







Les armes à feu

Type	Dom.	Ble.	Portées	Ch.	IF	IR	Valeur
Armes de poing							
Pistolet auto M50 (9x19)	3D	1B	2-5, 6-30, 31-50	9	2	2	50
Beretta M92 (9x19)	3D	1B	2-5, 6-30, 31-50	15	3	2	60
Revolver S&W 439 (9x19)	3D	1B	2-5, 6-30, 31-50	8	1	2	40
Pistolet M1911A1 (11.43x23)	3D	2B	2-5, 6-30, 31-50	7	2	2	75
Revolver S&W 19 (9x33)	3D	2B	2-5, 6-30, 31-50	6	1	2	70
H&K MP5 (9x19) *	3D	2B	2-10, 11-60, 61-100	30	2	2	100
Beretta modèle 12 (9x19) *	3D	2B	2-10, 11-60, 61-100	40	2	2	110
Fusils de précision							
FR-F2 (7.62x51)	4D	2B	10-200, 201-500, 501-1200	10	1	3	250
H&K G3 SG1 (7.62x51)	4D	2B	10-200, 201-500, 501-1200	20	1	3	260
Fusils de chasse							
Fusil Remington 1100 (.12)	3D	2B	2-10, 11-25, 26-50	4	1	2	100
Fusil de chasse (.12) **	2D	2B	2-10, 11-25, 26-50	2	1	1	80
Fusil à canon scié (.12) **	3D	2B	2-5, 6-10, 11-20	2	1	1	70
Fusils d'assaut							
H&K G3 (7.62x51) *	4D	3B	2-50, 51-200, 201-500	20	2	3	180
FAMAS (5.56x45) *	4D	3B	2-50, 51-200, 201-500	25	2	3	200
AKM (7.62x39) *	4D	3B	2-50, 51-200, 201-500	30	3	2	150

Les armes de trait

Type	Dommages	Blessures	Portées	IF	IR	Valeur
Fronde, lance-pierre	1D	1B	2-5, 6-12, 13-30	2	1	3
Arc	2D	1B	2-8, 9-15, 16-40	2	1	10
Arc à poulies	3D	1B	2-8, 9-30, 31-70	1	3	40
Arbalète	3D	1B	2-10, 11-18, 19-30	2	1	20
Sarbacane	0	0	2-3, 4-5, 6-10	1	2	5

Les armes de jet

Type	Dommages	Blessures	Portées	IF	IR	Valeur
Bolas	2D	1B	2-5, 6-12, 13-30	2	3	5
Couteau de lancer	1D	1B	2-4, 5-8, 9-12	1	3	15
Hache de jet	3D	1B	2-4, 5-8, 9-12	2	3	20
Javelot	3D	1B	2-5, 6-12, 13-30	1	1	10
Filet	-	-	2-3, 4-5, 6-10	2	1	10

Les armes contondantes

Type	Dommages	Blessures	IF	IR	Valeur
Coup de poing, de pied...	1D	1B	-	-	-
Poing américain	2D	1B	1	1	1
Tuyau métallique	2D	1B	1	1	1
Batte de base-ball	2D	2B	1	2	1
Masse de chantier	3D	2B	1	2	5

Les armes tranchantes

Type	Dommages	Blessures	IF	IR	Valeur
Poignard	1D	1B	1	1	5
Machette	2D	1B	1	1	10
Hachette	2D	1B	1	2	15
Hache d'incendie	3D	2B	1	2	30
Sabre	3D	1B	1	3	20

Les Difficultés

Action	Difficulté	Solidité	Virulence	Portée
Inratable	-	Fêtu	Inoffensif	Contact
Enfantin	5	Fragile	Nocif	Bout portant
Routine	10	Assez solide	Toxique	Courte portée
Effort	15	Solide	Dangereux	Moyenne portée
Problématique	20	Très solide	Très toxique	Longue portée
Difficile	25	Renforcé	Foudroyant	Très longue portée
Héroïque	30	Blindé	Incapacitant	Portée extrême
Impossible	-	Indestructible	Mortel	Hors de portée

Les actions de combat

En 1re action : le personnage peut effectuer une attaque, une défense ou n'importe quel autre type d'action.

En 2è action : le personnage peut effectuer une défense ou n'importe quel autre type d'action.

S'il n'a pas encore effectué d'attaque pendant ce tour, il peut alors utiliser sa deuxième action pour attaquer.

Défenses supplémentaires : si le personnage a déjà dépensé ses deux actions, peu importe pourquoi, il peut toujours tenter une esquive ou une parade, mais en utilisant sa Caractéristique Réflexes, au lieu de l'Agilité. Chacune de ces défenses «supplémentaires» est affligée d'un Malus de -5.

Exemples d'actions et de coûts

Actions gratuites

- S'adresser brièvement à un compagnon
- Rester vigilant
- Lâcher son arme
- Se déplacer de quelques pas en restant sur ses gardes

Actions simples : 1 action

- Dégainer
- Changer d'arme
- Fraper son adversaire
- Faire feu
- Se déplacer de « Rapidité x 2 mètres »
- Engager un chargeur de munitions
- Bander un arc
- Recharger une arbalète
- Préparer une fronde
- Impressionner son adversaire
- Se défendre
- Se relever après une chute

Actions longues : 2 actions

- Se déplacer de « Rapidité x 5 mètres »
- Lancer une corde munie d'un grappin
- Epauler un fusil et verrouiller une cible en mouvement dans son viseur

Actions longues : plus de 2 actions

- Recharger un revolver : 3 actions
- Endosser un gilet pare-balles : 3 actions
- Fouiller dans un sac plein à la recherche d'une boussole : 3 actions
- Désenrayer une arme à feu : 3 actions et plus
- Dispenser des soins à un individu blessé : 4 actions et plus

Le coût des actions d'empoignade

- Porter un coup : 1 action
- Esquiver ou bloquer un coup : 1 action
- Comblir l'allonge : 1 action
- Tenter une prise : 2 actions
- Se dégager d'une prise : 2 actions
- Frapper visée : 1 action

Actions de mêlée

- Porter une attaque : 1 action
- Parer une attaque : 1 action
- Esquiver une attaque : 1 action
- Tenter une perforation : 1 action
- Sortir d'une garde : 1 action
- Tenter un désarmement : 1 action
- Tenter un assommement : 1 action
- Tenter une feinte : 1 action
- Combattre à deux armes : 2 actions

La Difficulté des attaques

Portée	Difficulté
Courte	10
Moyenne	15
Extrême	30
Hors de portée	Jet impossible

Actions de tir

- Tirer : 1 action
- Lancer : 1 action
- Tir ou lancer visé : 2 actions
- Tir avec deux armes : 2 actions

Modificateurs de tir

- Cible petite, de la taille d'un chien : Difficulté +5.
- Cible très petite, de la taille d'un scarabée : Difficulté +10.
- Cible grande, de la taille d'une voiture : +5 sur le jet.
- Cible très grande, de la taille d'un camion : +10 sur le jet.
- Cible partiellement couverte : Difficulté +5.
- Cible presque entièrement couverte : Difficulté +10.
- Tirer en mouvement : Difficulté +5.
- Cible en mouvement : Difficulté +5.
- Obscurité : Difficulté +5 ou +10, en fonction de la luminosité.
- Nuit totale : Difficulté +15.
- Tir avec deux armes : Difficulté +5 pour le premier tir, +10 pour le second.
- Tir visé : +5 sur le jet.

Exemples de Bonus et de Malus

Se concentrer...

quand on discute avec quelqu'un	-1
quand il y a beaucoup de bruit autour	-3
quand tout le monde panique	-5
quand on peut prendre son temps	+1

Réparer...

quand un autre mécanicien peut donner des conseils	+1
quand on a le manuel du véhicule sous les yeux	+3
quand on l'a soi-même construit	+5
quand il manque un tournevis	-1

Nager...

quand on a gardé ses vêtements	-1
quand l'eau est glaciale	-3
quand on porte des bottes et un sac à dos chargé	-5
quand l'eau est calme	+1

Argumenter...

quand on a préparé le débat	+1
quand on connaît les arguments de l'autre	+3
quand on tient l'autre en joue	+5
quand on bégaye	-1

Faire des recherches...

quand on est sans cesse dérangé	-1
quand on ne sait pas trop où chercher	-3
quand les informations ont été cachées sciemment	-5
quand on connaît les rayonnages de la bibliothèque	+1

Se battre...

quand ses lacets sont défaits	-1
quand c'est son premier combat	-3
quand on a un bras blessé ou en attelle	-5
quand on connaît la technique de l'adversaire	+1

Echelle des chutes

Hauteur	Difficulté	Jet réussi	Jet raté
0-2 mètres	5	Rien	Douleur
2-3 mètres	10	Rien	Touché
3-5 mètres	15	Touché	Blessé
5-10 mètres	20	Blessé	2 Blessé
10-15 mètres	25	2 Blessé	Tué
15-30 mètres	30	Tué	2 Tué
30 mètres et +	Impossible	-	-

Récapitulatif des blessures létales

Le personnage est « Touché »

Eviter l'infection : Premiers secours Difficulté 10.

Récupération : 1 cercle par jour.

Soins : Premiers secours Difficulté 10, 1 cercle supplémentaire par jour.

Aggravation : néant.

Le personnage est « Blessé »

Eviter l'infection : Premiers secours Difficulté 15.

Récupération : 1 cercle tous les 3 jours.

Soins : Chirurgie Difficulté 15, 1 cercle supplémentaire tous les 3 jours.

Aggravation : 1 cercle par minute.

Stopper l'hémorragie : Premiers secours Difficulté 15.

Le personnage est « Tué »

Eviter l'infection : Premiers secours Difficulté 20.

Récupération : 1 cercle par semaine.

Soins : Pas de récupération supplémentaire.

Aggravation : 1 cercle tous les 3 jours.

Stopper l'hémorragie : Premiers secours Difficulté 20.

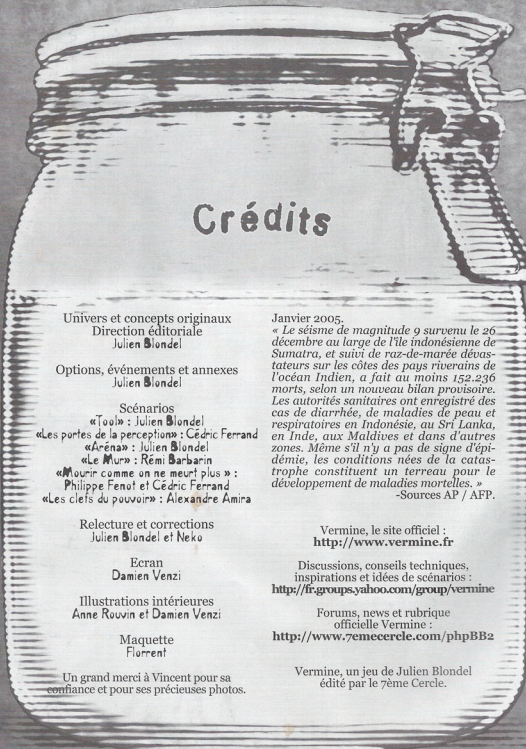
Risques d'infection

Résultat	Conséquence	Effets
1-5	Infection grave	Gangrène
6-10	Infection	Rage ou tétanos, selon la cause de la blessure.
11-15	Forte fièvre	Alité : -3D à toutes les actions
16-20	Fièvre	Fatigué : -1D à toutes les actions
21 et +	Bénigne	Temps de récupération doublé

Blessures du feu

Taille du foyer	Naturel	Pétrolier	Chimique
Braie	Touché	Touché	2 Touché
Torche	2 Touché	2 Touché	Blessé
Feu de camp	Blessé	2 Blessé	2 Blessé
Brasier	2 Blessé	2 Blessé	2 Blessé





Crédits

Univers et concepts originaux
Direction éditoriale
Julien Blondel

Options, événements et annexes
Julien Blondel

Scénarios
«Tool» : Julien Blondel
«Les portes de la perception» : Cédric Ferrand
«Aréna» : Julien Blondel
«Le Mur» : Rémi Barbarin
«Mourir comme on ne meurt plus» :
Philippe Fenot et Cédric Ferrand
«Les clefs du pouvoir» : Alexandre Amira

Relecture et corrections
Julien Blondel et Neko

Ecran
Damien Venzi

Illustrations intérieures
Anne Rouvin et Damien Venzi

Maquette
Florent

Un grand merci à Vincent pour sa
confiance et pour ses précieuses photos.

Janvier 2005.
« Le séisme de magnitude 9 survenu le 26 décembre au large de l'île indonésienne de Sumatra, et suivi de raz-de-marée dévastateurs sur les côtes des pays riverains de l'océan Indien, a fait au moins 152.236 morts, selon un nouveau bilan provisoire. Les autorités sanitaires ont enregistré des cas de diarrhée, de maladies de peau et respiratoires en Indonésie, au Sri Lanka, en Inde, aux Maldives et dans d'autres zones. Même s'il n'y a pas de signe d'épidémie, les conditions nées de la catastrophe constituent un terreau pour le développement de maladies mortelles. »

-Sources AP / AFP.

Vermine, le site officiel :
<http://www.vermine.fr>

Discussions, conseils techniques,
inspirations et idées de scénarios :
<http://fr.groups.yahoo.com/group/vermine>

Forums, news et rubrique
officielle Vermine :
<http://www.7mecercle.com/phpBB2>

Vermine, un jeu de Julien Blondel
édité par le 7ème Cercle.

sommaire

Pour le meneur de jeu

Quelques options p4

Nouveaux événements p10

Tool p18

Les portes de la perception p20

Aréna p24

Le Mur p30

Mourir comme on ne meurt plus p38

Les clefs du pouvoir p50

A propos des Influences p10

Quelques événements p12

Quelques options.....

« N'oublie jamais, fils : tu es ta seule limite. Pour chaque situation, il y a autant de choix, autant d'issues, autant de solutions que tu es capable d'en imaginer. »

-Gabriel Cime.

A l'image des différentes catégories de scénarios et des suggestions proposées dans le Livre du Meneur, Vermine est conçu pour permettre une réelle appropriation de l'univers, des règles et des options de jeu. Par exemple, là où certains meneurs décideront que les créatures géantes existent réellement ou que le chamanisme apporte de véritables pouvoirs, d'autres préféreront une approche réaliste et banniront monstres et phénomènes surnaturels. Il en va de même pour les règles, les capacités des personnages, la gestion des votes et de nombreux aspects du jeu, qui justifient une série de nouvelles options et quelques conseils de prise en main.

Différentes approches de l'univers

L'univers est sans doute le premier élément que les meneurs de jeu voudront modifier, développer et remodeler à leur guise, en ajoutant des éléments de leur cru comme en décidant de se passer de certaines descriptions du Livre du Meneur. Les quatre approches qui suivent correspondent à quatre façons de voir le monde et ses caractéristiques. Bien entendu, aucune n'est meilleure ou moins bonne qu'une autre.

L'approche réaliste

Choisir une approche réaliste, c'est décider que le monde, notre monde, ne peut avoir connu un tel bouleversement et s'être affranchi aussi rapidement de certaines contraintes physiques. La magie n'existe pas, et il en va de même pour les créatures géantes. A la lecture du Livre du Meneur, il y a fort à parier que de nombreux meneurs de jeu auront froncé les sourcils en trouvant certaines descriptions un peu trop futuristes, démesurées, voire invraisemblables au regard d'une évolution plausible de notre univers. Ces meneurs de jeu, par ce seul froncement de sourcils, auront immédiatement penché vers une approche réaliste du monde et décidé de se passer des monstres de Taille 3, d'interdire tout pouvoir chamanique et plus généralement, de chercher à ne mettre en scène que des situations et des éléments qu'ils estiment « plausibles ».

Pour accentuer le réalisme, il est conseillé de supprimer les créatures de Taille 3, d'interdire tout pouvoir surnaturel et de limiter les mutations des espèces jugées trop fantaisistes. Une carte détaillée et de la documentation sur l'Europe d'aujourd'hui, constitueront une base réelle qui donnera du crédit aux voyages et aux descriptions de villes et de régions en 2037. De même, il peut être intéressant de mettre l'accent sur la rareté, la fragilité et l'usure du matériel, voire de limiter - ou d'interdire - l'utilisation des Vies par le groupe.

L'approche fantastique

Du simple parfum de surnaturel aux véritables visions d'horreur, l'approche fantastique couvre un ensemble

d'ambiances marquées par l'angoisse, le stress et la peur. Les créatures géantes n'existent peut-être pas, mais qui en a la preuve ? Et ces chamans qui prétendent parler avec l'esprit de la Terre, s'ils disaient vrai ? Autant le meneur de jeu se doit de savoir ce qui existe, autant les joueurs peuvent être volontairement laissés dans le doute quant à la véracité de certaines rumeurs. Parfum de mystère, indices troublants, récits de personnages visiblement marqués par ce qu'ils ont vu : le fantastique puise sa force dans la suggestion, là où l'horreur - qui peut constituer une approche du jeu à elle seule - s'impose par la confrontation avec les faits réels.

Pour accentuer le fantastique, le plus simple est d'évoquer les créatures de Taille 3 sans nécessairement les montrer, laissant ainsi planer le doute sur leur existence, et de confronter les personnages à des phénomènes inexplicables sans leur permettre de trouver de cause rationnelle. De même, les caractéristiques méconnues de certaines espèces peuvent prendre des allures de facultés extraordinaires, chez la vermine comme chez l'Homme. Le climat et le décor peuvent également être utilisés pour créer des sites à l'ambiance lourde, les rumeurs les plus terrifiantes peuvent circuler, au sujet de sectes et de communautés mystiques par exemple, et d'un point de vue général, la vermine et l'inconnu gagneront à inspirer plus de peur que jamais.

L'approche cinématographique

Contrairement aux meneurs épris de réalisme, les descriptions du monde et de ses habitants peuvent susciter chez d'autres, une envie de grands espaces, de scènes mémorables et de confrontations très hollywoodiennes. En effectuant un parallèle entre les mondes post-apocalyptiques et les westerns, on peut facilement concevoir l'univers de Vermine comme un no man's land redoutable, une terre d'hommes, de vengeance, de combats acharnés et de grandes chevauchées mécaniques. Que ce soit par l'importance des scènes d'action ou le côté épique des longues quêtes, il est possible de mettre l'accent sur l'héroïque, le spectaculaire, le grandiose et le démesuré, quitte à prendre certaines libertés avec le réalisme.

Pour accentuer l'ambiance «film», il semble important de centrer les aventures sur les personnages et d'émailer leur parcours de rencontres hautes en couleur - ennemis récurrents, compagnons de route, adversaires redoutables, villes en ruine, sites spectaculaires, etc. Les créatures géantes peuvent constituer un plus non négligeable, tout comme les adversaires dotés de particularités physiques, de secrets et de motivations troubles. Combats épiques, fusillades effrénées, courses-poursuites haletantes, moments de suspense et autres procédés issus du cinéma feront naturellement leur effet.

L'approche mystique

Entre chamanisme et écologie, la genèse de Vermine s'appuie sur une certaine philosophie qui, sans nécessairement confiner au mysticisme, peut charger l'univers de symboles et laisser les personnages partir en quête d'une vérité plus profonde. Le réveil de la nature, le retour du chamanisme, l'avènement de la vermine et la régression des sociétés humaines, peuvent ainsi servir de charpente à une découverte progressive de secrets liés à Gaïa, aux Totems, à Châman ou à la vermine. Plus adaptée à des personnages sensibles au chamanisme, cette approche peut servir à créer un univers mêlant les rêves et les visions à la réalité, en jouant sur les intuitions, les rencontres troublantes ou les quêtes initiatiques. Le fantastique et l'horreur s'effaceront alors facilement derrière le symbolisme et le merveilleux.

Pour accentuer le symbolisme, Gaïa et les Totems peuvent devenir des réalités communément admises par la majorité des survivants, exception faite des humanistes les plus radicaux. La vermine, considérée comme une menace et un ennemi dans les autres approches, peut ici devenir capable de rapports empathiques plus poussés, d'échanges avec l'humanité, voire d'intelligence quasi humaine. Les chamans joueront évidemment un rôle plus important, de même que les prophètes, les prédicateurs et, d'un point de vue plus général, l'ensemble des adaptés. En poussant l'option des événements à l'extrême, le vote des joueurs peut traduire une influence consciente et volontaire des personnages sur l'univers.

Sources d'inspiration

Certains meneurs de jeu se feront rapidement une idée de l'univers qu'ils souhaitent développer, ainsi que de la façon dont ils pourront modifier le monde de Vermine pour l'adapter à leurs envies personnelles. Pour d'autres, les idées pourront venir de romans, de films ou de bandes dessinées qui, proches de l'ambiance de Vermine par certains aspects, ouvriront des pistes et donneront envie d'intégrer de nouveaux éléments dans l'univers. Personnage fort, communauté aux mœurs particulières, ville au potentiel d'aventures évident, phénomènes naturels, rumeurs, rapport entre les hommes et les insectes : il existe de nombreuses sources d'inspiration dans lesquelles puiser, que ce soit pour modifier l'univers ou juste pour concevoir un scénario.

Différentes approches des règles

A l'image des changements apportés à l'univers et son ambiance, le système de jeu risque fort d'être adapté, modifié, enrichi ou allégé pour convenir aux habitudes de jeu des meneurs. Simples à la base, mais ouvertes à toutes sortes d'options, les règles décrites dans le Livre du Meneur peuvent bénéficier de nombreux aménagements et être utilisées de la façon la plus simpliste comme la plus simulationniste.

Certains meneurs de jeu ne demanderont que de rares jets de dés, en fixant une Caractéristique et une Difficulté à l'instinct, tandis que d'autres appliqueront les règles avec une extrême précision et feront des jets de dés, de véritables phases de jeu à part entière. Pour éviter de proposer une vulgaire relecture commentée des règles de jeu, les exemples qui suivent ne présentent pas des « approches » de jeu mais plutôt des options, des suggestions précises de modification des règles, car contrairement à l'univers, c'est vraiment dans le détail que le système de jeu prend tout son envergure.

Pour le meneur de jeu

Niveau de mise en scène, gestion des événements, Difficulté des actions : voici quelques options susceptibles d'accentuer le réalisme ou d'assouplir la gestion des règles de jeu.

Le Niveau du meneur

Il est tout à fait possible de se passer du Niveau du meneur et de décider, comme c'est le cas dans beaucoup d'autres jeux, que le meneur fait ce qu'il veut sans la moindre contrainte. Dans ce cas, la phase d'évaluation du meneur de jeu peut se transformer en une simple discussion, sans gain de Points d'expérience, au cours de laquelle les participants se contenteront d'échanger leurs avis.

Le Niveau de mise en scène

Le meneur de jeu peut conserver son Niveau tout en modifiant l'utilisation du Niveau de mise en scène des personnages et des lieux. Il est possible de se passer purement et simplement de cette donnée technique, en partant du principe que le meneur de jeu décide seul de mettre en scène telle personnalité ou tel lieu, sans tenir compte de son Niveau. Ce choix donnera plus de liberté au meneur, mais réduira son Niveau à une simple traduction chiffrée de son expérience du jeu. Dans une moindre mesure, il est possible de conserver le Niveau de mise en scène des personnalités, et de se passer de celui des sites.

La Difficulté des actions

Le système de Difficulté est conçu pour s'échelonner de 5 à 30, en partant du principe que les actions sont impossibles au-delà de ce seuil. Dans une optique de jeu plus héroïque, voire plus « hollywoodienne », il est envisageable de sacrifier au réalisme pour proposer des jets à 35 ou à 40. Ces Difficultés conviendront à des actions invraisemblables qui, si elles sont réussies, se traduiront par des effets spectaculaires.

Bonus et Malus

Dans le même ordre d'idées que l'augmentation des Difficultés, il est possible d'accorder des Bonus et des Malus plus importants, allant de +5 ou -5 à +10 ou -10, mais aussi d'attribuer des Bonus et des Malus en nombre de dés pour certaines entreprises. Tout comme les Blessures ou l'affaiblissement des Réserves peuvent handicaper les personnages et leur enlever des dés, certaines actions peuvent accorder 1D supplémentaire ou en priver d'autant. Il est déconseillé d'aller jusqu'à +2D ou -2D, pour des raisons évidentes d'équilibre du système.

Les événements

La phase de vote concernant les événements peut être soumise à de nombreux aménagements, tant au niveau de la fréquence des votes que du résultat de ces derniers. Conçus pour être proposés à la

fin de chaque aventure, les événements peuvent également être gérés en cours de partie, suite à une rumeur interceptée par les personnages. Le groupe rencontre un voyageur, entend parler de quelque chose d'étrange, et c'est à ce moment que le meneur peut mettre la partie en pause pour procéder à un vote, avant de reprendre l'aventure là où elle s'était arrêtée. Cette option donne plus de piment aux événements, car les joueurs auront vraiment l'impression d'influencer l'évolution de l'univers via leurs personnages.

De plus, à l'image des certains événements décrits dans le chapitre qui suit, il est possible de lier un événement à un scénario qui sera joué plus tard, de façon à préparer le contenu de l'aventure et à confronter les personnages aux conséquences de leurs choix. Ce procédé nécessite un minimum de projection et de préparation, mais il renforce d'autant l'implication des joueurs, qui vivent des aventures influencées par le résultat de leur vote.

Les personnalités majeures

Parmi les outils les plus concrets dont le meneur dispose pour interagir avec les joueurs, les personnalités qu'il met en scène constituent une source inépuisable de révélations et de rencontres, ainsi qu'un instrument technique au potentiel non négligeable.

En dotant certaines personnalités de Spécialités uniques en leur genre, de matériel rare ou de capacités troublantes, le meneur de jeu peut facilement forger des alliés, des adversaires et des instructeurs susceptibles de transmettre leur savoir aux personnages des joueurs. Autant les personnages gagneront à rester limités, par leur âge et les contraintes techniques fixées à la création, autant ces intervenants pourront développer des Spécialités Expert, posséder des Caractéristiques dont la somme dépasse largement les 28D des personnages standards, être insensibles à la douleur ou aux Malus des Blessures, regagner plus rapidement leurs dés de Réserve, etc. Pour camper des personnalités bien typées, la meilleure option reste d'attribuer une particularité par individu, deux à la rigueur, de façon à ce

que les personnages les identifient facilement comme «celui qui sait manier cette arme» ou «celle qui possède cette compétence».

Pour les personnages

Points de Domaines, Spécialités et matériel de départ, différences entre les tranches d'âge : la création des personnages et du groupe peut également être modulée pour répondre aux attentes des joueurs et envisager des aventures plus épiques ou plus décalées.

Les Points de Caractéristique

Pour permettre aux joueurs d'incarner des personnages plus puissants, il est possible de leur accorder plus de 28 Points de Caractéristique à la création. Une somme de départ de 30 correspondra à des aventuriers expérimentés, tandis qu'une somme de 32 créera de véritables surhommes, largement supérieurs à la normale. Il est fortement déconseillé d'autoriser plus de 32 Points à la création, sous peine de déséquilibrer le système des Difficultés et d'amoinrir l'intérêt des actions. Par contre, il est possible d'autoriser les joueurs à dépasser la limite de 10D dans un Domaine pour aller jusqu'à 11D - la valeur maximale de la Réserve correspondante restant bien entendu de 20D dans tous les cas.

Les Spécialités de départ

Tout comme les Caractéristiques, il est possible d'accorder aux personnages un nombre de Spécialités et de Degrés de maîtrise plus important à la création. Pour créer des personnages expérimentés, une Spécialité Débutant supplémentaire donnera immédiatement plus de poids aux aventuriers, mais il est également possible de leur en accorder deux, voire trois. Les personnages jeunes pourront ainsi développer une Spécialité Expert dès la création, en annulant la limitation fixée dans les règles de base. Attention à ne pas dépasser cette limite de trois Spécialités supplémentaires, sous peine de créer des personnages trop polyvalents et de donner moins d'importance à la notion d'entraide au sein du groupe.

Deux meneurs de jeu ?

Bien que le rôle du meneur de jeu soit habituellement assumé par une seule et même personne, beaucoup de joueurs se sont essayés à ce qu'on appelle la «double maîtrise», en se répartissant les phases de préparation, de description et de gestion des aventures. Le scénario est souvent préparé à quatre mains, puis les descriptions, les rencontres et les phases en jeu sont gérées par l'un ou l'autre des meneurs. Pour renforcer cette démarche, il est possible que les deux soient évalués en fin de partie, chacun sur les Critères dont il s'est occupé, et qu'ils disposent chacun de Points d'expérience et d'un Niveau individuels. De cette façon, chaque meneur pourra utiliser des éléments de Niveau de mise en scène différents, et l'un pourra par exemple s'occuper des personnages tandis que l'autre se chargera des descriptions de sites.

A propos du groupe

Pour accentuer l'intérêt de jouer en groupe et dynamiser les échanges entre les joueurs, il est possible d'instaurer toutes sortes de petites options visant à attribuer des rôles aux personnages, mais également à leurs joueurs respectifs. Ainsi, si un personnage fait office de chef de groupe, son joueur peut être chargé de superviser les phases de vote et de trancher en cas d'égalité. Le joueur d'un guide ou d'un géographe peut s'occuper de dessiner les plans et les cartes, celui d'un stratège peut organiser le déroulement des combats, l'ancêtre du groupe peut justifier que son joueur se charge d'apporter de la documentation réelle lors des parties, etc. Au moment de créer le groupe, il peut être intéressant de garder cette approche en tête, de façon à donner à chaque joueur un rôle autour de la table, autant que les personnages ont un rôle au sein de la communauté.

La Réputation

D'une valeur de 30 à la création, la Réputation des personnages peut également être améliorée pour créer des aventuriers déjà riches d'une notoriété. Si le personnage possède une Spécialité au Degré Expert, une arme ou un objet particulièrement rare, une particularité physique notable, ou qu'il a vécu un événement susceptible d'avoir marqué les esprits dans son passé, il est possible de réduire sa Réputation de 1 pour chaque élément de ce genre. Par exemple, une Spécialité Expert, un bouclier de CRS, une oreille tranchée lors d'un combat et un chien loup en guise d'animal de compagnie, pourront justifier d'une Réputation de départ de 26.

