

V
E
R
M
I
N
E

Livre du
Meneur

6 5 8 5 5 0

128/44813001-07-REDGE-0028



V
E
R

M
i
N
E

Livre du ...
Meneur

128/458932002-07-REDGE-0456

.....

...Les Remerciements...

« Aux compagnons de route, nous devons la mémoire... »
-Gabriel Cime.

Merci à Sandryn et Mouip-Mouip l'araignée rigolote / Zero-G pouet-pouet de G-Nohm et Manu l'Elf néo-full-on de Turbo Trance / Cyril Gimmifaïve et sa groupie du bassiste / Grégory qui fait les 10km de Reims / Vincent, Yann, Ahmed et les collègues du Zarmatelier / Markus de l'Antre Jeux de Bruxelles / Rôle & Troll, Jean-Michel et la bande de Marseille / Croc et ses blattes américaines / Geof et le Sporting Groland / Monsieur Salade et ses assouplissements d'épaule / Marc, Stéph et Bruno des Humanos / David, François, mesdemoiselles Agnès et les anciens combattants du Yéti / Erick Bourguignon et Gregory Privat pour leurs infos sur les bêtes / Greuh et ses compiles / Hervé, Momo et tous les gars d'Vierzon / Eok, Lyagor et les fidèles de la mailing-list Vermine / Sandy, Fabrice, Jérôme, Groumph et la joyeuse bande ducale d'Unknown Armies / Valérie miaou et Florent miam / Solsys et les joueurs de la partie en ligne du Sden / Isabelle, Didier et Tristan de chez Casus d'en face / L'équipage interplanétaire du Grog / David Kobal et Antoine Cosmocat / Tann, Kreeven, Nightbringer, Manu et les méchants Haruspiciens de Baazul / Géraud, Philippe, Mirnov et le club des pincos expldr de T4C / Gaspard de MCM / Sébastien Zabal / Brice Crémosa, Mourrad, Yann et Aymeric de HIP, David et toute l'équipe d'Asobo / Michel et son Mac portable qui sauve la vie / Cédric Ferrand qu'aime les pancakes et Pat Larcenet qui fait du skate / Laurent et Marie vive les mariés / Pierre, Yvonne et Mélisse qu'elle est belle / Rapha, Mouss et les furieux de Mass Hysteria / Je t'ai oublié ? Merci à toi.

Merci aux organisateurs de conventions, aux joueurs des parties de démonstrations, et à tous ceux qui m'ont manifesté leur attachement au projet, durant ces deux dernières années.

Un grand merci à Régis, Nathalie et tous les anciens du Yéti : Benoît « Pétri » Fronza, Nico « Tigre » Pilartz, Marc «Bouddha !» Prudhomme, Olivier «Triple X» Hug, Fred «Libounichba» Le Berre, Christophe «Mouwahaha» Bonnetterre, Kurt «NicoPatch» McClung...

A mon frère, arachnophobe et chasseur de mouches, et à ma mère, qui n'a pas du tout peur...

Discussions, conseils techniques, inspirations et idées de scénarios : <http://fr.groups.yahoo.com/group/vermine>
Forums, news et rubrique Vermine sur le site officiel du 7ème Cercle : <http://www.7emecercle.com>

...Les Crédits...

« Dans chaque pierre posée, la conscience de la Terre... »
-Cherhan.

Univers et concepts originaux
Julien Blondel

Développement des options
Alexandre Amirá, Pascal Bernard, Michael Croitoriu, Loïc Portnoé et 7.7.

Développement de l'univers
Alexandre Amirá, Rémi Barbarin, Arnaud Cuidet, Miroslav Dragan et Philippe Fenot.

Les scénarios
« La Sentinelle » : Léonidas Vespérini.
« La Tombe de Monet » : 7.7.
« Les Nouveaux Skoptzy » : Johan Scipion.

Nouvelle
« L'Esprit de la Terre » : Gaylord Desurmont

Relectures, corrections et tests
Alexandre Amirá, Rémi et Sandrine Barbarin, Raphaël Bonnaz, Christophe Bonnetterre, Violaine Cambot, Michael Croitoriu, Mohamed Douari, Hervé Dubourg, Olivier Hug, Fred Le Berre, Kurt McClung, Céline Midroit et Loïc Portnoé.

Direction éditoriale
Julien Blondel

Direction artistique
Redge

Illustrations
Virginie Augustin, Aleksí Briclot, Denis Grrr, Eric Liberge, Stéphane Martin, Ahmed Nasri, Redge, Renaud Roche, Anne Rouvin, Yann Valéani et Damien Venzi.

Maquette et conception graphique
Sandryn Chagniard, Florent, Redge et Nathalie Rocher.



Julien Blondel

Scénariste de bande dessinée et de jeu vidéo, DJ techno sous le nom de Nemoh, auteur d'une longue liste de scénarios et de contributions pour Polaris, Shaan, In Nomine Satanis / Magna Veritas, Nephilim, Le Livre des 5 Anneaux, Dark Earth, Casus Belli, Multimondes, DXP, Lotus Noir ou encore Backstab, dont il fut rédacteur en chef, il est également responsable du développement des gammes Prophecy, Les Métabarons et Unknown Armies VF.

V
E
R
M
I
N
E

Virginie
Augustin

Issue de l'animation, elle travaille notamment pour les productions Disney et participe au développement de *Hercule*, *Tarzan* et *Corto Maltese*, avant de signer des illustrations pour *Casus Belli*, *Backstab* et la gamme *Métabarons*. Sa contribution à *Vermine*: décors, extérieurs et scènes de la vie quotidienne.

Aleksī
Briclot

Bien connu des rôlistes pour ses nombreuses couvertures et illustrations sur *Prophecy*, *COPS*, *Cendres*, *Nephilim* : *Révélation*, *Métabarons* ou encore *Casus Belli* et *Backstab*, il travaille également pour le jeu vidéo, réalise des pochettes d'albums et signe la nouvelle série *Spawn*. Sa contribution à *Vermine* : personnages, scènes d'ambiance et décors urbains.

Denis
Grrr

Illustrateur, peintre, sculpteur, il est connu pour ses publications dans *Apocryphorgy*, *Obstétrique essentielle*, *Changer le corps ?* et *Orygès*, ainsi que les fresques des boutiques parisiennes *Tribal Act*, *Tin-tin Tatouages*, *l'Enclave*, et ses illustrations pour les gammes *Dark Earth*, *INS/MV* et *Conspiracy X*. Sa contribution à *Vermine* : détails, mutations et scènes de la vie quotidienne.

