures rythment l'heure de la chasse et de l'éclosion des larves. Les forêts grouillent de vie, de baies, de proies et de prédateurs. C'est la saison de la chasse.

Et tout le monde a faim...

Après une journée de route sous un ciel dégagé, la chaleur se fait dense et l'horizon devient gris. Le vent se lève, la forêt bruisse, les animaux s'agitent : un orage se prépare. La perspective de passer la nuit à découvert n'a plus rien d'anodin, les ravages encore frais du dernier déluge de grêle ont marqué les esprits, et la recherche d'un abri devient une priorité.

Peut-être ce village, dont les contours se dessinent à moins d'un kilomètre ?

▲ GÉRER L'INTRODUCTION

Pour permettre aux joueurs d'effectuer leurs premiers jets de dés et d'avoir le sentiment de « choisir » ce village, plutôt que d'être contraints de s'y installer, la scène d'introduction « **Avant l'orage** » qui suit est volontairement très développée. Si le temps est limité ou que les joueurs ont déjà de l'expérience, vous pouvez simplement annoncer qu'après une journée de route, les personnages arrivent aux abords d'un village qui leur semble un bon choix pour installer leur camp, et lancer l'aventure directement sur la scène « **L'arrivée** ».

- ▶ **Conseil :** Que vous choisissiez de jouer la version longue ou courte, veillez à profiter de cette scène d'introduction pour installer l'ambiance, les bruits et le sentiment de menace et d'insécurité. L'effervescence de la faune et de la flore est un point important – il y a des moustiques, des oiseaux, des bruits dans les fourrés, des rongeurs qui détalent à l'approche du petit groupe. Les personnages n'en seront que davantage surpris par le silence qui règne dans le village désert, mais qu'ils mettront sans doute sur le compte de l'orage imminent...

AVANT L'ORAGE

La route, en fin d'après-midi. La journée s'est passée sans encombre. Les personnages ont fait plusieurs haltes en chemin pour récolter des baies et remplir leurs gourdes d'eau à filtrer dans le courant d'un ruisseau. Ils ont assez de réserves pour les deux prochains jours et le moral est bon, mais il a fait très chaud, et la fatigue se ressent.

- **Chaque personnage commence par perdre 2D de Réserve d'Effort** pour traduire la fatigue de la journée de voyage. Si le groupe dispose d'un véhicule, la perte d'Effort peut être réduite à 1D.

Une fois le décor planté, amorcez la menace de l'orage et rappelez aux joueurs que la saison est propice aux tempêtes, et que les personnages ont déjà essuyé une violente averse de grêle à peine quelques jours plus tôt – un orage assez fort pour briser plusieurs vitres, endommager un toit et ruiner des cultures, et dont certains conservent peut-être encore des hématomes.

- Les joueurs qui le souhaitent peuvent effectuer un jet de **Savoir + Environnement (7)**. Une Réussite suffit pour confirmer le risque qu'un orage de grande violence éclate avant la nuit. Deux Réussites permettent de réduire la prévision à deux heures, et à partir de trois, les joueurs peuvent acquérir la quasi-certitude que l'orage se dirige droit vers eux et qu'il suivra la route sur laquelle ils se trouvent.
- **Conseil** : S'ils ont raté leur jet ou sous-estiment l'orage, Lucie et le rat de Blanche peuvent servir d'aiguillons en se montrant nerveux, tout comme les animaux sauvages aux alentours.

Une fois les personnages conscients de devoir s'abriter pour la nuit, vous pouvez annoncer que les personnages distinguent un petit village au loin ou laisser les joueurs évaluer leurs options et le trouver par eux-mêmes. S'enfoncer dans les bois n'est pas une bonne idée. Faire marche arrière non plus : c'est de là que l'orage arrive, et le groupe n'est passé devant aucun abri fiable à moins de deux heures de route.

Attendre l'orage dans le véhicule ? C'est prendre le risque de se retrouver bloqué et de passer la nuit dehors si l'orage dure, sans compter les dégâts sur le véhicule lui-même en cas de grêle.

- Si le groupe possède une carte routière, un simple jet de **Savoir + Route (5)** permettra de repérer un petit village situé à moins de deux kilomètres.

- **Un jet de Perception + Vigilance ou Route (7)**, avec 1D de Bonus si les personnages grimpent sur le toit d'un véhicule ou se servent de jumelles, peut également permettre de deviner la silhouette d'une maison ou le clocher d'une église au loin entre les arbres.

- Si **Mono** est présent, un rapide survol de drone permet de localiser le village via un jet de **Précision + Pilotage + Drone (5)**. Si le drone est activé, il peut être repéré. Ne vous privez pas de lancer quelques dés à l'abri des regards pour laisser planer le doute – une petite dose de stress est toujours la bienvenue.

LE VILLAGE

Il s'agit d'un ancien petit village agricole bordé de champs et de fermes, qui devait regrouper moins de trois cents habitants à l'époque. Isolé et repris par la végétation, on y accède uniquement par une route secondaire où des restes de tracteurs, de pneus et de barricades émergent encore des ronces, signe que des habitants avaient dû s'y retrancher.

Le village compte une petite centaine d'habitations, une ancienne épicerie qui faisait office de relais de poste et une église modeste. À l'opposé de la route par laquelle ils arrivent, les personnages distinguent la silhouette d'un vieux corps de ferme et les toits rouillés et couverts de mousse de granges et de hangars agricoles. Fenêtres barricadées, impacts de balles, barrières de véhicules, de remorques et de ferraille : tout témoigne des années de chaos et des combats menés par une communauté aujourd'hui disparue.

Le village est désert. Du moins, en apparence...

À PROPOS DES ACTIONS

Les actions détaillées dans les scènes qui suivent n'ont rien d'obligatoire. Il n'est pas nécessaire de demander aux joueurs d'effectuer chaque jet de dés, il ne s'agit que d'exemples et de conseils techniques pour gérer les démarches habituelles d'un groupe de survivants et les recherches les plus prévisibles des joueurs.

L'ARRIVÉE

Les joueurs risquent d'opter pour une approche prudente. Le village est trop grand pour tenter d'en faire le tour avant que l'orage n'arrive, surtout dans l'amas d'arbres, de ronces et de barricades. S'ils ont un véhicule, les personnages devront rapidement l'abandonner pour continuer à pied.

- ▶ **Un jet réussi de Perception + Vigilance (5)** suffira pour se convaincre qu'il n'y a aucun signe de présence ou de vie manifeste – pas de bruit, pas de mouvement, pas d'odeur ni de fumée.
- ▶ **Un survol de la zone par le drone** de Mono confirmera la même chose et permettra de se faire une meilleure vue d'ensemble.
- ▶ **Un jet de Perception + Traces (7)** attestera qu'il n'y a pas eu de passage de véhicule ou de groupe important sur la route depuis plusieurs semaines. Deux ou trois Réussites permettront de remarquer quelques traces de gibier, mais qui se raréfient à l'approche du village. Avec quatre Réussites, l'absence de traces, mais également d'oiseaux, de rongeurs et de petits insectes pourra devenir troublante...
- ▶ Le village ne présente aucun signe évident de pollution, de contamination ou d'infestation. Des jets de **Savoir + Toxiques, Vestiges ou Répulsion (7)** permettront de confirmer une absence de cadavres, surfaces brûlées, flétrissements végétaux, signes de quarantaine ou autres traces de traitement ou de confinement.
- ▶ **Si Lucie et le rat de Blanche sont présents**, les deux animaux seront nerveux et agités, mais il sera impossible de savoir s'ils redoutent l'orage ou s'ils ont senti une autre forme de danger. La Capacité d'Instinct de Blanche ne lui permettra de sentir qu'une vague inquiétude liée à l'orage. En Mode Cauchemar, sa Capacité de Communion ne révélera aucun événement récent à ce stade.

Une fois au village, les personnages disposent de moins d'une heure pour explorer les lieux et installer leur camp avant que l'orage n'éclate. Les scènes « **L'installation** » et « **L'exploration** » qui suivent décrivent ce qu'ils peuvent trouver. Si le groupe se sépare, alternez les deux scènes en veillant à maintenir la menace de l'orage qui s'approche, puis passez à « **L'orage** » et faites-le éclater.

▲ L'INSTALLATION

De nombreux bâtiments sont susceptibles d'offrir un abri stratégique pour la nuit. Les joueurs risquent de s'orienter vers les habitations les plus hautes, avec un toit solide, et offrant à la fois le moins d'accès à défendre et le meilleur point de vue depuis les fenêtres.

- ▶ Vous pouvez simplement annoncer aux joueurs qu'ils trouvent le bâtiment idéal, ou leur demander un jet de **Perception + Vestiges (5)**. On peut considérer qu'il faudra une trentaine de minutes au groupe pour trouver le meilleur endroit, entrer prudemment dans le bâtiment et s'assurer qu'il n'y a aucun danger.
- ▶ La petite église n'est pas une bonne option. La grande porte de bois peut encore être barricadée, mais le vitrail est brisé, le clocher en partie effondré, et le sol jonché de pierres et de débris. L'église ne laisse aucune visibilité sur l'extérieur et n'offrira qu'une piètre protection contre la pluie et la grêle.
- ▶ Le village ne dispose plus d'aucune source d'énergie, de lumière ou de chaleur fonctionnelle, mais avec un peu de chance, les personnages pourront peut-être trouver le vieux groupe électrogène et le remettre en fonction – voir « **L'exploration** ».

À PROPOS DE LA FERME

Le village en lui-même est bel et bien désert, mais deux habitants se cachent dans la petite ferme située à moins d'un kilomètre.

Un vieil homme et son fils adoptif vivent ici depuis près de trois ans. Le village été déjà déserté quand ils se sont installés dans la ferme, et c'est là qu'ils se réfugient à l'arrivée du groupe des personnages. Pour les besoins du scénario, les personnages ne doivent pas découvrir leur présence pour le moment – même Lucie ne pourra pas les sentir. Ils ne feront aucun bruit et ne sortiront pas de leur cachette avant la nuit.

L'exploration de la ferme et des granges aux alentours est prévue pour le lendemain – voir « **La rencontre** ». Si les joueurs s'y intéressent de trop près, laissez-les s'approcher pour ne pas éveiller leurs soupçons, mais déclenchez l'orage avant qu'ils ne les atteignent. Si le déluge de grêle ne leur fait pas rebrousser chemin, l'heure du premier combat sonnera plus tôt que prévu...

▲ L'EXPLORATION

En plus de ce qu'ils auront constaté sur le chemin et de ce qu'ils pourront trouver pendant l'installation, les personnages vont pouvoir faire certaines découvertes en explorant les lieux. Certains éléments pourront mettre les joueurs sur la piste de la ferme ou orienter leur vote au moment de la Rumeur. Le village est abandonné depuis plusieurs années. Il a été fouillé de nombreuses fois et ne contient plus rien de précieux – les dernières ressources utiles ont été emportées par les deux habitants, dont les personnages pourront trouver une partie du butin dans la ferme.

- ▶ **À part un groupe électrogène** de Rareté 7 (II) recouvert par les ronces, le Niveau de Rareté maximum de ce qu'il reste dans le village est de 5.
- ▶ **Les joueurs dont le personnage fouille** à la recherche d'objets ou de matériel utile peuvent effectuer un jet de Perception + Vestiges (7), avec Handicap (I) en raison de la végétation qui envahit les rues et les bâtiments – pour le résultat, voir « **Trouvailles** ».
- ▶ **Ceux qui inspectent les lieux** et les bâtiments à la recherche de traces, d'anomalies ou de signes de vie peuvent effectuer un jet de Perception + Vigilance ou Traces (7) – voir « **Indices** ».
- ▶ **En Mode Cauchemar**, Blanche peut effectuer un jet d'Empathie + Environnement (9) pour utiliser sa Capacité Communion en explorant le village. Chaque Réussite lui donne un des ressentis suivants : la vie s'est enfuie, l'endroit fait peur aux proies, le village fait partie d'un territoire, les Totems dominants sont le Symbiote et le Prédateur.

TROUVAILLES

Aucune	Rien d'utile – Objets sans intérêt, usés, brisés ou irréparables
1 Réussite	Objet courant – Vêtements, livres, couvertures, stylos, récipients, câbles
2 Réussites	Objet utile – corde, lampe torche, carte routière, couteau, hachette, pied de biche, petit équipement électronique
3 Réussites	Un groupe électrogène en état de marche, recouvert par les ronces
4 Réussites	Groupe électrogène + 1 objet courant
5 Réussites	Groupe électrogène + 2 objets courants

● Recherche collective

Si plusieurs personnages explorent les lieux ensemble, seul le joueur dont le personnage possède le Niveau de Compétence le plus élevé effectue le jet, mais il bénéficie d'un Bonus de 1D pour chaque autre personnage possédant la Compétence requise, quel que soit son Niveau, ou un score de 3D dans la Caractéristique utilisée.

● Recherche spécifique

Lorsqu'un personnage cherche quelque chose de précis, la Difficulté du jet de **Perception + Vestiges** est égale à la Rareté de ce qu'il cherche.

- ▶ **Si ce qu'il cherche a « de grandes chances de se trouver là »**, comme un fusil de chasse, un vieux téléphone portable, des vêtements ou des bottes par exemple, le joueur bénéficie d'un Bonus de 1D. Si l'objet n'a a priori « aucune raison de se trouver là », comme une boîte entière de munitions pour fusil de précision lourd, le joueur subit un Malus de 1D.
- ▶ Plus l'endroit a déjà pu être visité et fouillé, **plus l'action subit un Handicap important**. Ici, toutes les recherches subissent un Handicap (I) pour les biens de Rareté 5 ou moins, et un Handicap (III) si la Rareté est supérieure à 5.

INDICES

- 1 Réussite** Toutes les habitations présentent une petite croix gravée au couteau dans le bois ou la pierre près de la porte, signe d'une inspection méthodique. Il n'y a aucune autre trace de passage récent à l'intérieur.
- 2 Réussites** Mis à part quelques toiles d'araignée dans les combles et de vieux nids d'oiseaux abandonnés, la quasi-absence d'insectes, de chiens errants ou d'animaux dans le village est troublante.
- 3 Réussites** Dans la rue principale, une trace de botte en caoutchouc et une autre de pied nu de grande taille, récentes toutes les deux de moins d'une semaine. Il s'agit de l'habitant et de son fils.
- 4 Réussites** Plus loin, des traces de roues de véhicule et d'objets lourds traînés semblent avoir été soigneusement effacées. Il s'agit de leurs dernières victimes...
- 5 Réussites** La sensation d'être observé devient très nette. Tout comme celle d'être sur un territoire...

L'ORAGE

L'air devient électrique, le ciel s'obscurcit d'un coup – un grondement, quelques gouttes, et l'orage se déchaîne. Après une première salve rythmée par le tonnerre, des bruits de métal résonnent, comme si on jetait des pierres sur un vieux toit en tôle. Ce n'est plus de la pluie, mais des grêlons de plusieurs centimètres de diamètre qui ricochent, rebondissent et s'abattent sans pitié.

- **Note** : Si Blanche est présente, un jet réussi d'**Empathie + Vigilance (9)** lui permet de sentir la menace de l'orage dix secondes par Réussite avant qu'il ne se déclenche.

SOUS LA GRÊLE

La déferlante de grêle ne durera qu'une quinzaine de minutes, mais elle sera meurtrière. L'orage se prolongera ensuite pendant une heure, et il continuera de pleuvoir une bonne partie de la nuit. Pendant toute cette durée, tous les personnages risquent de subir des Handicaps, et potentiellement des Blessures et des pertes de Dés de Réserve s'ils ne sont pas à l'abri.

- **Pendant l'averse de grêle**, toutes les actions liées à la perception subissent un Handicap (II) en raison du bruit et du manque de visibilité.
- **Toutes les actions physiques ou manuelles** en extérieur subissent un Handicap (II) à cause du vent, de la violence de l'orage et du risque d'être frappé par la grêle.
- **Les personnages directement exposés à la grêle** subissent 5 Dommages (C) par tour ou par tranche de 10 secondes, contre lesquels ils ne peuvent effectuer aucune action de défense. S'ils possèdent un casque ou s'abritent à l'aide d'une protection efficace, telle qu'un grand bouclier, un couvercle de poubelle ou un panneau de bois, les Dommages peuvent être réduits à 4.
- **Qu'ils soient Blessés ou non**, les personnages directement exposés au vent et à la grêle perdent 1D de Réserve d'Effort par minute ou tous les trois tours. Un personnage blessé à cause de la grêle perd également 1D de Réserve de Sang-Froid à cause de la douleur et du stress.
- **Conseil** : N'hésitez pas à faire perdre des Dés de Réserve et à blesser les personnages. Ils s'en remettront vite, et des Réserves basses obligeront les joueurs à faire des choix.

PENDANT L'ORAGE

- **Pendant toute la durée de l'orage**, le Handicap (II) sera maintenu sur les actions de perception et les actions physiques ou manuelles effectuées en extérieur, puis réduit à un Handicap (I) une fois la nuit tombée et l'orage transformé en simple pluie.
- **L'orage en lui-même n'inflige aucun Dommage**, mais les personnages qui agissent ou se déplacent sous la pluie et contre le vent violent perdent 1D de Réserve d'Effort par tranche de 5 minutes ou par action athlétique soutenue – porter, soulever, escalader, enfoncer une porte, etc.

L'orage fera de gros dégâts dans le village. Si le groupe possède un véhicule, celui-ci subira de plein fouet les effets de la grêle, à moins d'être à l'abri. Tous les biens matériels laissés à l'extérieur subiront le même sort, tout comme de nombreuses fenêtres, tuiles et arbres alentour.

- **Les biens sans protection subissent un jet de Dommages Critiques (5D)** pendant l'averse de grêle, puis un jet de Dommages Graves (3D) pendant l'orage. Ces Dommages s'expliqueront autant par les impacts de grêlons que par les chutes de branches, de tuiles et de débris emportés par le vent.
- **Note** : Les règles de Dommages matériels sont **décrites page 37**. Pour les besoins de la scène, on peut considérer que le véhicule du groupe dispose d'une Fiabilité de 7 et que son indice actuel est au maximum.

GÉRER L'ORAGE

L'orage n'est pas seulement un artifice conçu pour empêcher le groupe d'arriver à la ferme avant le lendemain. Il sert avant tout à fatiguer, stresser et blesser certains personnages, afin de montrer aux joueurs l'importance des Réserves, le principe des Handicaps et la dangerosité de l'univers de jeu.

L'idéal serait de le déclencher alors que les personnages sont dehors, en train fouiller le village. La scène n'en sera que plus intéressante si le groupe est divisé ou que certains personnages sont en situation de faiblesse ou d'urgence. Ira peut se retrouver exposée alors qu'elle monte la garde à l'entrée d'une maison, Pyro peut appeler Lucie qui restera cachée jusqu'à la fin de l'averse de grêle, un coup de vent peut dévier le drone de Mono derrière un bâtiment, Douze peut être en inspection de routine sous le véhicule du groupe, etc.