La Réputation n'apportant pas que des avantages, il est déconseillé de laisser les personnages débiter avec une Réputation inférieure à 20, sauf si l'optique est de créer un groupe de héros déjà très connus de par le monde.

La Réputation du groupe

Pour renforcer l'importance du groupe et récompenser les joueurs de leur investissement, il est possible d'attribuer une Réputation au groupe des personnages dans son ensemble. Cette caractéristique fonctionnera exactement comme la Réputation d'un personnage, en faisant office de Difficulté aux jets de Connaissance de toute personne désireuse de savoir si elle a entendu parler du groupe. De 30 à la création, cette valeur baisse comme celle des personnages, grâce à un jet de Persuasion effectué à la fin de chaque partie par le joueur - par exemple, le chef du groupe, celui qui possède la Réputation individuelle la plus élevée, etc.

Les modificateurs du jet sont les mêmes que ceux figurant page 215 du Livre du Meneur, en lisant « Le groupe » au lieu de « Le personnage ». A ces modificateurs s'ajoutent un +5 si seul un personnage du groupe était présent, un -5 si au moins la moitié du groupe était présente et un +10 si le groupe était au complet au moment des faits.

Les tranches d'âge

A la création, un Malus aux Réserves est attribué aux jeunes et aux anciens, respectivement affaiblis de 4D en Sang-froid et en Effort. On constate ainsi que les personnages jeunes débute non seulement avec moins de Réserve de Sang-froid, mais également moins de Spécialités - ce qui traduit très logiquement la comparaison avec un adulte ou un ancien. Cependant, pour valoriser le choix d'un personnage jeune et accentuer la différence entre les trois tranches d'âge, il est possible de donner des avantages aux jeunes et des désavantages aux anciens, en jouant sur l'adaptation des premiers et la faiblesse physique des seconds.

Tout d'abord, étant nés de parents qui ont eux-mêmes survécu aux maladies, on peut considérer que les jeunes disposent d'un meilleur système immunitaire et de fait, leur accorder un Bonus de +5 à tous leurs jets de Santé contre la maladie, l'infection voire l'empoisonnement. A l'inverse, les anciens peuvent voir la Difficulté des mêmes jets augmentée de 5. L'option des adaptations - décrite en encadré - peut également rehausser l'intérêt des personnages jeunes.

Le matériel

Conçue pour proposer une phase collective et souder le groupe des personnages, l'attribution du matériel peut être modifiée pour assurer à chaque personnage, un objet important à ses yeux, et assouplir les différences entre les tranches d'âges. Ainsi, le meneur de jeu peut commencer par accorder gratuitement du matériel à chaque personnage, sous réserve que la demande du joueur paraisse acceptable, à raison d'un objet pour un personnage jeune, de deux pour un adulte et de trois pour un ancien.

En plus de ces objets gratuits, il est possible de poursuivre la demande d'objets classique, effectuée à l'aide d'un jet à 3D contre une Difficulté qui, cette fois, sera à la base de 15 pour tous les personnages - augmentée de 5 pour chaque nouvel objet, comme dans les règles de base.

Les adaptations

Issus de survivants ayant résisté aux vagues d'épidémie, élevés dans un monde à l'hygiène douteuse, les jeunes de 2037 disposent souvent d'un patrimoine génétique renforcé par le jeu du système immunitaire et d'un organisme qui, sans avoir nécessairement muté, semble mieux adapté que celui de leurs parents et grands-parents. Ces adaptations, plutôt que mutations, peuvent être assorties de données techniques qui feront d'elles des capacités, des aptitudes, des réflexes et autres résistances traduites par des Bonus, des Malus et des jets.

L'idée est simple : chaque particularité d'adaptation se gère comme une Spécialité, achetée à la création et traduite par un Bonus aux jets de dés qui l'impliquent, à ceci près que les adaptations ne peuvent être transmises par l'enseignement, tant elles sont liées à des changements physiologiques. Il est possible de les améliorer, en partant du principe que toutes les adaptations sont des Spécialités Rares et qu'il est impossible de trouver un mentor pour faciliter la démarche. Enfin, comme pour les Spécialités, le choix de l'adaptation n'est soumis qu'à l'imagination du joueur et à l'approbation de son meneur de jeu, de façon à typer chaque personnage et à ne pas réduire les possibilités.

Conçues pour les personnages jeunes, les adaptations peuvent être autorisées aux adultes, à raison d'une adaptation maximum et d'un coût doublé : deux Spécialités Débutant pour une adaptation, au lieu d'une seule pour les jeunes, qui peuvent en développer deux, voire trois si le meneur de jeu l'autorise. Les adultes sont limités au Degré Confirmé, les jeunes peuvent développer une Expert au maximum et les anciens, tout à fait logiquement, n'ont droit à aucune adaptation.

Voici quelques exemples d'adaptations, dont la description devrait aider le meneur de jeu à proposer des pistes aux joueurs ainsi qu'à valider les envies de ces derniers. Dans tous les cas, l'adaptation peut agir comme une Spécialité, en offrant un Bonus de 100 2D selon son Degré de maîtrise, ou réduire les pertes de dés de Réserve d'Effort dans certaines circonstances.

Alimentation de survie : le personnage sent intuitivement si telle baie, tel fruit ou telle plante est comestible, et peut évaluer s'il court un risque à manger ou à boire ce qu'il trouve - qu'il s'agisse de produits naturels ou de denrées conservées.

Epiderme renforcé : la peau du personnage est plus épaisse, plus résistante, et lui permet de supporter plus facilement l'exposition au soleil ou l'acidité des pluies, ainsi que marcher pieds nus sur des roches.

Mimétisme : dès son plus jeune âge, le personnage a instinctivement observé et imité le comportement d'une espèce, animale ou insecte, dont il a intégré certains mouvements à sa façon de se déplacer, d'escalader, de combattre, etc.

Orientation : plus qu'une simple boussole interne, le personnage a développé une capacité à retrouver son chemin vers des endroits ou des individus familiers, à l'image des chiens ou des fourmis éclairées.

Perception accrue : l'un des sens du personnage est naturellement exacerbé, développé dans des proportions supérieures à la normale humaine, et tend plus vers la capacité quasi animale que la simple acuité.

Régulation : l'épiderme et la température interne du personnage le protègent des effets de la chaleur et du froid, lui permettant de supporter de longues marches au soleil et de garder sa chaleur en hiver.

Résistance aux venins : que ce soit en raison d'un système immunitaire particulièrement efficace ou d'une accoutumance provoquée par des morsures ou des piqûres, le personnage est très résistant aux poisons, venins et autres substances toxiques naturelles.

Sens du danger : habitué à rester vigilant, le personnage écoute davantage son instinct que sa raison et réagit plus rapidement dès qu'il sent une menace, un danger.

Sommeil léger : habitué à ne dormir que d'un œil, le personnage reste vigilant même lorsqu'il dort, perçoit les bruits inhabituels et se réveille facilement.

Système immunitaire : les défenses du personnage sont habituées à résister à la plupart des microbes, bactéries et virus, ce qui le protège efficacement contre les maladies et les infections.

Nouveaux événements.....

Introduire les scénarios

Qu'il s'agisse des scénarios de ce livre ou, plus généralement, de n'importe quelle aventure destinée à être jouée par les personnages, il peut être intéressant de lancer quelques pistes bien avant la séance de jeu et d'utiliser les événements pour impliquer les joueurs dans l'histoire. En leur proposant de voter pour déterminer si une rumeur est vraie ou fausse, les joueurs apprendront quelques bribes d'information, feront pencher la balance du côté qu'ils préfèrent et auront le plaisir, quelques séances plus tard, de se retrouver confrontés aux conséquences de leur choix. Ce principe, valable pour n'importe quel événement, donne encore plus de profondeur aux scénarios préparés longtemps à l'avance.

« Les rumeurs ? Celles qui font rêver sont généralement fausses, celles qui font peur ont toutes les chances d'être vraies... »

-Fran, leader de la Red Arrow.

Rumeurs, amorces de scénarios et outils de personnalisation de l'univers, par le biais de l'option des votes, les événements constituent un matériau brut que les meneurs de jeu peuvent utiliser comme ils l'entendent. Pour enrichir la série proposée dans le Livre du Meneur et ouvrir de nouvelles pistes d'exploration du monde, voici une quinzaine de nouveaux événements, décrits cette fois encore avec leur traduction technique et les conséquences du vote des joueurs, ainsi qu'une série de précisions sur la gestion des Influences.

A propos des Influences

Les valeurs de départ des huit Totems, ainsi que celles de la Vermine et de l'Humanité, correspondent à la situation du monde au moment où les personnages s'apprentent à vivre leur première aventure. Les résultats des votes influent directement sur ces valeurs, l'équilibre va progressivement se modifier pour créer des univers différents à chaque table de jeu, où l'un deviendra encore plus hostile - si le Prédateur, la Horde et la Vermine gagnent en puissance par exemple - tandis qu'un autre pourra se faire plus accueillant, riche de communautés humaines vivant en harmonie avec la nature - traduite par l'évolution de l'Humanité et des Totems Symbiote et Bâtisseur, notamment.

Bien que l'évolution des Influences soit laissée entièrement ouverte, il serait dommage que certaines valeurs atteignent des scores trop élevés ou trop faibles, au risque de provoquer des situations délicates à gérer. Par exemple, si la Vermine descendait en dessous de 3, le monde redeviendrait ouvert à une reconquête des terres par l'humanité - ce qui, par ailleurs, peut tout à fait constituer un virage dans l'évolution de l'univers. De plus, les modifications des valeurs pouvant sembler abstraites et difficiles à interpréter en termes de mutations, d'expansion ou de disparition de certaines espèces, les conseils qui suivent devraient aider les meneurs de jeu à utiliser plus concrètement le système des événements et des Influences.

La Vermine

3 et moins : présence faible voire très faible, mutation lente, rythme de reproduction normal, caractéristiques et physiologie connues, crainte de l'Homme, vulnérabilité aux produits chimiques humains.

4 à 6 : présence moyenne voire forte, mutation rapide, rythme de reproduction accru, caractéristiques et physiologie troublantes, simple méfiance à l'égard de l'Homme, résistance accrue aux produits chimiques.

7 et plus : présence très forte voire omniprésente, mutation quasi constante, comportement d'expansion généralisée, caractéristiques et physiologie déconcertantes, neutralité voire agressivité à l'égard de l'Homme, quasi immunité aux produits chimiques.

Minimum/maximum conseillé : 3/8

L'Humanité

3 et moins : population mondiale inférieure à 1 milliard d'individus, agriculture et élevage à usage local, infrastructures et usines abandonnées, monnaie et structures sociales quasi inexistantes, incapacité à traverser les océans et à quitter l'atmosphère, position de proie pour de nombreuses espèces animales et insectes.

4 à 6 : population mondiale comprise entre 1 et 3 milliards d'individus, production alimentaire frappée de pénuries locales, infrastructures et usines partiellement opérationnelles, monnaie et structures sociales en déclin, capacité de déplacement frappée de complications logistiques, position de proie pour certaines espèces animales.

7 et plus : population mondiale comprise entre 3 et 6 milliards d'individus, production alimentaire supérieure aux besoins de la population mondiale, infrastructures et usines opérationnelles, monnaie et structures sociales fortes, capacité de déplacement sur l'ensemble du globe et dans l'espace, domination de la chaîne alimentaire.

Minimum/maximum conseillé : 2/7

Le Prédateur

3 et moins : déplacements relativement paisibles, nature bienveillante, insectes et animaux peu agressifs à l'égard de l'Homme, prédateurs géants inexistantes, communautés humaines neutres voire pacifiques.

4 à 6 : déplacements risqués localement, nature trompeuse, insectes et animaux agressifs en période de chasse, prédateurs géants rarissimes, communautés humaines méfiantes voire préventives.

7 et plus : déplacements risqués, nature hostile, insectes et animaux agressifs en permanence, prédateurs géants probables, communautés humaines belliqueuses voire barbares.

Minimum/maximum conseillé : 3/8

 Les règles de gestion des événements et des Influences sont décrites p.194 du Livre du meneur.

Le Charognard

3 et moins : situation de faiblesse ou d'isolement sans conséquence, charognards isolés et craintifs, charognards géants inexistantes, pillards et pirates rares voire inexistantes.

4 à 6 : situation de faiblesse ou d'isolement risquée, charognards relativement organisés, charognards géants rarissimes, pillards et pirates fréquents sur certaines routes.

7 et plus : situation de faiblesse ou d'isolement suicidaire, meutes de charognards organisés, charognards géants probables, pillards et pirates organisés et agressifs.

Minimum/maximum conseillé : 2/7

Le Parasite

3 et moins : peu de risques de contamination, accès aux soins facile voire très facile, parasites géants inexistantes, respect des notions d'honneur et de propriété.

4 à 6 : risques de contamination locaux, accès aux soins difficile localement, parasites géants rarissimes, trahison et convoitise fréquentes.

7 et plus : risques de contamination généralisés, accès aux soins très difficile, parasites géants probables, individualisme généralisé.

Minimum/maximum conseillé : 3/7

Le Symbiote

3 et moins : nature et végétation avares, échanges hommes / vermine quasi inexistantes, symbiotes géants inexistantes, hospitalité et entraide rarissimes.

4 à 6 : nature et végétation généreuse, échanges hommes / vermine ponctuels, symbiotes géants rarissimes, hospitalité et entraide mesurées.

7 et plus : nature et végétation luxuriante, échanges hommes / vermine fréquents et durables, symbiotes géants probables, hospitalité et entraide généralisée.

Minimum/maximum conseillé : 3/7

Le Bâtitteur

3 et moins : dégradation généralisée des infrastructures, réduction du territoire des espèces, bâtisseurs géants inexistant, recul de l'implantation humaine.

4 à 6 : maintien local des infrastructures, consolidation du territoire des espèces, bâtisseurs géants rarissimes, implantation humaine stable.

7 et plus : rénovation et expansion des infrastructures, développement du territoire des espèces, bâtisseurs géants probables, campagnes de grands travaux.

Minimum/maximum conseillé : 3/7

La Horde

3 et moins : cultures à ciel ouvert peu risquées, invasions et nuées rarissimes, migrations et nomadisme rares, hordes géantes inexistantes, faible activité militaire.

4 à 6 : cultures à ciel ouvert risquées, invasions et nuées saisonnières, migrations et nomadisme occasionnels, hordes géantes rarissimes, activité militaire frontalière.

7 et plus : cultures à ciel ouvert impossibles, invasions et nuées imprévisibles, migrations et nomadisme fréquents, hordes géantes probables, déplacements de troupes permanents.

Minimum/maximum conseillé : 3/7

Le Solitaire

3 et moins : tendance au regroupement et à la sédentarité des espèces, conscience d'appartenance à l'espèce, solitaires géants inexistant, survie humaine isolée pratiquement impossible.

4 à 6 : apparition de spécimens mobiles au sein d'espèces sédentaires, émergence de communautés au sein de l'espèce, solitaires géants rarissimes, survie humaine isolée possible localement.

7 et plus : tendance à l'émancipation et à l'abandon des communautés d'origine, émergence des individualités au sein des communautés, solitaires géants probables, nombreux îlots de survie humaine isolée.

Minimum/maximum conseillé : 1/7

La Ruche

3 et moins : énorme diversité des espèces et des variétés, spécimens féminins majoritairement voués à la reproduction, ruches géantes inexistantes, prépondérance des groupuscules et des régimes laxistes.

4 à 6 : prépondérance des grandes espèces et variétés, légère autonomie des spécimens féminins, ruches géantes rarissimes, prépondérance des entreprises et des régimes démocratiques.

7 et plus : domination de quelques espèces et variétés, phénomène de matriarcat fréquent, ruches géantes probables, prépondérance des corporations et des régimes autoritaires.

Minimum/maximum conseillé : 3/9

Quelques événements

Certains des événements qui suivent font référence à des personnages ou des sites assortis d'un Niveau de scène relativement élevé, dont la Red Arrow et Gabriel Cime. Pour les meneurs de jeu qui n'auraient pas encore atteint le Niveau correspondant, rien n'empêche de soumettre ces événements au vote, puis d'attendre d'avoir le bon Niveau pour confronter les personnages à la situation ou bien sûr, mettre la situation en scène sans faire intervenir la personnalité ou approcher du site.

L'usine

À la frontière allemande, à quelques kilomètres d'un petit village aux bâtiments salis par la pollution industrielle, un ensemble d'anciennes usines automobiles forme une tache noirâtre sur la plaine. Conscientieusement évité par les voyageurs habitués à sillonner l'est de la France, le site ne semble avoir été réinvesti par aucune communauté de survivants, mais à la vue des énormes carcasses métalliques et des mares gorgées d'écoulements toxiques, on imagine sans mal que la vermine, elle, a dû s'y faire une place...

Quelques semaines après qu'un violent orage ait achevé de laminer la région, d'étranges rumeurs ont commencé à circuler au sujet du site. Certains prétendent avoir observé des lueurs et perçu des grondements sourds en provenance des usines, bruits de moteur ou de chaîne de montage en fonction des récits.

Personne n'ayant de preuve concrète à fournir, et pas la moindre envie d'aller sur place pour en chercher, deux rumeurs se sont mises à circuler, à mille lieux l'une de l'autre.

La première, plus plausible, avance l'installation récente d'une petite communauté qui, guidée par quelques anciens dotés de compétences mécaniques, serait en train de remettre en état certaines machines-outils en vue de relancer l'activité du site. Cela expliquerait les bruits et les lueurs, mais pas les véritables intentions de

la communauté... La seconde, plus dérangeante, prétend que les pluies diluviennes auront pu chasser une meute de rats de leur refuge situé dans les égouts de la ville voisine, et que les créatures, qui investissent désormais le complexe, seraient capables d'activer eux-mêmes les mécanismes et de restaurer le courant électrique dans certaines portions du complexe.

Les joueurs votent pour :

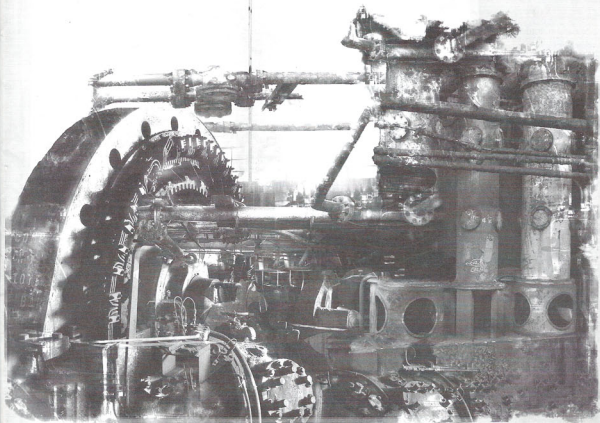
Une communauté humaine relance l'activité des usines.

Des rats intelligents ont pris possession des usines.

-Une communauté humaine relance l'activité des usines : Horde -1,

Bâtisseur +1

-Des rats intelligents ont pris possession des usines : Bâtisseur -1, Ruche +1



La prochaine flèche

Parmi les noms légendaires dont les voyageurs émaillent fréquemment leurs récits lors des veillées nocturnes, il en est un qui suffit à provoquer simultanément l'émerveillement des plus jeunes, la méfiance des adultes et la grogne des anciens. Flèche rouge. La Red Arrow. Connue pour sillonner l'Europe en convoi de véhicules lourds, armée d'un laser longue portée dont ils mettent la puissance dévastatrice au service d'une conception trouble de l'écologie, la faction terroriste procède à des tirs réguliers de laser et détruit, mois après mois, des vestiges et des symboles de la civilisation humaine révolue.

Usines chimiques, viaducs, relais satellites, tronçons d'autoroute : la liste de leurs cibles est déjà tout aussi longue que celle de leurs victoires et de leurs ambitions, à tel point que des paris se font sur leur prochaine attaque et que les informations fiables se négocient à prix d'or. Traqués par de nombreuses communautés humanistes, dont la puissante Exxo qui a mis à prix la tête des deux leaders, les Red Arrow font eux-mêmes circuler de nombreuses rumeurs quant à leurs déplacements et aux cibles potentielles de leur canon mythique.

Depuis que l'on raconte avoir reconnu l'emblème de la Red Arrow sur un homme aperçu dans le nord de la France, deux noms reviennent avec force dans les discussions sur la flèche de la prochaine nuit sans lune : le Berlémont et la digue de la Zone Libre de Brussel - voir page 60 du Livre du Meneur.

Cible éminemment politique, le Berlémont abrite les nantis, dirigeants et scientifiques de la Zone Libre, et constitue l'un des symboles des anciennes institutions européennes. En le détruisant, la Red Arrow frapperait à la tête de la caste dirigeante et semerait la panique dans la Zone Libre, avec pour intention prévisible de ruiner les tentatives de reconstruction sociale et politique de la région. Par contre, en s'attaquant à la digue, qui protège les habitants et les cultures de la vermine, les terroristes mettraient toute la région en péril et ouvriraient une brèche aux hordes que la muraille ne contient déjà qu'à grand peine...

Les joueurs votent pour :

La Red Arrow vise le Berlémont.

La Red Arrow vise la digue.

-La Red Arrow vise le Berlémont :

Ruche -1, Charognard +1

A l'unanimité : Humanité -1, Vermine +1

-La Red Arrow vise la digue : Bâtisseur -1, Horde +1

A l'unanimité : Humanité -1, Vermine +1

Le bout du Tunnel

Après avoir franchi l'Atlantique, gravi l'Everest et installé des sondes en orbite autour de planètes lointaines, l'humanité se retrouve prisonnière de barrières naturelles et s'impose de nouveaux défis, à la mesure de son déclin. La simple traversée d'une rivière peut prendre plusieurs jours, les expéditions en haute montagne s'accompagnent bien souvent d'adieux, mais il est un voyage auquel la plupart des habitants de l'Europe ont un jour songé, pour eux ou pour d'autres, tant sa réussite sonnerait comme un triomphe humain sur la vermine. Le Tunnel sous la Manche. Des kilomètres de route et des tonnes de béton, un couloir jonché de carcasses de voiture et d'ossements humains, plongé dans l'obscurité suintante si chère à ses nouveaux habitants... Théâtre de nombreux accidents et incendies dramatiques, le Tunnel a rapidement été engorgé par les véhicules et personne n'a pu réunir les moyens nécessaires à sa réhabilitation. Les rumeurs les plus angoissantes circulent à propos des nids de vermine et des colonies grouillantes qui s'y sont développées, et la seule perspective de slalomer entre les cadavres et les créatures suffit à décourager les plus motivés. Pourtant, de nombreux projets continuent de se monter, généralement sous l'impulsion d'Anglais désireux de rejoindre leur pays natal, et ce sont chaque année plusieurs milliers d'aventureux qui s'engagent sous la Manche. A ce jour, aucun n'est ressorti.

Et l'expédition Prométhée a subi le même sort. Réunie par le capitaine Kean, un ancien de la flotte britannique, une équipe d'une vingtaine d'hommes et de femmes s'était engagée dans le Tunnel avec la ferme intention de rallier Douvres en moins d'un mois. On raconte que trois enfants accompagnaient la troupe, trois

adaptés versés dans le chamanisme, et qu'ils auraient été engagés par Kean pour faciliter leur traversée. Le capitaine Kean disposait sûrement d'informations sur la vermine du Tunnel, mais de là à penser que de jeunes chamans pouvaient « négocier » le passage d'une troupe humaine... D'étranges rumeurs circulent au sujet des enfants, que certains n'hésitent pas à qualifier d'hybrides, de mutants, tandis que d'autres soupçonnent le capitaine anglais d'avoir voulu les offrir en sacrifice aux maîtres des lieux.

Si les enfants font autant parler d'eux, c'est parce qu'ils seraient les seuls survivants de l'expédition.

Les joueurs votent pour :

Les enfants ont réussi à franchir le Tunnel.
Les enfants sont morts pendant la traversée.

-Les enfants ont réussi à franchir le Tunnel : Symbiote +1, Charognard -1
A l'unanimité : Humanité +1, Vermine -1
-Les enfants sont morts pendant la traversée : Symbiote -1, Charognard +1

L'exode

Les nouvelles en provenance de l'Italie sont relativement rares, mais si les craintes venaient à se confirmer, tous les habitants du sud est de l'Europe auraient pu ne jamais en avoir. Depuis quelques semaines, de nombreux déplacements de population ont en effet pu être observés dans la région, et tous semblent tourner le dos au littoral pour s'enfoncer plus profondément dans les terres. Prolifération de la vermine locale, épuisement des réserves d'eau ou de nourriture, foyer d'épidémie en progression rapide : les raisons ne manquent pas, mais beaucoup craignent que ces exodes ne soient motivées par un péril bien plus grave.

Au début du 21^e siècle, la plupart des observatoires s'accordaient pour prédire un réveil des principaux volcans de la zone italienne, avançant l'hypothèse d'une réaction en chaîne et d'une véritable catastrophe. Cette menace n'a jamais quitté les esprits et depuis, au

premier tremblement du sol, au moindre comportement suspect des rats ou des oiseaux, les habitants de la péninsule et des régions voisines se tournent vers les silhouettes menaçantes des volcans, prient, et se préparent à abandonner leurs maisons.

L'heure du grand réveil a-t-elle enfin sonnée, annonçant la disparition d'une partie de l'Italie, ou les récentes évacuations ne sont-elles dues qu'à une menace virale, l'approche d'une nuée de vermine ou un autre péril, tel qu'une invasion barbare ?

Les joueurs votent pour :

Les volcans se réveillent.
La menace est moins grave.

-Les volcans se réveillent : Bâtisseur -1
A l'unanimité : Humanité -1, Vermine +1
-La menace est moins grave : Horde +1

L'hôpital

Divisée par les luttes intestines et la difficulté de vivre à la surface de la ville, la population de Paris se partage les stations de métro, les catacombes et les kilomètres de réseau souterrain. Les rares communautés qui tentent encore de survivre à l'air libre ont investi les toits, les étages supérieurs des immeubles et les bâtiments suffisamment élevés, pour échapper à l'appétit de la vermine et des hordes de pillards qui hantent les rues dévastées.

Les rares initiatives visant à fédérer les survivants ont toujours échoué jusqu'à présent, et il en va de même pour la plupart des collaborations, qu'il s'agisse de restaurer le courant électrique sur plus d'un pâté de maison ou de restaurer des bâtiments pourtant précieux, tels que des garages automobiles, des stations de radio ou encore des hôpitaux.

Heureusement, tous n'ont pas baissé les bras, et une vaste entreprise rend actuellement une lueur d'espoir aux habitants de la capitale : la réhabilitation de l'hôpital Necker, organisée par Gabriel Cime.

Depuis plusieurs mois, sous l'égide de celui que beaucoup appellent leur « bon père » ou « le prophète », une centaine de survivants a entrepris de déblayer les salles du plus grand centre d'accueil hospitalier pour enfants de la ville. Le combat contre la vermine semble avoir été rude, et de récentes pluies n'ont visiblement rien arrangé, mais les efforts ont finalement payé et plus d'un tiers du complexe est de nouveau opérationnel.

L'équipement médical fait encore défaut, tout comme les médicaments et le matériel spécifique, mais une excellente nouvelle vient d'arriver de l'est : une délégation de médecins a répondu à l'appel de Cime et fait route vers Paris. Constituée d'anciens internes formés avant l'effondrement des universités, la délégation réunit une dizaine de médecins confirmés et près de trois fois plus d'infirmiers et de sages-femmes, tous volontaires pour s'installer à Paris et tenter d'améliorer les conditions de vie des survivants. Le cortège est attendu dans les prochaines semaines, mais la route est encore longue...

L'appel du prophète parisien n'a pas été entendu que par les bonnes volontés, et les informations circulant à grand rythme, de nombreuses bandes de pillards considèrent le convoi comme une manne inespérée, un butin qu'ils pourront revendre au plus offrant. Pour la horde de Nora, il ne s'agit que d'une gourmandise, et l'Arachnéenne a toujours faim.

Si la horde de la cannibale parvient à intercepter le convoi avant son entrée dans Paris, les mercenaires engagés pour l'escorte ne pourront rien face aux hommes surarmés de Nora, mais s'ils arrivent trop tard, l'hôpital redeviendra rapidement un pôle de vie en plein cœur de Paris, dont Gabriel Cime deviendra le guide incontesté.

Les joueurs votent pour :

Le convoi est décimé par la Horde.
Le convoi arrive sain et sauf à Paris.

-Le convoi est décimé par la Horde :

Horde +1, Ruche -1

-Le convoi arrive sain et sauf à Paris :

Horde -1, Ruche +1

L'exégèse

Pour ceux qui n'ont pas eu la chance de naître avant l'an 2000, les récits des anciens ont bien souvent un goût de fiction et les rares vestiges de papier, affiches de films, livres ou simples lettres manuscrites, suscitent généralement un intérêt allant jusqu'à la fascination chez les plus jeunes. Pour la plupart, qui ne savent pas lire, l'écriture est perçue comme une puissante forme de dessin capable d'aider les adultes et les anciens à lire dans le passé, au sens propre du terme, ou se remémorer des scènes vécues pour mieux les raconter. Chez ceux qui savent lire, les écrits prennent une dimension plus captivante encore, car les mots résonnent avec force et génèrent des images souvent bien loin de la réalité, mais terriblement évocatrices. On imagine sans mal l'effet qu'un texte religieux peut avoir sur l'esprit d'un adolescent, surtout s'il est élevé au sein d'une communauté cannibale et qu'il commence par déchiffrer quelques mots de la Bible sortis de leur contexte. Mangez, car ceci est mon corps. Buvez, car ceci est mon sang.

L'adolescent est devenu adulte, les mots sont devenus dogme, et la Bible tachée de sang du prêcheur cannibale sert désormais de sceau à une communauté de près de cent fidèles, tous dévoués à la parole du Sauveur qui les nourrit, les rassure et les exhorte à convertir de nouveaux disciples. Si la nouvelle ne semble pas encore parvenue aux oreilles des derniers prêtres catholiques, barricadés dans les palais du Vatican, le nom de la Bible reste suffisamment évocateur pour que l'existence de la communauté se répande comme une traînée de sang. Lueur d'espoir chez certains, instinct grégaire chez d'autres, les nouveaux fidèles affluent à rythme régulier et grossissent le convoi en marche vers Jérusalem. En chemin, les pèlerins mangent ceux qu'ils ne peuvent convertir - car ceci est Son corps - et si rien n'est fait rapidement, un nouveau culte pourrait bien voir le jour...