Eric
Liberge

Auteur de bande dessinée, connu pour *Mardi-Gras Descendres* et *Tonnerre Rampant*, il a également participé au développement de la gamme *Métabarons* et illustré des scénarios dans *Casus Belli*. Sa contribution à *Vermine* : décors, intérieurs et créatures géantes.



Les illustrateurs

Carte blanche pour bichromie

Pour traduire l'atmosphère à la fois malsaine, humaine et désespérée de *Vermine*, le travail du visuel a commencé bien avant la rédaction des premiers textes, avec une équipe d'illustrateurs aux techniques radicalement différentes. Dessin traditionnel, intégration 3D, utilisation de photos : une phase de recherche débridée, sans contraintes, qui a abouti à la conception de la charte graphique et des premières illustrations.



: L, u n i v e r s .



.....L'Univers

Souviens-toi, chaman...

Nous grouillons sur la Terre, comme des sangsues... Partout, les flambeaux de notre sacro-sainte civilisation se dressent dans le ciel noir, étendards d'un empire de métal et d'orgueil, temples d'un culte impie à la Modernité. La nature se flétrit, au contact de nos villes. Nos usines charrient leur pollution vers les eaux souterraines, et nous détruisons tout. L'homme ne se reproduit plus, il pullule. Nous ne survivons plus, nous dominons, souverains de ces terres qui nous ont élevés, bercés, nourris...

De refuges en villages, les cités sont devenues mégaloportes, géantes de métal inondées de lumière, abreuvées d'électricité, gorgées de tous les bienfaits de l'ère industrielle... Jadis fragile et vulnérable, soumis aux caprices du climat, de la mortalité, des fléaux et des cycles naturels, l'homme s'est depuis affranchi des dangers communs à toutes les formes de vie. Pour s'abriter du froid et du vent, il a bâti des villes. La nourriture lui manque ? Il la crée. La maladie menace ? Il vaccine. Les animaux sauvages ? Allons, soyons sérieux... Combien de prédateurs considère-t-il encore comme un réel danger ? L'homme règne en maître incontesté sur le monde, sans qu'aucune autre espèce ne puisse contester son hégémonie. Il n'est plus question de territoire ou de réserve d'eau, plus de migration forcée par la rigueur du temps, plus de dangers, plus de besoins. L'homme n'est plus menacé. La Terre lui est soumise, les animaux le craignent. Il ne mène plus combat que contre d'autres hommes, sans conscience collective, sans conscience de l'espèce, au nom de valeurs morales et d'intérêts qu'il est seul à comprendre, puisqu'il les a inventés...

Qu'étions-nous devenus, sinon des parasites ? Sommes-nous si différents des animaux ? Comme eux, nous mangeons, communiquons, utilisons, apprenons. Nous avons faim, nous procréons, le climat nous affecte, la mort nous est promise...

La chaîne alimentaire est ainsi faite que chaque espèce vit et meurt aux dépens et au profit d'une autre. Dans la nature, on tue pour manger, on meurt pour nourrir, il est des proies pour chaque prédateur et des prédateurs pour chaque proie.

De qui l'homme est-il la proie, sinon de ses propres fléaux ?

Par son évolution, l'homme a brisé tant de règles qu'il constitue désormais une anomalie, d'envergure planétaire, que les lois naturelles peinent à corriger comme elles le font pour d'autres. En se fortifiant contre les agressions, l'homme s'est adapté plus vite et plus sûrement que tout autre animal. Et désormais, il adapte. La moindre gêne est irrémédiablement modifiée, transformée, quand elle n'est pas purement et simplement détruite. Les menaces sont anticipées, calculées, détournées par les sciences et les paradés modernes. Antidotes et remèdes se cueillent aux branches des villes. De nouvelles usines fleurissent chaque jour, crachant des toxines plus virulentes encore, souillant les ressources au cœur même de la Terre et brisant irrémédiablement l'équilibre naturel...

Nous n'étions pas plus forts. Nous avons simplement affaibli tout le reste...

La révolte gronde, dans les cités de métal. Le chaos guette, tapi dans l'ombre des gouvernements, des religions, des minorités exclues et des individus nourris de médias, de violence et de pulsions refoolées. Le meurtre n'est plus depuis longtemps le premier interdit, on blesse comme on bouscule, on vole comme on oublie. On ne croit plus en rien, mais on tue en son nom... La différence devient source de guerre, le sang coule pour des concepts, des idées.

Regarde autour de toi, vois les tempêtes, les guerres, les révoltes, tous ces signes dont tu chaque jour le témoin, mais dont tu refuses de comprendre le sens... Vois les plaies, ces marques que l'homme grave au plus profond de la Terre. Vois son erreur, et son aveuglement. Observe...

Un instant de silence...

A présent, sens-tu poindre la fièvre ?

Aux sources du chaos

« Nous étions le fléau, nous étions le cancer, les enfants ennemis sur le corps de la Terre... »

-Chæman.
2002...

Prenons un peu d'altitude et observons notre Terre, assis sur un nuage, comme des enfants silencieux contemplant une ruche. Que voyons-nous ? Des villes tentaculaires, des marées humaines déferlant dans les rues, des pays industrialisés lancés dans une course éperdue vers le progrès, la technologie, le chimique, le virtuel... Un monde recouvert de métal, de toxiques, de machines. Un monde où l'homme grouille, triomphant, hissé au sommet de la chaîne alimentaire par la force de ses inventions. Un monde où la nature souffre, épuisée, agressée par les déchets polluants, vidée de ses dernières ressources.

Continuons notre route, survolons ces cités à la chlorophylle synthétique et aux arbres malades, descendons en planant vers ces tunnels souterrains où les hommes s'entassent, guidés par les phéromones de la sainte reine Travail... Une gigantesque fourmière, nourrie de concepts et d'idées fébriles, où les ouvrières s'activent sans la moindre unité pour forger les outils de la destruction.

Combien d'hommes ont conscience, aujourd'hui, d'être des parasites ?

L'humanité, comme une tumeur

L'esprit de la Terre est un vaste océan. Chaque goutte est un savoir, mais il n'est aucun esprit pour les consulter. Chaque poisson est une manifestation de vie, mais il n'est pas de mot qui leur permette de communiquer. Les hommes l'appellent Gaïa, entité primordiale, conscience élémentaire... Quelque chose, disent les enfants, qui existe sans qu'on le voit. Quelque chose qu'on connaît mais qu'on ne trouve jamais. Quelque chose qui agit sans qu'on ait besoin de comprendre pourquoi.