LA NUIT

Une fois la grêle passée, la nuit tombera sur fond d'orage, d'éclairs et de craquements de bois, de branches et de vitres brisées. Les derniers personnages isolés finiront par sortir de leurs abris respectifs pour se regrouper. Trempés, stressés, peut-être blessés pour certains, leur humeur risque de s'en ressentir...

- **Faites perdre 1D de Sang-Froid à tous les personnages** une fois le groupe réuni. S'ils étaient dispersés, que l'un d'eux est grièvement blessé ou que leur véhicule a subi de gros dommages, **la perte passe à 2D** et la Réserve de Groupe perd 1D également, pour traduire la tension et le coup au moral.

Les personnages disposent de réserves de nourriture et d'eau, et ils trouveront de quoi entretenir un feu pour se sécher, préparer leur repas, se laver et faire chauffer de l'eau pour soigner leurs éventuelles Blessures – voir les règles de soin, page 56. Le repas chaud permettra à chacun de regagner 1D de Réserve d'Effort, et peut-être 1D de Groupe si l'esprit d'équipe est au rendez-vous.

Avant de s'organiser pour la nuit, les joueurs risquent d'échanger sur ce que les personnages ont trouvé ou ressenti en explorant le village. Laissez-les discuter et entretenez le malaise. Quelque chose les dérange depuis leur arrivée. L'absence de vie. Le silence. Ils ne se sentent pas réellement en danger, mais ils ont ce sentiment de s'être réfugiés dans une grotte dont les propriétaires pourraient revenir à tout moment...

- **Note :** Les personnages ne risquent rien tant qu'ils ne sortent pas. En plus de la présence éventuelle de Lucie, la pose de bouteilles en verre, de fils tendus ou autres alarmes sonores derrière les portes d'accès devrait suffire à réveiller le groupe à la moindre intrusion.

▲ UNE SILHOUETTE

Les deux habitants de la ferme profiteront de la nuit pour sortir de leur repaire et venir épier leurs invités. Ils ne feront aucun bruit et se contenteront de les observer à distance, conscients qu'un affrontement contre un groupe retranché et armé ne leur laisserait aucune chance. Il sera impossible d'établir le moindre contact avec eux, mais certains auront peut-être une chance d'apercevoir le fils par la fenêtre, ou s'ils se risquent à sortir pendant la nuit.

- **Si les joueurs organisent des quarts de veille**, vous pouvez demander un jet de **Perception + Vigilance (7)** chaque fois qu'un personnage prend son tour, avec Handicap (I) en raison de l'orage. Que le jet soit simplement réussi ou raté, il ne se passera rien, mais maintenez la tension.

- **Avec quatre Réussites ou plus**, les personnages de garde pourront apercevoir une silhouette par la fenêtre pendant un bref instant. Une silhouette massive qui, à cette distance, pourrait être autant celle d'un homme de grande taille que celle d'un ours debout, immobile sous la pluie à l'angle d'une maison et manifestement en train de les observer, avant de disparaître dans l'ombre.

- **Si le groupe possède un véhicule**, le fils le sabotera grossièrement en éventrant deux pneus et en essayant de tordre ou d'arracher une pièce ou un câble au hasard, car il n'y connaît rien. Si le véhicule est clairement surveillé toute la nuit, il restera à distance et ne prendra aucun risque.

- **Conseil :** La présence d'un ours dans les parages expliquerait beaucoup de choses, prenez donc soin de décrire la silhouette massive aperçue dans les ombres de façon à laisser planer le doute. Le fils est un colosse dont la taille, les longs cheveux et le vieux poncho sale forment une masse compacte qui peut être confondue avec celle d'un animal.

▲ AU MATIN

Dès le réveil des personnages, les joueurs commencent par récupérer des Dés de Réserve.

- Après une nuit de sommeil, les **Réserves de Sang-Froid et d'Effort récupèrent leur niveau maximum**, sauf pour les personnages blessés, qui subissent les Malus de Récupération décrits page 57.

- Ceux qui ont assuré une garde récupèrent **1D d'Effort de moins, voire 2D** si certains sont sortis sous la pluie, et tous les personnages récupèrent 1D de Sang-Froid de moins à cause du stress, du bruit de l'orage et de la sensation d'être épiés.

- **La Réserve de Groupe ne se régénère pas grâce au sommeil.** Pour regagner des Dés, le Groupe doit effectuer des actions collectives, atteindre des Objectifs ou faire preuve de cohésion, comme décrit page 69.

LE LENDEMAIN

Cette dernière partie du scénario doit mener le groupe jusqu'à la ferme, en vue de la rencontre avec « Hia » et « Hibne » et de l'affrontement, décrits en page suivante. Cette scène devrait se conclure par le vote sur la Rumeur et les découvertes qui en découlent dans les granges.

Quand les personnages sortent de leur refuge et découvrent les ravages de l'orage, ils peuvent faire plusieurs constatations.

● Le véhicule

Si le groupe possède un véhicule, celui-ci risque d'avoir été endommagé par la grêle. Si personne n'est sorti évaluer les dégâts pendant la nuit, les Dés de Dommages peuvent être lancés à ce moment.

- ▶ **Si le fils l'a saboté**, les personnages le remarqueront tout de suite. À partir de trois Réussites, un jet de **Savoir + Mécanique (5)** permettra de certifier que les dommages n'ont pas pu être causés par un animal, même de grande taille, mais nécessairement par un humain.
- ▶ **Le sabotage ne demandera qu'une réparation simple**, sans jet de dés, et un changement de pneus, qui pourront être prélevés sur les nombreuses épaves, notamment près de la ferme.
- ▶ Réparer les Dommages éventuels infligés par l'orage demandera un jet de **Précision + Mécanique** contre la Fiabilité de 7 du véhicule, avec un Handicap lié à la gravité – voir page 38.

● Les traces

Les deux habitants ont laissé quelques traces de leur passage pendant la nuit, notamment près du refuge du groupe et de leur véhicule. Il sera assez simple de les repérer dans la boue et le sol détrempé, mais beaucoup plus ardu de les suivre dans le chaos de débris, de branches brisées et d'arbres effondrés.

- ▶ **Un jet de Perception + Vigilance ou Traces (7)** permet de découvrir une trace par Réussite – des traces de pieds nus pour le fils et de bottes pour le père – et de confirmer l'absence de la moindre trace d'ours.
- ▶ **Remonter les traces** jusqu'à la ferme demandera ensuite un jet de **Perception + Traces (7)** avec Handicap (II) en raison des débris. Si Lucie est présente, l'action bénéficie d'un Bonus de 1D.

- ▶ **Conseil** : N'empêchez pas les joueurs de se lancer dans une réparation s'ils le souhaitent. Une action collective efficace pourrait permettre au Groupe de regagner 1D de Réserve. Profitez simplement de la scène pour leur faire repérer des traces de pas autour du véhicule, ou les orienter vers les nombreuses carcasses de voitures, de camions et de machines aux abords de la ferme, pour y trouver des pneus ou des pièces de rechange.

LA FERME

Le repaire des deux hommes n'est situé qu'à quelques centaines de mètres en retrait du village, mais le vieux chemin de terre qui y mène est envahi de ronces, de débris et d'herbes hautes. Il s'agit d'un petit corps de ferme couvert de lierre, avec une cour ouverte, de vieilles dépendances en ruine et quelques granges derrière. Des granges où se trouve – peut-être – la créature...

Si les joueurs n'ont pas de bonne raison de s'y rendre, vous pouvez vous servir des événements suivants, en fonction des personnages présents et des événements de la nuit.

- ▶ **Si le véhicule du groupe est de grande taille**, comme un camion, pickup ou assimilé, les personnages peuvent ne trouver aucune épave où prélever des pièces ou des pneus adéquats dans le village. Un jet de **Perception + Mécanique (5)** suffira pour repérer les carcasses de véhicules qui jonchent les abords de la ferme au loin.
- ▶ **Si Lucie est présente**, elle peut décider seule de renifler les traces du fils jusqu'à la ferme. Un aboiement apeuré en direction des granges devrait suffire à mettre le groupe en route.
- ▶ **Faites venir le combat jusqu'au groupe**. Si les personnages ne se dirigent pas vers la ferme ou semblent prêts à repartir, le fils tentera sa chance. Les personnages auront à peine le temps d'entendre une voix d'homme crier « **HIBNE !** » en direction de la ferme. Il s'agit du père, qui tente de retenir le colosse d'aller s'attaquer seul aux personnages.
- ▶ Laissez quelques secondes aux joueurs pour réagir, puis faites surgir le fils et lancez une attaque sur le membre le plus isolé du groupe – voir « **Gérer le combat** ».

LA RENCONTRE

La confrontation devrait logiquement avoir lieu aux abords de la ferme ou sur le chemin qui y mène. Si le groupe s'y dirige spontanément, les deux hommes attendront qu'ils s'approchent et profiteront des ronces, des épaves de véhicules et de la végétation pour se cacher et tenter de les surprendre. Si le combat éclate sur le chemin ou aux abords du village, le fils jaillira d'un bond, machette à la main, tandis que le père restera en retrait près de la ferme et se mettra à couvert pour se servir de son arc.

- ▶ Les personnages n'ont aucune chance de tendre une embuscade aux deux hommes ou de les prendre par surprise sur leur propre terrain, même en réussissant des jets de **Perception + Discrétion (9)**. Ce sont des chasseurs, ils guettent les moindres mouvements du groupe depuis la veille, et ils attendent déjà le moment opportun pour passer à l'attaque.

▲ «HIA», LE PÈRE

Âgé d'une soixantaine d'années, l'homme pourrait facilement en paraître vingt de plus ou de moins, tant son visage ridé, sa voix aigüe, sa maigreur et ses longs cheveux gris emmêlés par la crasse rendent son âge difficile à cerner. Il porte une vieille combinaison agricole trop sale pour en deviner la couleur, des bottes en caoutchouc sanglées de peaux animales pour estomper ses traces, et une ceinture où pendent des queues de lièvres et de renards répugnantes.

Il a perdu la raison depuis longtemps. Il s'exprime de façon incohérente dans un mélange d'arabe et d'espagnol, entrecoupé de mots russes comme un vieux soldat ivre. « Hia » n'est pas son nom, c'est juste le mot qu'il répètera en boucle avant de succomber. *Hia* signifie *elle* en arabe. Et « elle », c'est la créature qui a élu domicile dans les granges – la créature à qui il offre sa chasse, pour apaiser sa faim et vivre sur son territoire, et qui n'existe peut-être que dans son esprit...

- **Attaque (Distance) : 5D** **Vigueur : 2D**
- **Athlétisme, Discrétion, Esquive, Pistage : 4D**
- **Blessures : Légère (3) 000**
 Grave (6) 0
 Mortelle (9) 0
- **Protection : 2**
- **Arc de chasse : 4 (L), 20/50**

▲ L'AFFRONTMENT

La phase de combat débute au moment où le fils surgit pour attaquer et s'arrête dès que le père est grièvement blessé – voir « **Le père** ». Le fils devrait mourir. Il n'y aura pas d'autres façons de l'arrêter...

- ▶ Commencez par décrire la charge fulgurante du fils, puis demandez à chaque joueur d'effectuer un jet de Réaction avec **Réflexes + Vigilance** – voir page 45.
- ▶ **Armés et sur leurs gardes, les personnages seront a priori Actifs**, à moins que le fils ne parvienne à s'en prendre à un personnage isolé ou distrait, qui sera alors considéré comme Passif.
- ▶ **Le fils agit avec une Réaction de 5** au premier tour, puis de 3 les tours suivants.
- ▶ **Le père aura une Réaction de 4** pendant tout le combat, mais il n'attaquera qu'un tour sur deux.

▲ «HIBNE», LE FILS

Un colosse. Une force de la Nature de près de deux mètres, aux épaules et aux bras gigantesques, dont le visage maculé de crasse et de sang séché ressemble plus à un masque grossier recouvert de cheveux noirs. Il est à moitié nu, vêtu d'un vieux poncho de chasseur camouflé et d'un reste de pantalon déchiré. Il dégage une odeur animale, mêlée d'urine, de cuir rance et de la viande faisandée de ses proies dont il se frotte le corps pour masquer son odeur. Une bête.

Muet de naissance, il s'exprime par grognements, postures et hochements de tête. Il ne fait pas de différence entre Hommes et animaux – pour lui, ce qui respire est soit un prédateur, soit une proie, et il mange ce qu'il tue sans distinction. « Hia » est le seul à qui il ne fera jamais de mal. C'est lui qui l'a appelé *Hibne*, qui signifie *le fils* ou *l'enfant* en arabe. C'est lui qui l'a recueilli, et peut-être sauvé dans la grange. Sauvé de la créature...

- **Attaque (Contact) : 6D** **Vigueur : 4D**
- **Athlétisme, Discrétion, Parade, Pistage : 5D**
- **Blessures : Légère (3) 000**
 Grave (6) 000
 Mortelle (10) 00
- **Protection : 1**
- **Machette : 4 (L)**

GÉRER LE COMBAT

Une fois le combat engagé, les deux adversaires des personnages se comporteront de façon différente. Avant de gérer cette scène, prenez le temps de bien relire le chapitre dédié au combat, à **partir de la page 44**, et gardez à l'esprit les quatre règles principales : une seule attaque par tour, Difficulté +2 dès la deuxième action, Difficulté de défense égale à celle de l'attaque, et comparaison des Réussites de chacun.

► **Note : Comme expliqué page 124**, les Caractéristiques des PNJ, rencontres et autre adversaires d'aventure sont volontairement moins détaillées que celles des personnages des joueurs. Elles sont résumées sous forme d'actions chiffrées en nombre de Dés – *Attaque 5D, Discrétion 4D, etc.* – et mesurent le « potentiel moyen » des adversaires, qui possèdent rarement de Dés de Réserve.

▲ LE FILS

C'est lui qui déclenchera le combat, en se jetant sur le personnage le plus faible ou le plus isolé. Aucune tentative de communication ne l'empêchera de frapper : il ne comprend pas un mot de ce que disent les personnages, et il les considère comme des proies...

- **Effet de surprise** : Frappé par l'apparence monstrueuse, l'odeur bestiale du fils, le personnage sur lequel il se jette perd 3 Dés de Sang-Froid. Le joueur peut effectuer un jet de **Volonté (7)** pour réduire cette perte de 1D par Réussite. Veillez à bien choisir le personnage qui va subir l'attaque, car Hibne est capable de tuer en quelques coups, si ce n'est en un seul...
- **Comportement** : Hibne s'acharnera sur un seul adversaire à la fois, même s'il se retrouve aux prises avec plusieurs personnages. Pratiquement insensible à la douleur, il continuera de se battre jusqu'à ce qu'il tombe sous le coup de sa seconde Blessure Mortelle.
- **Attaque : 6D**. Il attaquera toujours de façon brutale, à l'aide de sa machette ou de ses poings s'il est désarmé. La Difficulté de ses attaques sera toujours de 5, comme un combattant Confirmé ou Expert, sans feinte ni techniques particulières.
- **Défense : 5D**. Il tentera uniquement de bloquer la première attaque de chaque tour, à l'aide de ses avant-bras sanglés de cuir, sans se préoccuper des autres attaques à suivre ou des autres adversaires.

▲ LE PÈRE

Hia ne rejoindra le combat qu'au début du troisième tour, ou une fois son fils mort, en décochant des flèches depuis les véhicules et les débris qui jonchent les alentours de la ferme.

- **Comportement** : Hia n'a aucune chance en combat rapproché. Il restera toujours à bonne distance, jaillira d'un abri pour décocher une flèche, puis se mettra à courir entre les obstacles, les carcasses de véhicules et les ronces pendant un tour complet avant de tirer à nouveau. Il n'attaquera donc qu'une fois tous les deux tours.
- **Attaque : 5D**. Il s'arrangera pour tirer en Portée Courte ou Moyenne, à **Difficulté 5 ou 7**, et visera l'adversaire le plus proche ou le plus menaçant, puis se mettra à courir pendant un tour.
- **Défense : 4D**. Hia ne cherchera pas à éviter les tirs, mais la zone encombrée impose un **Handicap (I)** sur tous les jets d'attaque à distance, et un **Handicap (II)** pendant les tours où il court entre les obstacles.
- **Poursuite** : Effectuez un jet de **Course à 4D (5)** pour Hia au début de chaque tour où il se met à courir. Pour tenter de le rattraper, il faudra obtenir au moins deux Réussites de plus que lui sur un jet de **Vigueur + Athlétisme (5)**.
- **Blessures** : Si Hia subit une **Blessure Grave**, il cessera de courir, s'agenouillera à l'abri et ne fera plus que tirer à chaque tour. En combat rapproché, il n'opposera que très peu de résistance.

▲ FIN DU COMBAT

Le groupe peut réussir à neutraliser Hia, mais le dénouement du scénario n'en sera que plus stressant s'il s'achève sur sa mort. L'idéal serait donc qu'il soit blessé, ne serait-ce que légèrement, et qu'il survive le temps que les personnages s'approchent. Après un charabia de dément presque incompréhensible, il se mettra à répéter le mot « Hia... » en boucle en désignant les granges, les yeux remplis de terreur, avant de succomber.

- Aucun des personnages ne parlant assez bien l'arabe pour comprendre distinctement ce qu'il raconte, un jet de **Savoir + Civilisation (5)** sera nécessaire pour identifier certains mots-clés, à raison d'un mot par Réussite : « *elle* » (*Hia*), « *créature/chose* », « *gigantesque/magnifique* », « *nourrir/manger* », « *brûler/feu* » et « *s'il vous plaît/pitié* »....

LA CRÉATURE

À ce stade de la partie, les joueurs devraient avoir toutes les raisons de redouter la présence de « quelque chose » dans le village, et plus précisément dans les granges situées non loin de la ferme. Entre le silence de mort depuis leur arrivée, l'absence de vie animale dans la zone, les derniers mots du père et la sensation d'être sur un territoire, tout devrait les amener à penser que les deux hommes n'étaient pas les deux seuls habitants. Mais qu'y a-t-il vraiment, dans ce village ?

Le scénario fournit deux réponses possibles :

- ▶ **Une explication rationnelle**, basée sur la présence du fils et la démence du père,
- ▶ **Et une explication fantastique**, qui s'appuie sur la présence d'une créature géante.

▲ LA PART DE DOUTE

Vous avez certainement remarqué que le scénario fournissait assez peu de descriptions objectives et d'informations claires sur les événements, les raisons du silence, le passé des deux hommes ou même les circonstances de leur rencontre et de leur arrivée au village. Contrairement à de nombreux scénarios où les « dessous de l'histoire » sont clairement présentés dès le début, tout est volontairement laissé dans le flou pour que vous ressentiez, en tant que meneur de jeu, le doute que vous devrez installer chez les joueurs tout au long de la partie.

- ▶ **Important** : Pour pouvoir mettre en scène la Rumeur, il vous faudra veiller à **ne fermer aucune porte** et à ne donner aux joueurs aucune preuve matérielle susceptible de contredire l'une ou l'autre des options, afin que les deux issues restent plausibles jusqu'au moment du vote.