Les joueurs votent pour :

Le culte périlite et disparaît.

Le culte perdure et s'installe.

-Le culte disparaît : Prédateur -1

-Le culte perdure : Prédateur +1



Tool.....

« Ils ne sont pas méchants, c'est juste qu'ils n'aiment pas les voleurs... »

-Todd Hampshire, dit « Tool ».

Pour le meneur de jeu

S'il est une chose dont les personnages risquent d'avoir besoin de façon régulière, en plus d'eau et de nourriture saine, c'est bien de réparations et de pièces détachées. Pour donner un nom et un visage à l'objet de leurs recherches, voici la description de l'une des casses automobiles les plus célèbres d'Europe : le repaire de Tool et de ses enfants. Ses milliers d'enfants...

Le repaire d'Hampshire

La situation est simple : quelque part en Europe, un vieux mécanicien d'une soixantaine d'années vit au plus profond d'une gigantesque casse automobile, véritable caverne d'Ali Baba regorgeant de pièces détachées et de matériel. Depuis plus de dix ans, l'endroit est connu par de nombreux voyageurs, qui l'appellent « La casse » ou plus généralement « Chez Tool ».

Au fil des années, l'endroit s'est agrandi sous les apports réguliers des visiteurs et transformé en un véritable labyrinthe, large de près de deux kilomètres de diamètre. Le site et son propriétaire sont assortis d'une Réputation de 14 et d'un Niveau de mise en scène de 3, justifié par le matériel, les innombrables informations que Tool est capable de livrer aux personnages, ainsi qu'à la présence des rats qui infestent l'endroit.

La casse abrite en effet une communauté de plusieurs dizaines de milliers de créatures, toutes particulièrement intelligentes et liées par une étonnante empathie au vieil homme, qu'elles considèrent comme leur chef de meute. En entendant parler ceux qui s'y sont déjà rendus, les personnages auront du mal à imaginer à quel point la présence des rats peut être troublante et oppressante. En revanche, une fois sur place, ils comprendront rapidement pourquoi le vieux Tool n'a pas besoin de gardes du corps ou de chiens pour protéger son trésor...

Tool

Frustre, lunatique, vaguement sénile par moments, Tool est suffisamment dérangé pour accepter de vivre au cœur d'une montagne de métal et d'être perçu comme un père par une horde de rats. Il passe son temps à bricoler pour concevoir des machines dont lui seul connaît l'utilité, et accueille ses visiteurs avec un humour dont lui seul perçoit la subtilité. Sa règle est simple : chacun peut prendre ce qu'il veut du moment qu'en échange, il donne une information que Tool ne connaît pas encore - n'importe laquelle, et sur n'importe quel sujet. A l'inverse, Tool acceptera de révéler une information en échange d'un objet qu'il ne possède pas - là encore, n'importe quel objet. Dans les deux cas, sa mémoire lui jouant des tours, il demandera à ses rats de l'aider à se souvenir, ce à quoi les rats répondront sans se tromper, mais bien sûr, Tool sera le seul à comprendre leur réponse.

La seule chose que le vieil homme rechigne à faire, c'est de transmettre son savoir et d'enseigner ses compétences. Pour l'en convaincre, il faudrait lui révéler une information ou lui offrir du matériel d'une valeur vraiment, vraiment importante à ses yeux. Bien sûr, ce que Tool considère comme précieux est laissé à la seule appréciation du meneur de jeu.

La casse

Le repaire du vieux mécanicien contient à peu près tout ce dont on peut avoir besoin pour réparer, entretenir, améliorer et même construire un véhicule de toutes pièces. La casse servant également de décharge, on y trouve également de nombreux éléments d'électroménager, antennes, radios, téléviseurs et autres appareils, dont certains fonctionnent encore - ou fonctionneront de nouveau après quelques heures de travail. Seulement, la casse étant devenue une véritable montagne métallique, il n'est possible d'accéder qu'à la partie émergée de l'iceberg, sous peine de se couper ou de glisser entre deux pans de tôle instable. Le meilleur moyen est encore de demander à Tool s'il possède tel ou tel élément, puis de laisser le vieil homme envoyer ses rats à la recherche de l'objet. Quelques heures plus tard, la marée velue reviendra victorieuse, traînant l'objet s'il n'est pas trop volumineux, ou guidant les visiteurs jusqu'à l'endroit où ils ont déposé l'amas de ferraille autour de leur requête.

Todd Hampshire, dit « Tool »

Niveau de mise en scène : 3

Réputation : 14

Physique : 6	Manuel : 10	Mental : 9	Social : 7
Force : 2D	Agilité : 2D	Connaissance : 4D	Empathie : 3D
Santé : 3D	Précision : 5D	Perception : 3D	Persuasion : 2D
Rapidité : 1D	Réflexes : 3D	Volonté : 2D	Psychologie : 2D

Réserve d'Effort : 12

Réserve de Sang-froid : 16

Spécialités : Mécanique (Expert), Electronique (Confirmé), Bricolage (Expert), Empathie avec les rats (Confirmé), Rumeurs (Confirmé), Fusil de chasse (Débutant), Géographie de l'Europe (Débutant).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Protection : 1D (salopette ignifugée et masque de soudeur).

Matériel : un fusil de chasse toujours à portée de main, une trousse à outils complète, un masque de soudeur, une salopette ignifugée, un vieux pull troué et maculé de graisse.

Les rats

Méfiant à l'égard des visiteurs, les rats ont l'habitude de se cacher lorsque quelqu'un arrive, puis d'apparaître en jaillissant des montagnes de métal pour former une muraille de poils et de regards brillants. Silencieux, parfaitement immobiles, ils fixent alors les étrangers et les défient de toucher la moindre vis... En cas de vol, les rats entoureront les intrus et passeront à l'attaque s'ils sont eux-mêmes attaqués. Si Tool est directement menacé, des centaines de rats se jetteront sur les agresseurs et formeront une meute dont le seul but sera de réduire leur cible en charpie. Bien que Tool soit le seul à pouvoir réellement communiquer avec ses enfants, les rats comprennent intuitivement les intentions des humains, et même quelques mots courants. Un seul geste déplacé, et la meute fondra sur les inconscients...

Pratiquement tous les rats adultes ont développé une faculté de mimétisme qui leur permet de reproduire les gestes courants de Tool - saisir des pièces détachées et tenter de les assembler. Les plus gros spécimens sont capables de porter des outils et de les manier de façon rudimentaire, et les plus intelligents comprennent une vingtaine de mots que Tool emploie couramment - des noms d'outils et de pièces qu'ils sont capables d'aller chercher, de trouver et de rapporter.

Comment utiliser la casse ?

Tout d'abord, la localisation exacte du repaire de Tool étant volontairement laissée à l'appréciation des meneurs de jeu, chacun va pouvoir la situer où il le souhaite, dans la région habituelle des personnages ou au contraire, suffisamment loin pour justifier un voyage mouvementé. Les personnages pourront apprendre son existence lors d'une conversation, sur le ton de la rumeur ou du bon conseil, ou être dirigés vers la casse par quelqu'un qui s'y rend régulièrement. La localisation du site n'a rien de secret, mais certains pourront vendre chèrement cette information s'ils sentent les personnages dans le besoin.

Une fois sur place, outre le matériel et les informations que les personnages pourront récupérer, Tool peut servir de véritable moteur de scénario et même devenir un proche du groupe, si les personnages se montrent dignes de confiance. Le vieil homme est avide de connaissances, de rumeurs et de comptes-rendus de voyages, ce qui peut l'amener à passer un marché avec les personnages : il leur donne libre accès à sa réserve, en échange d'un récit détaillé de leurs aventures. Bien sûr, Tool peut leur demander d'aller chercher du matériel ou de la documentation pour lui, mais également tomber malade, se blesser, s'inquiéter pour l'un de ses rats, etc.

Les rats

Caractéristiques :

Force 1D, Rapidité 4D, Santé 2D, Perception 5D, Agilité 4D, Réflexes 4D, Empathie 2D.

Seuils de Blessure :

Touché (2) OO, Blessé (4) O, Tué (6) O.

Attaques :

Griffes (jet d'attaque à 3D, dommages 1D/1, type tranchant), Morsure (jet d'attaque 3D, dommages 1D/1, type perforant). Si les rats attaquent la même cible à cinq, ils lancent 1D de dommages supplémentaires, 2D s'ils attaquent à dix. Une cible de taille humaine adulte peut être griffée et mordue par dix rats simultanément, un enfant ou un chien par cinq au maximum.

Les portes de la perception.....

« Ce n'est pas la réalité ordinaire qui compte, mais celle que perçoit l'œil intérieur. »

-Proverbe huichol.

Pour le meneur de jeu

Cette aventure petit format se propose d'animer un voyage en Provence, par le biais d'une rencontre avec une communauté et un chaman adepte du peyotl. L'introduction est suffisamment précise pour planter un décor et lancer les personnages dans l'action, mais la fin est volontairement laissée ouverte pour permettre d'en faire, au choix, le scénario d'une partie ou deux, un rebondissement à intégrer dans un voyage plus long, une base d'aventure complète ou une simple source de rumeurs que les personnages pourront intercepter.

L'essentiel du scénario tourne autour de Simon, chaman halluciné utilisant le peyotl pour entrer en transe et provoquer des visions. La description de la plante et de ses surprenants effets, fournie en dernière page, peut être utilisée dans le cadre de cette aventure ou de manière totalement indépendante. Le personnage de Simon est assorti d'un Niveau de mise en scène de 2.

Transhumance provençale

Alors que les personnages tentent de traverser la Provence, pour descendre vers Marseille ou fuir la Méditerranée par exemple, ils se retrouvent confrontés à l'hostilité de la garrigue. La canicule ayant asséché tous les points d'eau potable, il est totalement suicidaire de vouloir traverser les plateaux ensoleillés sans réserves d'eau conséquentes. De plus, le trajet risque de s'avérer mortel sans un guide compétent, capable de trouver les sources souterraines salvatrices et de reconnaître les différentes espèces de vermine qui pullulent dans la région. Les rares passeurs qui officient habituellement trouvent la saison peu propice à une traversée.

Ils refuseront tous de prendre le risque dans de telles conditions, mais certains déclareront qu'ils connaissent l'existence d'un chaman, un certain Simon Marchildon, qui pourrait être en mesure de les aider. Restera à le trouver, et à le convaincre.

Ainsi, qu'ils soient à la recherche du prétendu chaman ou qu'ils aient décidé de braver seuls les dangers de la Provence, les personnages vont débiter une lente et pénible progression dans la région frappée par la sécheresse. La végétation, qui subit cruellement le manque d'eau, devient craquante et inflammable : faute de respecter les mesures de sécurité élémentaire, le moindre feu incontrôlé peut rapidement s'étendre et embraser la région. La chaleur et le soleil plombant fatigueront rapidement les voyageurs, qui perdront 1D de Réserve d'Effort par heure de marche - 2D par heure s'ils marchent en plein soleil ou ne s'hydratent pas correctement. Après une journée de voyage et quelques incidents de route, les personnages finiront par arriver, épuisés et certainement assoiffés, en vue d'un mas fortifié, promesse d'ombre capable de les protéger de la chaleur le temps d'une halte bien méritée. Si aucune activité n'est perceptible de l'extérieur, des preuves évidentes attestent d'une présence humaine - jardin, verger, clapier à lapin, quelques outils éparpillés : l'endroit est habité et entretenu. Lorsqu'ils s'approcheront du mas, un jeune chien se mettra à aboyer et rapidement, un vieil homme ébloui par le soleil sortira d'une porte ombragée et fera signe aux visiteurs d'entrer pour se désaltérer. A l'intérieur, il y a de l'eau. Fraîche.

Famille en difficulté

L'homme n'est pas seul. Après quelques civilités d'usage, il sera facile d'en apprendre un peu plus sur les habitants du mas, bavards et curieux des nouvelles qu'apportent les personnages. La famille est composée d'une quinzaine de membres, mais c'est le vieil homme - Gaston - qui fera office de porte-parole. Il dressera le portrait de sa petite communauté, dont les membres vivent de chasse et d'agriculture avec une certaine autonomie. Peu enclins à rejoindre la ville et sa folie, ils préfèrent rester entre eux, conscients que l'endogamie signera tôt ou tard leur disparition.

Leur survie s'est considérablement améliorée il y a peu, quand un chamane de passage en Provence a décidé de s'installer avec eux. En quelques mois, Simon Marchildon est ainsi devenu un chef spirituel autant qu'un guide efficace, qui permet à la famille de vivre en bonne intelligence avec la vermine locale - majoritairement volante et reptilienne. Mais quand les personnages demanderont à rencontrer Simon Marchildon, Gaston se fera plus renfrogné et finira par avouer que le chamane est absent depuis quelques temps, puis prendra des chemins détournés pour leur demander de l'aide. Il est inquiet, l'eau se fait rare - les verres offerts aux personnages constituent une marque d'hospitalité des plus appréciables - et sans les dons de sourcier du chamane, la famille risque fort de subir les affres de la déshydratation. Seulement, personne ne semble avoir la moindre idée de l'endroit où Simon a pu se rendre. La dernière fois qu'il a été aperçu, il était plongé dans une transe mystique et balbutiait quelques mots difficilement compréhensibles à propos d'une « Mère quelque chose », comme l'avouera l'un des jeunes.

En parlant avec les autres membres de la communauté, les personnages pourront en apprendre un peu plus sur Simon Marchildon. Il a rejoint le mas il y a deux ans, mais n'est pas originaire de la région. Ses pouvoirs de chamane sont intimement liés à un cactus rare dont tous ignorent le nom, mais qui représente visiblement beaucoup pour Simon, au point qu'il fasse parfois de longs pèlerinages pour trouver cette plante. En posant les bonnes questions, il sera possible d'intéresser Jibé, un solide gaillard barbu et vêtu d'une chemise de bûcheron, qui prendra part à la discussion et révélera ce qu'il sait. Il a déjà accompagné Simon dans ses recherches et se sera capable de décrire le fameux cactus et certains de ses effets. Tout ce qu'il pourra dire, c'est que « la plante qui fait les yeux émerveillés » pousse dans des endroits « généralement difficiles d'accès et peuplés de créatures étranges ». Bien sûr, ces insectes monstrueux ne sont que le fruit d'hallucinations provoquées par l'usage du peyotl.

Parmi les autres habitants, peu possèdent des informations sur le passé de Simon, et il faudra attendre la nuit pour que Tino, le plus jeune membre de la communauté, vienne voir les personnages en cachette et leur tende le journal de notes que Simon lui a confié avant son départ, « au cas où il ne reviendrait pas ».

Sur les traces

En lisant le journal de Simon, les personnages découvriront un ensemble de notes, croquis et pensées traitant pêle-mêle du peyotl, de visions, de révélations d'ordre spirituel et de souvenirs datant de l'enfance et de l'adolescence de Simon. Il faudra quelques heures pour dégager un récit cohérent et comprendre les grandes lignes de son parcours, émaillé de fulgurances chamaniques et d'hallucinations causées par le peyotl.

Le livre de notes permet également de déterminer deux endroits où Simon a pu vouloir partir : le champ de peyotl et le lieu où sa famille est morte, quelques années plus tôt - voir « La famille Marchildon ». La deuxième option est la bonne : pris d'un accès de lucidité lors d'une nouvelle transe, Simon s'est décidé à retourner sur la tombe des siens pour rendre hommage à sa mère. Pour le retrouver, les personnages ont donc trois pistes :

- * Le chamane parlait souvent d'une vallée secrète qu'il apercevait en rêve et qu'il disait recouverte de peyotl. Entre les rêves que Simon décrivait dans son journal et les bribes de discussion relatées par les habitants du mas, les personnages pourront se baser sur quelques informations pour arpenter la région et localiser cette plaine luxuriante. Se faire aider par Jibé permettra d'éviter certains dangers, mais ne privera pas les personnages d'une rencontre avec des reptiles, des scorpions ou des insectes rendus particulièrement agressifs par la canicule.

- * L'histoire de Simon étant intimement liée à la mort de sa mère, qui l'a profondément marquée, le journal permettra de comprendre le caractère du chamane et de deviner que sous les allusions à « Mère », Simon s'adresse autant à Gaïa qu'à sa propre mère, Marie, qu'il mêle toutes deux en un étrange syncrétisme teinté d'œdipe halluciné. Retrouver le lieu où sa mère est morte, c'est retrouver Simon, mais il faudra pour cela suivre le même chemin que celui emprunté par la famille Marchildon quelques années plus tôt, grâce aux indications laissées par le chamane dans son journal. Si un personnage chamane lit le journal de Simon ou consomme du peyotl, il peut gagner 1 Point d'Expérience.

La famille Marchildon

La famille de Simon eut la mauvaise idée de traverser la basse Provence à pied au plus fort de l'été. Accumulant la malchance et les mauvais choix, la famille fut anéantie, laissant Simon - un adolescent de 16 ans - assister à l'agonie de sa mère avant d'errer dans la garrigue. C'est totalement déshydraté et affamé qu'il finit par découvrir un étrange petit cactus. Du peyotl. Décuplé par la faiblesse d'un corps sous alimenté, les effets du peyotl sur la psyché de Simon ouvrirent brusquement le champ de ses perceptions, sans qu'il y ait été préparé. Sous l'emprise du cactus, il cessa de regarder son environnement comme un monde hostile et se mit à appréhender son entourage sous un angle nouveau. Quand Simon sortit de sa première transe quelques heures plus tard, il était assis dans le cours d'une petite source d'eau pure bordée de baies comestibles, avec en tête le nom de l'entité avec laquelle il avait conversé dans ses délirants : Mère...

Simon Marchildon

Niveau de mise en scène : 2

Réputation : 26

En apprenant à survivre en communion avec la nature ambiante, Simon est devenu chaman et s'est inscrit dans les valeurs du Symbiote. Il connaît désormais les usages du peyotl et en tire un immense avantage pour sa communauté. Simon est mû par un profond désir de partager cette expérience sensorielle et introspective, en vue d'aider les gens à trouver un rôle à leur mesure dans ce monde dévasté de 2037. Ses visions lui octroient parfois la possibilité d'anticiper un désastre pour les siens, mais il arrive également que le peyotl réveille en lui l'enfant abandonné qui assista, impuissant, à la mort de sa mère...

Si les personnages finissent par le retrouver, les réactions et les révélations de Simon sont laissées à l'entière discrétion du meneur de jeu. Il pourra servir de base à d'autres aventures, demander aux personnages de l'aider, leur apprendre des secrets et leur transmettre certaines de ses connaissances.

Physique : 6

Manuel : 6

Mental : 7

Social : 9

Force : 1D

Agilité : 2D

Connaissance : 2D

Empathie : 4D

Santé : 3D

Précision : 2D

Perception : 3D

Persuasion : 2D

Rapidité : 2D

Réflexes : 2D

Volonté : 2D

Psychologie : 3D

Réserve d'Effort : 12

Réserve de Sang-froid : 16

Spécialités : Sens de l'orientation (Confirmé), Sens du danger (Débutant), Herboristerie (Débutant), Transe (Confirmé), Art divinatoire (Débutant), Premiers soins (Débutant).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : un couteau de boucher dont la lame est effilée, une sacoche de facteur en cuir qui lui sert de besace et une paire de bottes vertes en plastique

* Si les personnages croient aux esprits et/ou à la réalité du chamanisme, ils peuvent partir en quête d'un pied de peyotl grâce aux confidences de Jibé, puis en absorber dans l'espoir de comprendre certaines des visions décrites par le chaman. Les effets de la drogue sont décrits un peu plus loin, mais dans le cadre de cette aventure, l'absorption de peyotl peut avant tout servir à provoquer des visions et des signes qui aideront les personnages à ressentir le passé de Simon. Bien sûr, la quête de peyotl pourra les amener à découvrir le champ de Simon, et les visions inciteront les personnages à retrouver la tombe de sa mère.

A propos du peyotl

Originnaire d'Amérique du sud, le peyotl -plante qui fait les yeux émerveillés- est une cactée déjà révéree par les Aztèques, qui lui reconnaissaient une dimension mystique, en particulier pour les combattants à qui l'absorption du peyotl octroyait la force, l'excitation au combat et une immunité à la peur, la faim

et la soif. Certaines tribus portaient en pèlerinage sur plusieurs centaines de kilomètres, tellement le pouvoir de ce cactus était perçu comme sacré. Les chamans en faisaient un usage régulier, car il permettait d'entrer en contact avec les dieux et les esprits au travers de rêves partagés et de visions divinatoires. Ramenée illégalement en Europe par des individus attirés par la seule ivresse de la drogue, la plante s'est adaptée aux conditions de vie et a profité d'un microclimat favorable en Provence, pour se développer de manière isolée.

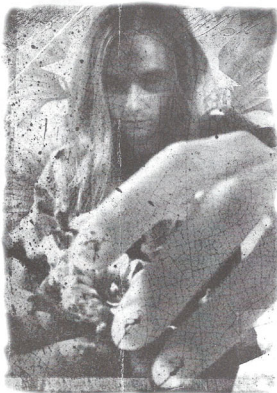
Ce cactus d'une dizaine de centimètres de haut, dépourvu d'épines, profite d'un climat aride pour se développer, de préférence en terrain calcaire et rocheux, et pousse généralement seul. Il met environ dix ans à se développer. Sa fleur rose peut tendre vers le blanc et le vert, et son fruit est une baie rose dotée de grains noirs. Le peyotl est consommé sous différentes formes. Il peut être arraché à la terre et découpé en rondelles gorgées d'eau qui sont ensuite séchées au soleil, où elles prennent une teinte brunâtre en se ratatinant. Il est possible de le manger frais ou de l'ingérer en infusion. Dans tous les cas, le peyotl est amer et peut provoquer des vomissements.

Les effets

Les effets du peyotl apparaissent deux heures après l'ingestion et sont provoqués par la présence d'alkaloïdes, notamment de mescaline, qui agissent sur le système nerveux de l'Homme et celui des mammifères. L'ivresse peyotlique a des effets variables, en fonction du psychisme et de l'environnement du consommateur, mais deux grandes périodes se distinguent dans la plupart des cas :

-Une première phase euphorique tout d'abord, durant de deux à quatre heures, au cours de laquelle l'excitation permet au personnage de se sentir en confiance, audacieux, fort et rapide, sans aucune notion de fatigue, de faim ou de soif. La perception de la lumière et des images devient plus aiguisée, plus précise, et les sens du consommateur sont considérablement accrus. Pendant cette phase, le personnage ignore les malus provoqués par les blessures, la fatigue et le stress, et bénéficie d'un Bonus de 1D à tous ses jets d'Empathie et de Perception. Tous les jets utilisant des Spécialités chamaniques voient leur Difficulté réduite de 5, même si le personnage n'est pas à proprement parler un chaman - le peyotl ouvre les perceptions et la conscience, permettant aux consommateurs de manier plus facilement certains mécanismes de la pensée.

-Une seconde phase plus introspective s'ensuit, qui peut durer jusqu'à quatre heures, au cours de laquelle le personnage connaît une profonde modification de ses perceptions sensorielles et se retrouve en proie à des hallucinations psychédéliques. L'expérience et les visions sont laissées à la seule appréciation du meneur de jeu, et ce dernier peut également mentir au joueur lorsqu'il lui décrit l'environnement physique et sensoriel de son personnage. Le personnage ignore toujours les effets de faim et de soif, mais le Bonus de 1D aux jets de Perception disparaît, tandis que le Bonus



d'Empathie passe à 2D. Les jets de Spécialités chamaniques voient toujours leur Difficulté réduite de 5.

Les substances actives du peyotl sont à ce point virulentes qu'aucun jet de Santé ou de Volonté ne peut servir à en contenir, retarder ou amoindrir les effets lors de la première prise. Par la suite, on peut considérer qu'une habitude se crée après cinq à dix prises, permettant à l'utilisateur d'exercer un relatif contrôle - via des jets de Volonté - pour orienter ses visions et en dégager consciemment le contenu symbolique. En dehors des prises de risque inconsidérées et de la perte de conscience qui frappe le consommateur, cette drogue hallucinogène ne provoque aucune dépendance physique ou psychique. Cependant, au terme de la seconde phase, toutes les Caractéristiques physiques du personnage sont réduites de 1D jusqu'à ce qu'il se repose. Quel que soit son score en Réserve d'Effort, il est de plus considéré comme étant « Épuisé » et ne peut utiliser de Réserve pour améliorer ses actions.

Les habitants du mas

Une quinzaine d'hommes et de femmes, âgés de huit ans pour le plus jeune à soixante pour l'ancêtre, tous vêtus sans beaucoup de soin mais riches d'une hygiène correcte. La plupart sont peu loquaces, mais quelques adultes seront à même d'échanger des informations ou de partager des techniques de chasse et d'agriculture. Les Caractéristiques qui suivent sont prévues pour les adultes.

Caractéristiques :
2D partout sauf Perception, Agilité, Santé et Force à 3D

Spécialités :
Chasse (Confirmé), Agriculture (Confirmé) et Lance (Débutant)

Seuils de Blessure :
5/7/9

Matériel :
Lance, paniers en osier pour les récoltes et outils d'agriculture.

Aréna.....

Le voyage jusqu'à Prague

En fonction de l'endroit d'où ils partiront, et partant du principe que vous laissez l'usine aux environs de Prague, les personnages devront certainement voyager plusieurs semaines durant et traverser l'Allemagne. Si les joueurs sont ouverts à ce type d'aventure, le voyage en lui-même peut constituer une phase de scénario complète, nécessitant plusieurs parties, mais il peut également être résumé - en émaillant la description de quelques anecdotes et d'incidents de parcours - et s'ouvrir sur les deux derniers jours avant destination. Les personnages pourront faire des rencontres et parler du marché en chemin, avant d'arriver fatigués aux abords de l'usine où le marché débute.

« Pour survivre, certains hommes ont besoin de manger et de boire, d'autres n'ont besoin que de plus faible qu'eux... »
-Oëgon.

Conçu pour être intégré dans une campagne en cours, ce scénario s'adresse à un groupe déjà constitué et soudé par quelques aventures. Un meneur de jeu de Niveau 4 aura le plaisir de pouvoir mettre en scène une personnalité vraiment particulière, mais l'aventure pourra être gérée sans aucune difficulté par un meneur débutant. Le théâtre des événements est situé dans les pays de l'Est, mais il peut facilement être déplacé dans n'importe où en Europe, notamment dans le sud de la France ou près de la côte atlantique, où se déroulent certains scénarios de ce livre.

En quelques mots

L'aventure a pour but d'amener les personnages à rejoindre un vaste rassemblement, orchestré par un chef militaire aux motivations troubles, et de les faire participer à une dangereuse chasse au trésor dans les restes d'une usine infestée par la vermine. Le scénario se découpe en trois phases, de l'arrivée du groupe à la chasse au trésor finale, en passant par une phase centrale très ouverte qui leur permettra de faire connaissance avec de nombreux voyageurs, d'échanger du matériel et des informations, de réagir à une série d'événements et de mener l'enquête sur leur mystérieux hôte.

Le rassemblement

Au cœur du scénario : une raffinerie de gaz, située à moins de deux heures de route de Prague. Attirés par la promesse d'un événement unique, près de trois cents voyageurs font actuellement route à travers toute l'Europe, bravant les intempéries de la fin de l'automne et priant pour que le déplacement en vaille vraiment la peine. A l'origine de cette migration, de simples rumeurs, propagées par un solide réseau de messagers et de marchands itinérants, annonçant la tenue d'un marché à l'échange

organisé par une faction dont personne ne semble rien savoir, si ce n'est le nom de son chef : Rhaco. La date et la localisation du rassemblement ont circulé pendant quelques mois sans susciter grand intérêt, mais deux nouvelles retentissantes ont récemment transformé la rumeur en une information précieuse : la présence probable de la Red Arrow, célèbre faction terroriste connue pour son laser et ses raids contre les vestiges de l'ère industrielle, et la mise à prix d'un hélicoptère de combat pour le gagnant d'une chasse au trésor...

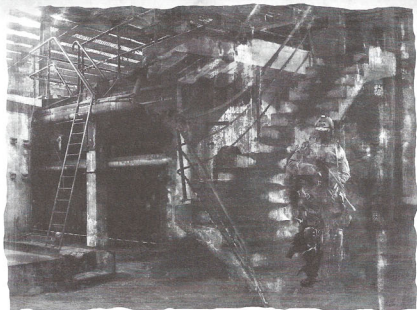
L'implication du groupe

Pour décider les personnages à se rendre sur place, il est possible d'imaginer plusieurs introductions allant d'une décision spontanée de leur part à leur envoi commandité par un tiers, en passant par un concours de circonstances liées à leurs récents voyages. Partant du principe qu'ils n'en sont pas à leur première aventure, ils auront déjà pu nouer quelques contacts et prendre l'habitude de se tenir informés des nouvelles de l'Europe, ce qui vous permettra de glisser des rumeurs, de mettre en place quelques conversations et d'amorcer leur départ pour Prague bien avant de jouer ce scénario. Voici une série de rumeurs à distiller au fil de la campagne ou au tout début de l'aventure, suivies des propositions d'introduction alternatives.

Les rumeurs

Pendant les six mois précédant l'événement, il sera possible d'intercepter les bribes d'information suivantes. Les trois premières sont on ne peut plus vraies, les autres ont toutes été « légèrement » déformées par le bouche à oreille. N'hésitez pas à en créer de nouvelles, en utilisant notamment des éléments susceptibles d'intéresser directement les personnages.

- Le marché est organisé par un groupe de nomades dont le chef s'appelle Rhaco.
- Le rendez-vous est fixé à quelques kilomètres de Prague, sur le site d'une ancienne raffinerie, au matin précédant la nuit sans lune de novembre.
- Beaucoup feront le déplacement pour procéder à des échanges de matériel, en espérant tomber sur des pièces détachées et des éléments rares.