Une conscience absolue, dépourvue de conscience.

A l'échelle de la Terre, trois siècles d'industrialisation auront passé comme un matin fiévreux. Sur son corps, au réveil, elle ressent les prémices d'une maladie vicieuse. Les énormes cités sont autant de furoncles, les rivières polluées s'écoulent comme des filets de pus, le grondement des machines lui martèle le crâne... La nausée l'envahit, comme une alarme. Elle comprend les sursauts qui l'avaient intriguée, les éruptions soudaines, les tempêtes à la violence démesurée, les frissons des températures folles, les saisons bouleversées... Elle connaît cette sensation, cette fièvre grandissante qui menace son équilibre et progresse sur sa peau, comme une vague impérieuse. Elle a déjà connu la maladie, à l'époque des grands vers. Son corps se souvient, son corps sait, et il se défendra.

L'humanité ne sera bientôt plus un danger...

La vermine, comme un remède

A la façon d'un organisme dont les défenses s'activent, pour lutter contre une menace virale, la Terre se met à réagir, instinctivement, naturellement, à la présence de l'homme technologique sur son corps. Les premiers soubresauts prennent la forme de fléaux naturels, tout d'abord isolés, puis plus nombreux, plus violents, plus réguliers. Le climat se dérègle, déséquilibre hormonal influant sur les cycles saisonniers, et partout, la nature semble devenir folle. L'homme assiste aux phénomènes sans jamais le comprendre, simple spectateur témoin des remous de surface. Mais dans les profondeurs, son fléau s'éveille...

Pas de cataclysme, pas de flots de lave ou de séisme planétaire. Pour combattre les hommes, les anticorps les plus appropriés sont également les plus insidieux. Insectes, araignées, rats, moustiques, cafards, propagateurs de germes, parasites des corps chauds, nuisibles rampants aux glandes empoisonnées... Les créatures prolifèrent, les microbes se répandent, les venins gagnent en virulence, et toute cette vermine que l'homme s'efforce

de détruire, au nom d'une conception de l'hygiène doublée d'une phobie séculaire, devient l'instrument de la réaction allergique de la Terre. Un instrument monstrueux, effrayant d'efficacité, et dont la meilleure arme est la peur qu'il inspire...

Dans les rues, le fléau

2001...

Après l'avoir si bien combattu qu'on le pensait oublié, le spectre de la contamination revient planer sur les rues des pays occidentaux. Des cas isolés, tout d'abord. Recrudescences virales, germes colportés par les moustiques, cafards et autre vermine immunisée aux microbes qu'elle véhicule, la mutation accélérée des souches prend l'humanité de vitesse. Mouches, cafards, moustiques et rats suscitent une paranoïa qui se transforme vite en une véritable phobie de la contamination. Les cas de viande infestée se multiplient, les étés caniculaires s'accompagnent d'une prolifération anormale des moustiques, les premiers cas de piqûres mortelles apparaissent aux Etats-Unis, l'eau des cités devient douteuse, les cruels spectaculaires envahissent les rues des pays de l'Est, les alertes à la fièvre jaune font trembler les bastions du monde occidental...

Le climat achève de se dérégler, favorisant le réveil de souches particulièrement virulentes et l'activité des parasites du sang. Les animaux d'élevage sont frappés une nouvelle fois, et les hommes suivent sans tarder, victimes de piqûres, de morsures, de contaminations alimentaires et d'allergies de plus en plus violentes.

2004...

Dans un contexte de conflits militaires et de phobie généralisée du terrorisme, la majorité des pays occidentaux se lancent dans de vastes campagnes de prévention et tentent d'endiguer les cas de contamination par les déchets urbains, les crachats et l'utilisation des services publics. Incapables de rassurer les populations face aux risques d'attentats, les gouvernements européens adoptent une série de mesures civiques qui détournent un instant l'attention collective, mais renforcent la paranoïa qui s'empare des usagers des transports en commun. Les réfugiés des souterrains, privés de domicile, sont victimes de mesures d'expulsion drastiques, et les contrôles des services d'hygiène s'accompagnent d'amendes et de sanctions pénales de plus en plus répressives.

La présence accrue de rats et de nuisibles dans leurs infrastructures ajoute à l'ambiance de phobie des microbes. Les cas de contamination par piqûre font des moustiques et des araignées, les premiers ennemis désignés par les campagnes de prévention virale, mais il faudra plusieurs années avant

que les habitants du monde occidental, fascinés par les programmes télévisés et le développement personnel, ne comprennent l'acharnement dont ils font l'objet.

 **Etats-Unis...** Les piqûres de moustique causent des centaines de morts...

 **Grande-Bretagne, France...** La paranoïa s'empare des usagers des transports en commun...

 **Amazonie ...** Des araignées pourvues de neurotoxines effraient les scientifiques...

2006...

La prolifération de la vermine ne devient une réalité qu'à partir de 2006, lorsqu'un rapport d'entomologistes anglais fait état d'une « explosion démographique sans précédent », de « mutations accélérées de nombreuses espèces insectes » et de « modification stupéfiante du comportement des nuisibles à l'égard de l'homme ». Le phénomène est particulièrement flagrant chez les rats, qui ne semblent plus craindre la présence humaine dans les rues et les tunnels du métro. Sans perdre de leurs réflexes de survie, les araignées et les cafards cessent de fuir à l'approche de l'homme, et dans les régions les plus chaudes, serpents et scorpions se montrent plus hardis, comme si les bipèdes étaient devenus de simples mammifères. Les cas de morsure et de piqûre se multiplient, et à la phobie des microbes s'ajoute progressivement celle de leurs convoyeurs...

Mesure de précaution et prémice d'une vague de psychose sans précédent, le transit des denrées périssables est frappé de contrôles draconiens qui se transforment vite en interdictions pures et simples. Les pays les plus industrialisés sont les plus gravement touchés par le phénomène, dont les premières manifestations ciblent les fondements des sociétés humaines en s'attaquant à la nourriture, à l'eau et aux défenses immunitaires. Dans les pays les plus pauvres, en proie aux guerres civiles et à l'embargo des grandes puissances, la question des ressources alimentaires débouche sur une crise sans précédent. L'Afrique, l'Asie, puis l'Amérique du Sud sont frappées de plein fouet par la famine et la propagation des germes. Les rapports catastrophiques de l'OMS et de l'OMC plongent les nations occidentales dans le bourbier d'une politique internationale incapable de gérer ce chaos en gestation.