LES RUMEURS

Dans un monde où le bouche-à-oreille, les récits de voyageurs, les signes peints sur les murs et les carnets de notes trouvés dans les décombres ont définitivement remplacé les médias, les notions de vérité et d'informations fiables ont désormais à peine plus de valeur que les anciennes monnaies...

Cette caractéristique de l'univers de *Vermine* est retranscrite par le principe des Rumeurs : une règle avancée qui permet aux joueurs de **voter sur la véracité d'une histoire**, d'un on-dit, d'un « possible » ou d'une simple hypothèse formulée par le meneur ou les joueurs eux-mêmes.

▲ EN TERMES DE JEU

Il existe deux types de Rumeurs, qui obéissent aux mêmes règles et ont les mêmes effets, mais peuvent être introduites de façon différente : les « **découvertes** » et les « **hypothèses** ».

- ▶ **Les découvertes** regroupent tout ce que les personnages peuvent être amenés à voir, lire, entendre ou trouver au cours de l'aventure – qu'il s'agisse d'éléments prévus par le scénario ou improvisés par le meneur de jeu suite aux actions des personnages.
- *Une rencontre avec un voyageur, une carte routière couverte d'annotations, une discussion au coin du feu avec un groupe de nomades, un enregistrement ou un journal de bord trouvé dans un abri peuvent être autant de « découvertes » susceptibles de déclencher un vote sur une Rumeur.*
- ▶ **Les hypothèses** sont liées aux joueurs eux-mêmes. Au cours de la partie, il arrivera souvent que les joueurs partagent à haute voix ce qu'ils pensent, ce qu'ils redoutent, ce qu'ils aimeraient ou ce qu'ils croient avoir compris du scénario.
- *Alors que le Groupe hésite à emprunter un tunnel plongé dans l'obscurité, l'un des joueurs – exprimant sa pensée ou celle de son personnage – redoute que ce genre d'endroit puisse servir de repaire à « une créature » ou à « une communauté de cannibales ». Et s'il avait raison ?*

Dans les deux de cas de figure, on peut considérer que différentes hypothèses sont valables tant que les personnages ne les ont pas vérifiées par eux-mêmes. Et, comme pour le choix du Mode de jeu, c'est aux joueurs qu'il appartient de trancher.

▲ EN TERMES TECHNIQUES

Quand le meneur de jeu décide de déclencher une Rumeur, qu'elle soit improvisée ou clairement introduite par un scénario, il doit la formuler et soumettre deux ou trois choix de vote aux joueurs.

- *Dans l'exemple précédent, le meneur estime que le moment est propice au déclenchement d'une Rumeur. Il rebondit alors sur les craintes exprimées par le joueur et demande au groupe de trancher : « Des cannibales ? Intéressant... Qu'y a-t-il vraiment dans ce tunnel, d'après vous ? Une créature, une communauté de cannibales, ou... rien du tout ? »*

Une fois les hypothèses formulées, chacun des joueurs présents **vote à bulletin secret**, en inscrivant son choix sur un morceau de papier, de façon à ce que seul le meneur connaisse les résultats. La Rumeur restera ainsi une rumeur tant que les personnages ne l'auront pas vérifiée...

- ▶ **Si l'un des hypothèses recueille une majorité** de votes, elle l'emporte et devient réelle.
- ▶ **En cas d'égalité**, le meneur peut trancher en faveur de l'hypothèse de son choix ou décider qu'aucune des hypothèses ne s'applique.
- *Sur les cinq joueurs présents, le meneur découvre deux votes pour « rien du tout » et trois en faveur d'une « créature ». Sans rien dire aux joueurs, il se contente de prendre acte et leur demande ce qu'ils font à présent, sachant de son côté que la traversée ne sera pas sans risques...*

L'énoncé d'une Rumeur n'est pas incompatible avec le Mode de jeu choisi. Le meneur peut ainsi, par exemple, soumettre une hypothèse intégrant une créature géante ou des humains mutants a priori impossibles en Mode de jeu *Survie*, car rien n'interdit que d'autres habitants de l'univers croient en leur existence. En revanche, le résultat du vote peut faire évoluer le Mode.

- ▶ **Si une hypothèse liée à un élément fantastique** recueille une majorité de votes, le meneur peut alors faire évoluer le jeu **du Mode *Survie* vers le Mode *Cauchemar***.
- ▶ **Si une telle hypothèse obtient l'unanimité**, le Mode de jeu peut évoluer jusqu'en *Apocalypse*.
- ▶ Dans les deux cas, **le Mode de jeu n'évolue QUE si les personnages vérifient l'hypothèse**.
- *Si le vote porte sur « une créature géante » et non simplement sur « une créature », qui pourrait s'avérer n'être qu'un ours, le Mode *Cauchemar* sera nécessaire pour mettre cette créature en scène.*
- *Si les personnages s'engagent dans le tunnel, ils pourront se retrouver nez à nez avec une créature de Taille 2 et basculer en Mode *Cauchemar*, s'ils n'y étaient pas déjà. S'ils ont tous voté à l'unanimité, ils pourront basculer en Mode *Apocalypse* et devoir affronter une créature de Taille 3. Mais après tout, ils l'auront bien cherché...*

PLACE AU VOTE

La phase de Rumeur doit avoir lieu avant que les personnages ne fouillent les granges et le corps de ferme – l'idéal étant de la déclencher immédiatement après la mort du père.

- Commencez par marquer une pause dans le jeu pour expliquer aux joueurs le principe des Rumeurs et les règles de vote, puis posez la question et présentez les hypothèses.
- D'après vous, qui y'a-t-il dans ce village ?

Vous pouvez profiter de cette phase de description pour dresser un rapide résumé de la situation, notamment pour rappeler des indices, des faits ou des soupçons. Si les joueurs réagissent à haute voix aux derniers mots du père ou ont déjà exprimé des doutes au cours de l'aventure, vous pouvez modifier légèrement les hypothèses qui suivent afin qu'elles correspondent à certaines de leurs réactions.



LES HYPOTHÈSES

- **Il y a quelqu'un.** Quelqu'un d'autre. Un humain, des humains, probablement une femme, qui pourrait être la mère de « Hibne » ou la compagne de « Hia » – quelqu'un que les deux hommes pouvaient cacher, protéger ou nourrir.
- **Il y a quelque chose.** Un animal, une créature, une colonie... Quelque chose qui explique le silence, quelque chose dont les deux hommes partageaient le territoire – quelque chose qu'ils nourrissaient, et qui n'a rien d'humain...
- **Il n'y a rien.** Le père n'est qu'un vieil homme qui a perdu la raison, et la présence d'un prédateur tel que le fils suffit à expliquer que le village soit désert...

LE DÉNOUEMENT

L'issue du scénario et le fin mot de l'histoire dépendent directement du résultat du vote. Il reste encore aux joueurs à explorer la ferme et les granges alentours, et ce que les personnages pourront y découvrir sera différent selon l'hypothèse retenue.

▲ QUELQU'UN...

Il n'y a rien dans les granges, mais il y a bien quelqu'un d'autre dans le village. S'ils explorent la ferme, les personnages n'auront qu'à suivre les râles et les traînées de sang brun pour trouver la pièce sombre et lourdement verrouillée où se trouve « Hia » – celle qui fut autrefois la compagne du père.

Victime d'une colonie de larves parasites dans son sommeil, son corps a été transformé en hôte où des centaines de larves se sont nichées pour se nourrir de sa chair avant d'éclore. Elle a miraculeusement survécu, mais son corps boursoufflé, atrocement déformé, n'est plus qu'une masse de chair informe et torturée. Incapable de bouger, elle a été nourrie de chasse et enfermée dans une pièce jonchée d'os, de peaux et de restes d'animaux mangés crus...

- Les personnages supporteront-ils cette vision d'horreur ? Feront-ils preuve d'humanité en abrégant ses souffrances ? Mettront-ils le feu à la ferme comme les en implorait le père ?

▲ QUELQUE CHOSE...

Le corps de ferme est vide, mais quelque chose vivait bel et bien dans les granges. Des larves. Des centaines de larves énormes d'une espèce parasite, qui avaient besoin de corps animaux ou humains pour se développer avant d'éclore en tuant leur hôte.

Il en restera beaucoup quand les personnages se risqueront à explorer les granges. Il restera également de nombreux corps, dont ceux – encore vivants – de voyageurs moins chanceux qu'eux. Les larves ne représentent pas un danger immédiat, elles se déplacent en rampant et s'infiltrant dans des corps inconscients, assommés et jetés en offrandes par le père, qui entretenait une relation de symbiose avec la colonie qu'il appelait « Hia »...

- ▶ **Si le Groupe est seulement de Niveau 1**, les personnages ne peuvent pas affronter de créatures gigantesques ou dotées de capacités spéciales, dont le Niveau de mise en scène est au minimum de 2 – voir « **Les Modes de jeu** », page 7. En revanche, rien n'empêche de leur donner toutes les preuves de la présence d'une abomination, comme une reine gigantesque que l'orage et la grêle auraient pu faire s'enfuir, et qui roderait peut-être encore dans les parages...

▲ RIEN...

Il n'y a rien dans le village, rien qu'un homme devenu fou et une force de la Nature liés par une étrange affection et une symbiose née du partage de la chasse. Rien que deux prédateurs, en partie cannibales, dont les restes de cadavres, les ossements et les peaux donnent des airs d'abattoir à la ferme où ils dépeçaient leurs proies...

Le village et les bois alentour étaient leur territoire de chasse. Un territoire sanglant, marqué par les odeurs de charogne et la présence du fils, que tous les animaux prenaient soin d'éviter. Un territoire tellement inondé de substances répulsives quelques années plus tôt, qu'aucune espèce insecte n'a pu se redévelopper – à l'exception des mouches et des larves qui grouillent sur certains restes de cadavres...

- ▶ **L'exploration de la ferme doit être un véritable cauchemar**, et un danger mortel. Tout est souillé de sang. Infesté. Infectieux. Le moindre contact expose à un risque de contamination, et les personnages le comprendront tout de suite. Lucie n'entrera pas, le rat de Blanche non plus, et Doc mettra les autres en garde si besoin.

LES RÉCOMPENSES

En explorant la ferme, les dépendances et la grande cour intérieure, les personnages pourront faire de nombreuses découvertes, à commencer par les véhicules des voyageurs tués par les deux habitants, sur lesquels ils pourront prélever des pièces de rechange utiles, un projecteur, du carburant, des cordes et des outils.

Dans l'une des dépendances, ils trouveront également tout ce que le père et le fils ont amassé de leur fouille méthodique du village – un chaos vaguement trié et ordonné de vêtements, outils, armes blanches, boîtes et contenants en verre ou en plastique, petits appareils électriques ou électroniques usés et quelques armes à feu, ainsi que des munitions de calibre courant.

- ▶ Vous pouvez décider de ce que trouvent les personnages, ou les laisser chercher en utilisant les règles de « **Dés de Matériel** » de Groupe – décrite page 87 – et de « **Recherche spécifique** » fournie dans ce scénario – voir page 94.
- ▶ Accordez par exemple **5D de Matériel au Groupe, +1D par action collective** relevant de l'Instinct du Totem Symbiote de Groupe effectuée pendant le scénario, et **limitez à 9 (I) la Rareté maximale** de ce qu'ils peuvent découvrir dans la ferme – tout le reste ayant été pillé avant l'arrivée des deux habitants.
- ▶ En plus de ce qu'ils trouveront, veillez à ajouter quelques cartes routières, plans recouverts d'annotations, carnets de notes, pages griffonnées, croquis, coupures de journaux ou vieux polaroids, qui seront toujours utiles pour lancer les personnages vers un nouveau scénario...

L'EXPÉRIENCE

Pour ce scénario, le Groupe et chacun des joueurs gagnent les Dés d'Expérience collectifs suivants :

- ▶ **Danger : 2D**
- ▶ **Découvertes : 1D**
- ▶ **Durée : 1D**
- ▶ **Les règles d'Expérience sont présentées page 120.**

LES ÉOLIENS...

Les deux scénarios qui suivent forment un diptyque. Ils abordent les mêmes événements du point de vue de deux communautés voisines – chacune considérant l'autre comme une menace, sans vraiment la connaître, mais avec de bonnes raisons de la craindre. Ils peuvent être joués séparément, à la suite l'un de l'autre, ou être fusionnés en un scénario plus long et plus complexe.

- Ces deux scénarios demanderont un peu de préparation et d'improvisation de la part du meneur. L'ordre des événements y est beaucoup plus ouvert et laissera davantage de place aux décisions des joueurs, tandis que les aspects techniques y sont moins détaillés que dans « *Le Village* », dont les exemples de jets et les Difficultés pourront servir de référence pour gérer la plupart des actions courantes.

MODES DE JEU

Les deux scénarios peuvent se prêter aux trois Modes de jeu, avec une préférence pour le Mode Cauchemar. Les événements décrits dans « *Les Éoliens* » ne mettent en scène que des éléments réalistes, mais ils introduisent une Rumeur susceptible de faire basculer le jeu en Cauchemar ou en Apocalypse, et de modifier la Taille des créatures auxquelles les personnages seront confrontés dans « *Les Silencieux* ». À l'inverse, si les joueurs commencent par jouer « *Les Silencieux* », leurs choix auront une influence directe sur les événements du scénario suivant.

- Chaque scénario propose une Rumeur et un vote, dont le résultat aura des conséquences sur l'autre. Il est donc conseillé de lire les deux scénarios pour se faire une bonne vision d'ensemble avant d'en choisir un pour démarrer.



EN QUELQUES MOTS

Les personnages découvrent une communauté qui leur ressemble, et où il fait bon s'installer, ne serait-ce qu'un moment. En proie à des attaques de frelons, les habitants sont régulièrement confrontés aux assauts de nomades et de pillards, et l'arrivée de nouveaux membres armés sera la bienvenue. Mais les hordes ne sont pas le seul danger. Depuis quelques mois, des enfants disparaissent, enlevés par des « esprits qui marchent sans faire de bruit ». Des esprits que tous ici appellent « les Silencieux »...

OÙ, QUAND, POURQUOI

- ▶ **Un hameau, et une forêt de grande taille.** Comme pour « *Le Village* », la localisation exacte importe peu. Vous pouvez donc choisir une région bien connue des joueurs et situer l'aventure dans une de ces nombreuses zones redevenues sauvages, boisées et reculées des grands axes routiers et des villes les plus proches, comme on en trouve beaucoup dans le Centre ou le Sud-Ouest de la France.
- ▶ **Le scénario se déroule au printemps.** L'heure des premières chaleurs, des brusques changements du temps, de la faune et de la flore qui se réveillent, pour le meilleur comme pour le pire... Si vous venez de jouer « *Le Village* », les personnages ont quitté la ferme depuis quelques jours, voire quelques heures, et ont repris la route en direction de leur objectif initial.
- ▶ **Les personnages cherchent la communauté.** Ils en ont entendu parler et s'y dirigent avec un but précis. Il peut s'agir d'un Objectif du Groupe, de celui d'un personnage, ou simplement de l'endroit qu'ils cherchaient avant de jouer « *Le Village* ». S'ils ne sont pas en quête d'un lieu où s'établir, ils peuvent chercher quelqu'un ou quelque chose de précis – un médecin, un expert, des pièces électroniques ou d'autres survivants guidés par le même Totem – qu'ils auront de grandes chances de trouver là.
- ▶ **Conseil :** S'ils ont joué « *Le Village* », l'un des véhicules trouvés dans le corps de ferme est celui des éclaireurs de la communauté, partis à la recherche des enfants disparus. En examinant de près ce qu'ils ont trouvé sur place, ils pourront découvrir une carte annotée de la région, des plans de la station électrique et un talkie-walkie, qui recevra un appel à quelques kilomètres de la communauté.

INTRODUCTION

Installée depuis quelques années dans un ancien hameau, une petite communauté a entrepris de restaurer des éoliennes, de remettre en service une station de transformation électrique et de relier des câbles à haute tension afin de reconstruire un îlot de vie dans la région. Pacifique, bienveillante, elle accueille toutes les bonnes volontés et regroupe désormais une petite cinquantaine de membres, mais elle peine à faire face aux assauts des pillards, aux frelons agressifs nichés dans le bois voisin et à la progression d'une colonie de fourmis dont rien ne semble pouvoir arrêter l'expansion...

Sur la route, les personnages vont faire la connaissance de **Park et Lya, le couple de chasseurs** qui assure les rondes de surveillance autour de la communauté aujourd'hui. Armés tous les deux d'un arc et d'un fusil, ils se posteront sur la route, lèveront la main et feront les signes d'usage pour demander au groupe de s'arrêter. Une fois présentés, ils tendront une gourde d'eau – une coutume de la route connue de tous, consistant à boire une gorgée de l'eau des autres, afin de prouver ses intentions pacifiques.

Ils demanderont ensuite au groupe ce qui les amène, où ils se dirigent et s'ils ont remarqué quoi que ce soit de dangereux ou d'important en chemin, pillards et menaces insectes en tête, puis chercheront à savoir s'ils ont croisé la route de trois de leurs compagnons dont ils sont sans nouvelles depuis six jours...

- ▶ **Si les personnages commencent par « *Les Éoliens* »**, ils seront interpellés à moins de trois kilomètres du hameau. S'ils ont trouvé le talkie-walkie dans « *Le Village* », c'est donc la voix de Lya qu'ils entendront, appelant sans grand espoir un certain Paul, dont le groupe a découvert le véhicule – et peut-être le corps – dans la ferme.
- ▶ **Si les personnages ont commencé par « *Les Silencieux* »**, leurs raisons de se rendre au hameau seront peut-être légèrement différentes. Ils auront retrouvé deux des enfants disparus, qu'ils ramèneront peut-être avec eux, à moins qu'ils n'aient choisi d'aider les Silencieux, si ce n'est de ruiner les projets de la communauté.

Dans les deux cas, le groupe sera chaleureusement invité à suivre Park et Lya. Ils inspirent confiance, leurs intentions sont pacifiques, et ils ne cacheront pas que de nouvelles recrues sont toujours les bienvenues, ne serait-ce que pour quelques jours.

LA COMMUNAUTÉ

Les Éoliens se sont installés dans un petit village entouré d'anciens champs, qu'ils ont aménagé et transformé en une communauté autonome. L'unique accès via la route est protégé par une lourde barricade, flanquée de troncs d'arbre couchés et de plots en béton, et gardée en permanence par deux adultes armés. Au terme d'un chemin de terre, dans le prolongement du petit village, les personnages distingueront au loin les silhouettes des deux gigantesques éoliennes blanches à qui les habitants doivent leur nom, et qui tournoient lentement...

Une fois la barricade franchie, Lya demandera au groupe d'attendre dans un petit cabanon de bois situé à l'entrée du village, « *le temps de prévenir Laure et Merke* ». La mesure de prudence est habituelle, certaines communautés imposant des périodes de quarantaine de plusieurs jours, mais elle ne durera qu'une heure et il ne leur sera pas demandé de déposer leurs armes.