Rhaco

Le chef présumé du groupe n'est en réalité que le garde du corps d'un personnage beaucoup plus important : la fille du capitaine Amont, guide de la célèbre faction des Légionnaires - voir page 52 du Livre du Meneur. Agée d'une quinzaine d'années, Nénéa parcourt l'Europe à la recherche de nouvelles recrues pour le compte de son père, qui est à l'origine du rassemblement. Tandis que son garde du corps restera enfermé dans le camion blindée, la jeune fille circulera librement dans la foule, étudiant les réflexes, jugeant le potentiel des hommes, sans éveiller le moindre soupçon, et choisissant les heureux participants de la chasse. Si vous n'avez pas le Niveau suffisant pour la faire entrer en scène, elle n'en sera que plus discrète pendant toute l'aventure, et Rhaco n'en jouera que mieux son rôle de chef présumé.

-Des sources proches de la Red Arrow ont laissé entendre que la faction sera présente, et qu'elle procéderait à un tir lors de la nuit sans lune.

-Pour certains, la flèche rouge est directement impliquée dans l'organisation de l'événement.

-Les hommes de Rhaco ont annoncé l'ouverture d'une chasse au trésor, dotée d'un hélicoptère de combat que certains prétendent volé à la puissante compagnie Exxo.

-Rhaco a la réputation d'être un mercenaire et d'avoir participé à de nombreuses manœuvres d'éradication de vermine en Allemagne et dans les pays de l'Est.

corte à un groupe relativement âgé ou faiblement armé. Contre une bonne récompense ou un service rendu, le groupe pourra également être envoyé sur place en vue de glaner des informations sur l'organisateur, de vérifier les rumeurs courant sur l'hélicoptère ou la Flèche Rouge, de transmettre un message ou d'apporter du matériel à un chef de convoi déjà parti sur place, etc.

Quelle que soit la raison de leur venue sur place, il est important que les personnages se mettent en route suffisamment tôt pour rallier la Tchéquie dans les temps, car le marché ne durera que deux semaines et personne n'attendra. Si vous ouvrez cette aventure sans avoir eu le temps de glisser des rumeurs lors des parties précédentes, il suffira d'entamer l'aventure sur la route, quelques jours avant l'arrivée des personnages à Prague, et de leur faire un résumé des rumeurs et des informations qu'ils auront entendues dans les semaines précédentes. Pour les besoins du scénario, mieux vaut que l'identité de Rhaco, la perspective de la chasse au trésor et quelques allégations farfelues leur soient déjà connues, de façon à lancer leurs recherches sur place.

Prague, 2037

Déjà frappée de vétusté et de conditions de vie particulièrement rudes au début du 21^e siècle, la République Tchéque est rapidement devenue une lande grise et froide, aux reliefs naturels et industriels dessinés au

Les pistes

En recoupant certaines informations, les personnages obtiendront vite la certitude qu'il va bien se passer « quelque chose » près de Prague, et que cet événement a déjà motivé le départ de plusieurs petits groupes. À en juger par les sources des différentes rumeurs, la nature des échanges tendrait principalement vers le matériel militaire, les pièces détachées de véhicule, l'outillage et l'électronique, et beaucoup parlent de matériel rare ou d'éléments précieux.

Si cette perspective ne suffit pas à motiver les personnages, ils peuvent être envoyés par un de ses contacts pour effectuer un échange - en se voyant confier un stock à écouler contre une liste de pièces convoitées - ou engagés pour servir d'es-

Quelques événements

Jusqu'à l'ouverture de la chasse au trésor, la vie au camp sera émaillée de petits incidents allant de la bagarre de saoulards - vite calmée par les autres nomades - à un début de fusillade déclenché par un vol, et maté cette fois par l'intervention des hommes de Rhaco. L'arrivée de nouveaux participants, l'explosion d'un moteur, la levée soudaine du vent au beau milieu de la nuit, des bruits sourds en provenance de l'usine et un feu d'artifices improvisé, peuvent également faire de bons événements pour rythmer le séjour des personnages et créer des intrigues secondaires.

couteau dans un bloc de métal et de vieille pierre humide. Pillages, exodes, émeutes et manœuvres militaires ont achevé de diviser les populations locales et de transformer la région en un no man's land survivaliste, sillonné par les bandes motorisées et les pluies violentes. La ville de Prague, célèbre pour son architecture et son magnétisme touristique, reste auréolée d'un parfum de mystère et continue d'attirer de nombreux survivants, mais peu d'informations crédibles ont filtré quant à la vie locale et aux communautés qui s'y sont reconstruites. Les personnages pourront glaner quelques informations souvent contradictoires et entendre parler de ruches, de sectes prônant l'hybridation entre hommes et insectes, de factions politiques rêvant de communisme industriel et de mutations humaines causées par des campagnes chimiques - mais ils vérifieront plus tard, le marché se situant à quelques heures de route à l'ouest de l'ancienne capitale.

Le rassemblement se tient tout autour d'une gigantesque usine de raffinage de gaz, composée d'une large zone plane semblable entourée de vieilles grilles - couche d'asphalte suffisamment vaste pour servir de piste d'atterrissage à des avions de ligne - et d'une cathédrale de métal dont l'essentiel s'enfonce à plus de trente mètres sous terre. Durant les derniers jours de route, il sera possible d'observer les longs tubes métalliques qui se dressent vers le ciel et de suivre les torchères éteintes qui se découpent au loin, avant de se laisser guider par le vacarme des moteurs et d'une musique assourdissante vomie par d'énormes enceintes. Sur place, une cinquantaine de véhicules sont déjà installés de façon anarchique, formant un cercle irrégulier au beau milieu de la lande de béton. On y trouve des camions, des jeeps, des motos et même une longue citerne, qui marque la limite de la zone de marché et offre un semblant de protection contre le vent qui souffle en permanence. Les nomades semblent s'être installés assez loin de l'usine, devant laquelle une poignée de véhicules militaires et d'hommes en arme ont installé leur campement.

Teknival

Une fois sur les lieux, les personnages seront accueillis par des hochements de tête et quelques mains levées, attestant du caractère festif de l'événement qui semble n'avoir attiré que des hommes de bonne volonté, heureux de se retrouver autour d'un café chaud, d'échanger leurs histoires et de

faire des affaires. L'installation est libre, il reste suffisamment d'espace pour garer son véhicule dans le cercle, et les personnages rapidement se trouver une place entre les camions de deux groupes de nomades, qui les aideront à manœuvrer et même à décharger leurs caisses. Les membres de l'organisation, une quinzaine d'hommes reconnaissables à leur tenue militaire et au brassard orange qu'ils portent au bras droit, semblent laisser le camp s'établir de lui-même et n'empêchent que l'accès à l'usine, devant laquelle ils ont installé leurs quartiers généraux pour en empêcher l'accès « jusqu'à l'ouverture de la chasse ». Un énorme camion surmonté d'une antenne désigne le véhicule du chef de la faction armée.

Au total, près de deux cents personnes seront déjà sur site au moment de l'arrivée du groupe. Nomades, en communautés d'une dizaine à une petite trentaine de membres, venus des quatre coins de l'Europe et visiblement habitués à la vie sur les routes. Tout le monde est armé, et si les relations ont l'air étonnement cordiales et pacifiques, on imagine sans mal que le moindre incident pourrait tourner au drame. Chaque communauté a ouvert les portes latérales de ses vans, posé des caisses devant ses véhicules et exposé le matériel apporté pour le troc. Au centre du cercle de véhicules, un large espace vide sert de place de marché où les hommes vont et viennent, accompagnés de chiens. Deux énormes murs d'enceintes ont été installés près d'une caravane grise, déversant un flot de musique électronique qui donne au marché des airs de rassemblement techno. L'ambiance est à l'humanité et à la solidarité, pendant les deux premiers jours tout du moins...

Gérer le séjour des personnages

L'arrivée du groupe au marché sonne l'ouverture de la deuxième phase, la plus intéressante pour les personnages, dont la chronologie est volontairement ouverte et modulable pour les laisser prendre des initiatives sur place. Jusqu'au lancement de la chasse au trésor, qui marquera le début de la phase finale et conduira le groupe dans les sous-sols de l'usine, les personnages sont libres de faire des échanges, de lier connaissance avec d'autres nomades, de s'intéresser aux organisateurs et à leur mystérieux chef, d'explorer les environs et bien sûr, de gérer les éventuelles raisons de leur venue sur

place. Voici quelques conseils pour gérer leurs principales actions, assortis d'une description de ce qu'ils pourront apprendre et découvrir sur place, et suivis d'une série d'événements à mettre en scène au cours de leur séjour. De leur arrivée au début de la chasse, trois jours et trois nuits devraient s'écouler, mais ce délai est bien sûr extensible ou compressible à loisir.

Ce qu'ils peuvent faire

Echanger du matériel. Tout le monde est là pour ça, et les personnages auraient tort de se priver. Le matériel proposé à l'échange va du lot de munitions au groupe électrogène, en passant par les armes, les protections, outils et instruments de mesure, pièces de moteur et de véhicules, radios, talkies-walkies - tout ce qui peut intéresser ou être en possession d'une communauté nomade solide et compétente. Pour gérer les recherches des personnages, l'idéal serait d'ouvrir une phase de matériel, comme décrit pages 40 et 41 du Livre du Joueur, en attribuant des modificateurs à la Difficulté des jets - plus facile pour le type de matériel précédemment, plus difficile pour le reste, médicaments, semences ou livres par exemple. Les recherches peuvent être facilitées par des discussions et des jets de Persuasion, visant à mettre l'interlocuteur en confiance ou à gagner l'accès à des pièces non exposées.

Discuter avec les nomades. Sur les quelques trois cents personnes qui comptera le marché au plus fort du rassemblement, il est possible d'imaginer toutes sortes de profils, de provenances, de caractères et d'anecdotes à offrir en réponse aux envies de dialogue des personnages. En plus des informations liées au scénario proprement dit, qui sont décrites un peu plus loin, il est possible d'apprendre énormément de choses sur l'Europe, la vermine ou les rumeurs qui circulent, et de se lier d'amitié avec certains nomades autant que se brouiller à vie avec d'autres. L'intérêt du scénario, utilisé comme événement au sein d'une campagne plus vaste, est précisément de mettre le groupe en contact avec d'autres communautés et personnalités, dont certaines peuvent être créées en vue d'être réutilisées plus tard.

Discuter avec les organisateurs. La petite vingtaine d'hommes chargée de l'organisation se montrera aimable, mais ferme, et réduira les contacts avec les parti-

cipants pour se concentrer sur son rôle durant les deux semaines que durera le marché : assurer la sécurité sur le site et empêcher l'accès à l'usine jusqu'à l'ouverture de la chasse au trésor. Le camion de leur chef sera en permanence gardé par deux hommes en armes, reliés aux autres par des talkies-walkies, et le moindre incident fera immédiatement converger une poignée de soldats prêts à ouvrir le feu. Au sein de l'équipe, des hommes et des femmes âgés de vingt-cinq à trente-cinq ans, tous équipés de matériel solide et visiblement dotés d'un entraînement militaire complet. Bien qu'il y ait quelques vétérans parmi les nomades, le groupe de Rhaco est de loin le plus impressionnant de par son organisation. En amenant la discussion de façon brève et posée, il sera possible d'en apprendre un peu plus sur Rhaco et la chasse, mais les hommes du groupe savent tous tenir leur langue. Bien sûr, toute demande pour rencontrer le chef sera poliment déboutée : Rhaco ne souhaite recevoir personne avant l'ouverture de la chasse.

Explorer les environs. L'usine mise à part, il n'y a aucun site digne d'intérêt à moins de deux bonnes heures de marche. La zone est dévastée, souillée par les écoulements chimiques et la pollution, et les hautes herbes qui entourent le carré d'asphalte sont truffées de débris métalliques. La végétation est moribonde, tout comme le rare gibier dont la viande semble trop hasardeuse pour se risquer à chasser pour la consommation. Au sein de la zone d'usine, plusieurs dépendances vides pourront être explorées, remises de matériel, hangars à véhicules et autres blocs électriques dévorés par la rouille, rien de plus.

Ce qu'ils peuvent apprendre

A propos de Rhaco. En confrontant le peu d'informations qu'ils parviendront à soutirer aux gardes et les nombreux avis des nomades du marché, les personnages pourront dresser un profil relativement fidèle du chef de la communauté. Rhaco serait âgé d'une quarantaine d'années, le crâne rasé, la main gauche amputé et le visage en partie arraché par l'explosion d'une mine. On le dit à la fois mercenaire, vétéran de nombreuses campagnes d'éradication, armurier banni de la compagnie d'Albion et même ancien garde du corps de Krueger, le PDG d'Exxo. Aucun motif ne sera suffisamment important pour justifier un entretien, et les manœuvres

Néna

A quinze ans, la fille du capitaine Amont est un modèle d'adaptation, tenant autant du reptile que de l'adolescente, et dotée de réflexes aigus par l'entraînement de son père. Experte en corps à corps et en infiltration, elle est capable de se contorsionner, de se fondre dans son environnement et de sauter sur sa proie, comme une chasseuse solitaire.

Niveau de mise en scène :

4

Caractéristiques :

2D partout sauf Agilité 4D, Réflexes 4D, Empathie 4D, Santé 3D et Perception 4D.

Spécialités :

Discretion (Confirmé), Corps à corps (Expert), Esquive (Confirmé) et Vigilance (Confirmé)

Protection :

1D/1D armes à feu (gilets pare-balles)

Seuils de Blessure :

5/7/9

Matériel :

H&K G3 (4D/3B, 50/200/500), un chargeur de 20 par homme, un couteau de survie et un talkie-walkie.

Rhaco

Garde du corps de Néma et homme de confiance du capitaine Amont, Rhaco a le physique que les rumeurs lui décrivent et le caractère des créatures auxquelles il doit son nom : les rhacodactylus, une famille de geckos dont certains spécimens sont connus pour leur résistance et leur faculté d'adaptation. Sa mission est de protéger Néma en se faisant passer pour le cerveau de l'opération, et il l'exécutera à la lettre, quitte à mourir.

Niveau de mise en scène :

2

Caractéristiques :

2D partout sauf Force 4D, Agilité 3D, Santé 4D, Réflexes 3D et Volonté 4D.

Spécialités :

Armes automatiques (Expert), Corps à corps (Confirmé), Résistance à la douleur (Confirmé), Stratégie (Confirmé) et Commandement (Confirmé).

Protection :

1D/1D armes à feu (gilets pare-balles)

Seuils de Blessure :

6/8/10

Matériel :

H&K G3 (4D/3B, 50/200/500), un chargeur de 20, un couteau de survie et un talkie-walkie.

visant à le faire sortir de son camion échoueront sans exception, déjouées par les soldats en poste. Rhaco ne sortira que pour annoncer l'ouverture de la chasse au trésor, au matin du troisième ou du quatrième jour.

A propos des rumeurs. Aux rumeurs qui circulaient avant le rassemblement, se sont ajoutées de nouvelles théories sur l'absence, la présence et l'implication d'Exxo et de la Red Arrow. Certains affirment que des membres de la Flèche Rouge sont présents sur les lieux, d'autres iront jusqu'à se faire passer pour tels auprès de personnages crédules, mais il sera très difficile d'obtenir la moindre preuve concrète. Pas de laser en vue, pas d'insignes sur les uniformes, et rien qui laisse envisager un tir...

A propos de la chasse au trésor. Au cœur de toutes les conversations, la mystérieuse chasse au trésor et l'hélicoptère promis en récompense, grand absent du rassemblement pour le moment - il se posera sur le site pour sonner l'ouverture de la chasse. Aucune information n'ayant filtré sur les modalités et l'objet de la chasse, l'alcool qui coule à flot dans les veillées alimente les théories les plus folles. On pointe l'usine du doigt, les dents serrées à la seule évocation de la vermine qui risque de s'y être installée, et l'on espère que les organisateurs auront eu la présence d'esprit de faire un repérage avant d'envoyer les participants à l'assaut d'un nid de guêpes ou d'une fourmière géante...

La chasse au trésor

Au matin du troisième ou du quatrième jour, selon le temps qu'aurait duré les pérégrinations des personnages, Rhaco sortira du camion, attendra que le silence se fasse et prendra la parole pour annoncer l'ouverture de la chasse. A son signal, sept de ses hommes sortiront une douille chromée de leur poche et fendront les rangs de l'assemblée pour remettre le carton d'invitation à sept personnes choisies en secret par Néma - voir « Rhaco ». Une fois les douilles distribuées, Rhaco énoncera les règles d'une voix forte et brève :

« Une douille pour chaque équipe. Six personnes maximum. Pas de douille, pas de jeu. L'usine a sept entrées, une entrée par équipe. Tous les participants doivent être prêts à partir dans une heure. Au signal, le jeu durera trois heures. Si personne n'a trouvé : personne ne gagne. Au moindre coup de feu, le jeu s'arrête. L'équipe qui trouve la huitième douille monte dans l'hélicoptère... »

Après un silence pesant, quelques protestations s'élèveront et la clameur envahira rapidement la foule, attisée par la colère de ceux qui n'ont pas reçu de douille ou trouvent le jeu trop difficile. Retrouver une douille dans une usine entière tient effectivement plus de la démente que de la promenade de santé, surtout en aussi peu de temps. Insensible aux protestations, Rhaco adressera un signe de la tête à l'un de ses hommes, qui murmura quelques mots dans son talkie-walkie. Quelques minutes plus tard, un vrombissement en approche rapide fera taire l'assemblée et un hélicoptère rutilant se posera à une centaine de mètres, sonnant les préparatifs des sept équipes propriétaires d'une douille. Les personnages ont reçu la sixième, ils ont une heure pour être prêts.

Gérer la chasse

Sept équipes de six personnes vont se préparer chacune à une entrée, gardée par un homme muni d'un brassard orange qui leur rappellera les règles de sécurité et les encouragera à faire preuve d'esprit sportif - un concept qui semble dérisoire au regard du trophée et de la mine patibulaire de certains concurrents. L'usine sera en permanence surveillée par les hommes de l'organisation, qui sonneront l'arrêt de la chasse et interviendront au moindre dérapage. L'objet de toutes les convoitises : une douille de H&K G3, gravée d'un petit 8 par Néma, semblable à celle que les personnages ont reçue et cachée quelque part, dans un labyrinthe doté de trois niveaux de souterrains...

Pour gérer la progression des personnages, le timing sera encore plus important que le résultat des jets de Perception qu'ils devront effectuer. Au signal, les six autres équipes se précipiteront dans l'usine, chacune avec un plan d'attaque, et les personnages seront livrés à eux-mêmes dans ce dédale de machineries rouillées, d'escaliers métalliques, de poutrelles effondrées et... de mauvaises rencontres. Dès le deuxième sous-sol, l'usine est infestée par une colonie de termites de fer - décrits page 94 du Livre du Meneur - qui se nourrissent du métal atténué par la rouille. La colonie compte quelques spécimens longs comme la main, que le vacarme des participants mettront dans un état d'alerte et pousseront à sortir de leur relative quiétude.

Pour faciliter la gestion du jeu, trois équipes vont se retirer de la compétition au terme de la première heure.



L'équipe numéro 5 déclarera forfait suite à la blessure grave d'un de ses membres, puis les équipes 4 et 7 seront à la fois disqualifiées et sauvées du carnage par les hommes de Rhaco, qui interviendront pour mettre un terme à une violente bagarre au couteau. L'équipe 1 restera au rez-de-chaussée, la 2 descendra au premier sous-sol et le 3 au second, où se trouve la douille. Les personnages n'auront donc qu'un seul adversaire par étage.

Comment trouver la douille ? Aux personnages de faire preuve de logique, d'intuition et d'un minimum de chance. Néma a fixé la douille au plus profond de l'usine, sous un casque d'ouvrier jaune posé au beau milieu d'un couloir. L'obscurité complique évidemment la tâche, mais si les personnages progressent équipé d'une lampe torche, le casque se découpera nettement

dans le rai de lumière. Ce qui les aidera le plus à découvrir la douille, c'est le caractère juvénile et impulsif de Néma, qui ne pourra s'empêcher de prendre part au jeu et de descendre au dernier niveau, feignant de participer pour mieux observer l'équipe victorieuse. Si les personnages la remarquent, seule et sans équipe, ils auront une chance de se rapprocher du but.

Epilogue

Que les personnages ressortent victorieux, que la douille soit trouvée par d'autres ou même que personne ne la trouve, le résultat du jeu importe moins que l'excitation que vous parviendrez à créer chez vos joueurs, par le biais de jets, de descriptions et de moments d'angoisse. Au final, si les personnages gagnent, ils seront invités à rejoindre Rhaco dans son camion et feront connaissance avec Néma, qui leur expliquera la véritable raison de sa venue sur place : recruter des hommes pour le compte de son père. Les personnages n'ayant pas le profil pour rallier la compagnie des mercenaires, ils se ver-

ront proposer de servir de contacts, de groupe d'intervention mobile à qui le capitaine pourra confier des missions à l'avenir. S'ils perdent ou refusent, ils auront peu de chances d'apprendre le fin mot de l'histoire.

L'hélicoptère ? Il s'envolera quelques heures après la fin de la chasse, piloté par un homme de Rhaco. A son bord, Néma et le groupe victorieux, qui s'offriront un vol d'une demi-heure au dessus de l'usine. Si les personnages ont gagné, ils auront l'un d'eux aura la chance de vivre quelques sensations fortes et d'échanger quelques mots avec la jeune femme, avant de revenir se poser au marché puis de repartir, sans changer de propriétaire. Les rumeurs étaient fausses : le prix n'était pas l'hélicoptère lui-même, mais un baptême de l'air...

Les hommes de Rhaco

Caractéristiques :

2D partout sauf Force, Agilité, Santé et Réflexes à 3D

Spécialités :

Armes automatiques (Confirmé), Corps à corps (Confirmé), Esquive (Confirmé) et Vigilance (Confirmé)

Protection :

1D/1D armes à feu (gilets pare-balles)

Seuils de Blessure :

5/7/9

Matériel :

H&K G3 (4D/3B, 50/200/500), un chargeur de 20 par homme, un couteau de survie et un talkie-walkie.

Le Mur.....

Ce scénario s'adresse de préférence à un groupe de personnages débutants, nomades si possible, à tendance survivaliste ou humaniste. L'aventure se déroule dans les Alpes Françaises, mais elle peut être déplacée vers tout autre lieu montagneux, au prix de quelques adaptations dans le nom des personnages et les langues parlées sur place. Une introduction est proposée un peu plus loin, mais il est naturellement possible de la modifier pour qu'elle convienne davantage au groupe. En deux mots, les personnages vont être amenés à intégrer une communauté reculée qui sera rapidement frappée par une mystérieuse infection, dont il leur appartiendra de découvrir l'origine...

Le lieu, son histoire et ses habitants

Le Mur ? Un barrage hydroélectrique, construit au sommet d'une vallée encaissée, retenant les eaux d'un lac de montagne dont le nom n'a désormais plus d'importance. Il fut désactivé lors de l'évacuation des populations par l'armée. Seuls quelques techniciens en assurèrent la maintenance au quotidien afin d'éviter un incident majeur. Des réfugiés arrivèrent au compte-goutte, et une communauté finit par s'établir sur le barrage. Jadis, le Mur était un véritable fleuron du Génie Civil, mais aujourd'hui, c'est avant tout une forteresse, qui abrite l'un des rares moyens de production énergétique encore en état sur l'ancien territoire national. Ses habitants le gardent jalousement, et pour se protéger des convoitises, le Mur est devenu un véritable château fort moderne.

Situé à plus de 1500 mètres d'altitude, le barrage domine une vallée rocailleuse à la végétation rare. L'endroit est desservi par une route sinueuse qui remonte le long du cours depuis la vallée, avant de le traverser de part en part. Cette route a été volontairement coupée, et des barricades s'élèvent désormais des deux côtés du barrage afin d'en protéger l'accès.

En outre, les routes de la vallée ont beaucoup souffert des intempéries et sont, par endroit, à demi effondrées et percées d'ornières. Amener un véhicule autre que tout-terrain jusqu'au Mur est un véritable

défi, ce qui contribue à la sécurité du lieu que souhaitent les habitants. Lorsque l'on arrive depuis l'une ou l'autre route, la vue imposante du barrage de béton qui domine la vallée suffit à refroidir la plupart des ardeurs convoitantes.

Géographie

La plupart des bâtiments sont regroupés sur le barrage, large d'une dizaine de mètres à son sommet et comprenant une ancienne chaussée bitumée à deux voies difficilement reconnaissable aujourd'hui. Le centre de contrôle du barrage est toujours là. C'est un petit bâtiment en béton nu de deux étages, dans le plus pur style des années 60. Les autres constructions sont serrées les unes contre les autres, laissant juste assez de place pour circuler à pied. Il s'agit de maisons constituées de matériaux de récupération - parpaings, tôle ondulée, feuilles de plastique. De façon surprenante, le tout est relativement solide et confortable. Tous les bâtiments sont chauffés et éclairés, même si les systèmes sont rudimentaires. La nuit, les fenêtres sont calfeutrées pour que la lumière n'attire pas la vermine.

Les deux accès au barrage sont fermés par des barrières qui peuvent coulisser pour laisser passer des hommes ou des véhicules. La route a été creusée devant chaque barrière, afin de laisser un fossé d'un bon mètre de profondeur. Lors des rares occasions où un véhicule est admis, des planches sont disposées en travers du fossé pour permettre le passage. Chaque entrée est gardée par un mirador équipé d'un projecteur, dont l'impact psychologique est tout aussi efficace que l'intérêt stratégique. Les miradors sont en permanence gardés par une sentinelle armée d'une carabine - la position avantageuse accorde un Bonus de +3 à tout tir sur des adversaires situés en contrebas.

Les bassins piscicoles sont situés à environ cinq cents mètres du barrage, de façon à les tenir à l'écart du courant. Ils sont délimités par des filets et encadrés par des pontons en bois. Protégées par des grillages contre les prédateurs, les serres sont également situées en dehors du barrage, tout comme les clapiers et le poulailler, pour éviter d'attirer la vermine près des habitations.

Les habitants

Le Mur regroupe un peu plus de deux cent cinquante habitants, dont près d'une centaine d'enfants âgés de moins de quinze ans. Cette natalité atteste des conditions de vie exceptionnelles dans la communauté, que l'altitude et l'isolement mettent à l'abri de la vermine et des pillards. Les habitants ont développé la pisciculture dans le lac de retenue, et quelques serres leur fournissent légumes et fruits toute l'année. L'élevage est proscrit par la communauté, qui y voit un risque potentiel d'attirer la vermine ou de polluer l'eau du lac, qui est pure et sert également à la consommation. Seule exception à cette règle : quelques volailles et clapiers de lapin. L'hiver est rigoureux et enneigé, mais l'été est particulièrement ensoleillé. Les habitations construites sur l'asphalte de la route font ressembler le Mur à un bidonville, mais il ne faut pas s'y tromper, le confort est là : chauffage, cuisine, éclairage. La fée électricité rend la vie quotidienne plus simple pour les survivants du Mur.

La communauté du mur vit en autarcie quasi-complète. Ses membres sont des humanistes convaincus, qui voient en ce barrage un trésor de technologie à défendre à tout prix. Leur production d'électricité excède largement leurs besoins et les seuls échanges qu'ils ont avec les communautés de la vallée, se monnaient en batteries ou accumulateurs chargés. Les échanges commerciaux n'ont rien de cordiaux et sont limités au strict minimum, le plus loin du barrage possible. Ils ressemblent plus à un échange de prisonniers sur Checkpoint Charly qu'à un marché dominical sur la place de l'église... D'ailleurs, il n'y a pas de lieu de culte officiel, et même si l'on peut observer certaines habitudes superstitieuses, les habitants n'ont en général pas de pratique religieuse.

L'endroit est gouverné par un directoire : un collectif d'individus élus selon un processus quasi-démocratique qui régle tous les aspects de la vie de la communauté. C'est à la fois une assemblée, un conseil municipal et un tribunal. Pendant les cinq années que dure le mandat - renouvelable et souvent renouvelé - de ses membres, les habitants n'ont pas spécialement leur mot à dire sur les décisions prises par le directoire. Voici les principales personnalités qui composent le directoire :

Jean-Luc Aymant, le chef du directoire

A chaque fois qu'une décision difficile doit être prise, c'est vers Jean-Luc que les habitants se tournent. Il est le chef du directoire, et la survie de la communauté doit beaucoup à son pragmatisme et à son sens de l'organisation. Jean-Luc n'est pas un diplomate. Il a appris à mener des hommes sous les drapeaux. Son passé, il le garde pour lui, avec toutes les horreurs dont il a été témoin lors d'opérations militaires contre les populations civiles de certaines zones. Même sa femme et ses trois enfants n'en savent rien. Jean-Luc a tiré un trait sur son passé en s'installant sur le Mur. A 47 ans, cet homme austère est toujours robuste et en impose par son charisme et son regard qui ne cille pas. Prompt à juger les gens, il ne prend pourtant ses décisions qu'après avoir mûrement réfléchi.

Violette Blanco, l'institutrice

Violette est une vieille pomme ridée de 61 ans, toujours souriante, avec un perpétuel mégot à la bouche quand elle n'est pas en classe. Elle a perdu son mari et ses enfants vingt-cinq ans plus tôt, lors des premières paniques, et les enfants du Mur sont désormais les siens. Elle a la lourde tâche de leur inculquer des rudiments d'éducation : lire, écrire, compter, écailler les poissons, etc. La communauté a à cœur d'éduquer ses enfants comme dans ce glorieux passé où l'humanité n'était pas une espèce en voie d'extinction. Violette dirige donc trois classes, avec l'aide de deux assistantes plus jeunes. Sa bienveillance n'a d'égal que sa peur de perdre à nouveau ses enfants. Inconsciemment, elle transmet à ses élèves sa peur des dangers de l'extérieur et renforce l'isolacionnisme de la communauté.