Dans les âmes, le tourment

2007...

Le phénomène se nourrit des tremblements des civilisations humaines et des guerres qui continuent de déchirer les populations. Les morts s'accumulent par dizaines de milliers, victimes des attentats comme des épidémies, des guerres civiles et des exodes, de la contamination par l'eau ou la viande infectée, du SIDA et des piqûres d'insecte. Face au danger, les hommes paniquent, comme ces fourmis qu'un coup de pied suffit à faire courir en tous sens. L'urgence d'une solution aux vagues d'épidémie crée des fissures dans les piliers des sociétés modernes. Alors que certains gouvernements tentent de réagir et relèguent au second plan les affaires politiques, d'autres continuent de soutenir le commerce et d'abreuver les foules de mesures placebos. Après un retour timide au tout début du siècle, la rage s'impose comme une nouvelle réalité et intègre les chiens dans le cycle de contamination qui relie les hommes à la vermine. L'ampleur du fléau et la tournure surréaliste du contexte mondial alimentent tous les excès, toutes les folies, et plus les scientifiques peinent à endiguer le flot des maladies, plus les liens se déchirent entre les hommes et leurs repères sociaux. Qu'un vaccin semble efficace, et ce sont dix nouvelles mutations qui apparaissent, plus meurtrières encore. Qu'un traitement insecticide fasse ses preuves, et ce sont des rats, des araignées, qui s'attaquent aux réserves alimentaires.

2008...

Débordés par la crise, les gouvernements ne peuvent lutter efficacement contre tous les foyers de panique. Prétendant une nouvelle menace militaire, les Etats-Unis durcissent leur politique de protection et bloquent leurs frontières à toute immigration. En février 2008, le gouvernement vote la suppression de la totalité des aides humanitaires et rompt les accords commerciaux avec la plupart des pays d'Amérique du Sud, d'Afrique et d'Europe de l'Est. La crise s'étend, les bourses sont ébranlées par une vague de panique dont elles ne devront jamais se relever, et le monde morcelé plonge dans le chaos... La passion et la peur alimentent les mouvements contestataires, les sectes ivres de fin du monde et les courants de pensée prônant le retour à l'état naturel. Les groupuscules écologiques se partagent les actualités avec les factions terroristes, au point que la masse du grand public ne les distingue même plus. Les consciences s'éveillent aux égarements de l'ère moderne et aux atrocités infligées à la planète, et le chaos entraîne l'humanité dans une spirale d'attentats terroristes, d'exils, d'émeutes et de suicides collectifs. L'hécatombe se pour-

suit, et les victimes de la folie des hommes s'ajoutent à celles du fléau insecte.

En mars 2009, les premiers conseils spéciaux fleurissent, composés de scientifiques, de diplomates et de militaires, avec pour mission de superviser la lutte contre les infections à un niveau mondial. Premières mesures d'urgence votées : la mobilisation de l'armée et le lancement de vastes campagnes de traitement chimique, qui tentent de sécuriser les sites de production pour endiguer le flot de grèves et de désertion des ouvriers. Des équipes mêlant biologistes et militaires procèdent à des essais d'armes et de poisons spécifiques, des missions d'extermination sont envoyées dans les souterrains des principales villes, des secteurs entiers sont placés en quarantaine, des flots d'insecticide sont déversés dans les rues et les champs... mais la vermine mute, plus rapidement encore.

Dans l'obscurité, l'horreur

2010...

Les lueurs d'espoir des premiers résultats fructueux sont vite balayées par un souffle de terreur. Dans les égouts de New York, les corps d'une équipe d'intervention sont retrouvés sur le théâtre d'une opération de purge, déchiquetés, comme une déclaration de guerre contre l'humanité. Quelques semaines plus tard, la découverte de rats longs d'une cinquantaine de centimètres dans les égouts de New York, affole les médias du monde entier. Alors que l'étude des créatures révèle une foule d'anomalies génétiques dont l'origine et l'agencement déroutent les experts, d'autres spécimens géants font leur apparition sur le reste du globe, aux corps cinq fois, dix fois plus gros que la normale.

Leurs mutations spectaculaires font voler en éclats les théories de l'évolution, tant la cadence à laquelle elles s'enchaînent semble inconcevable. Là où il faudrait plusieurs dizaines d'années à une espèce pour développer une subtile variation d'une de ses caractéristiques, on ne compte plus les spécimens de familles et d'espèces radicalement différentes qui contractent des mutations morphologiques et physiologiques démesurées. Les cycles de reproduction, les habitudes alimentaires, la résistance aux produits chimiques et l'hostilité manifeste à l'égard de l'homme s'imposent, en évidences inexplicables, sous les microscopes des scientifiques. Alors que les chercheurs avouent leur incapacité, on retrouve des restes d'oiseaux, des cadavres de chiens égorgés, des corps humains aux orbites creuses et aux entrailles rongées, au petit matin, sur les bancs des stations de métro. Aucune explication ne semble réaliste. Des centaines d'espèces ont muté, en moins d'une dizaine d'années, pour devenir des véhicules de bactéries mortelles ou des monstruosités aux proportions terriblement

réelles. Les pires craintes de l'humanité prennent forme dans les souterrains, le monde devient cauchemar, la vermine devient omniprésente dans les esprits, et dans les rues...



Espagne, Italie, Portugal... Des nuées de criquets venus d'Afrique s'abattent sur les champs...



Japon, Europe... Des corps sont retrouvés dans les souterrains, déchiquetés par les rats...



Les Etats-Unis rompent leurs accords d'aide humanitaire et bloquent leurs frontières...



Les centres commerciaux et les réserves de carburant sont victimes de pillages...

2012...

L'armée entre en croisade dans des villes hystériques, en proie à la panique et au pillage, et les véhicules blindés arpentent les rues jonchées de verre et de débris. L'exode se généralise dans la plupart des pays occidentaux et les routes se transforment en une interminable procession d'hommes et de femmes terrifiés. Malgré les appels au calme des gouvernements, les villes s'abandonnent à la vermine, aux pillards et aux soldats, qui se livrent une guerre désespérée pour le maintien d'un semblant de civilisation. En Amérique du Nord et en Europe du Sud, les champs subissent les assauts de nuées de sauterelles, contre lesquelles les pluies d'insecticides semblent inefficaces, et les pays d'Europe de l'Est tremblent sous la menace de hordes de cafards, de moustiques et de charognards. Les villages désertés à la hâte servent de nids aux araignées, les bas-côtés des routes s'emplissent de véhicules accidentés et l'Homme alimente le chaos par sa terreur et son impuissance.