- ▶ Park restera près d'eux et répondra franchement aux questions sur leur nombre, leur organisation, leurs ressources et leurs projets. En revanche, comme tous ceux du village, il ne parlera ni des Silencieux, ni des humanistes – voir page 110 – avant que les personnages se soient vraiment montrés dignes de confiance.

Lya reviendra accompagnée d'une femme âgée et souriante aux longs cheveux blancs et d'une adolescente au crâne rasé et au regard dur. **Il s'agit de Laure et Merke**, les deux femmes désignées par la communauté pour prendre les décisions jusqu'à la prochaine lune. Et derrière elles, les autres habitants du village, venus saluer les arrivants.

- ▶ **Note :** L'accueil chaleureux des Éoliens risque de surprendre les joueurs, et pourtant, il ne s'agit ni d'un piège, ni d'une de ces communautés « *en apparence paisible qui cachent un horrible secret* ». Ils ont simplement besoin de renfort pour se défendre et se développer, ils ne s'en cacheront pas, et ils accueilleront les personnages à bras prudents, mais ouverts.

La communauté ne s'impose que trois règles, que Laure et Merke feront répéter aux personnages, et d'une quatrième qui semble plus récente :

« *On ne vole pas, on ne ment pas, on ne tue pas. Et jusqu'à nouvel ordre, on ne s'approche pas de la forêt...* »

LE VILLAGE

La petite communauté est autonome en eau, en nourriture et en énergie. Le hameau compte deux puits et un réseau complexe de récupération, de filtrage et de distribution d'eau, relié à un système d'irrigation des serres et des cultures protégées par des bâches. Les Éoliens ne pratiquent pas l'élevage. À part leurs quelques chiens, ils se sont interdit la présence d'animaux pour limiter les risques de contamination et d'attaques de prédateurs, et se nourrissent de leurs cultures, de cueillette et de chasse.

Le village a subi de nombreux aménagements.

Les caves et les étages ont été transformés en réserves, les grandes pièces des maisons principales sont communes, des tentes couvertes relient plusieurs bâtisses et des ateliers de forge, de fumage et de poterie ont été installés dans d'anciennes dépendances en pierre dotées de fours à pain. Les habitants ont de l'eau chaude, des sanitaires, des systèmes de douche et d'hygiène – un confort rare. Sur certains toits, des panneaux solaires dépareillés alimentent les systèmes d'éclairage et de réfrigération du village, ainsi qu'un grand banc de scie et des outils de découpe.

Les deux éoliennes se trouvent à vingt minutes de marche au nord-est du village. **La station électrique** se situe en contrebas, quatre kilomètres plus loin dans la même direction. **À l'ouest, la fameuse forêt** s'étend sur une vingtaine de kilomètres – c'est la frontière commune aux deux scénarios.

- ▶ Les personnages seront invités à s'installer sous une grande tente, puis libres de visiter le village et les alentours, seuls ou accompagnés de Park, qui leur proposera d'attendre le lendemain pour les emmener aux éoliennes, car « *les fourmis sont particulièrement agressives à cette heure* »...

LES HABITANTS

La communauté compte une majorité d'adultes et d'anciens, quelques adolescents et trois enfants, dont un nourrisson. Il y a autant de femmes que d'hommes, issus principalement des anciens pays d'Europe de l'Ouest et des premières vagues de migration climatique et sanitaire. Certains sont présents depuis le début et se sont installés aux côtés de Laure, et les derniers sont arrivés avant l'hiver.

▲ RÔLES IMPORTANTS

Les cinq personnalités phares de la communauté possèdent des caractéristiques spécifiques. Beaucoup plus aguerris que les autres, ils disposent chacun de Spécialités dont le niveau d'expertise est comparable à celui des personnages.

- ▶ **Laure** est la fondatrice de la communauté. Bientôt septuagénaire, cette ancienne ingénieure est la maîtresse d'œuvre des travaux de rénovation des éoliennes et du réseau électrique, et pratiquement toujours désignée par les pierres pour être l'une des deux sages.
 - **Spécialités** : Civilisation, Psychologie, Technologie
 - **Totem** : Bâtisseur
- ▶ **Merke** n'avait que dix ans lorsqu'elle est arrivée. Aujourd'hui presque adulte, elle protège le territoire et les cultures de la vermine, des insectes et des prédateurs, qu'elle semble comprendre instinctivement. Plus rude et plus intransigeante que Laure, elle se méfiera plus longtemps des personnages.
 - **Spécialités** : Animalisme, Répulsion, Vermine
 - **Totem** : Ruche
- ▶ **Lya** est la gardienne de la communauté. Fille de militaire, elle s'occupe de l'armurerie, des munitions et de l'organisation des rondes et des patrouilles. Son fils Adrien a disparu il y a trois ans, emmené par les Silencieux. Elle s'est résignée à sa mort, mais il est toujours en vie.
 - **Spécialités** : Armes à feu, Armurerie, Vigilance
 - **Totem** : Prédateur
- ▶ **Park** est le compagnon de Lya, ils ont quitté leurs compagnons nomades pour s'installer ensemble au hameau. Adrien n'est pas son fils, mais il l'a élevé comme tel pendant deux ans avant sa disparition. Ancien pilote, pisteur et éclaireur, il fait office de chasseur et de porte-parole.
 - **Spécialités** : Armes de tir, Route, Traces
 - **Totem** : Symbiote
- ▶ **Al** est celui par qui le pire peut arriver. Mécanicien, opportuniste, il a été recueilli pratiquement mort de soif il y a trois mois. Il s'occupe des soudures et des câbles de la station électrique sous la guidée de Laure et l'œil vigilant de Lya et de Merke, qui le soupçonnent de profiter de la communauté et de pouvoir les trahir ou les abandonner à la première occasion – et c'est précisément ce qu'il fera...
 - **Spécialités** : Bricolage, Mécanique, Mêlée
 - **Totem** : Charognard

▲ RÔLES IMPORTANTS

(Menace Majeure, Confirmé)

Action :	3D	Réaction :	3D+2
Spécialité :	5D	Réserve :	2D
Blessures :	Légère (2) OO Grave (5) OO Mortelle (8) O		
Protection :	2 ou 1/3 (au choix)		
Armes :	Sophistiquées, Rareté 9 (III) max		

- ▶ Comme présenté dans « Les rencontres », page 124, les caractéristiques des PNJ dépendent de leur importance, de leur expertise et de leur Rôle dans le scénario.
- ▶ On distingue ici les **cinq Rôles importants**, qui sont nommés, décrits, et qui disposent de caractéristiques plus développées que les autres, et **tous les Rôles mineurs**, qui sont les habitants « anonymes » et qui sont avant tout définis par leur fonction au sein de la communauté.

▲ RÔLES MINEURS

Au-delà des grandes figures de la communauté, la plupart des habitants n'ont rien de combattants – ils sont capables de tirer au fusil ou de repousser des animaux à l'aide de lances et de fourches, mais ils ne représentent aucun danger réel au corps à corps.

Chaque habitant possède un rôle bien défini. Les plus anciens s'occupent de la cuisine, de l'entretien des plantes, de la garde des plus jeunes et de la transmission, notamment de la lecture et de la botanique.

Les adultes ont chacun une spécialité, bien souvent développée sur le tas et sans grande expertise, qui est devenue leur nom – à l'image de Potier, Tanneuse, Marteau, Bûcheron, « La forge » ou « La jardin ».

- ▶ **Tous les habitants** disposent des mêmes caractéristiques de base. Leur valeur de Spécialité à 4D vaut uniquement pour leur activité principale.

▲ RÔLES MINEURS

(Menace Mineure, Débutants)

Action :	3D	Réaction :	3D
Spécialité :	4D	Réserve :	0D
Blessures :	Légère (1) O Grave (4) O Mortelle (6) O		
Protection :	1		
Armes :	Basiques, Rareté 9 max		

LES ÉVÉNEMENTS

Une fois accueillis et installés, les personnages seront libres de leurs mouvements, sous l'œil vigilant de Lya, Park et Merke. Les événements qui suivent peuvent être mis en scène dans l'ordre de votre choix jusqu'à « **La trahison** », qui amorce la scène finale.

Aucun de ces événements n'est indispensable à l'intrigue. Certains devraient répondre à des initiatives prises par les personnages, les autres vous permettront d'introduire des informations liées aux Silencieux et de préparer l'attaque des pillards. Bien évidemment, ils n'empêchent pas d'en improviser d'autres pour développer la vie dans la communauté.

- ▶ **Si les personnages ont commencé par « Les Silencieux »**, tous ces événements restent valables, à l'exception de la Rumeur qui porte leur nom – les personnages les ayant déjà rencontrés. Seules leurs motivations, ainsi que l'accueil et l'attitude des Éoliens à leur égard, seront différentes, selon qu'ils arrivent seuls ou avec les enfants...

▲ LES SANGLIERS

Le soir de leur arrivée, les personnages seront invités à partager le repas et à participer aux tâches de la communauté. Profitez de l'occasion pour les faire dialoguer, nouer des liens et regagner des Dés de Réserve. Le repas terminé, des cris vont résonner au loin, en direction des bois. Des aboiements, suivis de craquements de branches et de martèlements sourds : **une charge de sangliers**.

Frappés par des frelons dont ils ont traversé le territoire, une harde d'une vingtaine de sangliers de grande taille court droit vers les cultures. Les pièges de Park et Merke en prendront quelques-uns, trois tomberont dans les fosses à épieux, mais la dizaine restante traversera les clôtures et ravagera les serres s'ils ne sont pas stoppés. Lya, Park et Merke se précipiteront vers les plantations, arcs et fusils en main. Les autres habitants se mettront à l'abri sur ordre de Laure, qui activera les projecteurs.

- ▶ **Demandez un jet de Réaction aux joueurs et déclenchez le combat.** La harde est considérée comme un « Petit Groupe » de créatures de Gabarit « Chien » – voir « **Les créatures** », page 126. **En Mode Cauchemar ou Apocalypse**, vous pouvez ajouter une ou deux créatures de Taille 2 dans la harde si le Groupe est déjà Niveau 2.

- ▶ **Les personnages auront besoin d'un tour** pour se mettre en position, puis disposeront de trois tours avant que les sangliers n'atteignent les serres ou n'arrivent au contact en pleine charge. Lancés à pleine vitesse, les sangliers progressent en ligne droite de 50 mètres par tour. Ils seront à 200 mètres au début du combat. Malgré les projecteurs, **les attaques à distance subiront au moins un Handicap (I)** jusqu'au début du troisième tour.

- ▶ **Les bêtes continueront de charger malgré leurs blessures.** Elles traverseront le village en causant des dégâts plus ou moins importants selon leur nombre. Les cadavres porteront de nombreuses marques de piqûres infectées et de taille inhabituelle...

▲ LA FORÊT

Au lendemain de l'assaut des sangliers, Park et Merke demanderont au groupe de les aider à vérifier les pièges et en reposer de nouveaux, tandis que les autres habitants s'occuperont des cultures. Ils trouveront plusieurs sangliers morts, terrassés à la fois par les pieux et le venin des frelons. Merke ne sera pas surprise : ce n'est pas la première fois que des animaux sauvages sont poussés vers le hameau par ceux qu'elle appelle « **les couteaux** », en référence à leur taille autant qu'à celle de leur dard...

- ▶ **Les frelons sont des insectes de Taille 2.** Décrits dans « **Les Silencieux** », ils se sont installés dans d'énormes nids situés dans la forêt, sur le chemin menant à la communauté des adaptés. Ils attaqueront le moindre intrus.
- ▶ **Ils ne s'approchent jamais près du hameau**, mais Merke, Park et Lya en ont déjà aperçu lors de leurs rondes. C'est l'explication qu'ils donneront à la quatrième règle, et ils feront clairement comprendre aux personnages qu'ils ne seront plus les bienvenus s'ils l'enfreignent...
- ▶ **Si les personnages ont gagné la confiance de Park**, il pourra profiter d'un moment où Merke ne l'entend pas pour dire qu'il y a une autre raison, et que « *la forêt est interdite à cause des Silencieux* ». Puis, son regard se voilera, et il ne dira rien de plus jusqu'à son retour au hameau. Lya et Merke refuseront d'en parler.
- ▶ **Note** : Park se sent responsable de la disparition des enfants, notamment de celle d'Adrien – voir « **Les Rumeurs** ».

▲ LES FOURMIS

Le lendemain, la température montera d'un cran dès le matin, annonçant une journée particulièrement chaude. Merke ira renouveler ses répulsifs chimiques pour freiner l'expansion des fourmis, qui se rapprochent chaque semaine un peu plus du hameau. Les personnages pourront la suivre, l'accompagner ou la trouver sur place, en allant observer les éoliennes.

Il ne reste plus que deux éoliennes, mais elles sont fonctionnelles et tournoient lentement en amont du hameau. Les dix autres sont tombées, victime du sabotage ou du manque d'entretien, et leurs cadavres brisés jonchent encore les versants de la colline, irréparables, mais sources de nombreuses pièces détachées dont Laure s'est servie pour relancer le duo de survivantes. Des cordes d'escalade et des harnais pendent le long des échelles, et de nombreux câbles gainés partent de la base des mâts, reliés pour certains à des batteries et filant pour les autres vers la station de transformation, en contrebas vers le nord.

Depuis l'automne dernier, Merke lutte contre l'expansion d'une colonie de Croix Jaunes dont les silhouettes massives des fourmilières se dessinent à moins d'un kilomètre à l'est. Merke a insisté pour ne pas les détruire : la présence des fourmis fait office de barrière naturelle et protègent le hameau contre les prédateurs sur le flanc est. Elle se contente de les contenir en marquant le sol à l'aide d'un répulsif odorant fait de plantes, d'urine, de déjections animales et de sa propre sueur.

- ▶ **Elle n'en a pas conscience**, mais ce n'est pas son mélange qui repousse les fourmis, ce sont ses phéromones. **Inspirée par le Totem de la Ruche**, Merke a développé une mutation qu'elle ignore, et son rituel déclenche une Capacité de Totem qui marque son territoire. Blanche comprendra tout de suite, et elle pourra peut-être l'aider à accepter ce qu'elle est : **une chamane**.
- ▶ **Merke mettra les personnages en garde**, mais s'ils s'intéressent de trop près aux fourmis ou s'en approchent sans elle, les Croix Jaunes sont une espèce extrêmement agressive. La colonie compte plusieurs millions de fourmis. Il s'agit d'un « Groupe Géant », susceptible de contenir des combattantes de Taille 2 qui réagiront à la moindre menace sur leur territoire...
- ▶ **Note** : Au vu des événements restants, le moment semble bien choisi si vous devez interrompre la partie. Vous pouvez arrêter juste avant ou juste après la **phase d'Expérience** proposée ci-contre, puis reprendre l'aventure en commençant par faire un rapide résumé.

▲ LES RUMEURS

Au-delà des événements, les personnages partagent la vie de la communauté. Ils participent aux tâches et aux travaux quotidiens, discutent avec les habitants et gagnent progressivement leur confiance. Plus le temps va passer, plus ceux-ci se confieront ou risquent d'évoquer certains sujets devant eux.

- ▶ **Deux enfants ont disparu**. Adrien, le fils de Lya, il y a près de trois ans, et Elina, la fille du Bûcheron, il y a à peine six mois. Certains pensent qu'ils se sont simplement enfoncés et perdus dans les bois, d'autres disent qu'ils ont été « *pris par les Silencieux* ». Après des semaines de recherches, les parents et les habitants se sont résignés.
- ▶ **Les Éoliens ne sont pas seuls**. Ils sont en contact avec une importante communauté de survivants humanistes. Laure détient une petite station radio, dont elle est la seule à posséder une clef. Elle s'y enferme pour communiquer avec ses alliés – et depuis quelques jours, elle y passe beaucoup de temps.
- ▶ **Al n'est pas apprécié**. Il dort dans une petite caravane installée près de la station électrique sur laquelle il travaille, et ne remonte au hameau que pour se ravitailler. Lya, Park et Merke le soupçonnent de préparer son départ.
- ▶ **Il y a quelque chose dans les bois**. Des animaux, des survivants, des cannibales, des créatures ? Certains jurent avoir vu des silhouettes monstrueuses dans les bois, d'autres avoir entendu des voix graves – chacun a son idée, mais tous sont convaincus que « *quelque chose habite dans la forêt* », et que ce quelque chose « *ne veut pas d'eux* »...

L'EXPÉRIENCE

Le moment est parfait pour proposer une **phase d'Expérience** – voir page 120. Vous pouvez profiter de cette phase pour faire avancer le temps, résumer rapidement les journées, décrire quelques scènes anodines et faire « vivre » le hameau et ses habitants pour resserrer les liens avec les personnages.

- ▶ En plus des récompenses individuelles, vous pouvez accorder **1D de Découvertes** ou **1D de Danger** pour chaque événement mis en scène à ce stade, plus **1D de Durée au total** pour le temps écoulé.
- ▶ **Si l'Objectif du Groupe ou de l'un des personnages** était de « trouver une communauté où s'établir », vous pouvez considérer que cet Objectif est atteint et accorder les Dés d'Expérience correspondants.

LA TRAHISON

Depuis leur arrivée, Laure et les habitants ne restaurent pas simplement la station électrique et les deux éoliennes : ils ont également entrepris de redresser les poteaux électriques – le groupe a d'ailleurs pu aider – afin d'alimenter la région. Mais pour cela, ils ont besoin de câble. Beaucoup, beaucoup de câble.

Et Laure en a trouvé. Depuis le début de l'hiver, elle communique avec des humanistes retranchés dans une station de montagne, à près de cinq jours de route. Nombreux, organisés et à la tête d'un arsenal militaire, ils ont envoyé deux éclaireurs munis de drones pour s'assurer que Laure ne mentait pas. Ils ont promis de l'aider et d'envoyer du câble et du matériel – mais rien ne sera gratuit, et leurs projets ne manquent pas pour le hameau et ses installations...

Al a intercepté une communication. En venant se ravitailler, il a entendu Laure parler d'une « livraison » et sait qu'elle correspond avec un groupe puissant et organisé – et qui l'accueillerait peut-être. Il s'est arrangé pour subtiliser sa clef et se faufiler dans la pièce, mais en tentant de trouver la bonne fréquence, son signal n'a été capté que par un convoi de nomades. Des pillards à qui Al en a beaucoup trop dit, et à qui il a promis de l'aide s'ils l'emmènent avec eux.

Et la horde est déjà en route vers le hameau...

RUMEUR : LES SILENCIEUX

S'ils n'ont pas encore joué le second scénario, les joueurs vont décider de ce qu'il est réellement arrivé aux enfants, par le biais d'une Rumeur – voir page 101.

► Qu'est-il arrivé aux enfants ?

- **Ils se sont perdus.** Laissés sans surveillance, ils se sont simplement aventurés trop loin et ont fini par se perdre, croiser l'appétit d'un prédateur ou déranger les frelons...
- **Ils ont été enlevés.** Adrien avait à peine cinq ans lorsqu'il a disparu, Elina seulement quatre, et ils ont tous les deux disparus en pleine nuit. Tout porte à croire que quelqu'un – ou quelque chose – est venu jusqu'au hameau et s'est emparé d'eux...
- Quel que soit le résultat, les enfants ont bien été trouvés par les Silencieux. Dans le premier cas, ils ont été sauvés et recueillis, alors qu'ils erraient dans la forêt. Dans le second, les Silencieux sont venus les enlever afin de grossir leurs rangs, et ils continueront...