Isabelle Buet, le médecin

Isabelle a 45 ans, et son visage assez quelconque est marqué par sa timidité naturelle. Même soutenir le regard des autres lui est pénible. Elle est particulièrement complexée par ce qu'elle considère comme un poste au dessus de ses capacités, car en réalité, Isabelle n'est qu'infirmière. Elle fit ses premières armes dans des hôpitaux débordés par les vagues épidémiques du début du millénaire. Son sentiment persistant d'être surclassée, débordée, l'a poussée à constamment chercher à s'améliorer,

Prêts à tout

Les habitants se sont emmurés dans quelques certitudes désormais bien ancrées : leur communauté est une exception de civilisation dans un monde devenu barbare, et il convient de protéger le trésor de technologie qu'ils ont pu sauvegarder. Repliés sur eux-mêmes, ils ont développé une certaine forme de paranoïa collective et sont convaincus que les communautés avoisinantes jalouent leurs ressources, et en particulier leur précieuse électricité. Si « ceux d'en bas » devenaient une véritable menace, ils seraient prêts à ouvrir les vannes et à noyer la vallée...



à s'instruire. Aujourd'hui, Isabelle est certainement plus qualifiée que les médecins qui la traitaient à l'époque comme une simple assistante, mais elle a la lourde charge de maintenir les habitants du Mur en bonne santé, et cela lui prend toute son énergie. Elle vit seule, sans enfants, convaincue de faire à peine assez pour sa communauté qui constitue une véritable exception dans cette partie de l'Europe.

Manolo Vicario, l'ingénieur

Manolo est un petit homme râblé à la voix grave, au teint hâlé et aux traits marqués par ses 62 ans. Il faisait partie de l'équipe de maintenance en charge du barrage lorsque les populations locales furent évacuées. Après que ses collègues aient quitté le barrage, il y est resté seul jusqu'à ce que des réfugiés viennent s'y installer. Manolo n'a rien à voir avec la constitution de la communauté - il l'a subie, sans chercher à la faciliter. Il est le seul à avoir une connaissance approfondie du barrage et de son fonctionnement, ce qui fait de lui quelqu'un d'indispensable. Misanthrope, vivant seul replié sur lui-même, Manolo jouit malgré tout d'une autorité conférée

par son expertise technique - expertise qu'il est loin de vouloir partager, ce que commencent à comprendre ses apprentis, qu'il relègue toujours aux tâches les plus ingrates. Manolo a l'habitude de toujours maigrir dans sa barbe et de s'exprimer en Italien de cuisine alors qu'il comprend parfaitement bien le français.

Bernard Pelé, l'agronome

Bernard est un quadragénaire rondouillard et paresseux qui ne doit sa position qu'à sa capacité à faire travailler les autres à sa place. Il est en charge des bassins piscicoles, des élevages et des cultures. Son incompétence et son manque de scrupules ont déjà causé des catastrophes, mais il s'est toujours arrangé pour qu'un subalterne endosse la responsabilité à sa place. Aujourd'hui il a la pleine confiance du directoire, qui est loin de se douter des méthodes douteuses de celui qui se fait passer pour un ingénieur agronome, alors qu'il était auparavant cantonnier dans une petite commune rurale. Bernard n'en reste pas moins un homme affable, qui a toujours une blague pour détendre l'atmosphère et ne se fâche jamais avec personne.

Les mercenaires

Caractéristiques : 2D partout sauf Force, Agilité, Santé et Réflexes à 3D

Spécialités : Armes automatiques (Confirmé), Corps à corps (Confirmé) et Esquive (Confirmé)

Protection : 1D/1D armes à feu (gilets pare-balles)

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : un Famas (4D/3B, 50/200/500) et chargeurs de 25 par homme, une grenade aveuglante par homme et un couteau de survie.

Les chiens

Caractéristiques : Force 3D, Rapidité 3D, Perception 4D, Agilité 4D, Réflexes 3D.

Seuils de blessure : Touché (3) OO, Blessé (5) OO, Tué (7) O.

Attaques : Griffes (jet d'attaque à 3D, dommages 1D/1, type tranchant), Morsure (jet d'attaque 3D, dommages 2D/1, type perforant).

Une alternative

Si les événements proposés dans l'introduction semblent trop délicats à mettre en scène, au regard des motivations du groupe, de leur équipement ou de leur passé, il est possible de modifier légèrement les tenants et aboutissants de la rencontre avec les mercenaires. Par exemple, les personnages peuvent voyager seuls, sans connaître Markus, et avoir entendu parler du Mur sans savoir que les habitants recherchent un ampèremètre. En passant près de la ferme, ils remarquent le véhicule des mercenaires, profitent de la nuit pour s'approcher, se font surprendre par une ronde et tirer dessus par les hommes. Avec un peu de chance, ils auront eu le temps de s'emparer d'une caisse de transport, dans laquelle ils trouveront quelques vivres et le précieux ampèremètre.

Mise en place

Markus, un marchandeur avec qui les personnages ont déjà fait quelques affaires, profitera d'une nouvelle rencontre pour leur révéler son « information juteuse ». Récemment, il a appris qu'une communauté reculée était à la recherche d'un ampèremètre, et qu'elle serait prête à l'échanger contre un véhicule tout-terrain flambant neuf. Aveuglé par l'appât du gain facile, Markus s'est déjà procuré l'ampèremètre et fera de son mieux pour convaincre les personnages de l'accompagner dans ce périple transalpin, jusqu'à ceux qu'il appelle « la communauté du Mur ». S'ils rechignent, il ira jusqu'à leur proposer du matériel gratuit, certain de se rembourser en gardant la jeep pour lui tout seul.

Bien sûr, les personnages peuvent apprendre la rumeur sans passer par ce Markus imaginaire, ou être attirés dans la région par une toute autre raison, avoir des problèmes avec leur véhicule, s'intéresser au barrage une fois sur place, etc.

Dans tous les cas, ils seront presque arrivés lorsque...

Introduction : du gros sel pour les voleurs de poules

Les personnages sont en train de courir. La nuit est claire et ils sont affamés. Ils viennent de se ravitailler dans une ferme de la vallée en pillant les réserves laissées sans surveillance. Alors qu'ils prennent la fuite, chargés de conserves et de salaisons, des coups de feu claquent dans la nuit. La ferme est soudain en ébullition. Des hommes en armes sortent de toutes parts, accompagnés d'abolements menaçants. Visiblement, ils ont choisi de piller la mauvaise ferme... Markus s'écroule en pleine course, la tête emportée par une rafale d'arme automatique. Le groupe n'a qu'une poignée de secondes pour se décider.

Résister ? Mauvaise idée. Il s'agit de mercenaires engagés par les fermiers de la vallée pour mettre fin aux pillages, perpétrés par des gens bien plus dangereux que les personnages. Ils ne sont que cinq, mais portent des armes automatiques et suffisamment de munitions pour représenter une réelle menace pour toute personne saine d'esprit, sans compter les deux molosses qui les accompagnent... La mort de Markus et l'agressivité des mercenaires ne laisseront guère d'espoir en cas

de reddition et au final, la fuite reste de loin la meilleure issue possible - à condition de ne pas oublier l'ampèremètre dans le sac à dos de Marcus, étendu face contre terre. A ce stade du scénario, il n'y a aucune raison pour que les personnages n'arrivent pas à détalier avec le sac sous le bras, mais rien n'empêche de les stresser en leur demandant des jets de Rapidité. A moins d'agir vite et de disposer d'un véhicule, il sera très difficile d'emporter le corps de Marcus, mais la scène n'en sera que plus dramatique...

A moins qu'ils n'agissent de manière particulièrement stupide, les personnages en seront donc quittes pour une bonne frousse. Les mercenaires ont abattu un voleur, et leurs employeurs étant satisfaits, ils ne se lanceront à leur poursuite que s'ils ne déguerpissent pas immédiatement. Suite à cet incident, les personnages ne seront plus qu'à une journée de marche du Mur. La vieille route départementale qui y mène est assez simple à suivre. Avec l'ampèremètre de Marcus en poche, ils auraient tort de faire demi-tour maintenant, d'autant qu'ils ont réussi à faire le plein de provisions. Laisant la ferme derrière eux, il y a fort à parier qu'ils s'engageront dans la vallée pour rejoindre le fameux Mur.

Le ver dans le fruit

La mauvaise nouvelle, c'est que dans les provisions qu'ont emporté les personnages, une conserve est contaminée. L'a-t-elle été par infestation de la vermine ou par négligence lors de la mise en conserve, toujours est-il que les personnages vont dîner d'une nourriture qui contient des oeufs d'un ver proche du taenia, et ces oeufs n'attendent que les systèmes digestifs des personnages pour se développer à loisir. Est-ce déjà la fin des personnages? Loin de là : les vers ne sont pas nocifs pour l'adulte et n'occasionneront que des diarrhées passagères - en cas de jet de Santé raté contre une Difficulté de 15. Par contre, il n'en sera pas de même pour les animaux et les jeunes enfants...

Au pied du Mur

Les personnages seront repérés longtemps avant leur approche des portes. S'ils arrivent de nuit, ils auront droit au grand jeu : écrasés par le faisceau du pro-

jecteur, il leur sera intimé de déclarer leurs intentions avant d'aller plus loin. De jour, le protocole sera à peu de choses près le même, lumières en moins : le guetteur du mirador donnera l'alarme et les personnages pourront voir la barricade se peupler de silhouettes armées.

Si les personnages ne sont ni menaçants ni idiots, tout devrait bien se passer. Il leur suffira de demander l'asile ou encore d'annoncer qu'ils viennent commercer, pour que l'on demande à l'un d'eux de poser ses armes et de s'approcher pour discuter. Si les personnages annoncent le véritable but de leur venue, ils ne devraient avoir aucun problème à se faire admettre, même s'ils risquent de penser le contraire au vu de la paranoïa ambiante. N'hésitez pas à les faire suer un peu, c'est à eux de montrer patte blanche, et les habitants du Mur ne leur doivent rien.

Une fois fouillés et désarmés par des hommes portants des masques à gaz, ils seront admis dans la communauté pour être immédiatement placés en quarantaine dans le bâtiment administratif, où Isabelle leur fera passer un premier examen. Pendant les deux prochaines journées, ils séjourneront dans une magnifique pièce de 30m, aux murs de béton nus. Si le groupe est mixte, il pourra être séparé dans deux pièces. Les conditions de quarantaine sont spartiates mais décentes, ils auront droit à trois repas par jour et à de l'eau en abondance. Le seau qui contient leurs besoins sera changé deux fois par jour - surtout si l'un des personnages a des coliques passagères. Les affaires dangereuses leur seront retirées, notamment leurs armes, mais ils pourront conserver le reste. Les personnes s'occupant d'eux portent tous un masque à gaz et seront peu loquaces, évitant de s'attarder en leur présence.

A ce stade, les personnages seront peut-être rafraîchis par l'accueil local, mais s'évader serait une très mauvaise idée. Puisqu'ils ont choisi de se faire accepter par ces gens, il ne leur reste plus qu'à faire preuve de patience.

On reprend tout à zéro

Après deux jours des plus ennuyeux, les personnages seront de nouveau examinés par Isabelle qui cherchera tout signe d'infection sérieuse ou de mutation. Si aucun des personnages n'affiche quoi que ce soit de suspect, ils seront alors

Chronologie

J+0 : contamination des personnages.

J+1 : arrivée des personnages au Mur. Contamination des bassins.

J+2 : premiers poissons morts.

J+3 : sortie de quarantaine. Recrudescence de poissons morts, 2 enfants malades. Jean-Luc interdit la consommation de poisson.

J+5 : Bassins piscicoles décimés à 50%. 5 enfants malades. Bernard nourrit encore une fois les poissons.

J+8 : Bassins piscicoles dépeuplés. 8 enfants malades, 1 mort.

J+15 : 4 enfants en rémission, 5 morts. La famine menace.

libérés de leur quarantaine et considérés comme des hôtes, logés dignement et nourris. Permettez-leur d'avoir un petit aperçu rapide des lieux, dans une atmosphère plus détendue qu'auparavant, avant qu'ils soient reçus par Jean-Luc pour l'affaire qui les amène. Celui-ci sera accompagné de Manolo, chargé d'expertiser l'ampèremètre. Les présentations avec le chef de la communauté seront brèves, car il semble préoccupé par autre chose. Après bien avoir longuement maugréé, Manolo finira par admettre que l'appareil fait l'affaire et les personnages se verront offrir un ancien camion de l'armée française, 4x4 haut sur roues et en parfait état de marche - à un seul détail près : il n'y a pas une goutte d'essence dans le réservoir.

Laissez les joueurs discuter le bout de gras tant qu'ils veulent, Jean-Luc n'a pas d'essence en sa possession et ne pourra donc pas leur en fournir. Leur entretien sera brusquement interrompu par l'arrivée de Bernard, paniqué : « Ils ont tous le ventre en l'air dans le deuxième bassin ! Faut que tu viennes voir ça, je crois qu'on a une épidémie ». Jean-Luc s'excusera et bondira vers les bassins piscicoles.

Epidémie !

Les personnages peuvent choisir de s'intéresser au problème, mais les nouvelles risquent tôt ou tard de leur arriver aux oreilles : une épidémie décime les bassins piscicoles, les poissons meurent en masse et plusieurs jeunes enfants sont également malades à l'infirmerie depuis le matin même.

Et les personnages ? Ils sont malgré eux embarqués dans cette galère. Ils peuvent bien entendu choisir de s'en laver les mains, et attendre que les choses dégènerent, assis sur leur rutilant camion inutilisable, ou bien essayer d'endiguer l'épidémie.

L'origine de l'infection

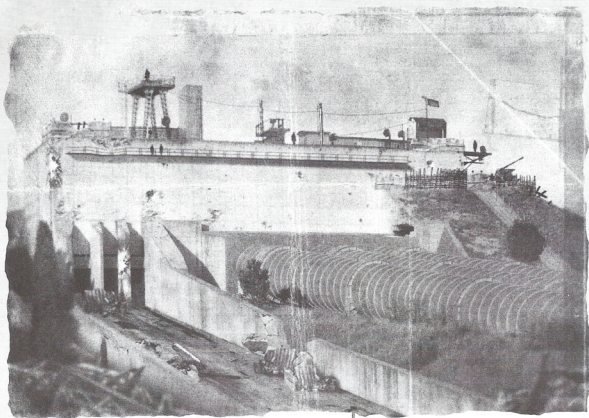
Les personnages ne devraient pas soupçonner qu'ils sont à l'origine de l'infection, ou s'ils le font, ils ne devraient pas savoir de quelle façon. En effet, s'ils en sont à l'origine, c'est avec la complicité involontaire de Bernard. C'est lui qui en est la cause, car il recycle les déjections humaines en nourriture pour les poissons. Il exploite la cuve où les habitants jettent leurs déchets pour concocter un supplément protéiné à base d'excréments humains, de poissons morts recyclés et de restes de nourritures. La soupe en question est plutôt bien acceptée par les appétits coprophages des poissons d'élevage, ce qui leur permet d'engraisser très rapidement. Bernard garde son secret pour lui, très fier de sa petite combine qui lui évite d'avoir à purger les cuves trop souvent.

L'infirmerie

Isabelle a une chambre dans sa maison qui lui sert d'infirmerie. Les enfants malades y sont placés et elle effectue des analyses avec son matériel de fortune, mais elle semble assez inquiète. Elle n'a absolument aucune idée de ce qui les a rendu malades, et il lui faudra au moins 24h pour avoir la certitude qu'il s'agit d'une infection parasitaire, et 48h pour déterminer qu'il s'agit de vers

Un peu d'action ?

Afin de muscler le séjour des personnages et de leur offrir une fausse piste de choix, il est possible de faire intervenir les mercenaires rencontrés aux abords de la ferme. Au terme de leur contrat ou suite à une violente dispute avec leurs employeurs, les hommes ont pu reprendre la route et arriver aux abords du barrage, où ils monteront proposer leurs services. La communauté refusera leurs services et demandera l'aide des personnages pour les repousser s'ils insistent. Au moment de leur arrivée, quelques personnages peuvent être sur les hauteurs, bien visibles, pour qu'ils soient reconnus par les mercenaires et motiver la troupe à revenir plus tard. Un violent combat éclatera alors en pleine nuit...



proches du ténia. Isabelle sera d'autant plus coopérative que les personnages ont été corrects avec elle. Mise en confiance, elle pourra être d'une grande aide aux personnages en les aidant dans leur investigation, et en partageant ses théories avec eux. Elle est très inquiète, car elle pense qu'il peut y avoir un lien entre les poissons et les enfants. Elle craint non seulement pour la santé des enfants mais pour celle de toute la communauté : la pisciculture est leur principale source de nourriture.

Un premier suspect

En dehors des membres du directoire, les habitants du Mur sont aimables mais légèrement suspicieux envers les personnages. Après tout, l'épidémie a commencé à leur arrivée. Avec un peu de diplomatie et de persuasion, ils pourront néanmoins apprendre qu'un des apprentis de Manolo, Andy, a plusieurs fois manifesté publiquement son ras le bol et son envie de tout envoyer en l'air. Cette version pourra être plus ou moins enjolivée selon les interlocuteurs, dépeignant tantôt Andy comme un terroriste en puissance, tantôt comme un jeune homme opprimé par un Manolo tyrannique.

Une rencontre avec Andy leur suffira à se rendre compte qu'il s'agit juste d'un adolescent pas très bien dans sa peau et particulièrement frustré par Manolo. Une longue conversation devrait suffire à les convaincre qu'il est incapable d'avoir fait quoi que ce soit.

Un deuxième suspect

Pendant leur investigation, le comportement d'un des préposés à l'entretien des bassins leur paraîtra étrange. Clément est un peu arriéré, et il a une fâcheuse tendance à parler aux poissons et à leur donner des petits noms. La mort de tant de ses amis le met en rage, et il alterne des phases de chagrin profond et de colère bruyante, quand il ne vague pas à ses occupations le regard perdu. Rien ne dispulpe Clément, si ce n'est que personne ne l'a vu faire, mais comme il faut bien un coupable, il y a fort à parier que ses excentricités lui vaudront de finir enfermé, que ce soit à cause de la vindicte populaire ou de la méfiance des joueurs.

Clément est le protégé de Violette, et cela lui causera beaucoup de peine. Elle le croit incapable d'avoir fait quoi que ce soit de mal.

Du rififi sur le ponton

Les personnages peuvent être témoins d'une altercation entre deux hommes sur un des pontons desservants les bassins piscicoles. Visiblement, ils se disputent au sujet d'une trace d'excrément de bonne taille qui macule le ponton - en fait une éclaboussure de la «soupe» de Manolo. Chacun rejette la faute sur l'autre, et s'ils sont interrogés, ils finiront bien par se mettre d'accord et rejeter la faute sur Clément.

Fouille en règle

Cet évènement peut survenir à n'importe quel moment de l'enquête. Accompagnée de son fils, une vieille femme particulièrement suspicieuse effectuera une fouille en règle des affaires des personnages dans leurs quartiers, à la recherche du «poison» qu'ils auraient amené avec eux. Son unique petit-fils est malade, et le chagrin la rend hystérique. Il sera extrêmement difficile de la calmer et son fils, qui ne se contient qu'à grand-peine, cédera à la moindre provocation et tombera à bras raccourcis sur un des personnages, prêt à lui flanquer une bonne raclée.

Faire fonctionner son cerveau

Après avoir fourré leur nez partout, les personnages devraient finir par conclure qu'ils n'ont toujours pas découvert l'origine de l'infection. S'ils ont le nez creux et se remettent en cause, ils peuvent essayer de suivre le circuit des « eaux usées » du Mur, puisque pendant leur quarantaine, c'est la seule chose avec les reliefs de leur repas qui a quitté leur salle. Tout cela a rejoint une cuve qui, leur explique-t-on, est vidée loin de la ville pour éviter d'attirer la vermine. Seule une petite quantité sert de lisier aux cultures sous serre. C'est Bernard qui supervise tout cela, et les gens sont bien contents de lui laisser cette corvée répugnante. S'ils fouinent près des cuves de stockage des déchets, ils pourront découvrir une cuve qui visiblement sert à recycler les déchets organiques.

S'ils ont demandé à Isabelle d'effectuer des prises de sang ou ont été forcés de le faire, elle finira par diagnostiquer chez certains d'entre eux - ceux ayant eu les diarrhées pendant la quarantaine - le développement d'une infection parasitaire de même

nature que celle qui touche les enfants. Simple, en tant qu'adultes, ils ont mieux résisté à l'infection. A partir de là, ils pourront en déduire qu'ils ont apporté les vers avec eux. En se demandant ce qu'ils ont consommé les jours précédents leur arriver, ils pourront être amenés à enquêter sur le circuit de leurs déjections.

Enfin, si les personnages surveillent de près les bassins piscicoles, ils pourront voir Bernard nourrir les poissons. C'est l'occasion de découvrir la composition de la soupe malodorante qu'il leur sert...

Un éboueur éclairé

Si les personnages entreprennent Bernard sur la façon dont il gère le lisier, et qu'ils sont amicaux avec lui, il pourrait finir par leur révéler sa petite combine pour engraisser les poissons. Evidemment, s'il sait que les personnages suspectent ce vecteur de contamination, il se gardera bien d'en dire quoi que ce soit et essaiera sûrement de se débarrasser de son stock de « soupe ».

Si les personnages parviennent à fournir un échantillon à Isabelle, elle pourra très vite attester que la « soupe » est bel et bien ce qui a contaminé les poissons, et par là même rendu malades les enfants. Bernard risque gros, et il cherchera à minimiser sa faute par toutes les excuses fallacieuses possibles. A voir si les personnages chercheront à l'enfoncer ou bien à l'excuser aux yeux du directoire.

Responsables, mais pas coupables

La conclusion de cette affaire tiendra beaucoup moins à ce que les personnages ont fait, qu'à la façon dont ils l'ont fait. Leur attitude en aura dit long sur eux-mêmes, et les habitants pourront tout à fait leur proposer de résider avec eux sur le Mur. Après tout, des gens intrépides et n'ayant pas peur d'aller fourrer leur nez dans la vallée, ça peut toujours servir. Par ailleurs, même si les personnages ne désirent pas rester, il leur faudra bien trouver un moyen de faire marcher leur camion. Une descente dans la vallée pourra donc s'imposer. Enfin, si leur comportement a été particulièrement choquant ou qu'ils n'ont réussi qu'à passer pour des empoisonneurs, ils seront certainement bannis de façon expéditive, et sans leur camion...

Mourir comme on ne meurt plus.....

« La mort n'est douloureuse que pour ceux qui oublient. Quand je disparaîtrai, souvenez-vous de moi, et vous serez heureux. »

-Gabriel Cime.

Les Saintes-Maries de la Mer

Ce scénario d'itinérance débute à Valence, où les personnages feront la rencontre d'une communauté vieillissante rêvant de regagner ses racines. La route sera semée d'embûches, et la dernière étape du pèlerinage, la Camargue, est loin de ressembler à ce qu'en dit la tradition. De fil en aiguille, les personnages devraient comprendre que ce qui compte, ce n'est pas tant la destination que la route qui y mène. Pour instaurer une ambiance musicale pendant l'aventure, Django Reinhardt et Goran Bregovic accompagneront à merveille le trajet des personnages et de leurs compagnons.

Introduction

Les roms. Ceux du voyage. Les persécutions et l'incompréhension des sédentaires ont laissé la place à une indifférence, puis à un accueil favorable des nomades, qui constituent désormais les seuls relais tenaces entre les communautés dispersées. Si le confort du monde moderne a petit à petit émoussé le sens de l'adaptation des sédentaires, les nomades ont vécu les bouleversements écologiques et l'écroulement de la civilisation avec leurs traditionnels sens de l'adaptation et de la survie. Vivre en dehors des villes, en récupérant dans les ruines les objets les plus utiles pour les adapter aux besoins, est sans conteste un point fort des roms, qui parcourent inlassablement l'Europe dévastée. Autrefois décriés et chassés des villes, les roms sont désormais accueillis favorablement pour leurs talents de rémouleurs, de bricoleurs d'infortune, d'artistes ambulants qui apportent un peu de soleil dans des vies bien mornes, et surtout de messagers, capables de faire circuler rumeurs et nouvelles entre les communautés éparses. Plusieurs caravanes roms parcourent ainsi l'Europe, assurant la survie des traditions et des valeurs d'itinérance perpétuelle, dans un monde hostile où le repli communautaire est roi.

L'église des Saintes-Maries de la Mer se dresse à l'endroit où, selon la légende, Marie Jacobé, sœur de la Vierge, et Marie Salomé, mère des apôtres Jacques et Jean, furent enterrées. A ces deux Maries vient s'ajouter Sara, la patronne des gitans, pour former une triade qui n'est que l'une des nombreuses réminiscences païennes du culte des Saintes Maries. Depuis plusieurs siècles, les roms de toutes les branches rendent hommage à Sara par un pèlerinage annuel, dont le temps fort est la procession du 24 mai. Aujourd'hui, dans l'Europe de 2037, ce pèlerinage est devenu un voyage mortellement dangereux, mais chaque rom rêve de voir ou de revoir la Vierge Noire des Saintes-Maries de la Mer.

L'idée du scénario est là : la caravane de José a pour but de rejoindre les Saintes-Maries à temps pour participer à la semaine de recueillement et à la procession de Sara à travers la ville. A cette motivation religieuse s'ajoute la volonté de retrouver d'autres roms et de rompre avec les années d'isolement et de deuil.

La caravane

La caravane regroupe différentes branches du monde rom, principalement manouches, gitans et tsiganes. La mort resserrant les liens familiaux, les cousins éloignés d'autrefois sont redevenus des frères et des sœurs, unis dans une communauté sur le déclin. Des vieillards forment un groupe charmant et compétent dont la longévité est toutefois arrivée en bout de course. Avec l'âge, les problèmes médicaux s'accumulent et diminuent d'autant les efforts qu'ils peuvent faire pour le groupe. C'est à se demander parfois comment un tel groupe a pu survivre dans ce monde difficile...

Le convoi est formé de trois roulettes, d'anciennes caravanes de loisirs qui ont été rafistolées et bricolées maintes fois. Au lieu des pneus en caoutchouc, il y a maintenant de larges roues de chariot

en bois et en métal. Ces habitations roulantes sont chacune reliée à un attelage de deux chevaux. Il règne à l'intérieur des roulottes un aimable chaos, que seuls les roms semblent pouvoir maîtriser. Ils possèdent une impressionnante collection d'objet de récupération et sont rarement pris au dépourvu quand il s'agit de disposer de matériel. Les gens du voyage sont au nombre de neuf, et leur moyenne d'âge est proche de la soixantaine. Quand ils s'expriment, c'est en employant une sorte de patois fait de multiples emprunts linguistiques. Ils donnent l'impression d'avoir récupéré autant les mots que les objets abandonnés tout au long de leur périple. La légendaire tragédie rom transpire de leurs chants, de leur musique et des histoires qu'ils aiment à raconter à celles et ceux qui partagent pour un moment leur vie.

José est le chef du groupe et le plus vieux d'entre eux. Agé de plus de quatre-vingt ans, ce patriarche à la voix éraillée est une véritable mine de souvenirs. Si son corps fatigué lui accorde peu de mobilité et d'autonomie, sa mémoire est restée intacte et restituée avec nostalgie les images de son passé flamboyant. Il partage sa caravane avec sa femme, Anna, et leur fille Maria. Anna a plus de 70 ans et est la cuisinière attitrée. Sa mauvaise vue la condamne à rester dans le campement, mais elle n'a pas son pareil pour déterminer si une plante ou un champignon est comestible. Maria, leur fille, est une diseuse de bonne aventure de 50 ans. Adroite de ses mains pour les travaux de couture, c'est elle qui rapièce les vêtements élimés, les bâches et les tentures de la caravane.

La deuxième roulotte est occupée par Romi, Maksim et Alexander. Romi est un guitariste de talent âgé de 70 ans. Ses fréquents trous de mémoires en font un petit vieux charmant mais souvent agaçant. Sa mauvaise foi lui interdit de reconnaître qu'il est plus une ancre qu'un moteur, aussi faut-il constamment s'affranchir de son aide si l'on ne veut pas être ralenti ou mis en difficulté par ses maladresses. A 50 ans, Maksim est un bricoleur fou habile de ses neuf doigts - un accident du travail, dit-il. Son péché mignon est l'alcool, qu'il fabrique de temps à autre dans un alambic de sa création avec les fruits qui lui passent sous la main. Alexander, le frère jumeau de Mak-

sim, est un rémouleur très apprécié des communautés. Non content d'être un artisan confirmé, c'est aussi un lanceur de couteau hors pair.

La troisième roulotte est scindée en deux. La première moitié est occupée par Magdalena, continuellement en deuil à 60 ans. Son vœu de silence est aussi mystérieux que pesant, et ses compagnons de route semblent ignorer les raisons de son mutisme. Elle ne s'exprime qu'en jouant du bandonéon. Jacob et David partagent l'autre moitié de la caravane. Jacob est un ancien dompteur de cirque de 60 ans qui s'occupe quotidiennement des chevaux. Il est végétarien mais ne rechigne pas à chasser pour le bien du groupe. David est un clarinettiste de 50 ans particulièrement triste de ne pas trouver de hampe pour jouer. En revanche, il sculpte le bois avec une rare dextérité, créant des outils et des objets qui sont vendus aux étapes de la caravane. La seule chose qu'il n'arrive pas à réaliser, c'est cette damnée hampe qui l'obsède jour et nuit.

Implication du groupe

Le premier contact entre les personnages et la caravane aura lieu au caravansérail de Valence. Il y a plusieurs façons d'intégrer les personnages à la caravane, la plus simple étant de les lier à la caravane de José lors de précédents scénarios, afin de justifier qu'ils entreprennent ensemble le voyage. Bien sûr, cette option est encore plus pratique si l'un des personnages fait partie du peuple rom.

Les personnages et les roms de José peuvent se venir mutuellement en aide, soit lors d'une rencontre de voyage, soit en décidant de joindre leurs forces à une étape du voyage. L'instinct de survie peut être moteur de solidarité, mais de nombreux liens peuvent être tissés entre les roms et le groupe : amitié, amour filial, sentiment amoureux entre un personnage et l'un des célibataires de la caravane, etc. Le monde de Vermine est loin d'exclure les sentiments - c'est souvent dans les moments difficiles que les êtres humains tentent de s'apporter mutuellement du réconfort - mais bien sûr, le rapprochement peut aussi venir d'un simple échange de bons procédés.