Les égouts et les souterrains des grandes villes deviennent l'ancre grouillant des vers, des parasites, des monstres gorgés de produits chimiques militaires. En surface, les rues sont à feu et à sang, ravagées par les dernières campagnes insecticides et les premières interventions armées des soldats, qui tentent de faire face aux hordes d'araignées, de reptiles et d'insectes émergeant sans relâche du métro, en quête de nourriture. Les troupes sont impitoyablement décimés par les plus gros prédateurs, désormais incapables de se satisfaire de mouches ou de petits nuisibles.

Mobilisée pour faire face au péril insecte, l'armée se retrouve confrontée aux émeutes, aux fuyards, aux fanatiques armés et aux attentats terroristes de plus en plus violents. Convaincus de la nécessité d'un trai-

tement à grande échelle, les gouvernements se lancent dans une campagne insecticide frénétique qui plonge le monde occidental dans une guerre ouverte contre le fléau vermine. Les zones de conflit se multiplient aux frontières des Etats déchirés, et les armes bactériologiques déciment des centaines de milliers de personnes sans qu'aucun organisme international ne soit capable d'intervenir. Les premières communautés de radicaux se barricadent derrière les murs de complexes militaires, investis de force, ou d'usines de conditionnement censées assurer quelques mois de survie alimentaire. Les gangs ravagent les villes en feu, les fanatiques tombent sous les balles de l'armée et les morsures des atrocités grouillantes...

En moins d'une dizaine d'années, l'horreur devient réalité sur l'ensemble du globe.



Etats-Unis, Russie, France... Les gouvernements votent l'intervention sanitaire de l'armée...



Des convois de déchets radioactifs sont pris d'assaut par les écoterroristes...



Des alertes à l'Ebola font trembler les pays de l'Est...

L'aube nouvelle, le déclin

2015...

L'acheminement de l'électricité et de l'eau devient un vague souvenir... Les relais de communication s'éteignent un à un, les médias ne diffusent plus que pour des foyers vides ou des cadavres en décomposition, figés devant leurs téléviseurs. Privée des fondements de sa civilisation, l'humanité se voit contrainte de redécouvrir les lois élémentaires de la survie. Des communautés se forment, des convois de nomades s'organisent, des survivants se fédèrent autour de bâtiments fortifiés, de centrales électriques ou de points d'eau pourvus de filtres. La vermine devient reine dans les villes désertées, où se dressent des territières hautes comme des tours, des enchevêtrements de toiles d'araignées, des plaies béantes menant vers les entrailles de ruches souterraines, des complexes troglodytes dans les bas-fonds, les égouts...

Guidés par la panique et la nécessité absolue de survivre, peu d'hommes ont eu le loisir de réfléchir au bouleversement dont ils sont les principales victimes. De la simple phobie au véritable cauchemar, la présence de la vermine est rapidement devenue une nouvelle donnée de l'existence humaine. Insectes et parasites sont désormais souve-

L'espace ? N'y pensez pas...

Dès les premières alertes virales, de nombreux chefs d'Etat ont levé les yeux vers l'espoir d'une solution spatiale. Les infrastructures existantes, ajoutées aux projets de stations orbitales et de missions scientifiques embarquées, semblaient à même d'offrir une opportunité d'étudier le phénomène à distance et peut-être, à court terme, de mettre en sécurité les dignitaires des nations les plus riches. Bien souvent évoquée par le passé, lors des conflits de la fin du siècle, cette solution d'exil momentané n'avait jamais été aussi sérieusement envisagée - mais elle fut vite oubliée.

L'accélération constante du phénomène viral a pris les chercheurs au dépourvu, les risques de contamination indétectable se sont multipliés, le chaos s'est généralisé dans les Etats occidentaux et les dirigeants du début du siècle ont rapidement été débordés par la crise. Devant tant d'affaires urgentes à gérer, en accord avec l'armée et les collèges médicaux, les différentes nations en pourparlers pour une fuite vers l'espace ont souffert de leurs divergences d'opinion et de leurs priorités respectives, en termes de gestion des budgets.

Le désengagement des Etats-Unis, en février 2008, s'est accompagné d'une rupture des négociations communes et du lancement d'un projet individuel, excluant tout partage des lanceurs et des infrastructures. La France, l'Allemagne et la Grande-Bretagne ont tenté d'étudier le financement d'un nouveau projet, mais une série d'incidents a mis un terme prématuré aux discussions. La mort de nombreux chercheurs et techniciens en charge du projet Nova a considérablement freiné les recherches, et une succession de séismes - bien que de faible amplitude - a gravement affecté les sites de construction, de maintenance et de lancement impliqués.

L'humanité n'a donc trouvé aucune issue solide vers l'espace, mais les projets américains ayant très vite été voilés du silence et du secret les plus absolus, il n'est pas improbable que des missions de petite taille aient tout de même quitté la planète, entre les années 2006 et 2012. Et puis, il ne faut pas oublier les opérations spatiales actives au début du siècle, dont la station Mir, avec qui le contact a définitivement été rompu suite à des incidents techniques, en avril 2011...

rains, tant en nombre qu'en puissance. Encore marqués par la nécessité de fuir et les frissons de l'horreur, l'immense majorité des hommes reste soudée par une terreur et une haine viscérales de la vermine, mais de nouveaux courants de pensée peu à peu gagnent du terrain au sein des communautés reconstituées. Des groupes de chasseurs se forment, armés de trouvailleries meurtrières puisées dans des stocks militaires abandonnés. Des prophètes se dressent, hérauts de vérités matinales d'écologie, de foi primordiale et de chamanisme. Les éco-terroristes multiplient les assauts contre les forteresses de métal et les dernières usines en activité. De nombreuses communautés se fédèrent autour de valeurs aussi radicales que la destruction de la vermine, la célébration du réveil de la Terre, l'avènement d'un nouveau cycle, la vénération païenne des araignées ou des cafards...

2020...