▲ AVANT L'ASSAUT...

Plusieurs événements vont s'enchaîner :

- **Laure ne retrouve plus sa clef.** En regagnant la station, Al l'a laissée tomber près des serres pour faire croire que Laure l'a simplement perdue, mais l'ancienne a très vite remarqué que quelqu'un avait manipulé son appareil. Lya, Park et Merke seront tout de suite sur le pied de guerre et fouilleront le hameau. Les soupçons se porteront logiquement sur le groupe des personnages, qui devraient rapidement les convaincre de leur innocence – à moins qu'ils n'aient eux-mêmes des choses à se reprocher.
- **Des vivres et du matériel ont disparu.** Un sac à dos, deux armes, des munitions, de la nourriture et de l'eau. Le cadenas de l'armurerie a été forcé, et le vieux couple en charge de l'intendance confirmera n'avoir laissé entrer que Laure, Merke et Al depuis le matin. Les soupçons se tourneront alors vers Al, habitué à venir se ravitailler avant de repartir travailler sur la station, mais pas en emportant autant de viande séchée.
- **Al se prépare à partir.** Appelés d'urgence par Laure, Park et Lya partent faire une ronde pour s'assurer que personne n'a capté leur signal. Merke demandera aux personnages s'ils veulent bien descendre chercher Al avec elle.
- **Al ne se laissera pas faire.** En voyant le petit groupe arriver, il se retranchera dans sa caravane et crierà qu'il n'hésitera pas à tirer s'ils approchent – ce qu'il fera aussitôt, même s'ils ne s'approchent pas. Si les personnages entrent, il se jettera sur eux, machette à la main. Plus nombreux, mieux armés, ils devraient cependant vite prendre le dessus.
- **Faites en sorte qu'Al soit simplement blessé** et encore capable de parler. Une fois maîtrisé, il dira tout ce qu'il sait pour espérer survivre, mais Merke aura beaucoup de mal à se retenir d'enfreindre la troisième règle...
- **Le but de ce bref combat est de faire perdre des Dés de Réserve** aux personnages avant leur affrontement contre la horde de pillards. En plus de ceux dépensés par les joueurs et des éventuelles pertes liées aux Blessures, ils perdront chacun **2D d'Effort** s'ils se hâtent de rentrer au hameau, à plus de trois kilomètres sous un soleil de plomb.

LES PILLARDS

Ils sont une bonne vingtaine, à bord d'énormes engins agricoles transformés en véhicules-béliers. L'un des camions transporte quatre grands scooters électriques dont les pillards se servent pour aller au contact ou emmener un tireur à l'arrière. Ils sont armés, organisés et sans aucune pitié. Inutile de préciser leur Totem : ils déferleront dans le hameau comme une nuée de criquets et ne feront pas de quartier...

- **Le combat éclatera dès le retour du groupe.** Grondements de moteurs, coups de feu, cris de guerre : la horde enfoncera la barricade, descendra les scooters et déferlera dans le hameau.
- **Park est mort, tué sur la barricade.** Les personnages ne pourront compter que sur le soutien du fusil de Lya et de l'arc de Merke – ainsi que d'un ou deux tirs de fusil providentiels d'un Éolien posté à une fenêtre.
- **Le combat sera difficile.** Chaque pillard est armé d'un fusil à pompe ou d'une arbalète, et tous portent une machette au contact. Si les personnages ont trop rapidement l'avantage, ajoutez deux ou trois « lieutenants » au profil Confirmé, lancez deux grenades lacrymogènes dans la rue principale et faites exploser un cocktail Molotov.
- **Les personnages n'auront que deux options :** tuer assez de pillards pour que les autres s'en aillent ou abandonner les Éoliens à leur sort et fuir vers la forêt à l'ouest – le sud et la route étant bloqués par les pillards, et l'est par les fournis.

▲ LES PILLARDS

(Menace Mineure, Débutants)

Attaque : 4D
Blessures : Légère (2) OO Grave (5) O Mortelle (8) O
Protection : 1/3 (L)
Armes : Fusil à pompe ou Arbalète, Machette

▲ LES LIEUTENANTS

(Menace Majeure, Confirmés)

Attaque : 5D
Blessures : Légère (2) OO Grave (6) OO Mortelle (9) O
Protection : 1/4 (B)
Armes : Pistolet mitrailleur, machette, grenade lacrymogène

▲ L'HÉLICOPTÈRE

La livraison prévue arrivera en plein combat. Vision extrêmement rare, et preuve des ressources des humanistes : un hélicoptère de secours chargé de matériel survolera le hameau, avant de faire demi-retour en essayant les premiers tirs des pillards.

- **Le voyant repartir,** Laure se précipitera au centre du village pour lui hurler de revenir en agitant les bras, mais en vain. Elle sera prise pour cible par un tireur et mourra.
- **Note :** Impressionnante, la scène fera marquer un temps d'arrêt à tout le monde. Les personnages peuvent en profiter pour créer une diversion.

▲ LE DÉNOUEMENT

Il y aura beaucoup de morts dans chaque camp. Touchée par plusieurs balles, Lya trouvera la force de prononcer le nom de son fils « *Adrien...* » avant de succomber. Il ne restera que Merke, une dizaine d'Éoliens, et tout à reconstruire.

Après avoir aidé à enterrer les morts, Merke fera ses adieux et quittera le hameau les larmes aux yeux. N'ayant plus rien à perdre, elle prendra la direction de la forêt, armes à la main, afin de découvrir enfin la vérité sur les Silencieux. Elle acceptera que les personnages l'accompagnent s'ils le souhaitent.

Si les personnages restent, ils auront tout à faire, mais ils pourront compter sur l'aide des Éoliens restants, et feront rapidement figures d'autorité...

LES RÉCOMPENSES

Munitions, gilets pare-balles, armes automatiques, matériel militaire : si les personnages sortent victorieux de ce combat, ils pourront récupérer beaucoup de matériel de valeur sur les corps des pillards – et ils l'auront mérité.

- **En termes d'Expérience,** les gains devraient être seulement de **ID de Durée** si vous avez déjà placé une phase d'Expérience à mi-parcours. En revanche, le combat final vaudra ses **3D de Danger**. La vue de l'hélicoptère et les révélations liées aux Silencieux, aux créatures ou aux humanistes pourront rapporter **ID ou 2D de Découvertes** – surtout si les personnages ont trouvé des informations permettant de localiser la communauté.

LES SILENCIEUX...

Cette seconde partie du diptyque s'intéresse aux fameux « Silencieux », une petite tribu d'enfants sauvages qui vivent au beau milieu des bois, à l'ouest de la communauté des Éoliens – voir le scénario du même nom, page 104. Il peut être joué avant, et faire office d'introduction pour amener le groupe jusqu'au hameau de Laure, ou comme une suite directe après le combat final contre la horde de pillards. Il peut également y être intégré sous forme de chapitre, afin de fusionner les deux scénarios en une campagne plus longue, ou tout simplement être joué de façon indépendante.

- Plus ouvert que les deux précédents, ce scénario ne propose pas d'événements ni de déroulement strict. Il est surtout conçu pour présenter une autre approche du jeu, via la description d'une tribu d'adaptés et des Capacités de leur chaman, et ne propose que des pistes à développer en lien avec les Objectifs du Groupe.

MODES DE JEU

Plus mystique que « *Les Éoliens* », ce scénario aura beaucoup plus de potentiel en Mode Cauchemar ou Apocalypse – à plus forte raison si les joueurs ont développé de nouvelles Capacités de Groupe, ou si Blanche et Merke sont présentes. Il met en scène un personnage de Niveau 2 et expose les personnages à des scènes déroutantes, des visions chamaniques, des créatures de grande taille et des essaims géants, dont les frelons mortels, responsables de la charge de sangliers sur le hameau des Éoliens.

- Le scénario se déroule essentiellement en forêt. Pyro sera dans son élément, mais l'environnement et le sol marécageux rendront les déplacements difficiles pour Ira, qui devra plus que jamais compter sur le reste du groupe. La densité des arbres sera également un frein pour le drone de Mono.



EN QUELQUES MOTS

Surpris par une attaque meurtrière de frelons, les personnages seront sauvés par l'intervention de jeunes adaptés qui les emporteront, à demi conscients, jusqu'à leurs huttes situées au cœur de la forêt. Ils y découvriront une tribu composée exclusivement d'enfants guidés par les visions d'un chaman et un inquiétant totem fait de branchages et d'ossements...

OÙ, QUAND, POURQUOI

Une forêt, gigantesque. Le scénario se déroule à l'ouest du hameau des Éoliens, dans une grande zone boisée aux allures de forêt primordiale, crevée de quelques clairières et de marécages créés par les crues successives d'une rivière. La saison est la même que dans « *Les Éoliens* », le début du printemps, et le déluge de grêle décrit dans « *Le Village* » peut avoir prolongé sa colère jusqu'ici.

Les motivations des personnages dépendent de l'ordre de jeu des scénarios. S'ils viennent de quitter « *Le Village* » ou ne l'ont pas encore joué, ils se trouvent simplement sur la route et se dirigent vers l'un de leurs Objectifs, sans avoir jamais entendu parler des Silencieux. S'ils ont déjà joué « *Les Éoliens* », tout dépend du moment où ils quittent le hameau pour entrer dans les bois, et surtout de leurs raisons.

- ▶ **Pendant « *Les Éoliens* »,** les joueurs peuvent vouloir remonter la piste des sangliers où des frelons, partir à la recherche des enfants disparus ou percer le mystère des Silencieux pour vérifier le résultat de leur vote. Cette option peut permettre de regrouper les deux volets en un, en créant une phase d'exploration juste après le vote sur la Rumeur, avant de revenir au hameau pour reprendre l'aventure au moment de « La trahison ».
- ▶ **Si le combat contre les pillards tourne mal,** la seule chance de survivre est de s'enfuir dans les bois et d'y rester caché, le temps que la horde s'en aille, avant de bifurquer vers le nord ou le sud, pour retrouver la route par laquelle les personnages étaient arrivés au hameau.
- ▶ **Après « *Les Éoliens* »,** les joueurs peuvent choisir d'accompagner Merke, qui comprend que sa place n'est plus ici et décide de quitter le village dévasté. Entrer dans la forêt est pour elle une façon de tirer un trait sur le passé. Sa nature de chamane la pousse à se révéler, et une part d'elle espère que les Silencieux existent. Si les joueurs décident de s'installer au hameau de façon plus durable, les raisons de s'engager tôt ou tard dans les bois ne manqueront pas.

INTRODUCTION

Caché au plus profond de la forêt, dans une zone de marécages infestés de frelons, de sangsues et de moustiques, le domaine des Silencieux se situe à une petite quinzaine de kilomètres à l'ouest de celui des Éoliens – une distance amplement suffisante, dans des bois aussi denses et dangereux, pour que les missions de recherche n'aient jamais abouti, mais qui rend d'autant plus improbable l'idée que les personnages puissent découvrir l'endroit « par hasard », juste pour les besoins du scénario. Et ce ne sera pas le cas.

Ce sont les Silencieux qui vont venir à eux.

Guidés par les visions de Crâne, un jeune chaman âgé d'à peine douze ans, les Silencieux attendent la venue des personnages. Ils les ont vus. Ils les connaissent. Ils leur sont apparus en vision, et ils les ont sculptés. Sur la pierre de prière, aux pieds du grand totem de la communauté, une petite statuette à l'effigie de chacun des membres du groupe a été disposée, faite de branchages, de pierres taillées, d'ossements et de lanières de vêtements déchirés.

Le totem a parlé. Le totem a montré « ceux qui allaient venir » à Crâne, et Crâne sait ce que le totem attend de lui...

- ▶ **La première scène a lieu en fin d'après-midi,** au moment où le groupe s'arrête pour installer son campement pour la nuit. Quelles que soient leurs raisons ou l'endroit précis où ils se trouvent, les personnages s'engagent légèrement dans les bois, et pénètrent sans le savoir sur le territoire des Silencieux qui les attendent. Ils vont subir l'attaque d'un essaim de frelons et être sauvés de la mort par les enfants, qui les emporteront jusqu'au village.
- ▶ **Si les personnages viennent du hameau des Éoliens,** ils entrent dans la forêt par l'est et sont probablement accompagnés de Merke – qui pourra, si ce n'est pas déjà le cas, devenir à terme le personnage d'un joueur rejoignant la partie ou ayant perdu le sien.
- ▶ **S'ils jouent ce scénario en premier,** ils se trouvent actuellement au sud de la forêt, sur les petites routes qui mènent au hameau des Éoliens, à une journée vers l'est. S'ils ont joué « *Le Village* », ils ont laissé la ferme d'Hia et Hibne à l'ouest derrière eux.
- ▶ **Dans les deux cas, l'endroit sera le même :** une ancienne zone de promenade parsemée d'énormes pierres servant de nids aux frelons...

DANS LA FORÊT

En fin d'après-midi, après une journée de route ou quelques heures de marche, les personnages s'arrêtent pour établir leur camp. Ils se trouvent dans les bois, ou sur l'une des petites routes qui traversent la forêt d'ouest en est, et cherchent un endroit sûr, suffisamment en retrait et à l'abri des regards pour ne pas craindre de rencontre une fois la nuit tombée. De vieilles flèches de bois brisées indiquent « *Les Roches* », une ancienne zone de promenade touristique, avec un grand parking cerclé de pierres et de rondins, et un panneau sur lequel on devine encore un plan sommaire des chemins de randonnée. Pas de bruit, pas de vermine, aucune rune de voyage ni trace de passage récent de véhicule : l'endroit semble sûr.

Trois personnes sont déjà sur les lieux. Un ancien charpentier, une botaniste anglaise et son fils de huit ans – de simples survivants dont le convoi a été attaqué une dizaine de jours plus tôt et qui cherchent le hameau des Éoliens, en quête d'une communauté où s'établir. Ils ne représentent aucun danger et lèveront les mains à l'arrivée du groupe. Ils ne possèdent qu'un fusil, un peu d'eau, quelques cartes routières et des sachets de semences qu'ils comptent offrir pour se faire accepter. Ils sont en train de préparer leur feu et proposeront aux personnages de se joindre à eux, ou s'éloigneront un peu pour ne pas les déranger.

- ▶ **Si les personnages fuient les pillards**, vous pouvez décider de vous passer de la rencontre pour insister sur le côté isolé de l'endroit. Cette partie de la forêt doit son nom aux énormes blocs de pierres et aux saillies rocheuses qui parsèment toute la zone, parfaites pour se protéger et allumer un feu sans se faire repérer.
- ▶ **Si vous supprimez la rencontre**, il vous faudra trouver un autre moyen de déclencher la colère des frelons – voir plus loin – via un animal sauvage, l'arrivée de pillards lancés à leur poursuite ou une maladresse de l'un des personnages.

Les voyageurs connaissent l'existence des Éoliens, dont ils pourront parler aux personnages s'ils ne les ont pas encore rencontrés, et les pillards qui ont attaqué leur convoi sont les mêmes que ceux qui viennent de fondre sur le hameau – ou qui le feront bientôt. En revanche, ils n'ont jamais entendu parler des Silencieux, ni rien remarqué d'étrange depuis leur arrivée dans la forêt hier. Seul le fils dira timidement qu'il a vu « *un enfant tout à l'heure, perché en haut d'un arbre* », mais ni sa mère, ni l'ancien ne semblent le croire. Et pourtant, il dit vrai.

▲ LES FRELONS

La rencontre tournera court : ils mourront tous les trois avant le début du repas. Parti avec sa mère ramasser quelques plantes comestibles, le fils va faire tomber une pierre en tirant sur une branche pour se tailler un pieu. Un premier frelon sort, suivi d'une dizaine d'autres, et en quelques secondes, c'est la moitié de l'essaim qui jaillit hors de son nid dans les pierres, excité par les grands moulinets et les cris de terreur du garçon. L'enfant mourra dès les premières piqûres, sa mère ne pourra rien faire pour lui. Elle se mettra à courir vers le camp en hurlant, poursuivie par l'essaim qu'elle tentera de repousser en faisant tourner une branche au-dessus de sa tête, et c'est par elle que la mort arrivera jusqu'au groupe.

Le premier nuage sera suivi d'un autre, puis d'un troisième, puis d'une véritable nuée. Il en sort de partout, comme si les créatures se liguèrent pour défendre leur territoire attaqué par les cris.

- ▶ **Déclenchez le combat par un jet de Réaction à 7**, car tout le monde aura eu le temps de se préparer, ou à 5 pour ceux qui se saisissent de brandons enflammés et passent à l'offensive.
- ▶ **Les frelons forment un Petit groupe d'Insectes de Taille 1** – voir « *Les créatures* » page 126. Ils agiront à 3 et attaqueront chaque personnage présent une fois par tour avec 4D d'attaque contre Difficulté 7, sans possibilité d'esquive ou de défense autre que la fuite ou le feu.
- ▶ **L'attaque de la nuée inflige 2 Dommages de base (L)** et fait immédiatement perdre 1D de Sang-Froid à cause de la douleur. Au début de chaque tour, le venin des frelons fait perdre 1D de chaque Réserve à chaque personnage blessé. Une fois ses Réserves vides, le personnage tombe inconscient, quelles que soient ses Blessures.
- ▶ **Au début du troisième tour**, l'essaim grandit et devient un **Grand groupe**, avec 6D d'attaque, 4 Dommages de base (L) et deux attaques par tour sur tous ses adversaires.
- ▶ Les personnages qui trouvent des parades efficaces ou se protègent près du feu continuent de n'affronter qu'un Petit groupe à 4D. Ceux qui courent, tombent ou se séparent subissent les assauts de la nuée à 6D.
- ▶ À moins que les personnages ne disposent d'un répulsif, **seul le feu permettra de contenir les assauts de la nuée**. Les armes ne servent à rien contre un essaim de frelons.

▲ LES SILENCIEUX

Ils seront une vingtaine. Alors que tout semble perdu, ils jailliront des bois en faisant tournoyer leurs bolas imprégnés de répulsif au-dessus de leur tête, puis se mettront à danser autour des personnages pour disperser l'essaim. Certains poursuivront les frelons pour les faire reculer, tandis que d'autres s'agenouilleront près du corps des blessés pour enduire leurs piqûres d'une pâte brunâtre visqueuse et odorante – un onguent végétal qui stoppera la progression du venin et leur sauvera la vie. Ensuite, ils uniront leurs forces pour soulever les corps et les emporteront dans les bois, sans avoir prononcé le moindre mot...