Par exemple, les personnages peuvent avoir un objet lourd à transporter, qu'ils doivent convoier à travers toute la Provence et pour cela, faire appel aux roms qui ont de la place dans leurs carrioles.

La campagne peut également entraîner les personnages à traverser la Provence. Plutôt que d'entreprendre le voyage seul, le groupe intègre la caravane de José afin qu'ils puissent mutuellement s'entraider à franchir cet obstacle naturel. Les motifs de voyage ne manquent pas, les plus évidents étant le pèlerinage religieux aux Saintes-Maries ou ailleurs - ou la mission commanditée pour rejoindre un lieu ou une personne.

Etant conscient des risques du voyage et de l'état de délabrement avancé de sa troupe, José est également prêt à louer les services des personnages qui ne seraient pas suffisamment altruistes pour s'engager sans une contrepartie. La promesse d'une récompense pourra les décider à rejoindre les rangs de la caravane, tout comme un objet rare, et il sera facile à José d'embobiner ces « gadjé » en leur parlant des richesses et des ressources amassées par les roms aux Saintes-Maries de la Mer.

Enfin, Maria peut tirer les cartes pour les personnages et leur prédire que leur destin les attend sur les rives de la Méditerranée. Seconde vue ou simple baratin de foraine ? A vous de voir...

Le pèlerinage

Il y a près de 250 kilomètres à couvrir pour rejoindre les Saintes-Maries de la Mer. Les caravanes parcourraient idéalement trente kilomètres par jour sur terrain favorable, à raison de six heures de voyage par jour - temps de déplacement utile non consacré à la recherche de vivres, l'entretien de la caravane, le repos, etc.

Ce rythme diminue rapidement dès lors que le terrain devient difficile : les roulottes s'embourbent, les chevaux peinent dans les montées, et quand le convoi s'égare ou que la route s'interrompt, il devient nécessaire de revenir

sur ses pas. La caravane ne peut donc pas faire tous les soirs étape dans des communautés, et de toute façon ne s'attend pas à recevoir l'hospitalité dans tous les hameaux traversés. Les roms et les personnages doivent s'organiser pour gérer les activités quotidiennes.

Logistique quotidienne

Cette organisation est simulée par quatre jets de dés quotidiens. Pour chaque étape sont fournies les difficultés de ces jets et les pertes en Réserve d'Effort pour la traverser. En cas de réussite, rien de particulier ne se produit, même si le meneur est encouragé à récompenser les réussites spectaculaires en donnant de légers coups de pouce aux personnages. En cas d'échec, le meneur pourra choisir une conséquence parmi celles proposées ou en inventer une nouvelle.

Chasse

Sont regroupées sous ce terme toutes les actions destinées à trouver de la nourriture dans la nature. Cela inclut les différentes techniques de chasse, mais également la pêche, la cueillette, la récolte de fruits ou de céréales sauvages, etc. Un jet réussi permet de trouver assez de calories pour tous les membres de la caravane.

Echecs : les personnages jeûnent et regagneront 2D de moins dans leur Réserve d'Effort. Les chasseurs se perdent et la caravane est obligée de les attendre. L'un des chasseurs se blesse.

Recherche d'eau

Le cheval consomme quotidiennement entre 15 et 60 litres d'eau par jour, l'être humain 2 litres dans l'idéal. Il faudra donc trouver chaque jour d'importantes quantités d'eau potable ou purifiable, pouvant provenir des cours d'eau, des anciennes canalisations, de la récolte d'eau de pluie ou de rosée.

Echecs : les personnages ne trouvent pas assez d'eau et regagneront 2D de moins en Réserve d'Effort. Les sorciers se perdent ou se blessent. L'eau trouvée est impropre à la consommation et certains personnages sont victimes d'un empoisonnement.

Entretien

Les roulottes n'étant plus toutes neuves, il faudra inspecter et rafistoler quotidiennement les roues, les essieux, les attelages, le matériel de campement, ainsi que tous les petits objets nécessaires à la vie nomade.

Echecs : un accessoire important casse et oblige la caravane à s'arrêter pour réparer. Un accessoire impossible à réparer casse, et un groupe part en délégation chercher une communauté pour faire du troc.

Reconnaissance

La caravane envoie toujours un ou plusieurs de ses membres en éclaireur, pour reconnaître le terrain, identifier le chemin à prendre, prévenir les risques de rencontre avec la vermine, trouver les endroits propices au campement et où faire pâturer les chevaux, etc. C'est une tâche très, très risquée.

Echecs : les éclaireurs se perdent ou indiquent un mauvais chemin à la caravane, et il faut faire demi-tour. Un des éclaireurs se blesse. Aucun lieu de campement adéquat n'est trouvé. La caravane se trouve face à une menace de la vermine.

Coopération

Chaque personnage ne pourra entreprendre qu'une seule de ces actions par jour, mais plusieurs peuvent collaborer. Au meneur de juger quelles sont les spécialités utiles pour l'épreuve qu'il a en tête, et de calculer les chances de succès. A cela s'ajoutent naturellement les efforts des roms, qui apportent des modifications aux actions :

Anna. Le cordon-bleu du groupe est également à même de faire bouillir, de filtrer ou de purifier chimiquement de l'eau. Elle octroie un bonus de +1D supplémentaire en Recherche d'eau.

Maksim, David et Alexander. Polyvalents, ils accordent chacun +3 en Entretien, +2D s'ils participent tous les trois. Maria et Jacob. S'ils aident à la chasse ou la reconnaissance, Maria confère +3 et Jacob +1D.

Romi et Magdalena. Trop fatigués pour être vraiment utiles, ils n'accordent aucun Bonus mais peuvent faciliter la récupération de la Réserve de Sang-froid en jouant de musique lors des pauses et des veillées.

Le bruit derrière le paravent

Transformer ce petit outil de simulation en jet de dés quotidien nuirait à l'ambiance. Il serait préférable de demander aux personnages quelles sont leurs tâches quotidiennes, et de regarder leurs feuilles pour calculer directement les chances de succès pour chaque domaine. A charge du meneur de leur narrer la façon dont les roms les aident, puis d'ajuster les scores en fonction de la façon dont se déroule la collaboration. Après quoi, le meneur n'aura plus qu'à jeter secrètement les dés et à interpréter les péripiéties de la journée. Dans le même esprit, le meneur ne devrait pas imposer l'itinéraire, qui gagnera à être déterminé par les discussions avec les roms ou le fruit des reconnaissances. Cependant, si les personnages ne veulent pas l'emprunter, il suffira de changer les noms des villes pour faire cadrer les développements qui suivent avec l'itinéraire emprunté.

Rumeurs

Tout au long du périple, la caravane va croiser de nombreuses communautés, sédentaires ou nomades de toutes tendances, et procéder à des échanges. L'un des biens les plus convoités est l'information, et les roms excellent à la transmission de rumeurs. Voici donc un échantillon des informations que le meneur pourra transmettre aux personnages, au gré des rencontres :

Les inondations du mois dernier ont causé une épidémie de choléra qui a rayé de la carte certains villages. Des pirates descendent le Rhône en pillant les communautés isolées, parfois jusque loin dans l'arrière-pays. Une curieuse communauté de pêcheurs remonte de Marseille en faisant des convertis sur son chemin - voir « L'héritage », page 99 du Livre du Meneur.

Le caravansérail de Valence

Ce caravansérail est le point de départ de la caravane. Il ne se situe pas à Valence, mais sur un tronçon de l'ancienne autoroute du soleil, car la ville est réputée pour être totalement contaminée par la pollution du Rhône. Les habitants de la région ont fait d'une ancienne halte d'autoroute, un caravansérail très utile aux différents voyageurs passant par Valence, quelle que soit leur direction. Pour les voyageurs venus du nord de la France, cette étape est la dernière halte avant la traversée d'un pays hostile à propos duquel de nombreuses rumeurs circulent - voir page 73 du Livre du Meneur. Sur les anciens parkings, on trouve donc de nombreux étals de marchandises prêtes à être troquées, et de nombreuses communautés s'y croisent et se mêlent sans trop de heurts. La caravane de José est depuis quelques jours stationnée dans le caravansérail, et les roms attendent que les roulettes soient prêtes au voyage pour reprendre la route. José espère également trouver de fringants jeunes gens prêts à traverser la Provence avec eux, car il ne se fait pas d'illusions sur les capacités de ses vieux compagnons à arriver vivants à bon port.

José envisage de suivre le Rhône sur sa rive orientale jusqu'à Arles, en évitant les nautoniers plus ou moins pirates qui rodent sur le fleuve. La caravane conserve de ses précédents voyages un bon souvenir de Loriol et de Montélimar, et c'est pour cette raison que José désire suivre ce chemin. C'est par un agréable petit matin de mai que la caravane tournera le dos au port de l'Épervière pour emprunter l'ancienne N7 défoncée qui relie Valence à Loriol...

Jusqu'à la Drôme, les premiers kilomètres du pèlerinage vont ressembler à une promenade de santé. Le temps est doux, la campagne en pleine floraison, et les senteurs des premiers pieds de lavande embaument l'air. Si le revêtement de la route a presque complètement disparu, celle-ci reste en relativement bon état, entretenue par les nombreuses petites communautés qui vivent sur son parcours. Les gitans bavardent calmement et font connaissance avec les per-

sonnages, et si tout se passe bien, c'est en fin d'après-midi que la caravane atteindra la Drôme. Avec le déclin des populations humaines, la Drôme a retrouvé son impétuosité d'origine. En même temps que les digues, de nombreux ponts ont cédé et les crues printanières de la rivière en font un obstacle difficile à franchir. D'ordinaire, un bac attaché à la corde qui court le long des piliers de l'ancien pont de Loriol permet de franchir la Drôme, mais personne n'attend la caravane et le bac est attaché à la berge d'en face.

Chasse : 10 - Région giboyeuse.

Recherche d'eau : 10 - Nombreuses ressources d'eau.

Entretien : 10 - Routes bien conservées.

Reconnaissance : 10 - Région connue.

Réserve d'Effort : -3D par jour de voyage, -3D par nuit à la belle étoile.

Temps de trajet : 1 jour.

Loriol

Les Loriolais se sont rassemblés dans la vieille ville, dont la grande fontaine et l'immense lavoir font la richesse des environs. Une petite centaine de personnes vit dans les rues aux Arceaux, derrière des remparts grossièrement reconstruits, mais quand la caravane arrive, personne n'est là pour les accueillir : les postes de guet sont déserts, les champs vides et les maisons inhabitées. Apparemment, la ville a été pillée, et tous les objets utiles ont été pris ou arrachés. Les roms refuseront par superstition de dormir dans la ville, et il faudra trouver un lieu propice au campement. Si les personnages explorent un peu les environs, ils découvriront des cadavres d'enfants et de personnes âgées, abattus les mains liées, sur la route menant au Rhône.

De Loriol à Montélimar

La route jusqu'à Montélimar continue sur la N7 mais le pont au-dessus de l'A7 est coupée et l'autoroute empruntée dans les deux sens par une horde de fourmis. Il faudra donc faire un long détour pour éviter la vermine, et les anciennes voies départementales sont souvent coupées. La caravane retrouve la

Le Rhône et ses affluents

En 2037, le Rhône est redevenu la force de la nature que les aménagements - écluses, barrages, centrales - avaient dompté pour un temps. Les endiguements ont cédé, les écluses ont lâché, de très nombreux ponts et viaduc se sont effondrés et le cours domestiqué du début du siècle, a parfois complètement changé. Certains barrages se trouvent maintenant asséchés, à plusieurs centaines de mètres du Rhône actuel. Des bras ont disparu, d'autres se sont créés, et le fleuve est redevenu un écosystème riche, un milieu sauvage que peu de voyageurs osent braver. Le retour à la vie sauvage des affluents du Rhône a redonné au fleuve son rythme saisonnier, et les crues sont désormais la crainte de tous les riverains. Les communautés se situent donc maintenant de préférence sur les hauteurs, et les ports se composent rarement de plus d'un embarcadère de fortune à moitié effondré. La plupart des nautoniers font du canotage de proximité, reliant des villages proches en suivant les berges. Les possesseurs des très rares bateaux capables de braver le courant sont les maîtres de la région, et leurs noms sont connus à des kilomètres à la ronde. Le Rhône n'est franchissable qu'en de rares endroits, les ponts sont toujours systématiquement surveillés et leur fréquentation reste soumise à de lourds droits de péage.

N7 à la hauteur d'une ancienne station service habitée. La famille Roucas est sympathique et chaleureuse. Le repas proposé est copieux et à base de viande, une chose assez rare pour être très appréciée, mais si les personnages exploitent les alentours, ils découvriront que les Roucas ont réduit en esclavage des enfants dont le travail assure la subsistance de tous. S'ils les approchent, les enfants les supplieront de les délivrer.

Un incident notable troublera le trajet : Titus, l'un des chevaux qui tire la caravane de José, se cassera une patte en tombant dans une ornière. Salammbô, la jument, ne pourra tirer longtemps seule la roulotte et il faudra trouver un autre cheval. Jacob sera inconsolable, mais récupérera tout de même la viande de Titus, avant de l'enterrer avec les honneurs.

Chasse : 20 - Peu de gibier.

Recherche d'eau : 10 - Sources d'eau fréquentes.

Entretien : 15 - Routes bien conservées.

Reconnaissance : 20 - Région mal cartographiée, nombreux croisements.

Réserve d'Effort : -3D à -4D par jour de voyage, -3D par nuit à la belle étoile.

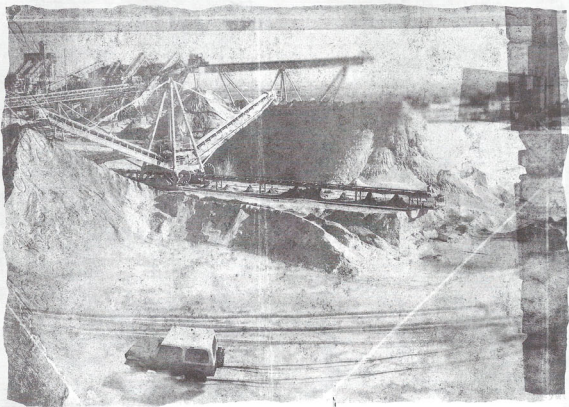
Temps de trajet : 2 jours.

Montélimar

Le château des Adhémar s'élève sur une colline au centre des ruines de Montélimar. La forteresse médiévale est entourée des ruines des maisons que les montiliens ont brûlées pour dégager les alentours de la citadelle.

Trois dizaines de villageois vivent en reclus dans le château, dirigés par un vieux guerrier nomade nommé Adhémar qui, amusé par la coïncidence, a décidé que ce lieu en valait bien un autre pour finir ses jours. Les villageois sont assez inquiets depuis l'arrivée de rumeurs au sujet de péniches armées descendant le Rhône.

Adhémar et José se connaissant de longue date, la caravane étant souvent passée par Montélimar, l'accueil sera donc chaleureux et il sera même possible d'acheter un cheval en échange d'un service : Adhémar demandera à la caravane d'emporter une caisse scellée et de la déposer à l'étape suivante. Un pigeon voyageur partira à Bollène prévenir que le colis arrive via la caravane.



De Montélimar à Bollène

On quitte Montélimar par la N7, avant de rejoindre un tronçon bien conservé de l'autoroute A7. Sur la route, la caravane rencontrera - ou sera attaquée par surprise, selon la réussite du jet de Reconnaissance - un groupe de six personnes armées. Ils interpellent les roms et leur demanderont leur provenance et leur destination. Bien qu'ils cherchent précisément la caisse que transporte la caravane, ils ne souhaitent que se livrer à un peu de troc avec les gitans, qu'ils ne soupçonnent pas une seconde - à moins d'une bévée des personnages - de servir de convoyeurs. Dans la discussion, il est possible qu'ils laissent échapper le nom de leur chef, Anouk.

Des personnages attentifs remarqueront que Maksim est d'une nervosité croissante à mesure que l'on se rapproche de Bollène, et qu'il demande à plusieurs reprises s'il est possible que la caravane campe plutôt que de pénétrer dans le bourg.

Chasse : 10 - Bois environnants giboyeux.
Recherche d'eau : 25 - Sources et rivières souvent polluées.

Entretien : 10 - Trajet sur autoroute.

Reconnaissance : 20 - Bois environnants touffus.

Réserve d'Effort : -2D à -3D par jour de voyage, -2D par nuit à la belle étoile.

Temps de trajet : 1 jour.

Bollène

Ici, on prend très au sérieux les menaces de pillards fluviaux, et la ville est en train de se préparer à soutenir un siège. La petite communauté humaniste tient à son fief, et la caisse que transporte la caravane contient assez de poudre, récupérée d'innombrables cartouches, pour alimenter tous les fusils de la ville. Le chef de la communauté, une ancienne institutrice du nom de Sabrina Arbaoui, déconseille José de prendre comme il le pensait, une barge jusqu'à Avignon, car elle croit aux histoires de pirates. Quand elle apercevra Maksim, la nervosité de celui-ci s'expliquera : il est

recherché dans cette ville pour avoir volé des tournevis lors d'un précédent passage. Sabrina exigera que Maksim lui soit remis et purge une peine d'un an de travaux au service de la collectivité, pour son forfait.

De Bollène à Orange

Le trajet de Bollène à Orange est particulièrement pénible : les inondations du Rhône ont créé des marais boueux dans lesquels la vermine a proliféré et qui coupent la N7 en de nombreux endroits. Moustiques et guêpes sont les espèces les plus fréquentes, et de nombreux exemples de leurs ravages sont visibles : hameaux désertés, corps abandonnés au milieu de champs laissés à l'abandon et infectés de parasites, etc.

David fera une mauvaise chute et se cassera une jambe. Il faudra réduire la fracture ouverte, mais dans les heures qui suivent, la blessure s'infectera et provoquera une mauvaise fièvre. Il faudra rapidement trouver un médecin, et la caravane accélérera le pas : dès lors, la Difficulté de tous les jets augmentera de 5 et le trajet coïtera 2d de Réserve d'Effort en plus.

Plus tard, une meute d'une dizaine de chiens errants encerclera un homme qui court le long de la route. Sous les morsures à répétition, il finira par tomber au sol, épuisé, et ce sera alors l'hallali pour les canidés qui s'approcheront pour l'achever. Si les personnages arrivent à sauver le routard de cette fin tragique, la meute se mettra à suivre la caravane à distance respectueuse et attaquera les personnes isolées. Le survivant est un solide antillais d'une quarantaine d'années nommé Vincent. Il est le dernier d'une patrouille d'Anouk et avait pour mission de reconnaître la région. Vincent sera très reconnaissant à la caravane de l'avoir sauvé, et sa gratitude pourra l'inciter à conseiller aux roms de ne pas faire halte à Avignon.

Chasse : 25 - Gibier rare.

Recherche d'eau : 25 - Eau rare et polluée.

Entretien : 25 - Routes défoncées ou inexistantes.

Reconnaissance : 25 - Région ravagée par les intempéries et la vermine.

Réserve d'Effort : -3 à -5D par jour de voyage, -3D à -5D par nuit à la belle étoile.

Temps de trajet : 1 jour.

Les chiens sauvages

Caractéristiques :

Force 3D, Rapidité 4D, Santé 3D, Perception 3D, Agilité 4D, Réflexes 3D.

Seuils de blessure :

Touché (4) 000, Blessé (6) 00, Tué (8) 0

Attaques :

Morsure (jet d'attaque à 4D, dommages 3D/1B, type perforant), Griffes (jet d'attaque à 4D, dommages 2D/1B, type tranchant).

Orange

La ville arbore un drapeau jaune et un drapeau à damier jaune et noir - le signal des navires pour annoncer une quarantaine à bord. A l'entrée du village, un amas de corps putréfiés informe le voyageur qui n'aurait pas déchiffré le code maritime : la ville est infestée. Il faudra donc camper à l'extérieur, ce qui creusera davantage la Réserve d'Effort.

D'Orange à Avignon

La route entre Orange et Avignon est moins pénible que celle des jours précédents, mais l'état de David empire. Le seul événement notable du trajet interviendra quand le cadavre d'un homme sera retrouvé à côté de son vélo. Il remontait la route à bord de son véhicule à pédale auquel une remorque bâchée est attachée. Sa mort est due à une piqûre de guêpe mal placée et son corps en décomposition sert de nid à une multitude de larves. Sous la bâche de la remorque se trouve une dizaine de kilos de sel - un trésor.

Chasse : 20 - Peu de gibier.

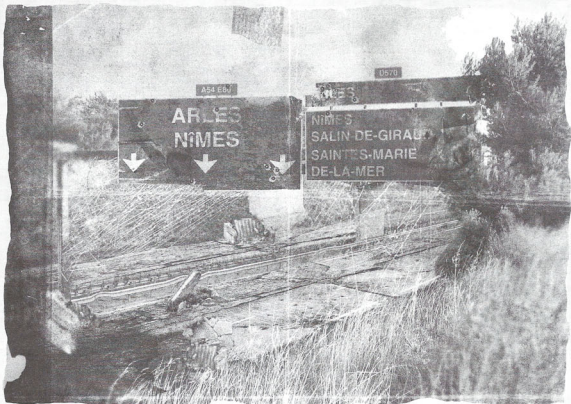
Recherche d'eau : 20 - Eau peu fréquente.

Entretien : 20 - Routes en piteux état.

Reconnaissance : 20 - Région difficilement praticable.

Réserve d'Effort : -3D par jour de voyage, -2 à -4D par nuit à la belle étoile.

Temps de trajet : 1 jour.



Avignon

Avignon est l'une des plus importantes villes de la région, en raison des fortifications médiévales particulièrement bien conservées qui ceignent le bourg. L'extrémité du pont St Bénézet - le célèbre pont d'Avignon - permet aux bateaux qui passent sous ses imposantes arches de s'amarrer, et se prolonge d'un pont mobile permettant de gagner l'autre rive. Les remparts sont percés de plusieurs portes, pour la plupart condamnées fautes de main-d'œuvre pour les surveiller. La porte de la République est l'unique accès autorisé pour pénétrer le bourg, et les voyageurs ne peuvent manquer de remarquer la cage pendue aux créneaux dans laquelle est recroquevillé un pauvre bougre, visiblement enfermé depuis plusieurs jours. Il s'agit de Barbezieu, le médecin local, condamné à mort pour n'avoir pu sauver la fille du Prévôt Bourcart d'une appendicite. Il faudra faire preuve de diplomatie pour sauver le médecin et bénéficier de ses services.

Dans la nuit, Avignon sera attaquée par les pirates d'Anouk : un traître leur ouvrira la porte Imbert, tandis qu'un petit groupe prendra d'assaut le Rocher des Doms après s'être amarré aux arches du pont. Vincent fait partie des assaillants, et pourra sauver la mise aux roms s'ils sont encore dans la ville.

D'Avignon aux Baux-de-Provence

L'environnement change après Avignon, la Provence devenant une région aride et hostile. Progressant au son des assourdissantes cigales qui leur vrillent les tympans, les membres de la caravane arriveront en vue d'un petit village de survivants. Tout semble indiquer que les lieux étaient encore habités il y a peu, mais que quelque chose les a forcés à fuir sans avoir le temps d'emporter

leurs affaires avec eux. Une des maisons a même été incendiée. De nombreuses traces de sabot de cheval sont perceptibles pour qui est attentif. De la nourriture et quelques objets utiles seront récupérables dans ce village abandonné.

Chasse : 20 - Peu de gibier.

Recherche d'eau : 15 - Nombreuses sources d'eau.

Entretien : 15 - Routes bien conservées.

Reconnaissance : 20 - Région mal cartographiée, nombreux croisements.

Réserve d'Effort : -2 à -3D par jour de voyage, -3D par nuit à la belle étoile.

Temps de trajet : 1 jour.

Les Baux-de-Provence

Au détour d'un chemin rocailleux, la caravane tombera face à un groupe semblant sorti tout droit du Moyen Age. Il s'agit d'un groupe de chevaliers de Jean de Provence - voir « Au Hasard, Balthazar ! » page 75 du Livre du Meneur - en quête d'objets technologiques à détruire et de gens à purifier. Ils seront assez bien disposés envers les « troubadours », mais obligeront tous les personnages à se débarrasser de leur matériel scientifique, outils et armes, qu'ils détruiront sous leurs yeux - si les personnages ne font rien pour les empêcher - avant de convier le groupe à profiter de l'hospitalité des Baux, en échange d'une représentation.

Les roms accepteront, et profiteront même de l'occasion pour faire du troc avec les artisans de Jean de Provence : forgerons, armuriers, tailleurs, tanneurs, charpentiers, etc. Jean de Provence n'est pas là et son connétable, Gonzague, ne manifeste que le minimum de politesse : on voit qu'il fait son devoir en accueillant les roms.

En Camargue

De l'autre côté des Alpilles, le paysage se transforme peu à peu, les lieux devenant bien plus verts et vivants que la garrigue provençale. Le delta du Rhône est un paradis de chlorophylle qui attire énormément de créatures vivantes, y compris des hordes de moustiques. On peut croiser

des troupeaux de chevaux, de taureaux, ou des flamands roses. C'est en plein marécage que la caravane sera surprise par une douzaine de gardians montés, qui ont pour intention de capturer les voyageurs. Leur armement, leurs lasses et leur supériorité numérique devraient leur permettre de venir à bout des personnages, mais l'issue est ouverte.

Une fois maîtres de la caravane, ils en pilleront le contenu, exécuteront les faibles et les impotents, et encorderont les autres pour les mener dans une longue marche à travers les étangs. Ainsi, si les personnages ne sont pas assez persuasifs, José sera tué à coup de trident, alors qu'il est enchaîné et sans défense...

Chasse : 10 - Gibier abondant.

Recherche d'eau : 10 - Nombreux cours d'eau.

Entretien : 20 - Chemins à travers les marécages.

Reconnaissance : 25 - Terrain difficile, région sauvage.

Réserve d'Effort : -2 à -4D par jour de voyage, -2 par nuit à la belle étoile.

Temps de trajet : 2 jours.

La ferme des Manade

Si le groupe est fait prisonnier, leur destination est une très grande ferme située en bordure de l'étang de Vaccarès. Une grande salle réunit une cinquantaine d'autres prisonniers, dont beaucoup ont été rachetés aux pirates d'Anouk. Les prisonniers sont dans un état déplorable, minés par le paludisme et la malnutrition.

Le réveil a lieu à 6h. Les hommes jugés les plus valides sont répartis en deux groupes : ceux qui travaillent aux marais salants et ceux qui s'occupent des rizières. Les femmes et les hommes les plus faibles restent dans la ferme et ont la charge de trier le riz et de conditionner le sel, pour qu'il puisse être ensuite vendu aux autres communautés du sud de la France. Le coucher se fait vers 20h. Il y a deux repas à base de riz par jour, un le midi et un le soir.

Une vingtaine de gardians surveille les esclaves, dont certains sont leurs informateurs. Ils vivent dans la ferme avec le maître des lieux, Roland Manade, et sa famille.

Ces nantis mangent régulièrement de la viande de taureau, et leur petit empire du sel leur a permis d'amasser une véritable fortune et d'obtenir le soutien de plusieurs communautés puissantes dans la région.

Les personnages devraient rapidement concocter des plans d'évasion. Mener une révolte nécessitera de convaincre une grande majorité des esclaves du bien fondé d'une action d'éclat. Si aucune précaution n'est prise, des esclaves jouant un double jeu dénonceront les mutins et feront capoter le projet. De plus, la plupart des esclaves sont incapables physiquement de lutter ou faire des efforts musculaires hors du commun. La masse des prisonniers est inerte, peu réactive et peureuse des conséquences d'une lutte armée.

A l'inverse, l'évasion égoïste est un projet qui possède en apparence moins d'obstacles. Il faudra réunir discrètement certains outils, repérer les mouvements de garde et trouver un itinéraire pour s'enfuir de nuit. Si des personnages compétents peuvent envisager une évasion sans souci, vouloir emmener les roms avec eux fera considérablement baisser leurs chances de réussite. En fonction des préparatifs des personnages et de leur plan d'action, la tentative pourra s'avérer un cuisant échec - signifiant la mort pour certains - ou au contraire une réussite.

Les Saintes-Maries-de-la-Mer

Fuir jusqu'aux Saintes-Maries de la Mer n'est pas une sinécure, mais cela n'a rien d'impossible. Une fois arrivé aux Saintes-Maries, les survivants de la caravane seront accueillis à bras ouverts par les roms en pèlerinage, qu'ils arrivent avant ou après la semaine de procession. José, ou le doyen des roms de la caravane, mourra au milieu des siens, le coeur étreint d'une vague de bonheur juvénile. Ses amis le placeront dans son cercueil avec ses objets personnels et lui mettront des pièces de monnaie dans les mains. Pendant la veillée, on jouera aux cartes, on racontera des histoires de la vie du défunt, mais on ne chantera ni ne boira - après la mise en terre, viendra le moment de la musique et du vin. Avant de boire son premier verre, chacun en aura d'abord versé un peu par terre, à la mémoire de José.

Epilogue

Après la procession, les roms survivants rejoindront d'autres caravanes. De nombreuses familles feront des cadeaux aux personnages, ce qui pourra compenser la perte de leur équipement et leur permettre d'échapper aux patrouilles de gardians. Mais les gardians ne peuvent contrôler tous les roms, ni patrouiller dans toute la Camargue. Par contre, la famille Manade est puissante et liée à beaucoup de personnes en Provence, et si les personnages cherchent refuge dans les communautés de la région, ils pourront être dénoncés par les personnes qui leur ont accordé l'hospitalité.

Dénoncer le scandale de l'esclavagisme camarguais ne sert pas à grand chose : la plupart des survivants sont conscients que le sel est indispensable pour vivre, et le moyen de production importe peu. A moins de rencontrer des humanistes acharnés et de mener une véritable guérilla contre les intérêts de la famille Manade, les personnages auront peu de chance d'émouvoir un interlocuteur avec le récit de leur captivité. L'empire du sel camarguais a donc de beaux jours devant lui, et les gardians pourront encore longtemps parcourir les étendues vertes à la recherche d'une main d'oeuvre pas chère et corvéable à merci...