Les mentalités évoluent au rythme de la vermine et de ses mutations, forgeant une nouvelle génération d'hommes et de femmes marqués par dix années de cataclysmes et d'horreur. Devenus adultes, les enfants du début du siècle n'auront connu

que la fuite et la peur de ces créatures, désormais familières, qu'ils apprennent à éviter et à combattre, mais aussi à observer... Le lot quotidien des rencontres et des confrontations amène à de premières découvertes sur l'organisation et les spécificités de certaines espèces, et l'on commence à noter des constantes, à entrevoir des failles. Les survivants apprennent à se méfier de certaines espèces, pour avoir étudié les effets de leur venin ou de leurs réactions, et commencent même à en approcher d'autres, visiblement pacifiques, dont les mutations n'ont fait que décupler l'intensité de leur activité. Les ourmis semblent avoir conservé leur structure sociale, les serpents demeurent majoritairement solitaires, les mouches, cafards et autres nuisibles restent liés aux déchets produits par les cités humaines... Des tendances se distinguent au sein de « la vermine », et de nombreux humains se prennent à en appliquer les principes fondamentaux, comme nouveaux modes de leur propre survie.

 **Afrique du Sud, Europe de l'Est...**
Des termitières se dressent dans les ruines des cités désertées...

L'ère nouvelle, la conscience

2030 ?

Les années se succèdent, sans célébration ni réelle importance. Le temps s'écoule en heures, en journées de répit, et l'humanité s'habitue à sa condition d'espèce en proie aux agressions, aux prédateurs et à la précarité d'une survie basée sur les vestiges d'une ère d'ores et déjà révolue. Abrisées dans les ruines de complexes industriels, de places fortes militaires ou de grottes isolées situées dans les hauteurs, les communautés d'exilés se transforment en d'innombrables îlots de survivance, régies par des règles d'urgence et des ébauches de loi. L'entraide devient élémentaire, l'échange remplace l'achat, la solidarité indispensable fait voler en éclat les concepts d'ethnies et les rivalités raciales. L'homme muet, laissant derrière lui les lambeaux d'une société fondée sur la futilité et le profit, et se transforme en une espèce nouvelle, fragile, inexpérimentée, mais riche d'une faculté d'adaptation surprenante...

La proximité de la vermine provoque chez l'homme une série de sursauts, de changements psychologiques tout d'abord infimes, puis de plus en plus répandus et marquants. Contraints de chasser pour se nourrir ou assurer leur protection, de nombreux survivants s'affranchissent de principes moraux encombrants et développent une surprenante aptitude à la prédation, dans sa forme la plus animale. D'autres, reclus dans les souterrains, profitent de la présence de certaines créatures pour se protéger et s'habituent au partage du territoire des ressources, à la façon de symbiotes, sinon de parasites. Les plus ambitieux et ceux, encore trop attachés aux souvenirs de leur ancienne hégémonie pour accepter de vivre comme des animaux, s'inspirent du modèle social des fourmis, des termites, des scarabées, pour fonder les bases de communautés viables, harmonieuses, aux valeurs fondées sur l'utilité des membres et l'efficacité dans l'accomplissement des tâches.

La violence autrefois gratuite devient un recours indispensable face aux hordes de vermine. La morale disparaît, chassée par la nécessité, l'urgence, la survie. Le lourd tribut de l'ère industrielle vole en éclats, et l'homme s'animalise...



Europe de l'Est... Des rumeurs font état de trafic d'organes et de sacrifices à la vermine...



Japon... Des kamikazes font exploser les sièges sociaux des principales corporations...

2037...

La population. En moins de quarante ans, la population mondiale est passée de plus de cinq milliards, à moins d'un milliard d'être humains. Les principaux responsables de cette hécatombe sont les guerres humaines, les catastrophes naturelles et les épidémies, propagées par l'Homme comme par la vermine. Guerres civiles, croisades religieuses, attentats terroristes et conflits armés dans les villes en proie au pillage, ont causé autant de pertes humaines que de dommages aux fondements des sociétés, tandis que les tempêtes, les inondations et les sécheresses estivales, détruisaient les habitations et les plantations. Dans ce contexte disloqué, marqué par la disparition des actions gouvernementales et les débuts d'une survie individuelle, les migrations de population n'ont fait qu'accélérer les échanges viraux et les conflits armés entre communautés. L'hécatombe virale amorcée au début du siècle et alimentée par les moyens de transport modernes, a continué son lent travail de destruction - et continue encore.

La société. Impuissants à contrôler les catastrophes en chaîne, les organes officiels ont disparu un à un, certains réduits en cendres par des mouvements de colère et des attentats armés, d'autres vidés par une désertion massive et la désorganisation général du pays. Privés de leurs dirigeants et des corps de métier indispensables à leur cohésion, les pays et les villes ont perdu tout contrôle sur les populations et sont redevenus de simples sites géographiques, aux frontières naturelles évidentes. Chaque communauté possède sa propre autorité, sa zone d'influence excédant rarement quelques dizaines de kilomètres, et seules quelques cités proches mènent encore quelques actions concertées qui évoquent un semblant de région ou d'état.

La communication. La quasi-totalité des infrastructures ayant été détruite, sabotée ou abandonnée, il n'existe plus aucun support de communication téléphonique, informatique ou audiovisuel, et seuls quelques antennes radios permettent encore d'obtenir des informations distantes de plus d'une centaine de kilomètres. Les mers et les océans constituent désormais des barrières pratiquement infranchissables, tant pour les populations que pour l'information. La civilisation humaine a régressé à un niveau semblable à celui du Moyen Age, marqué par l'oralité, la rumeur et la durée des voyages.

La vermine. Elle est partout...

Repères..... chronologiques.....

1990, 2000

Les premiers soubresauts. Catastrophes naturelles, tremblements de terre, ouragans et perturbations climatiques. Apparition de virus mortels et tentative de régulation démographique naturelle de l'espèce humaine. Le monde semble devenu fou.

2001, 2002

Les prémices de la fièvre. Prolifération des microbes, mutation spécifique de certains veajins, multiplication des cas d'intoxication par la viande, l'eau et l'air dans les régions industrialisées. L'homme redoute une hécatombe virale.

2003, 2005

L'éveil de la vermine. Vagues d'épidémies, contamination des troupeaux et apparition de nouveaux virus mortels propagés par les moustiques, les cafards et les mouches. Phobie généralisée des nuisibles, premières mutations des insectes et modification du comportement des nuisibles. La peur de l'insecte se transforme en un véritable cauchemar.

2006, 2009

La menace planétaire. Découverte des mutations génétiques chez les insectes et première utilisation de la notion de « vermine ». Explosion des sectes, des mouvements néo-écologistes et des courants terroristes radicaux. Premiers exodes, lancement des campagnes insecticides et formation des équipes scientifiques d'urgence. Le chaos s'empare des consciences et des rues.