- ▶ **S'il reste encore des personnages valides**, moins grièvement piqués ou réfugiés à temps à bord du véhicule, les Silencieux ne répondront à aucune tentative de communication avant d'avoir fini de soigner les blessures, car le temps est compté.
- ▶ **Une fois leurs soins achevés**, ou si le groupe se montre hostile, ils se prosterneront devant les personnages, toucheront le sol de leur front, puis Feuille, le plus âgé d'entre eux, s'avancera lentement pour leur montrer l'une des statuettes à l'effigie du personnage de votre choix.

▶ **Note** : Évitez peut-être de choisir Blanche, qui risque déjà d'avoir un rôle important au cours du scénario. Mieux vaut privilégier un autre personnage, valide ou inconscient. Ira et son fauteuil ou Mono et son drone sont de bons choix - le doute ne sera pas permis sur le fait qu'il s'agit bien d'eux. Les enfants n'ont qu'une seule statuette avec eux, mais il en existe une pour chaque membre du groupe, comme les joueurs le découvriront vite, et la ressemblance est beaucoup trop troublante pour qu'il s'agisse d'une simple coïncidence...

- ▶ **Les Silencieux ne parlent plus**, mais les plus âgés comprennent parfaitement ce que disent les personnages. Ils répondront par gestes, leur feront signe de les suivre, demanderont aux valides de les aider à porter les blessés inconscients, et feront comprendre au groupe qu'ils doivent se dépêcher, car les frelons s'activent à la tombée de la nuit, et le jour décline déjà...
- ▶ **Le temps que le groupe s'habitue au langage physique des Silencieux**, vous pouvez demander des jets d'Empathie + Psychologie pour interpréter leurs gestes, à Difficulté 5 pour les messages basiques et 7 pour les complexes.

▲ MISE EN SCÈNE DU COMBAT

L'attaque des frelons doit être impitoyable. Ce n'est pas la première fois que les personnages assistent à ce genre de spectacle, mais l'expérience doit être marquante pour les joueurs. Il faut qu'ils sentent la peur, l'impuissance, la violence et le danger que représentent les insectes. Si l'attaque a été déclenchée par un groupe de pillards, faites-les hurler de douleur et s'enfuir, pourchassés sans pitié. Aucun des voyageurs ne survivra aux piqûres.

Veillez également à ne pas faire intervenir les Silencieux trop tôt. Il est important qu'il y ait des blessés parmi les personnages, et qu'ils n'arrivent pas tous à se mettre à l'abri s'ils possèdent un véhicule. Si plusieurs d'entre eux perdent connaissance à la suite des piqûres, il peut être intéressant de ne décrire l'arrivée des enfants qu'aux joueurs dont le personnage est encore conscient, et les laisser ensuite raconter ce qui s'est passé aux autres.

- ▶ **Note** : L'idéal serait que tous les personnages s'effondrent un à un, et qu'ils aient juste le temps d'entrevoir des silhouettes, des visages déformés se pencher au-dessus d'eux, et de sentir vaguement des mains qui les saisissent, avant de se réveiller au camp...

À PROPOS DE LA SCÈNE

Cette scène d'introduction peut sembler dirigiste et frustrante pour les joueurs. Outre le fait qu'ils n'auront pratiquement aucune chance de faire face aux frelons, ils pourront s'étonner de n'avoir rien vu venir, ni même remarqué la moindre trace de présence des insectes en explorant les lieux. Soudaine et meurtrière, l'attaque des créatures n'a pourtant rien d'étrange. Semée de grandes roches creuses, d'arbres morts et d'anciens abris de chasse, la forêt toute entière est infestée de nids de guêpes et de frelons – des espèces gigantesques et mutantes, devenues essentiellement nocturnes pour survivre aux chaleurs, et dont les colonies comptent de nombreux spécimens de Taille 2 qui attaquent à la moindre intrusion.

Quant aux Silencieux, leur aide providentielle peut sembler « étonnante » également, mais leur présence sur place n'avait rien d'un hasard. Ils attendaient la venue des personnages, et tout s'est déroulé comme l'avait annoncé leur chaman...

LA TRIBU DU SILENCE

Le camp des Silencieux est situé au cœur de la forêt. Il faudra plusieurs heures au petit groupe pour traverser les bois à la tombée de la nuit, mais l'obscurité ne semble pas plus ralentir les enfants que le sol traître et spongieux sur lequel ils progressent de racines en rochers à vitesse étonnante. Si certains personnages sont conscients, ils entendront la faune nocturne se réveiller autour d'eux. Le bourdonnement des frelons se mêlera à celui des moustiques, aux coassements de batraciens et aux cris des rapaces. Les enfants s'arrêteront plusieurs fois pour appliquer du baume sur les plaies des blessés ou attendre qu'un prédateur s'éloigne, la main sur leurs bolas et les sens aux aguets, avant de repartir aussi silencieusement qu'une procession de fourmis.

L'arrivée au village serait spectaculaire en plein jour. Elle le sera encore plus en pleine nuit. À la lueur des feux, des dizaines de cabanes, de plates-formes et de huttes sur pilotis se dessinent entre les arbres, reliées par des branches, des échelles et des ponts de cordes tressés. Les rochers sont sculptés, les arbres décorés, et une myriade de flammes dansent dans des vasques de bois et de pierre remplies de matière grasseuse, dégageant une odeur amère et citronnée.

Au centre du village, la silhouette menaçante du totem semble danser dans les ombres...

▲ LES FONDATEURS

Ils sont une cinquantaine, âgés de six à seize ans, dont une majorité de garçons de dix à quatorze ans. Aucun des Silencieux n'est né dans la forêt. Les premiers adaptés sont arrivés ici il y a maintenant quatre ans. Ils n'étaient qu'une vingtaine au début, seuls survivants d'une communauté décimée par une meute de nomades sanguinaires, à plusieurs jours de marche vers le nord.

Cachés dans une grande cave, ils ont quitté le village en enjambant les corps des adultes massacrés et ont longé les rails de chemin de fer sans un mot, avant de s'engager dans les bois pour y trouver refuge. Beaucoup d'entre eux sont morts dès les premières semaines. Leurs ossements ont été ajoutés au totem, comme ceux de tous les autres morts depuis, et de tous les autres à venir.

Alors qu'ils construisaient les premières huttes, sous le regard bienveillant de ce qui n'était encore qu'un simple tronc sculpté, d'autres enfants se sont mis à les rejoindre. Seuls, par deux, par petits groupes, errants depuis plusieurs jours ou enfuis en pleine nuit d'un convoi de passage ou d'un village voisin – ils se sont tous engagés dans les bois, guidés par le même instinct, attirés par ce qui allait devenir leur Totem, ou l'avait peut-être toujours été.

Le Totem de l'Adapté.



LA COMMUNAUTÉ

Tous les Silencieux sont inspirés directement par l'Adapté. Ce lien extrêmement rare, développé uniquement par la nouvelle génération, se manifeste par une série de mutations et une adaptation rapide à leur environnement.

- ▶ **Les Silencieux font preuve de perceptions, de réflexes et d'une force physique hors du commun.** Déjà dotés d'un organisme particulièrement résistant, comme de nombreux enfants nés après les vagues d'épidémies, ils ont tous développé des mutations physiques au contact de la forêt et de la végétation.
- ▶ **À l'exception de Crâne,** qui est le seul à avoir développé de réelles Capacités de l'Adapté, les autres ne disposent que de facultés accrues, de résistances naturelles et de sensibilités chimiques aux phéromones et à certaines substances végétales, ainsi que des Capacités que leur confère leur Groupe.
- ▶ **La tribu toute entière forme un Groupe.** Les règles qu'ils s'imposent constituent leurs Instincts et leurs Interdits de Groupe, et c'est le chaman qui fixe leurs Objectifs communs par le biais de ses visions. Un Groupe de plus cinquante membres, organisé comme une ruche où chacun a sa place et son rôle, sans jamais faire usage de la parole....

▲ LE SILENCE

Les Silencieux ne s'imposent que deux règles de vie : le silence et le sacrifice. Marqués par la vision d'horreur de leur village dévasté, les premiers fondateurs n'ont pas dit un seul mot pendant plusieurs semaines, et les autres les ont imités. Ils communiquent par le biais de signes, de gestes et d'éléments courants de leur environnement, dont ils se servent pour exprimer des concepts et constituer des phrases.

- *Un coup sec de la main sur une pierre ou une branche permet de dire « briser ». Deux pierres l'une au-dessus l'autre pour « construire », deux pierres qui se rejoignent pour « réparer », une pierre qui disparaît pour « perdre », et un mouvement des yeux pour « chercher ».*
- ▶ La parole est le tabou absolu de la communauté. Le simple fait de parler suffit à condamner à l'exil. Les personnages n'y seront pas tenus, mais tenter de faire répondre ou parler un Silencieux sera perçu comme une agression.

▲ LE SACRIFICE

Inspirés par le Totem Adapté, les Silencieux s'imposent les grands Instincts de l'ensemble des Totems de façon instinctive, dont l'acte de prédation, la construction, la survie, l'équilibre et la relation de symbiose. Chaque fois que l'un d'eux tue, coupe, casse, cueille ou prend quelque chose à la Nature, il s'inflige une blessure symbolique pour maintenir l'équilibre et rendre à la Nature.

- *Une mèche de cheveux pour des arbres abattus, une petite incision pour un animal tué : le sacrifice doit être à la mesure du présent.*
- ▶ En plus de développer leur lien à la Nature, ces petits sacrifices ont contribué à renforcer le système immunitaire des enfants. En contact régulier avec l'air, la flore, l'eau et la terre, ils se sont immunisés à de nombreuses infections et cicatrisent plus vite.

▲ NOMS ET FONCTIONS

Les enfants n'ont plus de nom attribué. Ils sont définis par leur fonction au sein de la communauté et représentés par une couleur, une matière ou un objet courant de leur environnement qui permet à tout le monde de pouvoir les désigner – une fois rétablis, les personnages reconnaîtront vite Feuille, qui leur a présenté la statuette, et identifieront rapidement Rouge, Épine, Pluie ou Couteau, ainsi que le chaman Crâne.

- ▶ **Si Merke est présente,** elle pourra reconnaître Adrien, le fils de Lya disparu depuis plus de trois ans, et la petite Elina disparue six mois auparavant. Ils ont beaucoup changé, mais ils se reconnaîtront quand leurs regards se croiseront. Merke en informera tout de suite le reste du groupe, préférant prudemment ne pas interpellé directement les enfants avant d'en savoir plus sur les Silencieux et leurs motivations.
- ▶ **Si les personnages sont seuls et ont joué « Les Éoliens »,** les joueurs devront réussir au moins une Réussite par enfant sur un jet de Savoir + Vigilance à 9 pour les reconnaître de mémoire, à partir de photos de téléphone montrées par Lya ou Park au hameau.

- ▶ **Note :** Quelle que soit l'hypothèse retenue par les joueurs, Adrien et Elina étaient déjà sensibles au Totem Adapté lorsqu'ils ont disparu. Dans un cas, ils se sont dirigés seuls vers le village, dans l'autre, des Silencieux sont simplement venus chercher les leurs à l'orée du hameau, guidés par les visions de Crâne.

▲ LES CARACTÉRISTIQUES

Les Silencieux ont tous le même profil technique, modulé simplement par leur âge. On distingue les « enfants », âgés de huit à dix ans tout au plus, et les « adolescents » âgés de dix à seize ans, qui constituent déjà des adversaires de taille au vu de leur aptitudes. Ils n'ont aucune raison de se battre contre les personnages, à moins que ceux-ci ne s'en prennent physiquement à l'un d'eux, tentent de fuir en emmenant les enfants ou commettent le sacrilège de détruire leur totem...

- ▶ **Les enfants** ont un Niveau de Menace et un Rôle Mineurs, et un Niveau d'Expérience Débutant.
- ▶ **Pour les adolescents**, la Menace est Mineure, l'Expérience Confirmé et le Rôle Secondaire.
- ▶ Guidés par l'Adapté, les Silencieux reçoivent un **Bonus de 1D** sur toutes leurs actions liées aux Domaines L'Animal, La Survie et La Terre, et subissent un **Malus de 1D** sur les trois autres.
- ▶ **Pour le combat**, les enfants utilisent leur valeur d'Action, et les adolescents leur Spécialité.
- ▶ **Lorsqu'ils combattent ensemble**, ils sont gérés comme un groupe de Gabarit Chien, de Taille 1 ou 2 selon leur nombre, et bénéficient de tous les Bonus applicables aux groupes de créatures – voir « **Les créatures** » page 126.

▲ LES ENFANTS

(Menace Mineure, Débutants)

Action :	3D	Réaction :	3D
Spécialité :	4D	Réserve :	0D
Blessures :	Légère (1) OO Grave (4) O Mortelle (6) O	Vigueur :	1D
Protection :	Rudimentaire (1)		
Armes :	Bâton 1 (C), petit couteau 2 (L)		

▲ LES ADOLESCENTS

(Menace Sérieuse, Confirmés)

Action :	3D	Réaction :	3D+1
Spécialité :	5D	Réserve :	2D
Blessures :	Légère (2) OO Grave (5) O Mortelle (8) O	Vigueur :	2D
Protection :	Rudimentaire (1)		
Armes :	Bâton 2 (C), machette 3 (L) Bolas 2 (C), 5/25		

▲ CRÂNE, LE CHAMAN

Âgé seulement de huit ans au moment du massacre, Crâne est le véritable fondateur de la tribu. C'est lui, sans dire un mot, qui a quitté les rails pour entrer sous les arbres et mener tous les autres au cœur de la forêt. Et c'est également lui qui a bâti le totem, fait de leurs anciens vêtements, d'armes rudimentaires, de branchages et d'un os de chaque Silencieux mort.

Le jeune chaman dispose de Capacités surnaturelles. Par le biais de décoctions psychotropes, de transes et de méditations, il est pris de visions et de « flashes » symboliques qui le connectent à l'esprit de la forêt. C'est de cette façon qu'il trouve, qu'il appelle et qu'il guide les nouveaux Silencieux jusqu'à lui.

Il s'agit d'un personnage de Niveau 2 requérant au moins le Mode Cauchemar et le Niveau 2 de Groupe pour être mis en scène.

- ▶ **Crâne possède les mêmes Capacités Instinct, Communion et Communication que Blanche**, à ceci près que ses jets s'effectuent contre une Difficulté de 7 pour les trois, avec sa valeur de Spécialité à 5D.
- ▶ **Quand les Silencieux font une offrande au totem**, qui est l'équivalent de leur Réserve de Groupe, Crâne devient capable d'augmenter la portée de son ressenti et d'utiliser Communion sur l'ensemble du domaine des Silencieux, contre une Difficulté de 9 au lieu de 7.
- ▶ **En Mode Apocalypse**, ses rituels chamaniques et les états de transe dans lesquels il se plonge lui déclenchent de véritables visions – des images d'événements qui viennent de se produire au-delà de la forêt, ou qui ne se produiront que plusieurs jours plus tard. Il ne « prédit » pas l'avenir : il ressent la venue d'événements via des images qui se forment dans son esprit, comme l'arrivée du groupe des personnages...

▶ **Note :** Le personnage de Crâne est conçu pour donner un premier aperçu du chamanisme aux joueurs, en incarnant la dimension mystique et le potentiel de jeu des Modes Cauchemar et Apocalypse. Ses Capacités ne sont qu'une base technique facile à mettre en scène, mais elles ne doivent pas brider votre imagination. Du moment que ses pouvoirs restent dans le domaine des perceptions, du rapport au vivant et de la connaissance, Crâne peut être capable de faire tout ce qui vous semble utile pour le scénario – à vous de le décrire et de le justifier.

ET MAINTENANT ?

Le scénario s'arrête là. Il n'explique ni ce que les Silencieux attendent des personnages, ni ce qui se passera ensuite. Si les joueurs veulent savoir, ils n'auront qu'à le choisir - la suite leur appartient. S'ils n'ont pas déjà émis les plus folles hypothèses, vous pouvez proposer aux joueurs de voter sur une Rumeur, une fois le groupe arrivé au village et les personnages remis de leurs blessures.

- **Pourquoi les Silencieux sont-ils venus les chercher ?** Peut-être pour les aider à combattre un ennemi trop puissant, comme la horde de pillards en route vers le hameau ou une meute de créatures dont Crâne sent l'arrivée. Peut-être pour saboter la station électrique, qui perturbe l'équilibre de la forêt. Ou peut-être pour servir de missionnaires et ramener des enfants dans les bois, pour grossir les rangs de la tribu...

Voici quelques idées d'événements, à remanier en fonction des Objectifs du Groupe et de l'ordre de jeu des scénarios.

- **L'un des enfants brise le silence.** Il peut s'agir d'Adrien ou d'Elina, reconnaissant Merke ou entendant le groupe parler des éoliennes, de Laure ou de Lya. Profitant d'un moment où ils sont isolés, l'enfant se met à parler et raconte tout ce qu'il sait. Entendu par un autre ou « senti » par le chaman, l'enfant sera banni à cause des personnages, qui pourront le conduire au hameau, s'en aller avec lui ou le laisser partir - et certainement mourir...
- **Les joueurs décident de s'enfuir avec les deux enfants.** Qu'ils aient parlé ou non, les personnages devront organiser leur fuite et faire une diversion pour tromper la vigilance de Crâne et des Silencieux, puis retrouver leur chemin dans les bois et faire face aux frelons - mais ils pourront compter sur les armes répulsives et le baume des Silencieux, s'ils parviennent à leur en dérober.
- **Une énorme araignée s'approche de la tribu.** Crâne a eu une vision, la forêt toute entière semble retenir son souffle. S'agit-il d'une tisseuse gigantesque, d'une chasseuse solitaire ou d'une araignée-loup, porteuse de centaines d'œufs sur le point d'éclore ?
- **Des éradicateurs s'attaquent aux nids de frelons.** Décidés à remettre en service la voie de chemin de fer qui relie deux anciennes gares, au nord du territoire Silencieux, une communauté humaniste entame une grande campagne de nettoyage tout autour de la zone - à grands renforts de toxiques, de pièges chimiques et de lance-flammes. S'ils continuent à progresser vers le sud, ils trouveront tôt ou tard le village des adaptés...
- **Les pillards se dirigent vers le hameau.** Crâne les sent arriver comme une nuée de criquets, et il sait que beaucoup de sang va couler. Il ne souhaite pas la mort des Éoliens, seulement la destruction de leurs installations. Les joueurs décideront-ils d'aller les prévenir ? Les aideront-ils à s'organiser pour se défendre ? Ou les laisseront-ils se faire massacrer par la horde ?
- **Les personnages vont saboter les éoliennes et la station électrique.** Ils ont pris leur parti : celui des Silencieux et de l'ordre naturel. Ils ont choisi de faire triompher l'Adapté et d'empêcher l'Humain de se rédevelopper...



L'EXPÉRIENCE ...

Grand classique des jeux de rôles, l'Expérience traduit l'aguerrissement des personnages et de leur communauté au fil des aventures. Généralement basée sur un système de points, gagnés et dépensés plus ou moins librement par les joueurs, elle est ici gérée sous forme de **Dés d'Expérience**, sur le même principe que les Dés de Matériel présentés page 87.