En plus des présents offerts par les familles gitanes et les contacts que les personnages pourront conserver elles, leur voyage jusqu'aux Saintes-Maries leur aura certainement valu de nouer des relations avec certaines des rencontres effectuées au cours du scénario. Les secrets échangés avec les vieux gitans constitueront une récompense précieuse, tout comme leurs techniques de chasse ou d'organisation de convoi, qui justifieront d'autoriser les joueurs à développer des Spécialités au Degré supérieur - peut-être même en cours d'aventure, si vous prenez le temps de développer le voyage et d'aménager des pauses propices à l'entraînement. Les gitans font de bons maîtres, pour qui sait être un bon élève.

Les pillards, les pirates

Profil : Combattant**Penchant :** Horde**Caractéristiques :** 2D partout sauf Agilité 3D, Force 3D, Santé 3D, Perception 3D et Rapidité 3D.**Spécialités :** Pister (Confirmé), Discrétion (Confirmé), Esquive (Confirmé), Armes tranchantes (Confirmé)**Seuils de blessures :** 5/7/9**Matériel :** un couteau, un sabre improvisé, une besace et du culot à revendre.Les habitants
d'une ville étape**Profil :** Survivant**Penchant :** Symbiote**Caractéristiques :** 2D partout sauf Agilité 3D, Perception 3D, Rapidité 3D et Santé 3D.**Spécialités :** Pièges (Confirmé), Marchandage (Débutant), Artisanat (Confirmé), Arc (Débutant)**Seuils de Blessure :** 5/7/9**Matériel :** un arc, un carquois, de quoi poser des collets, une gourde.

Anouk

Réputation : 15**Niveau de mise en scène :** 4**Profil :** Combattant**Penchant :** Horde**Caractéristiques :** 2D partout sauf Agilité 3D, Connaissance 3D, Empathie 3D, Force 3D, Perception 3D, Persuasion 3D, Précision 4D, Rapidité 3D, Réflexes 3D et Santé 4D.**Spécialités :** Cartographie (Débutant), Commandement (Expert), Esquive (Confirmé), Stratégie (Confirmé), Arbalète (Confirmé), Armes tranchantes (Confirmé), Bateau (Expert)**Seuils de blessures :** 6/8/10**Protection :** 1D**Matériel :** une arbalète de chasse et 11 carreaux, une sagaie, une boussole et une veste de cuir.

Les vieux roms

Profil : Survivant**Penchant :** Horde**Caractéristiques :** 2D partout sauf Connaissance 4D, Empathie 4D, Persuasion 4D et Psychologie 4D.**Spécialités :** Langues étrangères (Confirmé), Sens de l'orientation (Débutant), Artisanat (Confirmé), Géographie (Confirmé), Histoire (Confirmé), Culture ancienne (Expert), Mécanique (Confirmé).**Seuils de Blessure :** 4/6/8**Matériel :** tout ce qui traîne et qui peut être transporté dans une caravane...

Les gardians

Profil : Combattant**Penchant :** Ruche**Caractéristiques :** 2D partout sauf Agilité 3D, Force 3D, Perception 3D, Précision 3D, Rapidité 3D, Réflexes 3D et Santé 4D.**Spécialités :** Pister (Expert), Equitation (Confirmé), Dressage (Confirmé), Esquive (Confirmé), Lance (Confirmé)**Seuils de blessures :** 6/8/10**Protection :** 1D**Matériel :** un cheval, une selle, un trident, une paire de jumelle, une carte du delta du Rhône.

Roland Manade

Réputation : 20**Niveau de mise en scène :** 2**Profil :** Combattant**Penchant :** Bâtisseur**Caractéristiques :** 2D partout sauf Agilité 3D, Connaissance 3D, Force 3D, Psychologie 4D, Volonté 3D et Santé 4D.**Spécialités :** Commandement (Expert), Chénie (Confirmé), Pister (Confirmé), Pistolet (Débutant)**Seuils de blessures :** 6/8/10**Matériel :** un pistolet et 9 munitions, un cheval, une selle, une moustiquaire et toutes les ressources que vous jugerez utiles.

Les clefs du pouvoir.....

*« Tôt ou tard, la mer nous effacera
comme elle nous a bercés... »*

-Châman.

Ce scénario s'adresse à des meneurs de jeu relativement expérimentés, aimant l'improvisation et capables de s'investir dans la préparation de l'aventure, qui comporte de nombreux intervenants et un terrain de jeu relativement vaste. Le scénario s'ouvre sur un panorama de l'île d'Oléron et de ses enjeux, dont le départ des habitants de l'île vers les communautés de Marennes, sur la façade atlantique du continent. Ces communautés sont décrites avec leurs figures principales et les événements qui doivent s'y dérouler, ce qui vous laissera le champ libre pour gérer l'histoire en fonction de l'implication des personnages. Le déroulement des intrigues et les conseils de gestion sont présentés en dernière page, pour vous laisser vous imprégner de la description des lieux, des forces en présence et des relations entre les différentes communautés.

Synopsis

Franck Balakouchi, éminence dirigeante et mégalomane de la communauté de Marennes, cherche à s'approprier le pouvoir absolu sur les survivants qui peuplent les bourgs voisins. Parvenir à ses fins lui demandera de fidéliser l'élan mystique qui agite une tribu d'adaptés troglodytes, puis de s'assurer le contrôle des ressources alimentaires concurrentes d'une deuxième communauté et enfin, de faire main basse sur les moyens de communication restaurés par une troisième. Trois lourdes tâches, qui constituent chacune l'une des trois clefs du pouvoir. La façon dont Balakouchi compte s'emparer des trois clefs est décrite à la fin du scénario, il peut être utile de lire ces passages en premier pour les avoir à l'esprit lors de la découverte des communautés, mais il est tout à fait possible de commencer par faire connaissance avec la région et ses habitants, avant de se pencher sur les moteurs de l'aventure.

Introductions

Voici trois propositions d'introduction pour les personnages. La première part du principe que le groupe est originaire d'Oléron, ou qu'il y vit depuis

quelques années, tandis que la deuxième fournit quelques pistes pour décider les personnages à se rendre sur place. La troisième, beaucoup plus spectaculaire, s'ouvre sur le crash d'un hélicoptère...

Tout commence... sur Oléron

Ce premier cas de figure présuppose que le groupe entier fait partie de la communauté des survivants installée sur l'île d'Oléron depuis des années. Le continent et les communautés côtières sont autant d'énigmes pour ces insulaires, qui ont vécu ces deux dernières décades dans l'autarcie et la protection relative de l'île - aujourd'hui réduite à peu de chagrin par la montée partielle des eaux et la prolifération des algues. Cette situation permet d'offrir aux personnages un historique commun et travaillé facilitant la cohésion du groupe. Avant d'entamer l'aventure proprement dite, il sera ainsi possible de mettre en scène quelques scénarios préliminaires se déroulant dans le cadre de Saint-Pierre d'Oléron.

Tout commence... ailleurs

Ce deuxième cas de figure est plus délicat à mettre en place, car il va falloir trouver une raison d'amener les personnages dans la région. Deux approches sont possibles : soit les personnages doivent se rendre sur l'île pour y trouver quelque chose ou quelqu'un, en rapport avec leurs aventures antérieures, s'intéresser à la flore maritime locale ou à la termitière décrite plus loin, soit leur voyage les porte jusqu'à Marennes, auquel cas Oléron deviendra une communauté de plus sur l'échiquier de Balakouchi. Loin d'être abracadabrante, cette possibilité demandera simplement de placer les oléronnaïses et les boyards en première ligne dans les solutions envisageables pour contrecarrer les plans de Balakouchi. Dans tous les cas, les relations entre Oléron et le monde étant pour ainsi dire nulles, cette approche nécessite une solide justification pour être crédible et efficace.

Tout commence... en hélicoptère

Pour les amateurs de sensations fortes il est possible de plonger les personnages dans l'aventure sans préambule, en commençant par une tirade du genre :



« Le rotor s'emballe et la turbine s'essouffle, vous êtes secoués par les bourrasques et l'altimètre s'effondre ! Le pilote tente de redresser le manche et la situation, mais vous voyez le plancher des vaches se rapprocher beaucoup trop vite. Le pilote hurle.

-15 secondes avant l'impact !

Vous n'avez que le temps de prier avant que votre hélicoptère s'écrase dans un marécage d'algues nauséabondes, accompagné d'un bruit fracassant, de métal déchiré et d'une explosion de sang dans le cockpit. La tête du pilote vient d'éclater contre le verre. Le temps que vous repreniez votre souffle, vous voilà au beau milieu d'un marais, à cent mètres de la terre ferme, et les gémissements de la machine laissent à penser qu'elle s'enfonce dans les algues ou que l'essence s'écoule. Vous empoignez vos sacs, sortez de l'hélicoptère et... tout explose, vous projetant à plusieurs mètres et semant la panique parmi les nuées d'insectes qui s'envolent en grésillant. A demi sonnés par le choc et le bruit, vous gardez le réflexe de vous protéger la bouche et le nez, de retenir votre respiration et de partir en courant vers la côte. »

Après cette entrée en matière, les personnages se souviendront peut-être qu'ils ont réussi à s'enfuir du fort, où les pirates les avaient emmenés après les avoir capturés sur la terre ferme. Introduction coup de poing pour une arrivée tonitruante sur le rivage oléronnaise, où se terre une communauté intriguée par l'explosion d'un engin qu'ils connaissent bien...

L'option des pirates

Autre proposition intéressante à creuser : les personnages font partie - intégrante ou ponctuelle - de la communauté des pirates boyards qui occupent le fort éponyme et détiennent un arsenal et des troupes. Les oléronnaise étant occasionnellement en lutte stérile contre ces pirates, les personnages pourraient être dépêchés par voie diplomatique afin de leur offrir une trêve - et de là, se voir confier la responsabilité de guider les exilés vers Marennnes. Une fois sur place, ils se rendraient vite compte des ressources présentes, de l'intérêt que les communautés restent divisées et par conséquent, mettraient sans mal un premier pied dans le scénario. Il est même possible d'envisager qu'ils souhaitent profiter de cette opportunité pour prendre eux-mêmes le pouvoir afin de s'affranchir du fort Boyard.

Oléron 2037

L'Europe ravagée n'a pas épargné les insulaires. Relativement protégé des troubles et des tentatives d'éradication de la vermine par l'armée, le panorama local n'aurait guère changé si les éléments ne s'en étaient mêlés.

Comment s'y rendre ?

Une fois les motivations des personnages connues, il restera à définir la façon dont ils se rendent dans la région. Le fort Boyard est une bonne option, et elle rejoint l'introduction musclée de l'hélicoptère, et les communautés de Marennnes en sont une également. En longeant la côte, il est relativement aisé de faire preuve de discrétion et d'emprunter le pont peu engageant reliant l'île à la côte. Un accostage par la mer n'est guère possible sans moyens énormes, car les algues entravent toute embarcation, et un atterrissage par les airs demeure envisageable, mais certainement très facile à repérer.

Le scorpion pêcheur

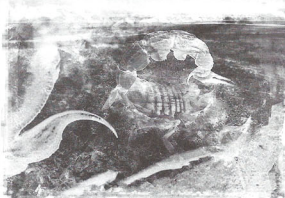
Caractéristiques :

Rapidité 4D, Perception 3D, Agilité 3D, Réflexes 4D.

Attaques :

Dard (jet d'attaque à 3D, dommages 1D/1, type perforant).

De Taille 1, le scorpion ne cause que des blessures superficielles et ne peuvent infliger que des Blessures Touché, quel que soit le résultat du jet. Par contre, si est touchée, la victime doit immédiatement effectuer un jet de Santé contre une Difficulté de 20. S'il est raté, elle coche automatiquement un cercle Blessé et contracte une infection - forte fièvre et diarrhées hémorragiques - qui lui fait perdre un dé de Réserve d'Effort par heure, sans possibilité d'en récupérer plus de deux fois son score de Santé par jour. Si sa Réserve tombe à 0 et que rien n'a été fait pour la soigner, elle meurt dans l'heure qui suit.



A commencer par la montée des eaux, qui a recouvert une partie des terres, pénétrant au cœur de l'île et transformant d'anciennes plaines en marécages insalubres et grouillants d'insectes. Bien que la profondeur des parties immergées n'atteigne rarement plus de cinquante centimètres à un mètre, les vases constituent désormais des boursiers mortels et les massifs boisés, sont devenus autant de mangroves où les racines de la flore se révèlent être des nasses aussi dangereuses pour les aventuriers que pour la faune venimeuse qui s'y est développée. Un terrain de jeu idéal, en quelque sorte...

La marée grise

Depuis près de vingt-cinq ans, un nouveau fléau est apparu au gré des mutations environnementales. Les îles proches ne sont plus que des tombeaux impraticables disparaissant sous la marée grise, et la situation d'Oléron est à peine plus enviable. Inaccessible par voie maritime, l'île se voit progressivement rongée par des algues symbiotiques et dévastatrices que l'immersion des terres n'a pu que favoriser. Seul le travail quotidien de la communauté des survivants ralentit cette avancée inéluctable. Marée grise? Le fléau doit son nom à la couleur d'une immense algue mutante, probablement issue du genre *Macrocystis*, qui abrite quantités de cousines microscopiques plus ou moins toxiques. Les côtes et les zones immergées forment désormais des tapis d'épais entrelacs, dont les parties sèches et pourrissantes regorgent de formidables nuées de mouches qui vrombissent et forment une brume permanente, flottant à quelques dizaines de centimètres au-dessus de l'eau.

D'autres conséquences notables sont apparues, comme la quasi disparition de la faune terrestre et l'empoisonnement des ressources ostréicoles et de la faune marine en général - bien que celle-ci n'en subisse aucun effet. Les rejets chimiques et les miasmes de la décomposition vicient l'air, enjoignant à l'humidité locale des infections pulmonaires. La pollution des eaux potables progresse avec l'épuisement des moyens de filtration, engendrant des symptômes neurologiques, digestifs et musculaires de plus en plus souvent fatals. Au final, seul le fort Boyard demeure assez peu touché, mais il faut avouer que l'éradication au napalm et la hauteur de la structure contraignent efficacement le phénomène...

La vermine

La nouvelle faune oléronnaise ne représente pas un danger particulier pour les survivants. Dans les algues nichent un nombre incalculable d'insectes marins - quasi invisibles pour beaucoup - dont la zone d'activité reste confinée dans la marée grise. Les mouches composent davantage une gêne par la compacité de leurs nuées que par leur nature ou la ponte de leurs œufs, mais il est arrivé à plusieurs reprises que des individus tentant de traverser les algues sans protection, se retrouvent littéralement aveuglés puis étouffés par les insectes, avant d'être lentement décomposés par les colonies de nécrophages.

Un seul prédateur réellement dangereux a fait son apparition sous ces latitudes : un scorpion des marais d'une petite dizaine de centimètres, appelé «scorpion pêcheur» du fait qu'il chasse principalement les poissons et crabes de la marée grise, voire les petits mammifères des côtes et des plaines atlantiques. Embusqué dans la vase, dissimulant sa queue dans les herbes et les branchages, son telson injecte un venin qui provoque une forte fièvre et des diarrhées hémorragiques pouvant être mortelles.

Saint-Pierre d'Oléron

Sur l'ancienne capitale déclarée de l'île, la communauté n'occupe plus qu'une petite zone centrée autour de l'église. Le reste de l'agglomération fut abandonné au pillage, démantelé dans le but de récupérer tout ce qui pouvait servir - bois de construction notamment - et brûlé pour prévenir les nouveaux faubourgs des risques de propagation de la faune et de la flore. Les bâtisses inoccupées et les rues barrées par les véhicules hors d'usage, constituent un mur d'enceinte surveillé en permanence par des vigies.

La communauté

Oléron comptait autrefois près de dix-neuf mille habitants permanents, âgés pour la plupart. Si l'île n'a subi qu'avec beaucoup de retard les conséquences de la menace planétaire, elle fut néanmoins évacuée par l'armée aux environs de 2012 et demeura inhabitée pendant pratiquement trois ans. Ce n'est qu'aux alentours de 2018 que le chaos du reste du pays poussa les plus jeunes des exilés à réinvestir leur patrie. Les difficultés de la survie poussèrent les insulaires à se regrouper, puis à réduire leur territoire mois après mois jusqu'à le circonscrire à la seule ville de Saint-Pierre d'Oléron. La communauté compte désormais quarante et une familles, pour un total d'environ deux cents personnes. Les conditions favorables de la ville, alliées à une organisation efficace, ont permis de préserver un cadre de vie certes survivaliste, mais néanmoins stable et relativement sûr du fait de l'isolement de l'île.

Les conditions de survie

Après vingt années d'isolement, les ressources de Saint-Pierre d'Oléron sont au bord de l'épuisement. Fioul et essence ont disparu depuis longtemps et les anciennes réserves, stockées pour le parc d'une quarantaine de voitures et de camionnettes en état de rouler, sont vides désormais. La production électrique de la communauté est limitée à l'utilisation de batteries artisanales et d'éoliennes, qui permettent de faire fonctionner les accessoires ménagers. Beaucoup de maisons s'éclairaient péniblement à la chandelle et au feu, tant les ampoules s'éteignent sans pouvoir être remplacées. L'eau est fournie par les pluies et rendue potable par l'action de stations

d'épuration écologiques, mais là encore, le recyclage et le système D commencent à montrer leurs limites.

L'ancien centre commercial Leclerc fut préservé afin de profiter de ses chambres froides et de son espace de stockage, transformé en serres au même titre que la halle des sports devenue serre pour les cultures. La production n'étant guère abondante, notamment en matière de céréales et de fruits, elle ne suffit pas à subvenir aux besoins de l'élevage et la pénurie de produits laitiers constitue un problème plus grave encore. Le soja et les parcs piscicoles fournissent l'essentiel des protéines nécessaires, mais ces derniers sont de plus en plus difficiles à protéger des parasites et des infections liées à la pollution de l'eau. L'hôpital est encore fonctionnel, mais la plupart de ses équipements accusent les effets de l'âge, et le matériel n'est pas remplaçable. Cet état de fait s'avère par ailleurs vrai pour l'ensemble des produits de consommation courante, du fait de l'isolement des oléronnais.

L'ancien parking Gambetta sert désormais au stockage des machines fragiles, qui doivent être protégées des éléments - armes et munitions notamment, bien que ces dernières soient pratiquement épuisées.

L'organisation

La gestion de la communauté est confiée aux anciens qui ne sont plus suffisamment valides pour s'acquitter du travail quotidien. Ce concile démocratique de retraités légifère et confie l'exécutif au plus jeune des doyens. Installés dans les locaux de la mairie, ils gèrent également le musée, devenu au fil du temps le sanctuaire de la mémoire des hommes dans l'île, en même temps que ses archives. La sécurité de la communauté est assurée par une vingtaine de vigies postées dans des casemates construites sur les toits. Chacune est munie d'une paire de jumelles, d'une cloche d'alarme rudimentaire, d'une lampe et d'un fusil. Le seul véhicule roulant est un Hummer, qui permet de se rendre à huit kilomètres de là, sur le site de l'ancien golf via une route difficilement entretenue. Clef de voûte de la sécurité, une tour de guet a été érigée, en permanence occupée par au moins deux vigies armées et pourvues d'une radio en état de marche. Leur rôle consiste à surveiller l'île d'Aix et l'île de Ré, où aucun signe d'activité n'a été détecté depuis plus de dix ans, ainsi que l'estuaire de la Charente et surtout les décollages des pirates du fort Boyard.

Les personnalités

Pour éviter de transformer ces pages en une longue liste de chiffres et de caractéristiques techniques, mais apporter suffisamment d'informations pour aider le lecteur dans son travail de préparation et de gestion des événements, les personnalités majeures des différentes communautés sont toutes décrites avec la liste de leurs Caractéristiques techniques et une sélection de leurs Spécialités les plus utiles - sélection non exhaustive, bien entendu. Selon le degré de puissance et les motivations des personnages, il ne restera qu'à les doter d'un matériel particulier et d'une protection pour qu'ils soient aptes à se battre efficacement.

Les pirates boyards

En 2007, le commandant d'infanterie dissident Stéphane Green sentit le vent tourner. Rassemblant une poignée de soldats fidèles, ils détournèrent - jusqu'à leur désertion en 2018 - les stocks de l'armée et d'ailleurs, et Fort Boyard devint leur île au trésor, posant le socle d'un futur bastion de la survie. Jusqu'en 2026, Green et ses hommes grossirent leurs rangs de soldats obéissants et d'un cortège de catins, qui troquèrent leurs charmes contre un peu de confort et contribuèrent à assurer la pérennité de l'espèce. Après huit ans passés à écumer la France occidentale, la communauté revint s'établir souverainement dans le fort, et s'adonne depuis à une piraterie sporadique sur la côte atlantique.

Chaque jour, une partie de la population s'active à creuser des tranchées, à remblayer et à défricher les environs pour ralentir la propagation de la marée grise et de sa vermine. Les rizières et les cultures situées en-dehors des murs, ainsi que l'entretien des parcs piscicoles ou les réparations diverses, cannibalisent la majorité du temps de travail.

L'argent n'a plus cours, mais le travail, l'engagement et le partage sont devenus des valeurs chères à la communauté. L'église demeure le lieu de réunion et de communion spirituel des oléronnaïses. Hormis la ferveur chrétienne toujours présente chez la quasi-totalité de la population, l'église joue également le rôle de centre d'activités et de distractions collectives - les jeux et les activités païennes étant toutefois réservées aux bars, où l'on continue de savourer le produit des vignes.

Personnalités majeures

Martial Perod : 61 ans, maire. Ancien pêcheur. Robuste, taciturne, responsable. Depuis la récente mort de sa femme des suites d'une tuberculose, Perod n'a plus goût à rien et contemple le désastre d'une vie sans descendance.

Caractéristiques : 2D partout sauf Psychologie 3D, Persuasion 3D et Connaissance 3D.

Spécialités : Eloquence (Confirmé), Géographie du littoral (Expert), Connaissance de la mer (Expert) et Pêche (Expert).

Jean-Baptiste Bossu : 32 ans, tenancier de bar. Ancien gendarme. Dynamique, généreux, faible estime de soi. Amputé de la jambe gauche après une mauvaise chute, il s'est retrouvé derrière le comptoir où il distille sa bonne humeur, tout en se sentant coupable de ne pouvoir aider.

Caractéristiques : 2D partout sauf Santé 3D, Psychologie 3D et Volonté 3D.

Spécialités : Rumeurs (Confirmé) et Armes à feu (Confirmé).

Guy Hearsch : 45 ans, médecin anglais. Flegmatique, curieux, séducteur. Cet ancien alcoolique dissimule l'homicide involontaire perpétré dans un bar parisien, qui l'a envoyé en cabane pour quelques années. Il n'est jamais retourné chez lui et penche du côté des adaptés.

Caractéristiques : 2D partout sauf Connaissance 4D, Psychologie 3D et Persuasion 3D.

Spécialités : Médecine (Confirmé) et Bagarre (Débutant).

Marianne Quincourt : 26 ans, fille de joie. Excessive, jolie, brisée. Violée très jeune, elle erre à la lisière d'une folie douce et suicidaire, souriant à la fin du monde et réconfortant les veufs au prix de la discorde générale.

Caractéristiques : 2D partout sauf Perception 3D, Psychologie 3D et Persuasion 3D.

Spécialités : Charme (Confirmé), Rumeurs (Confirmé) et Psychologie (Confirmé).

Thomas Ormier : 57 ans, prêtre. Altruiste, charismatique, borné. Quand il ne se flagelle pas en privé pour ses passions impures envers Marianne, Ormier est fervent dans ses actes et à l'écoute de ses fidèles, mais il ne tolère aucune entorse aux principes chrétiens.

Caractéristiques : 2D partout sauf Persuasion 3D, Psychologie 3D et Volonté 3D.

Spécialités : Eloquence (Confirmé), Histoire (Confirmé) et Théologie (Confirmé).

Simone Broque, 13 ans, baby-sitter. Responsable, volontaire, garçon manqué. Suffisamment mature pour s'acquitter de ses fonctions auprès des plus jeunes, à l'hôpital et à l'église, Simone reste une gamine très joueuse et une cheftaine de bande gentiment bagarreuse.

Caractéristiques : 2D partout sauf Agilité 3D, Perception 3D et Réflexes 3D.

Spécialités : Escalade (Confirmé) et Bagarre (Débutant).

Fort Boyard

A quelques encablures d'Oléron se trouve le fort Boyard, d'une inutilité militaire historique mais d'une protection diablement efficace contre le péril de la vermine. Nettoyé de ses habitants insectes, aujourd'hui dans un état relativement correct quoiqu'un peu spartiate, le fort ne craint guère que la marée grise contre laquelle il a jusqu'à présent lutté avec succès.

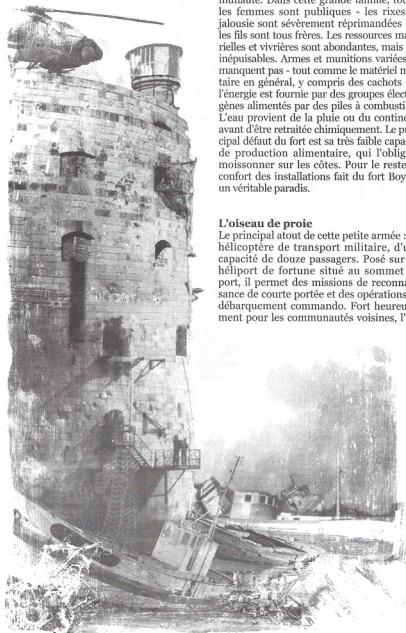
Le fort

La communauté comporte une cinquantaine de soldats âgés de 35 à 55 ans, ainsi qu'une trentaine de femmes dont les plus jeunes n'avaient pas 15 ans quand elles ont débarqué en 2026. Les enfants, nombreux en dépit

des décès précoces, portent le total à plus de cent membres. La discipline militaire est stricte et assure l'ordre à l'intérieur du fort. Les hommes sont des soldats, les jeunots s'entraînent à le devenir et les femmes s'occupent de la gestion domestique de la communauté. Dans cette grande famille, toutes les femmes sont publiques - les rixes de jalousie sont sévèrement réprimandées - et les fils sont tous frères. Les ressources matérielles et vivrières sont abondantes, mais pas inépuisables. Armes et munitions variées ne manquent pas - tout comme le matériel militaire en général, y compris des cachots - et l'énergie est fournie par des groupes électrogènes alimentés par des piles à combustible. L'eau provient de la pluie ou du continent, avant d'être retraitée chimiquement. Le principal défaut du fort est sa très faible capacité de production alimentaire, qui l'oblige à moissonner sur les côtes. Pour le reste, le confort des installations fait du fort Boyard un véritable paradis.

L'oiseau de proie

Le principal atout de cette petite armée : un hélicoptère de transport militaire, d'une capacité de douze passagers. Posé sur un héliport de fortune situé au sommet du port, il permet des missions de reconnaissance de courte portée et des opérations de débarquement commando. Fort heureusement pour les communautés voisines, l'en-



gin est trop gourmand en kérosène pour constituer une menace permanente. Il terrorise néanmoins les oléronnaïses, ainsi que d'autres survivants implantés plus au nord. Curieusement, depuis les pillages des îles voisines, le bassin de Marennes n'a jamais eu à souffrir de ses survols - probablement par ignorance de la situation et par une relative volonté de discrétion.

Pour rallier la côte jusqu'au port de La Rochelle, où les eaux demeurent facilement navigables, les meilleurs moyens de locomotion sont encore une barge et une vedette légère amarrées au bas du fort.

Personnalités majeures

Stéphane « Commandeur » Green: 87 ans, commandant. Imposant, strict, vétéran. La prestance et l'expérience militaire qu'il a acquises dans nombre de conflits de la fin du 20^e siècle, font de Green le chef incontesté du fort. Encore vigoureux en dépit de son âge, il prépare la relève et compte bien mourir debout.

Caractéristiques : 2D partout sauf Force 3D, Santé 4D, Persuasion 4D, Psychologie 3D, Réflexes 3D et Connaissance 3D.

Spécialités : Commandement (Expert), Stratégie (Expert), Armes à feu (Confirmé) et Vigilance (Confirmé).

Geoffrey « Bullseye » Larmon : 51 ans, pilote. Costaud, joueur, respectable. Pilote principal de l'oiseau de proie, son passe-temps consiste à plumer le tabac de ses compagnons au poker et à rechercher de bons vins oubliés.

Caractéristiques : 2D partout sauf Perception 4D, Précision 3D, Empathie 3D et Réflexes 3D.

Spécialités : Pilotage (Expert), Jeu (Confirmé) et Couteau (Confirmé).

Nicolas « Taurus » Arvanais : 70 ans, mécano. Bourru, colérique, talentueux. Ancien aide de camp du commandeur, dont il est l'ami et le confident, Taurus est réputé pour ses colères farouches dès qu'un autre s'occupe de ses machines.

Caractéristiques : 2D partout sauf Précision 4D, Santé 4D et Force 3D.

Spécialités : Mécanique (Expert), Lutte (Confirmé) et Géographie (Confirmé).

Youssef « Jester » Harchaoui : 33 ans, tireur d'élite. Epicurien, cultivé, stable. Toujours de bonne humeur, ce gaillard passe son temps entre l'entraînement, les femmes et la lecture, où il puise les histoires qu'il ne cesse de conter.

Caractéristiques : 2D partout sauf Perception 4D, Précision 3D et Volonté 3D.

Spécialités : Fusil (Confirmé), Athlétisme (Confirmé) et Littérature (Confirmé).

Yolande « La camarguaise » Fernisson : 69 ans, intendante. Joviale, stricte, maternelle. Première parmi les femmes de la communauté, cette vieille prostituée demeure ravie de s'être trouvée un foyer et sert à la fois de mère et de maquerelle à ses protégées.

Caractéristiques : 2D partout sauf Empathie 4D, Santé 3D et Psychologie 4D.

Spécialités : Intendance (Expert), Discrétion (Confirmé) et Premiers soins (Confirmé).