2010, 2012

L'ère des mutations. Découverte des premiers spécimens monstrueux dans les égouts de New York. Mutations physiques généralisées, accroissement de la taille et du comportement de prédateur. Intervention de l'armée, généralisation des exodes, crise économique mondiale et chute des institutions politiques. La folie de l'homme accélère sa perte.

2013, 2020

Le déclin de l'humanité. Explosion des sociétés humaines, abandon des villes à la vermine, arrêt des activités de production et destruction massive des complexes industriels. Formation des premières communautés de survivants, perte des repères et instauration de règles de survie. L'homme cède son royaume à la vermine.

2020, 2030

La nouvelle ère. Evolution des mentalités humaines, adaptation à la survie, mimétisme animal et développement de l'instinct. Apparition de nouvelles communautés et premières manifestations de symbiose. Emergence de sociétés insectes, destruction généralisée des sites industriels, appropriation du royaume humain par la vermine. L'espèce humaine reprend sa véritable place dans l'écosystème.

La vie quotidienne.....»

L'Europe. Le Vieux Monde. Une simple région, à l'époque où la technologie effaçait toute notion de distance, devenue continent aux limites inaccessibles. Gagner les rivages atlantiques depuis les contreforts de l'Oural, tend désormais plus d'une véritable quête que d'un simple voyage... Avec une forte densité de population, une urbanisation et une industrialisation importantes, l'Europe a subi de plein fouet l'effondrement du début du 21^e siècle, et de ses quelques 500 millions d'habitants originels, il ne reste guère plus que des bribes, des lambeaux de ceux qui furent jadis citoyens d'une des plus grandes puissances de la planète...

Survivre, un jour de plus...

Depuis la nuit des temps, l'Homme s'est positionné au sommet de la chaîne alimentaire. Armé de son intellect, il a construit des outils et dompté le feu - il a appris à vaincre, et il a vaincu. De toutes les espèces animales, c'est l'Homme qui s'est le plus vite adapté. Puis la paresse l'a gagné, et au lieu de s'adapter lui-même, il a choisi d'adapter son environnement à ses propres besoins. Depuis la découverte du feu, il n'a eu de cesse de maîtriser la planète, de la couvrir de rubans de bitume et de raser forêts, de creuser montagnes et d'exterminer, un à un, tout rival potentiel...

Mais la donne a changé. D'autres espèces se sont mises à évoluer. Vite. Trop vite. L'Homme n'a pas pu faire face et a finalement été débordé. Incapable de lutter malgré son arsenal technologique, il a été déchu du piédestal qu'il s'était érigé et se voit ramené aux dures réalités de la vie... ou plutôt de la survie. Contre un adversaire toujours plus fort, plus rapide et plus féroce, il lui faut lui-même être plus résistant, plus intelligent et plus rapide à évoluer. Ceux qui parlaient de « loi de la jungle » en pensant à la vie dans les bureaux des banques, des multinationales ou

même dans les quartiers durs, n'avaient sans doute pas imaginé le genre de « jungle » que l'être humain connaît actuellement...

La moindre faille peut être fatale. L'attention doit être permanente. Et si quelqu'un doit mourir, mieux vaut que ce soit l'autre...

De nouvelles priorités

Ce principe pose la base ambiguë de la survie. La cohabitation avec autrui est nécessaire et souhaitée pour éviter ou vaincre les dangers, mais la priorité est toujours laissée à sa propre survie. L'individu. Plus la communauté est instable, plus les individus privilégieront leur survie individuelle par rapport à celle du groupe, cherchant à satisfaire leurs besoins élémentaires. Parmi ceux-là, on trouve par ordre de priorité les besoins physiologiques - la nourriture, l'eau, le repos, les vêtements contre le froid, etc. - et les besoins en matière de sécurité, tels que la défense contre les menaces ou la stabilité de la vie. En troisième position seulement, vient le besoin d'appartenance à un groupe, d'intégration au sein d'une communauté. On trouve ensuite le besoin de reconnaissance, la recherche de l'estime dans le groupe d'appartenance, puis la recherche d'accomplissement et de développement personnels. L'exact inverse de ce qui prévalait au début du 21^e siècle...

Dans cet univers, les deux premiers besoins sont primordiaux et gouvernent la vie de bien des survivants. Si le troisième est également assez répandu, pour avoir notamment favorisé la création de communautés, les autres ne sont qu'un luxe que peu de personnes peuvent s'offrir, en dehors de certains privilégiés aux conditions de vie meilleures.

La survie a des exigences fortes - les ignorer, c'est mourir. Le danger quasi quotidien dans lequel vivent la plupart des survivants, a su forger de nouvelles mœurs. On pourrait naïvement penser que la survie consiste à savoir se nourrir de racines, s'orienter dans les bois ou fabriquer une attelle avec deux plaques d'immatriculation, mais ce serait ignorer le plus important. En

2037, la survie est devenue le mode de vie obligatoire pour la plupart des hommes et des femmes. Pour survivre, il faut être vigilant en permanence, garder ses sens en éveil et ne jamais relâcher son attention. Réagir vite est une bonne chose, mais c'est souvent impossible... ou pas suffisamment vite.

Seule l'anticipation permet de rester en vie. Et l'anticipation n'a rien d'inné, ça s'acquiert à la dure, sur le terrain, à vivre traqué par la vermine, à lui disputer sa nourriture, à se méfier de ses congénères qui peuvent à tout moment se retourner contre soi, à endurer des conditions d'hygiène insupportables, et à voir ses amis mourir. Chaque cicatrice sur son corps, chaque image horrible que l'on emmène avec soi en s'endormant bâtit l'armure qui transforme l'homme en survivant.

Ces comportements sembleraient certainement inhumains selon les critères de la vie confortable du 20^è siècle, mais survivre implique de boire de l'eau croupie, manger de la viande avariée, fuir en laissant son enfant derrière soi, vendre son corps pour un abri... Survivre, c'est tout cela et bien pire encore.

Survivre, c'est choisir la vie à tout prix.

Le cycle de la vie

Ancré dans les gènes des hommes et des femmes est tapi ce besoin de procréation, de perpétuer l'espèce coûte que coûte. La natalité déjà basse dans les pays industrialisés a encore plongé, tandis que les infestations de vermine ébranlaient les certitudes confortables d'un monde blasé. Quand enfin l'humanité réalisa que la situation ne s'améliorerait pas, la natalité a repris, poussée par cet instinct de survie purement animal. Mais avec l'effondrement des infrastructures et des institutions, la propagation d'épidémies de choléra, de malaria et autres infections, le taux de mortalité des nourrissons a explosé. Les gens évitent désormais de s'attacher à un enfant avant ses douze mois, tant le risque est grand qu'il ne survive pas. Pour eux, un bébé n'est qu'un encombrement, une charge qui ne deviendra « enfant » qu'une fois ses chances de survie devenues raisonnables. De plus, la faible hygiène et le manque de moyens rendent les accouchements difficiles. Ces derniers ayant lieu avec peu ou pas d'assistance médicale, le décès de la mère n'est pas rare.