- ▶ **Les joueurs ne gagnent pas de points, mais des Dés d'Expérience**, dont ils pourront se servir pour effectuer des jets en vue d'améliorer le Niveau d'une Compétence, en apprendre de nouvelles, développer des Spécialités ou augmenter la valeur de leurs Réserves.
- *Pour passer du Niveau Débutant à Confirmé dans une Compétence, il faudra réussir un jet contre une Difficulté de 7. Pour atteindre le Niveau Expert, la Difficulté sera de 9.*
- ▶ **Les Dés d'Expérience constituent une réserve** dans laquelle les joueurs peuvent piocher pour effectuer des jets d'apprentissage, en choisissant eux-mêmes le nombre de dés qu'ils veulent utiliser. Chaque joueur gère librement les Dés individuels de son personnage, tandis que **ceux du Groupe sont soumis à un vote**, comme pour l'utilisation des Dés de Réserve.
- *Contre une Difficulté de 7, une dépense de 3D devrait donner de bonnes chances d'obtenir au moins une Réussite, mais rien n'empêche les joueurs d'assurer à 4D ou de tenter leur chance à 1D.*
- ▶ **Les jets d'apprentissage s'effectuent uniquement avec les Dés d'Expérience.** Comme pour le matériel, ils doivent être dépensés et lancés en une fois, et ne peuvent bénéficier d'aucun Bonus, Relance ou Dés de Réserve d'aucune sorte.
- *Si un joueur lance 3D et n'obtient aucune Réussite à 7, il ne pourra pas lancer de nouveaux Dés d'Expérience sur ce jet et devra attendre la prochaine phase d'expérience pour recommencer.*
- ▶ **Il n'y a pas de limite au nombre de Dés d'Expérience que le Groupe et les joueurs peuvent accumuler**, ni au nombre de Dés qu'ils peuvent choisir de dépenser pour un jet. En revanche, que le jet soit réussi ou raté, les Dés utilisés sont évidemment perdus.
- *Si un joueur dépense ses 4D pour un jet d'apprentissage et échoue, il devra attendre d'en gagner de nouveaux – ou demander à puiser dans les Dés de Groupe – pour tenter d'améliorer les aspects techniques son personnage.*

Note : Le *Kit de Survie* ne présente que les règles de base, mais les Dés d'Expérience permettent également de développer de nombreux aspects des personnages et du Groupe, dont des Bonus et des Capacités de Totem ou de Groupe.

PHASES D'EXPÉRIENCE

Quand le meneur estime que l'aventure marque une pause et que les personnages disposent de quelques jours de répit, au terme d'un scénario, d'un objectif atteint, d'un événement marquant ou simplement entre deux étapes de leur voyage, il peut déclencher **une phase d'Expérience** au cours de laquelle les joueurs et la communauté vont pouvoir gagner et dépenser des Dés d'Expérience.

- ▶ **Une seule phase d'Expérience** peut être déclenchée au cours d'un même scénario.
- ▶ Les Dés d'Expérience ne peuvent être gagnés et dépensés que **lors des phases d'Expérience**.

Les joueurs peuvent gagner deux sortes de récompenses chiffrées en Dés d'Expérience : **les Dés collectifs** et **les Dés individuels**.

DÉS COLLECTIFS

Généralement fixés par les scénarios, les Dés collectifs sont gagnés **à la fois par le Groupe et par chacun des joueurs**, qui en gagnent tous le même nombre.

Plus l'aventure est longue, expose les personnages à des dangers mortels ou leur permet de faire des rencontres ou des découvertes, plus les gains en Dés d'Expérience seront importants. Les gains de Dés sont définis par trois critères, commençant tous par un « D » : **le Danger, les Découvertes et la Durée**.

- ▶ **Le Danger** traduit les risques auxquels les personnages ont été confrontés au cours du scénario. Il peut s'agir d'ennemis, de créatures, de poisons, de maladies ou d'accidents, que le groupe en ait ou non subi les conséquences.
- ▶ **Les Découvertes** mesurent ce que les personnages ont pu trouver, apprendre, comprendre – tout ce qui peut leur permettre d'en savoir davantage après le scénario qu'avant.
- ▶ **Enfin, la Durée** reflète simplement le temps d'aventure et de vie des personnages.
- ▶ Qu'elles soient déterminées par les scénarios ou estimées par le meneur de jeu, ces récompenses peuvent être **Anecdotiques, Mineures, Majeures ou Exceptionnelles**, et être chiffrées de 0D à 3D.
- « Le Village » ne représente que deux jours d'aventure et ne propose que très peu de rencontres et de révélations, mais il expose le Groupe à une réelle menace. Sa Durée et ses Découvertes sont donc seulement Mineures, soit 2D d'Expérience collectifs, mais son Danger Majeur y ajoute 2D de plus, soit 4D au total.

DÉS INDIVIDUELS

Les Dés individuels soulignent les actions et le comportement des personnages au cours du scénario. **Chaque joueur en gagne un nombre différent.**

En plus des Dés liés au scénario lui-même, chacun des personnages peut être récompensé par des Dés d'Expérience individuels pour **son Implication, son Influence et son Interprétation** – trois critères commençant par un « I » et **chiffrés également de 0D à 3D.**

- ▶ **L'Implication** mesure la participation d'un personnage à l'aventure et aux actions collectives. A-t-il été plutôt solidaire ou solitaire ? A-t-il orienté ou simplement suivi les décisions du groupe ? A-t-il participé aux actions collectives ou agi plutôt seul ? A-t-il respecté ou enfreint les règles du Groupe et les Interdits du Totem de la communauté ?
- ▶ **L'Influence** récompense les actions décisives, les coups d'éclats, les moments héroïques ou les prises de parole mémorables d'un personnage ou d'un joueur. A-t-il sauvé la vie d'un autre membre du groupe, négocié une trêve au péril de sa vie, réussi un exploit ou marqué le scénario par un acte ou des mots ?
- ▶ **Enfin, l'Interprétation** reflète le comportement du personnage au regard de son âge, de son Profil et de son Totem. A-t-il agi en accord avec son caractère, son histoire et ses motivations ? A-t-il obéi aux Instincts de son Totem ou, au contraire, brisé des Interdits ?
- ▶ Pour chacun de ces critères, le meneur de jeu peut attribuer une récompense **Mineure, Majeure ou Exceptionnelle de 1D à 3D**, ou aucune récompense particulière.
- *Chasseur et solitaire comme le Totem qu'il incarne, le personnage de Pyro a souvent agi seul et peu participé aux actions collectives, mais l'une de ses actions individuelles a clairement évité le pire au Groupe. Le meneur décide donc de lui accorder 2D pour son Influence et 1D pour son Interprétation, et de ne rien accorder de spécial pour son Implication, soit 3D au total.*

RÉCOMPENSE	DÉS
Anecdotique	0D
Mineure	1D
Majeure	2D
Exceptionnelle	3D

▲ OBJECTIFS

Quand le Groupe ou l'un des personnages atteint l'un de ses Objectifs, il regagne immédiatement des Dés de Réserves – voir page 69 – et gagne des Dés d'Expérience, qu'il ne pourra dépenser que lors de la prochaine phase d'Expérience. Les nouveaux Objectifs seront également fixés lors de la prochaine phase d'Expérience.

- ▶ **S'il s'agit d'un Objectif mineur**, le Groupe ou le personnage gagne 3D d'Expérience.
- ▶ **S'il s'agit d'un Objectif majeur**, le gain est de 5D.

▲ TRANSFERT DE DÉS

Comme pour les Dés de matériel, les joueurs peuvent demander à puiser dans les Dés d'Expérience de Groupe pour augmenter leurs chances sur un jet d'apprentissage individuel ou, à l'inverse, utiliser des Dés individuels pour les transformer en Bonus sur un jet d'apprentissage de Groupe.

- ▶ Chaque joueur peut **dépenser 1D individuel pour donner 1D de Bonus à un jet de Groupe.**
- ▶ Chaque joueur peut demander à puiser **jusqu'à 2D de Groupe pour bénéficier d'un Bonus sur un jet individuel.**
- ▶ Les transferts de Dés d'Expérience entre joueurs **ne sont pas autorisés.**
 - *Si un joueur souhaite puiser dans l'Expérience du Groupe pour augmenter ses chances d'atteindre le Niveau Expert en Soins ou en Technologie, et que les autres membres du Groupe sont d'accord, il pourra piocher jusqu'à 2D dans les Dés de Groupe.*
 - *Si les quatre joueurs décident de dépenser chacun 1D individuel pour tenter d'augmenter la Réserve de Groupe, ces 4D s'ajouteront aux Dés du Groupe.*

LES PHASES D'EXPÉRIENCE

Dans l'univers de *Vermine*, on ne se réveille pas un matin en étant subitement devenu expert en armes à feu, et il n'est pas question d'améliorer ses Caractéristiques entre deux tours de combat.

L'apprentissage demande du temps. Du recul. De la pratique. Les phases d'Expérience simulent le temps indispensable à la progression du Groupe et des personnages. Dans l'intérêt du jeu, veillez à ne déclencher les phases d'Expérience que si les personnages disposent de quelques jours de calme ou de voyage sans incident devant eux, par exemple entre deux scénarios.

L'APPRENTISSAGE

Lors des phases d'Expérience, les joueurs peuvent dépenser tout ou partie de leurs Dés d'Expérience pour effectuer des jets d'apprentissage en vue de développer leurs personnages.

- **Pour apprendre ou améliorer le Niveau d'une Compétence**, la Difficulté du jet est fixée par le Niveau de Compétence souhaité, assortie d'un Handicap fixé par la Rareté de cette Compétence. Si la Compétence entre dans le Domaine de prédilection du personnage, la Difficulté du jet d'apprentissage est réduite. Si le personnage ne possède pas la Compétence, il doit commencer par l'apprendre au Niveau Débutant.

- *Pour apprendre la Compétence Technologie Rare (II) au Niveau Débutant, il faudra obtenir au moins 3 Réussites à 5. Pour l'améliorer du Niveau Confirmé au Niveau Expert, il faudra au moins 3 Réussites à 9 – ou à 7 si la Machine est le Domaine de prédilection du personnage.*

NIVEAU	DIFFICULTÉ	PRÉDILECTION
Débutant	5	3
Confirmé	7	5
Expert	9	7
Maître	10	9

- **Pour apprendre une Spécialité**, la Difficulté du jet est fixée par le Niveau de la Compétence associée, assortie d'un Handicap égal au nombre de Spécialités que le personnage possède déjà. Le nombre maximum de Spécialités n'est pas limité, mais il faut posséder au moins le Niveau Confirmé dans une Compétence associée pour pouvoir développer une Spécialité.

- *Pour développer une Spécialité Informatique via sa Compétence Technologie, le joueur devra réussir un jet à 7 (III) s'il est Expert et possède déjà trois autres Spécialités, soit 4 Réussites à 7.*

NIVEAU	DIFFICULTÉ	PRÉDILECTION
Confirmé	9	7
Expert	7	5
Maître	5	3

- **Pour améliorer la valeur d'une Caractéristique de 1D**, la Difficulté du jet est toujours de 9, assortie d'un Handicap égal à la valeur actuelle de cette Caractéristique. Rappel : la valeur maximale des Caractéristiques des personnages est de 3D. Si le meneur de jeu l'autorise, en raison d'une mutation, d'un entraînement intensif ou d'un profil particulier, un personnage peut exceptionnellement augmenter une – et une seule – de ses Caractéristiques à 4D.
- *Pour augmenter sa Vigueur de 2D à 3D, il faudra obtenir 3 Réussites à 9.*

- **Pour améliorer la valeur d'une Réserve de 1D**, la Difficulté du jet est égale à la valeur actuelle de la Réserve, assortie d'un Handicap (I) pour un personnage jeune, (II) pour un adulte et (III) pour un ancien.

- *Pour augmenter de 7D à 8D la Réserve d'Effort d'un personnage jeune, il faudra obtenir deux Réussites à 7. Pour un ancien, il en faudra quatre.*

▲ LIMITATIONS

On ne peut apprendre ou améliorer qu'une seule Compétence, Spécialité, Réserve ou Caractéristique par phase, **et seulement d'un Niveau ou de 1D**.

- *Si un joueur apprend une nouvelle Compétence, il ne pourra pas en apprendre une seconde, mais pourra tenter d'en améliorer une autre, d'apprendre une Spécialité ou d'augmenter une de ses Réserves.*

▲ MATÉRIEL

Avec l'accord du meneur de jeu, les Dés d'Expérience individuels et collectifs peuvent être **transformés en Dés de Matériel** et permettre aux joueurs d'effectuer des jets de Matériel lors d'une phase d'Expérience, **comme décrit page 87**. Le meneur reste libre de refuser ou d'autoriser le jet selon l'objet de la recherche ou l'endroit où fouillent les personnages.

- *Si les joueurs décident de dépenser 3D de Groupe et 1D individuel chacun pour trouver des armes à feu dans un ancien abri militaire souterrain, le meneur devrait autoriser le jet. En revanche, pour trouver un char d'assaut abandonné sur le parking d'une station-service, il aura toutes les raisons de refuser...*

▲ BONUS

Si le meneur estime que l'apprentissage est facilité, grâce à du matériel perfectionné, aux conseils d'un expert ou à de la documentation utile, il peut accorder **un Bonus de 1D sur le jet d'apprentissage**. Ce Bonus est unique, non cumulable et valable sur un seul jet d'apprentissage par phase et par joueur.

- *L'expertise médicale de Doc peut clairement justifier un Bonus de 1D pour apprendre ou améliorer la Compétence Soins ou des Spécialités telles que Chirurgie ou Amputation, mais encore faut-il qu'il accepte de partager ses connaissances...*

- Pour accorder ce Bonus, l'expert doit posséder **la même Spécialité ou la même Compétence au Niveau Confirmé minimum**, et avoir un **Niveau strictement supérieur** à celui que le personnage souhaite atteindre.

- *Pour passer du Niveau Débutant à Confirmé avec un Bonus d'apprentissage, il faudra bénéficier des conseils d'un Expert dans cette Compétence.*

LE GROUPE

Les Dés d'Expérience de Groupe peuvent être utilisés pour améliorer le Niveau ou la Réserve de Groupe, et développer de nouvelles Capacités collectives. Comme pour les Dés de Réserve, l'utilisation des Dés de Groupe doit faire l'objet d'un vote à la majorité.

- ▶ **Pour améliorer la Réserve de Groupe de 1D**, la Difficulté du jet est égale à la valeur actuelle de la Réserve, assortie d'un Handicap (II).
- *Pour augmenter la Réserve de Groupe de 7D à 8D, il faudra obtenir trois Réussites à 7 avec des Dés de Groupe, soit un jet à 7 (II).*
- ▶ **Pour développer une Capacité de Groupe**, la Difficulté du jet est fixée par sa **valeur d'Apprentissage**, assortie d'un Handicap égal à son Niveau, qui fixe également le **Niveau de Groupe minimum requis pour l'apprendre**.
- *Pour apprendre une Capacité (7) de Niveau 2, le Groupe devra au moins être Niveau 2 et réussir un jet à 7 (II), soit trois Réussites à 7.*
- ▶ **Pour améliorer de 1 le Niveau du Groupe**, la Difficulté du jet est égale au nombre de membres du Groupe, assortie d'un Handicap égal au Niveau actuel du Groupe.
- *Si le Groupe compte cinq membres, il faudra au moins deux Réussites à 5 pour passer Niveau 2.*

▶ **Note** : Un Groupe de deux ou trois personnages progressera plus rapidement en Niveau qu'une communauté de cinq ou six membres, mais disposera de moins de Dés de Réserve au départ, de moins de Dés de Matériel et de moins de Dés d'Expérience individuels – et globalement, de moins de chances de survivre et d'atteindre ses Objectifs...

▲ NIVEAU DE GROUPE

Comme décrit page 70, le Niveau du Groupe permet aux joueurs de développer des Capacités de Groupe de plus en plus puissantes, mais il fixe également le **Niveau de mise en scène maximum** des créatures, PNJ, endroits particuliers et événements auxquels ils pourront être confrontés lors des scénarios.

- ▶ **Si le Groupe ne possède pas le Niveau requis**, les personnages ne pourront pas rencontrer, affronter ou interagir directement avec l'élément en question, mais seulement l'apercevoir, trouver des traces ou en entendre parler.
- *Si un scénario contient un PNJ de Niveau 3 et que le Groupe est seulement Niveau 1 ou 2, ce personnage ne pourra jamais intervenir directement auprès des personnages et devra se contenter d'agir dans l'ombre ou d'envoyer ses lieutenants.*

NOUVELLES CAPACITÉS

▲ RELANCE

Niveau de Groupe : 2 Apprentissage : 5 (II)

Une fois par jour, les joueurs peuvent dépenser 2D de Réserve de Groupe pour relancer entièrement un jet de dés réussi ou raté, qu'il s'agisse d'une action individuelle ou collective. Le nouveau jet s'effectue à l'identique, contre la même Difficulté et avec les mêmes Bonus ou Dés de Réserve éventuels.

▲ COORDINATION

Niveau de Groupe : 2 Apprentissage : 7 (II)

Tant que tous les membres du Groupe sont engagés en combat, et en mesure de tous se voir ou s'entendre les uns les autres, la Réaction de chaque personnage est augmentée de 1. Les effets de la Capacité cessent si l'un des personnages s'éloigne ou perd le contact avec le reste du Groupe. Ils persistent si l'un des personnages tombe inconscient ou mort.

▲ SECONDE CHANCE

Niveau de Groupe : 3 Apprentissage : 7 (III)

Au moment où l'un des membres du Groupe subit une Blessure Mortelle, les joueurs peuvent dépenser 5D de Réserve de Groupe pour le sauver de la mort et transformer cette Blessure en Blessure Grave.

- ▶ **En Mode Survie**, cette Capacité ne peut être utilisée que si au moins un autre personnage est suffisamment proche pour agir et éviter le drame. **En Modes Cauchemar ou Apocalypse**, elle peut être utilisée même si le personnage blessé est seul et isolé des autres membres du Groupe.

▲ LIEN

Capacité de Totem : Symbiote

Niveau de Groupe : 1 Apprentissage : 9 (I)

Si tous les autres membres du Groupe sont réunis, chaque joueur peut dépenser 2D de Sang-Froid pour tenter de localiser un membre du Groupe absent, en effectuant un jet d'Empathie contre une Difficulté de 9, sur lequel il peut utiliser de la Réserve. Chaque Réussite accorde une information supplémentaire sur la direction, la distance, la profondeur ou l'endroit précis où ce personnage se trouve.

- ▶ **En Mode Survie**, ces informations sont un mélange d'intuitions et de déductions rationnelles. **En Mode Cauchemar**, ce sont des images mentales, des flashes et des sensations. **En Mode Apocalypse**, le personnage voit et ressent clairement ce que l'autre voit et ressent.