Quitter Oléron

Quelles que soient leurs péripéties sur l'île et les raisons de leur présence, les personnages des joueurs devront tôt ou tard la quitter par leurs propres moyens - seuls ou avec le reste de la communauté. Si les personnages sont originaires de l'île, il va falloir trouver une raison à ce départ : en voici trois propositions.

Epidémie

Le plus simple serait que la communauté de l'île ait besoin d'envoyer quelques-uns de ses ressortissants en expédition vers le continent. Une épidémie, par exemple. Une pandémie décimant hommes et femmes valides ferait un véritable carnage, et forcerait tôt ou tard la communauté à l'exode. Mais si le fléau ne touchait que les femmes enceintes ou les nouveaux-nés, le problème serait encore pire - sans médication appropriée, évidemment introuvable sur l'île, c'est toute la communauté qui se retrouverait rapidement condamnée, ce qui peut suffire à motiver le départ des personnages ou d'une délégation plus importante.

Disette

Pour contraindre la communauté entière à quitter l'île, la solution est simple. Hormis la pandémie, la destruction - ou même un simple appauvrissement des ressources - peut largement suffire à provoquer la décision de partir : plus de nourriture ou d'eau potable, c'est-à-dire plus de défenses contre la progression des algues et de leur vermine, et donc augmentation des maladies et infections pulmonaires dues à l'air vicié du climat...

Catastrophe

Si les personnages n'ont pas de relations directes avec les pirates, ces derniers peuvent constituer un événement menaçant durant leur séjour sur l'île. Une tentative commando à bord de l'hélicoptère peut très bien se solder par un crash aux conséquences dramatiques et explosives pour la communauté. Imaginez qu'il s'abatte sur les serres par exemple, dans les cultures, sur les bassins piscicoles, et la plupart des ressources alimentaires seraient réduites à néant. Pour quitter l'île, deux voies sont envisageables : la route et la voie des airs.

D734-D26

Une quinzaine de kilomètres séparent la communauté du pont d'Oléron. Le plus simple consiste à prendre les routes départementales qui traversent des terres encore fermes mais sinistrées et marécageuses. Hormis des paysages fantômes et une progression difficile, il n'y a pas de réelle difficulté jusqu'aux deux derniers kilomètres inondés par l'eau et la marée grise. Si les véhicules tout-terrain peuvent être mis à contribution, la nuée de moucheron risque d'étouffer les moteurs en bouchant les arrivées d'air. Aux voyageurs de penser à calfeutrer convenablement les habitacles et la mécanique, pour éviter de devoir terminer à pied dans cette infection.

Les trois kilomètres du pont représenteront le dernier danger jusqu'à la côte. Effondrements, plateau branlant, piles écroulées... Laissez les personnages tenter un passage en voiture, jusqu'au moment où ils seront contraints d'abandonner les véhicules s'ils veulent éviter de finir à l'eau.

Le boyard volant

Dans le cas où les personnages parviendraient à mettre la main sur l'hélicoptère des pirates, atteindre le pont leur sera relativement aisé. En revanche, s'ils n'ont

pas pris la peine de vérifier la jauge de carburant, ils en seront quittes pour un atterrissage forcé hautement périlleux sur le pont. Cette alternative du vol de l'oiseau de proie aurait aussi pour conséquence de mettre les pirates en mouvement, avec des répercussions sur la suite de l'aventure.

Les communautés de Marennes

Dévastée, la région de Marennes arbore encore les séquelles des interventions militaires lourdes de 2012, qui visaient la gigantesque termitière de Chapus. Cependant, à la différence du reste de la côte atlantique, décrite page 62 du Livre du Meneur, la zone des communautés sédentaires - Bourcefranc-le-Chapus, Brouage, Erblais et Marennes - présente une physionomie relativement sèche, qui fait d'elle un îlot de terre ferme au milieu des marécages.

La vermine

Les termites de chair ayant été proprement éradiquées, la région n'est plus que la proie d'une vermine classique : insectes et reptiles divers, qui sont à la fois un danger et une bénédiction car ils permettent à un grand nombre d'oiseaux de servir de manne aux chasseurs. Parmi les menaces notables, les innombrables serpents constituent très nettement la principale.

Chapus

Le pont d'Oléron débouche sur une terre majoritairement inondée où culminent les contreforts épais d'une termitière laminée par les armes lourdes, et aujourd'hui réinvestie par des survivants. Le site de Bourcefranc-le-Chapus fait partie des domages collatéraux, et ses ruines ont été pillées pour aménager le nouveau repaire.

La communauté

Les environs de la termitière demeureront un no man's land effrayant pendant des années - peur injustifiée de radiations dues à l'arsenal déployé par l'armée, et peur injustifiée des termites de chair. Ces craintes serviront à la quinzaine de jeunes survivants de Chapus qui profiteront des réserves d'eau, de la pêche et de la sécurité du fort Louvois.

Agés d'une vingtaine d'années en moyenne, ils furent progressivement rejoints par d'autres survivants et composent désormais une communauté forte de soixante personnes de tous âges. Des relations s'établirent avec les communautés voisines, et les nouveaux occupants de la termitière rebâtirent en dur les parties de surface détruites sur le versant oriental, puis condamnèrent les tunnels restants et organisèrent leur survie.

Les conditions de survie

Les citernes de la termitière regorgent de milliers de litres d'une précieuse eau potable. Leur remplissage s'effectue naturellement au gré des infiltrations et de l'humidité ambiante - la structure de la termitière filtrant les impuretés. Véritable trésor, c'est également la principale ressource commerciale des habitants, qui suppléent à leurs maigres ressources en l'échangeant contre des vivres et des biens divers. La façade occidentale de la termitière demeure intacte et protégée par des barbelés. Bien que haute de seulement trente mètres, l'escalade est raide, ardue et sans issue. Elle finit par plonger comme une falaise vers les murs de parpaings et de briques qui ont servi à la restauration de sa façade orientale. Cet embryon de cité fortifiée constitue la ville de jour où logent les responsables et les vigies de la communauté. Les grandes salles, galeries et alcôves pourvues d'un système de climatisation naturel, forment la ville de nuit. Les ressources importantes sont stockées dans les salles les plus isolées et bien sûr, l'accès est strictement contrôlé.

L'organisation

Après plusieurs périodes de troubles nées d'une volatilité égalitaire et communautariste, les survivants se sont finalement tournés vers un modèle démocratique donnant voix à un président et à ses ministres - un par secteur d'activité : chasse, pêche, construction, sécurité, etc. Leur société repose sur un modèle d'entreprise récompensant l'utilité et la responsabilité de l'individu. Les hauts fonctionnaires et les membres les plus compétents ont ainsi accès aux promotions de confort : rations supplémentaires, meilleures alcôves pour se loger, divertissements personnels. Mais déjà, l'attrait du pouvoir gangrène le système et les dirigeants se contentent de superviser leurs travailleurs, en enterrant les velléités de contestation sous des récompenses ou par des punitions et des bannissements.

Personnalités majeures

Richard Brunswick : 40 ans, président. Prétentieux, violent, manipulateur. Elu au cours de votes biaisés par l'achat d'un grand nombre de voix, Denis Moisan - de son vrai nom - se garde de révéler qu'il était un truand et que ses mains sont couvertes du sang de nombreux survivants qui possédaient quelque chose qu'il convoitait.

Caractéristiques : 2D partout sauf Force 4D, Santé 4D, Persuasion 3D et Psychologie 3D.

Spécialités : Intimidation (Confirmé), Corps à corps (Confirmé), Armes blanches (Confirmé) et Mensonge (Confirmé).

Monsieur André : 54 ans, ministre de la sécurité. Taciturne, suiveur, imposant. Ancien taulard ayant passé onze ans derrière les barreaux pour braquages répétés, cet individu couvert de tatouages connaît bien le passé de Moisan, mais il ne s'intéresse qu'à ses plaisirs personnels.

Caractéristiques : 2D partout sauf Force 3D, Santé 4D, Psychologie 3D et Volonté 4D.

Spécialités : Vigilance (Confirmé), Bagarre (Confirmé), Stratégie (Débutant) et Pistolet (Débutant).

Anita Devraux : 25 ans, ministre du commerce. Ambitieuse, intelligente, séduisante. Profitant du système et de sa corruption, la maîtresse successive d'Abitbol puis de Brunswick, a gravi les échelons sans scrupule jusqu'à se retrouver à la tête des négociations avec les autres communautés.

Caractéristiques : 2D partout sauf Psychologie 3D, Persuasion 4D et Agilité 3D.

Spécialités : Négociation (Confirmé), Charme (Confirmé), Discrétion (Débutant) et Esquive (Débutant).

Michel Abitbol : 41 ans, ingénieur. Posé, résigné, compétent. Responsable des ressources en eau, il se consacre à son travail d'analyse et de contrôle, préférant fermer les yeux sur une société qu'il aurait aimé voir évoluer autrement.

Caractéristiques : 2D partout sauf Connaissance 4D, Précision 3D et Volonté 3D.

Spécialités : Machineries (Confirmé), Bricolage (Débutant) et Observation (Débutant).

Clermont-Ferrand : 18 ans, maçon. Idéaliste, fougueux, baratinier. Son nom lui vient de ses prétendues origines où il rêve de retourner, bien qu'il soit techniquement amnésique et passe le plus clair de son temps à critiquer ouvertement le régime de Brunswick.

Caractéristiques : 2D partout sauf Force 3D, Santé 3D et Précision 3D.

Spécialités : Maçonnerie (Confirmé) et Boxe (Débutant).

Brouage

La petite commune de Brouage n'est pas mieux lotie que ses voisins. Plantée à environ six kilomètres de Marennes, elle fut reconstruite à la même époque grâce aux ruines diverses des villages voisins.

La communauté

Brouage n'a jamais été abandonnée par ses habitants, qui ont assisté à la destruction de leur commune par l'armée en 2012, puis par le passage de vagues de pillards fuyant chaotiquement les drames du déclin de l'humanité. Les anciens demeurèrent avec leurs familles et accueillirent les nomades qui acceptaient de rester pour travailler à la reconstruction. La population se monte à soixante-dix personnes mais ne cesse de décroître, du fait de la rigueur du climat, de la rudesse du travail et d'un taux de mortalité infantile trop élevé pour une communauté dont l'âge moyen se situe aux alentours de 45 ans.

Les conditions de survie

Les marais asséchés de Brouage constituent son principal atout, en permettant une agriculture intensive sur de vastes étendues là où d'autres se contentent de jardins et de serres. Les hectares cultivables monopolisent cependant l'essentiel de la main-d'œuvre, rendant la communauté largement plus dépendante de ses voisins qu'elle ne devrait l'être. La vingtaine de maisons rebâties forme un nouveau village, aux possibilités nombreuses mais aux moyens restreints - sécurité, infrastructures et équipements laissent à désirer, et Marennes comme Chaps jouent sur un pourrissement discret, s'assurant ainsi un ascendant paradoxal sur le trésor agricole.

Afin d'enrayer ce phénomène, les habitants tentent depuis deux ans de restaurer une station de radio et envoient de petits groupes à l'aventure hors de la région, pour implanter des antennes relais et distribuer des postes à galène. Ils espèrent de cette façon rétablir des communications radio avec d'autres communautés, afin d'attirer de nouveaux survivants pour repeupler Brouage. Les personnages peuvent naturellement en avoir entendu parler ou intercepté eux-mêmes des émissions, ce qui ouvre des pistes d'introduction s'ils ne sont pas originaires de la région au début du scénario.

L'organisation

Brouage est l'exemple d'une communauté où le devoir et la nécessité priment sur la fonction. Les anciens discutent collégialement des mesures à prendre, et chacun sait pertinemment l'importance du travail à fournir, de sorte qu'il n'y a pas de réel pouvoir en place. Les habitants sont atterrés par la façon dont s'organise la vie dans les autres communautés et se sentent beaucoup plus proches des adaptés d'Érablais. La vie quotidienne est donc entièrement dévouée au travail des champs, à la restauration d'éoliennes génératrices de courant et à la chasse. La vermine serpentine reste l'ennemi numéro un des ouvriers agricoles, mais la forte concentration de scorpions des marais rétablit un certain équilibre et favorise la propagation des idées mystiques en provenance d'Érablais.

Personnalités majeures

Jean-Jacques Guerremont : 76 ans, médecin. Respectable, généreux, travailleur. Figure importante parmi les anciens du village, ses compétences en médecine sont rudimentaires mais il est l'artisan du rapprochement avec les adaptés.

Caractéristiques : 2D partout sauf Connaissance 4D, Psychologie 3D et Empathie 3D.

Spécialités : Médecine (Débutant), Histoire (Expert), Psychologie (Confirmé) et Négociation (Confirmé).

Luc Chesnokov : 53 ans, agriculteur. Droit, robuste, charismatique. Arrivé d'Ukraine dans sa jeunesse, père veuf d'une famille de huit enfants, il est celui que l'on pourrait considérer comme le chef du village.



Caractéristiques : 2D partout sauf Force 3D, Santé 4D et Agilité 3D.

Spécialités : Agriculture (Confirmé), Autorité (Débutant), Bagarre (Débutant) et Conduite (Débutant).

Jeannine Mossoko : 48 ans, ingénieur. Cultivée, compétente, volontaire. Jeannine et son mari Abeke travaillaient dans la coopération en Côte d'Ivoire. Ils s'occupent aujourd'hui de la technologie bricolée du village et sont à l'origine du projet de radio.

Caractéristiques : 2D partout sauf Précision 3D, Connaissance 3D, Psychologie 3D et Perception 3D.

Spécialités : Mécanique (Confirmé), Electronique (Confirmé) et Anglais (Confirmé).

Bertrand Mala : 17 ans, chasseur. Impétueux, révolté, influençable. Sa condition modeste et l'exploitation de Brouage le rendent malade et il serait prêt à tout pour rejoindre Marennes ou Chapus.

Caractéristiques : 2D partout sauf Perception 3D, Agilité 3D et Réflexes 4D.

Spécialités : Chasse (Confirmé), Arc (Débutant) et Fusil (Débutant).

Hans Schumann : 55 ans, biologiste. Secret, mystique, fragile. Allemand d'origine, venu dans la région pour étudier les parcs ostréicoles, Schumann parle peu et s'occupe d'étudier la faune et la flore. Sa

fascination pour les scorpions des marais lui confère un statut de prêtre proche des croyances des adaptés.

Caractéristiques : 2D partout sauf Connaissance 3D, Volonté 3D, Empathie 3D et Persuasion 3D.

Spécialités : Biologie (Expert), Connaissance des scorpions (Confirmé), Chimie (Débutant) et Pistolet (Débutant).

Erablais

La commune d'Erablais ne compte plus que trois maisons en pierre, consolidées et dissimulées sous des monticules de terre au beau milieu d'un paysage de cratères d'obus, qui témoignent de la peur qu'on ressentit les survivants. Mais surtout, Erablais abrite aujourd'hui une communauté troglodyte d'adaptés, qui occupent les tunnels et les salles émanant de la termitière.

La communauté

Suite aux événements de 2012, une poignée de survivants s'est terrée dans les galeries fraîchement découvertes. Mus par un profond désir survivaliste, les réfugiés se sont progressivement plongés dans l'isolement, vivant de pillages à la faveur de la nuit et succombant aux assauts des nombreux serpents. Jusqu'au jour où une tribu nomade d'adaptés leur fit découvrir les scorpions des marais - qui pêchent ici beaucoup moins qu'ils ne chassent le serpent. L'assimilation des deux communautés donna naissance au village tel qu'il est aujourd'hui - troglodyte, et comptant moins de 35 habitants.

Les conditions de survie

La diversité des talents apportés par les survivants a permis de panacher l'esprit de la communauté. Ainsi, bien que la plupart des salles restent souterraines, les activités se sont majoritairement développées en surface. La création d'éoliennes génératrices de courant fournit une production destinée à l'éclairage permanent des galeries. Les marécages regorgent de ressources - peau et chair de serpents, plantes et herbes médicinales notamment. Etant pour ainsi dire les seuls à s'aventurer aussi loin, les adaptés ramènent régulièrement des trouvailles ou le produit du troc effectué avec d'autres tribus. Des trois maisons de surface, une sert pour les quarantaines, une de poste de surveillance, et seule la troisième est habitée.

L'organisation

Guidés par un chaman inspiré par le scorpion, les habitants sont profondément mystiques et voient dans la créature un symbole absolu de la survie. Indépendamment de leur volonté, le prêche qu'ils véhiculent gagne peu à peu les mentalités voisines - à commencer par Brouage - en quête de nouveaux repères moraux, curieusement éloignés de leur modèle si ce n'est par les parures qu'ils arborent. L'indépendance et l'adaptation à de nouvelles formes de sociétés, ainsi que l'abandon des anciens styles de vie et la perception de l'environnement sous un angle opportuniste plutôt qu'hostile, font leur bout de chemin dans une région majoritairement humaniste. Cela se traduit par une organisation plutôt libre des tâches communautaires sous la guidance des plus charismatiques.

Personnalités majeures

Olivio Caudis : 64 ans, chaman. Charismatique, mystique, calculateur. Père spirituel d'origine italienne, son prêche cache aussi le désir de faire de son élan mystique, le dogme fondateur d'une nouvelle religion utilisant l'imagerie du scorpion - d'où le sobriquet « d'Amiral Telson » que lui prêtent ses détracteurs.

Caractéristiques : 2D partout sauf Psychologie 3D, Empathie 4D, Agilité 3D et Santé 3D.

Spécialités : Empathie avec les insectes (Confirmé), Rituels (Confirmé), Connaissance des scorpions (Confirmé), Stratégie (Débutant) et Corps à corps (Débutant).

Ilario : 15 ans, messie. Endoctriné, taciturne, courageux. Fils de Caudis, Ilario est couvé depuis sa naissance dans une ambiance malsaine. Son père le destine à être le premier « élu » de la communauté, son nouveau leader spirituel. Et Ilario y croit.

Caractéristiques : 2D partout sauf Empathie 3D, Réflexes 4D et Perception 4D.

Spécialités : Armes blanches (Confirmé), Discrétion (Débutant) et Esquive (Débutant).

Lina Jacobson : 25 ans, chasseuse. Dévote, robuste, déterminée. Prêtresse fanatique de Caudis, elle vit à l'écart de ses semblables et cherche à se rapprocher du modèle scorpion.

Caractéristiques : 2D partout sauf Agilité 3D, Perception 3D, Volonté 3D et Persuasion 3D.

Spécialités : Chasse (Confirmé), Lames (Confirmé) et Endurance (Débutant).

Marie Dahon : 21 ans, négociante. Dévote, responsable, psychologue. Embrassant elle aussi la cause de Caudis, Marie s'occupe de la plupart des négociations commerciales avec les autres communautés, ne perdant pas une occasion de répandre la bonne parole.

Caractéristiques : 2D partout sauf Connaissance 3D, Psychologie 3D et Persuasion 4D.

Spécialités : Négociation (Confirmé), Lire et écrire (Débutant) et Premiers soins (Débutant).

Marennes

Tout comme Brouage, la ville de Marennes fut presque entièrement reconstruite après le passage de l'armée. Située à environ cinq kilomètres des autres communes, elle constitue l'épicentre des activités de la région et reste de loin la plus peuplée du secteur.

La communauté

Essentiellement refondée par les habitants historiques de la ville à l'instar de Brouage, Marennes s'est développée de manière autonome et sa population a prospéré jusqu'à atteindre aujourd'hui la bagatelle de presque un demi-millier d'habitants. Le taux de natalité est élevé, le renouvellement des générations assuré, et l'identité communautaire très forte. Mais la ville atteint aujourd'hui les limites de son développement et voit son niveau de vie baisser progressivement, faute de nouvelles ressources.

Les conditions de survie

Toutes les ressources et les structures sont présentes à Marennes. L'électricité est fournie par un barrage hydroélectrique de fortune construit sur la Seudre dès 2008 et qui transforme les parcs à huîtres en bassin de retenue. L'eau potable provient d'une petite station d'épuration installée le long des nouvelles digues, en bordure de Marennes. A la chasse aux oiseaux, la pêche et l'ostréiculture s'ajoutent de vastes serres, depuis longtemps insuffisantes à la production vivrière.

Une quatrième clef ?

Les joueurs peuvent se retrouver embarqués dans ces aventures de multiples façons et s'associer aux intérêts des uns comme des autres - Balakouchi étant seulement le plus mégalomane et le plus dangereux. A chaque meneur de jeu d'utiliser de trouver l'angle d'approche le plus approprié à son groupe, en utilisant les personnalités, les événements proposés, les motivations des personnages et les pirates boyards, qui constituent la force de frappe du scénario.

Les salines alimentent la région en sel, et un hôpital pourvu d'équipement assure la plupart des interventions bénignes. Seul manque un arsenal militaire, ce qui rend d'autant plus dangereux la présence - jusqu' alors volontairement ignorée - du fort Boyard. Mais au fil du temps, les installations se dégradent et certains composants ne peuvent plus être remplacés, diminuant la production et accentuant l'effet de saturation des ressources de la ville.

L'organisation

La ville a conservé sa mairie et ses élus avec bonheur. Le travail ne manque pas, même si l'avancée de la marée grise le long de l'estuaire de la Seudre monopolise chaque jour plus de bras. Les habitants vivent dans une sérénité qui n'est pas sans rappeler celle de Saint-Pierre d'Oléron. Le rationnement relative la situation et des troubles entre les citoyens tendent à naître de plus en plus fréquemment. Toutefois, Marennes reste ce qui ressemble le plus à une ville du début du siècle.

Personnalités majeures

Franck Balakouchi : 41 ans, maire. Charismatique, déterminé, mégalomane. Balakouchi est doté d'une ambition sans limite et se donnera les moyens de la réaliser, quitte à ce que des dizaines de personnes y laissent la vie. Il a fédéré une dizaine de jeunes au tempérament de voyou pour en faire son embryon d'armée communale, sous la tutelle de Robert.

Caractéristiques : 2D partout sauf Psychologie 4D, Santé 3D, Persuasion 3D et Connaissance 3D.

Spécialités : Stratégie (Confirmé), Fusil (Débutant), Autorité (Confirmé) et Géographie (Débutant).

Gaël Noiret : 57 ans, professeur. Cultivé, optimiste, paternel. Maître d'école de la communauté, il s'applique à fournir une éducation complète aux écoliers mais propage également la mystique des adaptés d'Erablais, au grand dam de Balakouchi.

Caractéristiques : 2D partout sauf Santé 3D, Empathie 4D et Volonté 3D.

Spécialités : Culture ancienne (Expert), Pédagogie (Confirmé) et Observation (Débutant).

Louis Ferro : 46 ans, commissaire de la sécurité. Posé, borné, imposant. Ancien gendarme, il est depuis plus de dix ans en charge d'un arsenal qu'il voit diminuer et qui ne cesse de l'inquiéter en cas de conflit avec des pillards venus d'ailleurs.

Caractéristiques : 2D partout sauf Santé 4D, Perception 3D et Réflexes 3D.

Spécialités : Armes à feu (Expert), Bagarre (Débutant) et Enquête (Débutant).

Robert : 40 ans, homme de main. Froid, mystérieux, peu avenant. De Robert les gens savent qu'il est l'assistant personnel de Balakouchi, aime les jeux d'argent, parle peu, boit beaucoup et n'a pas de fonction connue.

Caractéristiques : 2D partout sauf Force 4D, Santé 4D et Volonté 3D.

Spécialités : Pistolet (Débutant), Couteau (Confirmé), Endurance (Confirmé) et Intimidation (Débutant).

Les trois clefs du pouvoir

Après cette description des lieux et de leurs habitants, il reste à définir la façon dont les personnages vont s'impliquer dans l'aventure et celle, plus concrète encore, dont Balakouchi va mettre ses plans à exécution. Voici les trois leviers sur lesquels il compte influencer pour faciliter son entreprise, suivis de conseils relatifs aux personnages et à l'enchaînement des événements. Le dénouement, bien entendu, est aussi ouvert que l'introduction et dépendra autant de l'approche retenue que des envies des personnages une fois ces derniers impliqués.

La clef du feu sacré

Le mysticisme promu par les adaptés d'Erablais ne cessant de gagner du terrain à travers la région, l'influence de Caudis s'accroît de semaine en semaine. Ilario est mûr pour devenir un messie. Il devra pour cela chasser un scorpion des marais, puis survivre à une mutilation et une greffe de parties du monstre. S'il n'y trouve pas la mort, c'est qu'il est destiné à devenir le premier « élu ».

En cas de réussite, après sa convalescence, Ilario pourrait devenir une nouvelle figure de poids dans la région et le catalyseur de l'influence religieuse, ce qui donnerait naissance à un contre-pouvoir gênant pour Balakouchi qui lorgne déjà sur les éoliennes d'Era-blais. Mais en éliminant le père et en s'appropriant ses idées réformistes, Balakouchi pourrait régenter le futur chef spirituel et détourner la production à son profit. En cas d'échec, le coup porté serait rude pour les adaptés et fermerait les portes de ces nouvelles croyances aux autres villages. Là encore, Balakouchi serait gagnant en jouant la carte humaniste de la corruption par la vermine : Caudis perdrait de son influence au profit d'un Balakouchi érigé en nouveau porte-parole d'une morale farouchement humaniste.

La clef de la source

La richesse insolente des citernes de la termitière confère un ascendant économique important sur les communautés locales. Balakouchi envisage donc des moyens extrêmes pour renverser la situation. La production de Marennes est pour l'instant autosuffisante, mais si celle de Chapus tarissait, elle ne pourrait combler les manques des autres villages. Ce qui compte pour Balakouchi, c'est d'en finir avec ces privilèges prétentieux.

Deux solutions s'offrent à lui. Tout d'abord, attiser une guerre civile au sein de la termitière en jouant sur la lutte des classes. Une fois la société renversée, s'y tailler une place privilégiée serait aisé. Autrement, le plus direct consisterait à empoisonner l'eau des citernes afin de s'assurer le monopole, une fois les habitants exterminés. Il ne resterait plus qu'à répandre un contrepoison après coup pour s'approprier les citernes, mais cela requiert une infiltration risquée, une mise hors d'état de nuire ou une corruption de Michel Abitbol.

La clef des cieux

Les habitants de Brouage ont eu l'idée de la radio pour repeupler leur village, mais c'est une idée fort peu séduisante pour Balakouchi, lequel verrait d'un très mauvais œil la montée en puissance

de cet esclave de l'agriculture. Par ailleurs, les surplus alimentaires sont nécessaires au développement de Marennes. En conséquence de quoi, Balakouchi va chercher à nuire au projet par tous les moyens pour préserver la région des étrangers.

Installation

Les premiers contacts entre les personnages et les communautés devraient s'effectuer sereinement, mêlant inquiétude et curiosité. Passée une quarantaine d'usage de quelques jours, ils se retrouveront au centre de l'attention avec plus ou moins de bonheur - selon l'amicalité de leur attitude - car, après tout, les étrangers sont plutôt rares. Dans l'hypothèse déjà évoquée que les méandres de l'aventure relègueraient Oléron au second plan, n'oubliez pas que celle-ci a la réputation d'être impraticable et que les informations concernant une éventuelle communauté datent de plusieurs années.

Recherche

Si les personnages sont en quête de quel- qu'un ou de quelque chose, arrangez-vous pour leur faire miroiter leur objectif le temps qu'ils restent au moins un moment. Il est même possible que cet objectif soit entre les mains de Balakouchi, ce qui pourrait le pousser à saisir l'opportunité de faire régler ses basses besognes par des mains étrangères.

Evacuation

Dans le cas d'un débarquement massif, l'approche des communautés sera nettement plus prudente. Une fois les précautions d'usage et les explications passées, les exilés seront autorisés à camper sur un terrain surveillé à mi-chemin entre Chapus et Marennes. Seule une délégation sera acceptée dans les villages à l'occasion des pourparlers. Si les exilés décident de rester, les négociations pèseront sur la disponibilité des ressources, le nombre d'arrivants et leurs capacités. Cette phase risque de prendre beaucoup de temps.

Balakouchi refusera catégoriquement - faute de ressources suffisantes - l'arrivée imprévue d'une nouvelle communauté dans ses plans. Si jamais pareille décision se trouvait prise, il obtiendrait que les exilés soient répartis entre les différents villages selon le vieil adage « diviser pour mieux régner ».

Notre monde change,
chaque jour un peu plus...

Partout, la nature reprend force, chassant jusqu'au souvenir de l'homme et de sa prétention. Les cités tombent en ruine, les usines se désolent, les carcasses congelées des monstres de métal se mêlent aux ossements des faibles et des abandonnés... L'humanité se meurt, mais elle reste encore chaude, et son odeur flotte comme une provocation jusqu'aux tanières des nouveaux souverains d'une terre convalescente...

Il reste de l'espoir, mais pour combien de temps ?

Vermine : l'écran du meneur de jeu

Le livret de l'écran contient :

-De nouvelles options de jeu permettant de modifier les règles, de créer des groupes plus héroïques ou de doter les personnages de mutations physiques.

-De nouveaux événements à soumettre au vote des joueurs, ainsi que leurs répercussions techniques sur les Totems, la Vermine et l'Humanité.

-**Tool** : rencontre avec l'hôte d'une casse automobile peuplée de rats intelligents.

-**Les portes de la perception** : plongée en pleine Provence, sur fond de chamanisme et d'hallucinations.

-**Aréna** : chasse au trésor dans les restes d'une usine de la République Tchéque.



-Une série de conseils de gestion de mise en scène et de préparation des scénarios, ainsi que de nombreuses rumeurs à intégrer dans les campagnes.

-Six scénarios inédits, bases de campagnes ou véritables aventures, décrits avec leurs personnalités, leurs sites géographiques et leurs règles de jeu.

-**Le Mur** : menace d'épidémie dans une communauté coupée du reste du monde.

-**Mourir comme on ne meurt plus** : pèlerinage religieux et poésie gitane dans le sud de la France.

-**Les clefs du pouvoir** : luttes intestines et trahisons entre les communautés de la côte atlantique.



Cercle

Un jeu de rôles
de Julien Blondel

Prix de vente : 18,00€
ISBN : 2-914892-24-1