▲ SYMBIOSE

Capacité de Totem : Symbiote

Niveau de Groupe : 2 Apprentissage : 7 (II)

Lorsqu'un membre du Groupe effectue une action, chaque autre joueur peut dépenser 1D de Réserve d'Effort pour lui accorder une Réussite supplémentaire sur cette action, que le jet soit réussi ou raté avant l'utilisation de cette Capacité. Cette Capacité est limitée à 1D par joueur et par action.

- ▶ **En Mode Survie**, cette Capacité ne peut être utilisée que par les joueurs dont le personnage est à portée de voix de celui qui effectue l'action. **En Modes Cauchemar ou Apocalypse**, elle peut être utilisée par tous les joueurs sans restriction.

LES RENCONTRES ...

Afin de simplifier la gestion des actions, notamment en combat, la description technique des différentes rencontres – qu'il s'agisse de survivants, d'animaux, de créatures ou de PNJ de scénario – est volontairement moins détaillée que celle des personnages des joueurs et **réduite aux seules valeurs utiles en jeu**.

- ▶ **Les PNJ ne possèdent ainsi ni Caractéristiques chiffrées, ni Réserves, ni liste de Compétences assorties d'un Niveau.** Leurs chances de réussir les différentes actions sont gérées de la même façon que pour les personnages, via des jets de dés contre une Difficulté et un nombre de Réussites selon le résultat, mais le nombre de dés à lancer est fixé par une valeur unique, qui tient compte à la fois de leur profil, de leur expérience et de leur importance dans l'aventure.

- *Si le Groupe rencontre un jeune chasseur solitaire avec « Action 3D », toutes ses actions seront résolues par un jet à 3D, qu'il s'agisse de se cacher, grimper, entendre ou avoir des informations sur un sujet précis.*

Les PNJ humains sont définis par trois critères, qui permettent au meneur d'évaluer rapidement leur potentiel technique et de déterminer leurs caractéristiques en fonction des valeurs fournies dans les tableaux ci-contre : **la Menace, l'Expérience et le Rôle**.

- ▶ **La Menace traduit le potentiel meurtrier du PNJ**, sa force physique et ses talents de combat en tant qu'adversaire ou allié des personnages. **Graduée de Mineure à Mortelle**, elle détermine les Seuils de Blessure et la valeur d'Attaque du PNJ, qui vaudra pour tous ses jets d'attaques.

- *Avec un niveau de Menace « Sérieuse », le chasseur attaquera toujours à 4D, mais ne pourra subir qu'une seule Blessure Mortelle.*

- ▶ **L'Expérience mesure la compétence du PNJ.** Graduée de Débutant à Expert, elle fixe le nombre de dés à lancer lorsqu'il agit, avec une valeur spécifique pour les actions liées à ses Spécialités. Les PNJ les plus expérimentés disposent également **d'une ou deux Relances** et peuvent **moduler la Difficulté de leurs attaques** au contact.

- *Si le chasseur possède « Spécialité 5D », toutes les actions relevant clairement de son profil – comme chasser, pister, identifier des traces ou s'orienter en forêt – seront gérées par des jets à 5D et non à 3D comme pour les autres actions.*

- ▶ **Enfin, le Rôle d'un PNJ mesure son importance dans le scénario.** Il permet de distinguer la simple rencontre anecdotique du redoutable adversaire du Groupe, en leur attribuant **une valeur de Réaction, quelques Dés de Réserves et du matériel plus ou moins Rare**.

- *Rencontré par hasard dans les bois, le jeune chasseur aura plutôt un Rôle « Mineur ». S'il s'agit du chef d'une communauté ou d'un futur allié majeur des personnages, un Rôle « Important » ou « Majeur » lui permettra d'avoir des Dés de Réserve et un meilleur équipement.*

CRÉER DES PNJ

Généralement fournies par les scénarios, les caractéristiques des PNJ devront souvent être définies « sur le pouce » par le meneur, notamment pour gérer les rencontres, les actions imprévues ou les recherches spécifiques des joueurs. Les besoins en termes de jeu se limiteront souvent à un ou deux jets de dés, mais dans le cas d'un combat, les valeurs de référence des tableaux devraient aider à créer rapidement le profil d'un adversaire ou d'un allié cohérent.

▲ LE PROFIL

Avant de définir ses caractéristiques, la première chose à faire est de déterminer le profil d'un PNJ : son activité principale, son domaine d'expertise, et ce qu'il a des chances de savoir ou de faire « mieux » qu'un autre. Un soigneur, un chaman et un combattant n'auront pas les mêmes Spécialités, ni le même équipement, même s'ils ont tous les trois un Rôle Majeur et sont chacun Maîtres dans leur domaine.

- ▶ Trois mots-clefs peuvent suffire pour dresser rapidement le Profil d'un PNJ : **son âge, son activité principale et son Totem**. Comme pour les personnages, l'âge est fondamental pour gérer le rapport des PNJ à la civilisation, et le Totem permet de camper très vite un caractère et un comportement.

- *Un jeune archer du Charognard, une cheffe de tribu âgée de la Horde, un rebouteux du Parasite, une vendeuse itinérante du Bâtisseur...*

▲ LES CARACTÉRISTIQUES

Une fois le profil fixé, il suffit d'évaluer le niveau de Menace, l'Expérience et le Rôle du PNJ en fonction des besoins pour le scénario, de la réussite d'une quête ou de l'échec d'une action du Groupe, ou du degré d'adversité ou de soutien qui semble approprié aux personnages.

- ▶ À titre de référence, on peut considérer que les six personnages de ce *Kit de Survie* ont un niveau de Menace allant de **Sérieuse pour Blanche à Mortelle pour Douze et Pyro**, et un niveau d'Expérience **Confirmé ou Expert selon leur âge**. En tant que protagoniste, leur Rôle est évidemment **Majeur**.

- *Dans le scénario « Le Village » où il joue un Rôle Majeur, le personnage du fils représente clairement une Menace Majeure, et son niveau d'Expérience serait plutôt Expert.*

- ▶ **Note :** Les caractéristiques fournies dans les tableaux ci-contre ne sont que des valeurs de base conçues pour aider le meneur en cours de jeu. Elles peuvent être ajustées, à la hausse ou à la baisse, en essayant toutefois de ne pas les moduler de plus de 1 ou 2D, au risque de déséquilibrer les combats contre les personnages.

▲ NIVEAU DE MENACE

	ATTAQUE	VIGUEUR	LÉGÈRES	BLESSURES GRAVES	MORTELLES
MINEURE	3D	1D	(1) O	(4) O	(6) O
SÉRIEUSE	4D	2D	(2) OO	(5) O	(8) O
MAJEURE	5D	3D	(2) OO	(5) OO	(8) O
MORTELLE	6D	4D	(3) OO	(6) OO	(9) OO

ATTAQUE : Valeur d'attaque à mains nues ou avec l'arme de prédilection du PNJ. Les autres actions de combat sont gérées par la valeur d'Action ou de Spécialité.

DOMMAGES : Les Dommages de base des attaques sont fixés par l'arme utilisée. À mains nues, les Dommages de base sont égaux à la Vigueur, soit la valeur d'Attaque -2.

VIGUEUR : Pour les Dommages des armes de mêlée ou les Portées des attaques à distance, la valeur de Vigueur de référence est égale à la valeur d'Attaque -2.

BLESSURES : Les PNJ subissent les Malus de Blessure habituels, mais ils ne perdent pas de Dés de Réserve en cas de Blessure.

▲ NIVEAU D'EXPÉRIENCE

	ACTION	SPÉCIALITÉ	RELANCES	CONTACT
DÉBUTANT	3D	4D	0	7
CONFIRMÉ	3D	5D	0	5 ou 7
EXPERT	4D	6D	1D	5, 7 ou 9
MAÎTRE	4D	6D	2D	3, 5, 7 ou 9

ACTION : Valeur utile pour toutes les actions du PNJ, hors attaques et Spécialités. Si le PNJ ne possède pas de valeur d'Attaque, on utilise sa valeur d'Action.

SPÉCIALITÉ : Valeur utile pour toutes les actions directement liées au profil du PNJ. Si le PNJ possède une Spécialité de combat, on utilise cette valeur à la place de sa valeur d'Attaque.

RELANCES : Utilisables uniquement sur les actions de combat et les Spécialités.

CONTACT : Difficulté modulable possible pour les attaques de Mêlée ou de Corps à corps.

▲ RÔLE

	RÉACTION	RÉSERVE	MATÉRIEL	PROTECTION
MINEUR	3D	0	9	Rudimentaire (1)
SECONDAIRE	3D +1	1D	9 (I)	Légère (2)
IMPORTANT	3D +2	2D	9 (II)	Perfectionnée (1/3)
MAJEUR	4D +2	4D	au choix	au choix

RÉACTION : Valeur utile pour toute la durée du combat, sauf utilisation de Réserve sur un tour.

RÉSERVE : Utilisable uniquement en combat ou sur les Spécialités, 1D maximum par action.

MATÉRIEL : Rareté maximum des armes, objets et équipements possédés par le PNJ.

PROTECTION : Indice maximum de la Protection du PNJ. L'indice spécifique des Protections « Perfectionnée » et « au choix » peut être défini par le meneur de jeu.

LES CRÉATURES ...

Comme pour les PNJ humains, les caractéristiques des différentes créatures – qu'il s'agisse d'animaux, d'insectes, de nuées ou de véritables monstruosités – sont résumées aux seules valeurs de jeu et de combat utiles. La distinction se fait ici plus sur la taille, le nombre et les capacités que sur les compétences ou le rôle dans le scénario.

- Mis à part de rares espèces de canidés ou de rongeurs capables d'interagir avec l'homme, de communiquer ou de manipuler certains équipements, la grande majorité des créatures se contentera d'attaquer, de se cacher ou de fuir. Comme pour les PNJ, **les valeurs essentielles des créatures sont chiffrées par une valeur en dés**. La plupart ne possède que des valeurs d'Attaque, des Dommages de base et des seuils de Blessure.

Les créatures sont principalement définies par deux critères : le Gabarit et la Taille. Les essaims, colonies et autres nuées d'insectes obéissent aux mêmes règles que les créatures solitaires, en étant simplement considérés comme une créature à part entière.

- **Le Gabarit traduit la taille d'une créature en termes d'adversité physique pour l'Homme.** Comparée à un ours, un cerf ou même un chien, une minuscule araignée ne représentera aucun défi physique pour un humain, son venin potentiel étant géré par ses Capacités. **Insecte, Rat, Chien et Ours : les quatre Gabarits** sont conçus pour permettre de définir rapidement le profil physique d'une créature.
- Si les personnages sont chargés par un cerf, le Gabarit Ours sera sans doute le plus approprié. S'il s'agit d'un sanglier, le Gabarit Chien pourra suffire.
- **La Taille permet de traduire le gigantisme lié aux mutations des créatures.** Chiffrée de 1 à 3, cette valeur technique permet d'augmenter toutes les valeurs de base fixées par le Gabarit. Une petite araignée du Gabarit Insecte, considérée comme de Taille 0, pourra devenir une vraie menace physique si elle atteint la Taille 2, comparable à celle d'un chien ou d'un énorme rat.
- Avec 2D d'attaque, des Dommages de base de 0 et une seule Blessure Mortelle à (2), un insecte n'a rien de très menaçant. En revanche, en Taille 2, ses 5D d'attaque à 3 Dommages risquent de changer la donne...
- **Les créatures n'ont pas d'autres caractéristiques.** Elles ne possèdent ni Réserves, ni Relances, et leur indice de Protection est directement intégré dans leurs Seuils de Blessure. Afin de simplifier la gestion des combats, on considère également que les créatures n'effectuent aucune action de défense : elles se contentent d'attaquer ou de fuir, en fonction de leurs blessures, de leur nombre et de celui de leurs ennemis.
- Qu'il s'agisse d'animaux ou d'insectes, très peu de créatures effectuent de réelles actions d'esquive ou de parade. En revanche, leur petite taille, leurs réflexes ou leur rapidité peuvent imposer des Handicaps sur les actions d'attaque pour les toucher, même dans le cas d'un essaim ou d'un groupe de créatures volants.

▲ CRÉATURES SOLITAIRES

Face à un animal solitaire, il suffit de définir le Gabarit de la créature, en fonction de sa morphologie et du danger physique qu'elle représente, puis de modifier les valeurs fixées par le Gabarit en fonction de sa Taille éventuelle.

- **Toutes les créatures sont considérées comme étant de Taille 1 par défaut**, sauf les insectes et autres créatures minuscules, qui sont considérées comme étant de Taille 0. Les modificateurs liés à la Taille s'appliquent une fois le Gabarit correspondant à la version « courante » de la créature fixée.
- *Un serpent géant de Taille 2 aura tout d'abord le Gabarit Rat, puis les modificateurs de Taille 2, et non directement le Gabarit Chien. En revanche, certaines araignées de grande taille pourront avoir le Gabarit Rat dès leur version courante de Taille 1.*
- **Les modificateurs de Taille se cumulent.** Pour un insecte de Taille 0 atteignant la Taille 2, il faut donc appliquer les modificateurs de Taille 1, puis ceux de Taille 2, soit +3 dans chaque valeur.

▲ GROUPES DES CRÉATURES

Les essaims, colonies, hordes ou nuées d'insectes ou de créatures obéissent aux mêmes règles que les créatures solitaires. Les groupes sont simplement considérés comme une créature à part entière, avec une valeur d'Attaque, des Dommages de base et des Seuils de Blessures uniques.

- **Les groupes sont définis par leur Taille, chiffrée de 1 à 3** comme pour les créatures, qui augmente les valeurs de base fixées par le Gabarit. Selon le type de créatures, on peut estimer qu'un « Petit » groupe d'insectes se compte en centaines d'individus, tandis qu'un « Petit » groupe d'ours comptera deux ou trois bêtes.
- *Un petit essaim de guêpes, une harde de sangliers ou une dizaine de loups formeront un Petit groupe.*
- Un groupe de créatures effectue **un nombre d'attaques égal à sa Taille à chaque tour** sur chaque adversaire dans sa zone ou à sa portée.
- *Un essaim de Taille 2 attaquera deux fois chaque personnage présent à chaque tour.*
- **Lorsqu'un groupe de créatures subit des Dommages, sa Taille diminue.** Elle est réduite de 1 quand toutes ses Blessures Graves ou Mortelles sont cochées, et le groupe est détruit une fois toutes ses Blessures cochées. Chaque fois que la Taille d'un groupe est réduite, les valeurs liées à sa Taille sont également réduites.
- *Si un essaim de Taille 3 subit trois Blessures Graves ou Mortelles, il sera rétrogradé en Taille 2 et perdra 3 dans chaque valeur.*

▲ GABARITS

GABARIT	ATTAQUE	DOMMAGES	LÉGÈRES	BLESSURES	
				GRAVES	MORTELLES
INSECTE	2D	0	-	-	(1) O
RAT	3D	1	-	(1) O	(3) O
CHIEN	4D	3	(1) O	(3) O	(5) O
OURS	6D	6	(3) OO	(5) OO	(7) OO

ATTAQUE : Valeur d'attaque principale de la créature (morsure, piqure, griffures, pattes).
Si la créature possède des attaques secondaires, les jets s'effectuent avec Attaque -2D.

DOMMAGES : Dommages de base de l'attaque principale.
Les éventuelles attaques secondaires infligent 2 Dommages de moins.

▲ MODIFICATEURS DE TAILLE

TAILLE	ATTAQUE	VIGUEUR	LÉGÈRES	BLESSURES	
				GRAVES	MORTELLES
TAILLE 1	+1D	+1	-	(+1) +O	(+1)
TAILLE 2	+2D	+2	(+2) +O	(+2) +O	(+2) +O
TAILLE 3	+3D	+3	(+3) +O	(+3) +O	(+3) +O

TAILLE : Les modificateurs de Taille 1 ne s'appliquent qu'aux créatures de Taille 0.

RAPPEL : Les modificateurs de Taille se cumulent à partir de la Taille initiale de la créature.

▲ GROUPES DE CRÉATURES

TAILLE DU GROUPE	ATTAQUE	DOMMAGES	LÉGÈRES	BLESSURES	
				GRAVES	MORTELLES
PETIT (1)	+1D	+1	-	-	+O
GRAND (2)	+2D	+2	+OO	+OO	+OO
GÉANT (3)	+5D	+5	+OOO	+OOO	+OOO

RAPPEL : Un groupe effectue un nombre d'attaques égal à sa Taille à chaque tour sur chaque adversaire.

RAPPEL : La Taille du groupe est réduite de 1 quand toutes ses Blessures Graves ou Mortelles sont cochées.

▲ NOMBRE DE CRÉATURES

GROUPE	GABARIT			
	INSECTE	RAT	CHIEN	OURS
PETIT (1)	Centaines	25/50	5/8	2/3
GRAND (2)	Milliers	100/200	20/30	8/10
GÉANT (3)	Millions	500/1000	100/200	25/50

NOTE : Valeurs indicatives, à moduler selon le type de créature.

RAPPEL : Un groupe est considéré comme une créature à part entière.

INDEX DES ILLUSTRATIONS

CONCEPTION GRAPHIQUE LOGO VERMINE 2047

Simon Vansteenwinckel

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Philippe Jozelon

FICHES DE PERSONNAGES ÉCRAN DU MENEUR

Fabien « Amatsu » Gest

PHILIPPE JOZELON

1, 7, 8/9, 88/89, 90 & 112

JAOUEN SALAÛN

53, 73, 75, 77, 79, 81 & 83

SIMON VANSTEENWINCKEL

2/3, 22/23, 64/65, 66/67 & 104

YVAN « GAWAIN » VILLENEUVE

16, 19, 21, 32, 37, 43, 46, 60, 61, 62, 116 & 119

JULIEN BLONDEL

100 & 102

INDEX TECHNIQUE

▲ CARACTÉRISTIQUES

- Description des Caractéristiques 25
- Valeur des Caractéristiques 25
- Caractéristique à 0D ? 26
- Les Réserves 34
- L'épuisement 34
- Puiser dans ses Réserves 35
- La Réputation 71

▲ COMPÉTENCES

- Description des Compétences 31
- Domaines & Niveaux de Compétences 29
- Rareté des Compétences 30
- Les Relances 30
- Les Spécialités 32

▲ ACTIONS

- Déterminer la Difficulté 26
- Interpréter les Réussites 27
- Handicaps, Bonus & Malus 28

▲ MATÉRIEL

- Rareté du Matériel 36
- Fiabilité du Matériel 37
- Dommages, Pannes & Réparations 37/38
- Les Traits 39
- Armes, Portées & Dommages 40/41
- Protections, Indices & Mobilité 42/43

▲ COMBAT

- Déroulement des combats 44/45
- La Réaction 45
- Attaques, Distance & Contact 47
- Défenses, Esquives & Parades 50/51
- Résolution des attaques 49

▲ BLESSURES & SOINS

- Cercles, Seuils & Effets des Blessures 52/53
- Santé, Maladies & Accidents 54/55
- Les Soins 56
- La Récupération 57

▲ TOTEMS & GROUPE

- Totems, Instincts & Interdits 58/62
- Les Dés de Totems 63/64
- Objectifs & Capacités de Groupe 68, 86
- Réserve de Groupe & Moral 69