En 2037, l'absence de moyens de contraception fiables a fait remonter la natalité, mais l'on enregistre de plus en plus de naissances anormales. Certains bébés naissent difformes, d'autres légèrement diffé-

rents, comme si les pesticides si longtemps utilisés contre la vermine avaient fini par se retourner contre leurs créateurs. Dans certains endroits les enfants anormaux sont impitoyablement exterminés à la naissance, sacrifiés sur l'autel de la « pureté de la race ». La plupart les disent non viables pour se donner bonne conscience, les autres se contentent de les tolérer, à défaut de les accepter. Dans certains endroits, on va même jusqu'à considérer qu'ils représentent la prochaine étape de l'évolution humaine, voire un éventuel rapprochement avec la vermine. Les naissances véritablement hybrides restent suffisamment rares pour n'être qualifiées que de simples rumeurs, mais qui sait...

Le plus gênant pour ceux qui attachent encore un peu d'importance au concept d'espèce humaine, est la similarité de traits que peuvent développer certains de ces « mutants » avec la vermine. Cela peut être parfois très insidieux et seulement évocateur : dos voûté, incisives proéminentes, sensibilité aux phéromones, changement des habitudes alimentaires, hypersensibilité à la lumière, etc. Les plus rationnels pensent qu'il s'agit de l'adaptation de l'homme à un environnement difficile, de la vie souterraine à un régime alimentaire particulier, mais d'autres vont jusqu'à penser qu'il s'agit d'un changement causé par l'influence de la vermine. En observant ces personnes, il est possible de retrouver des caractères insectes jusque dans le comportement, et l'on distingue de plus en plus nettement les caractéristiques des huit Totems énoncés par les premiers chamans. Prédateurs, charognards, symbiotes ou bâtisseurs, une chose est sûre : les hommes tendent à ressembler à la vermine.

Autopersuasion ou réalité ? Quoi qu'il en soit, le doute n'est plus possible. Certains malformés sont qualifiés de monstre à cause de l'importance de leurs changements - yeux composés d'ommatidies semblables à celles des mouches, membres déformés, ongles griffus, développement anormal de la pilosité corporelle... On voit certaines personnes ayant la peau partant en lambeau, ou encore ayant des ongles ressemblant à de la chitine noire. Quelques changements sont apparents à la naissance, mais d'autres se développent avec l'âge, connaissant une aggravation lors de l'adolescence.

Les générations

Dans la plupart des communautés, on peut distinguer trois générations. Chacune possède ses propres valeurs et ses propres repères. Malgré cela, il faut se garder de généraliser : chaque individu est unique et son vécu ne peut pas être si facilement classé dans une catégorie.

La mortalité

Difficile de vieillir en paix dans le monde de Vermine... La famine, la malacrie et les fléaux naturels sont autant de raisons qui font qu'un adulte dépasse rarement la soixantaine d'années. La vie tient à si peu de choses qu'une dent cariée s'infectant peut parfois suffire à abattre un homme dans la force de l'âge ! L'espérance de vie moyenne, pour les hommes comme pour les femmes, est désormais d'une cinquantaine d'années, mais elle peut encore varier assez largement selon les conditions de vie.

La mortalité infantile

Dans ces conditions d'insalubrité et de danger permanent, 25% des enfants ne survivent pas au-delà de la première année. Entre infections parasitaires, épidémies, manque d'hygiène ou simplement carences alimentaires, il ne faut pas s'étonner que ce taux n'ait plus rien de commun avec celui du siècle précédent. Cette très forte mortalité infantile, couplée à une faible fécondité, bloque la progression de la population. Seules les communautés les plus protégées et les mieux équipées arrivent à le réduire, rarement en dessous des 5%.

Les anciens, nés dans les années 1980

Adultes lors de l'effondrement, ces hommes et ces femmes ont vécu dans l'ancien temps et ont en général beaucoup de mal à accepter le nouvel ordre des choses. Ils ont à l'heure actuelle entre 50 et 60 ans, ce qui correspond à un âge très avancé pour le contexte actuel. Indispensables à la structuration de nouvelles sociétés, ils sont détenteurs d'un savoir oublié, d'une tradition et de coutumes devenues orales. Autant dire qu'ils sont aussi fragiles que précieux, surtout pour les communautés cherchant à s'appuyer sur le passé pour reconstruire l'avenir.

Les adultes, nés dans les années 2000

Cette génération est née juste avant l'effondrement, à l'heure des premiers troubles. Elle a pu bénéficier d'une éducation de base, mais les études supérieures et l'expérience professionnelle lui font cruellement défaut, notamment les compétences scientifiques et techniques. Ses membres ont à l'heure actuelle entre 30 et 40 ans et sont ceux qui ont le mieux survécu à ces années difficiles, même s'ils ont parfois du mal à aller de l'avant sans s'appuyer sur leurs aînés.

Les jeunes, nés dans les années 2020

Ces derniers n'ont connu que le monde tel qu'il est. L'ancien temps représente pour eux les histoires racontées par les vieux à la veillée, ou encore l'origine de toutes les bizarreries que l'on retrouve dans les ruines. Le taux d'illettrisme est relativement élevé, même s'il varie selon les communautés, et va toujours de pair avec le rejet de l'ancienne époque. Constituée de jeunes adultes et d'adolescents, cette génération est généralement prête à faire table rase, à emprunter d'autres voies que celles de leurs aînés. Pour eux, la vermine n'est pas forcément une ennemie à exterminer. Peut-être apporte-t-elle des réponses, un modèle, des solutions...

L'alimentation

Se nourrir n'est pas une mince affaire en 2037. Les infrastructures s'étant effondrées, il n'est désormais plus question d'aller tout simplement au supermarché faire ses achats, et en dehors des communautés les plus importantes ou les plus structurées, le plus clair de l'activité des survivants tourne autour de l'alimentation.

Boire

L'eau est une préoccupation primordiale, car un homme ne saurait survivre plus de trois à quatre jours sans boire. Un adulte buvant en moyenne deux litres d'eau par jour,

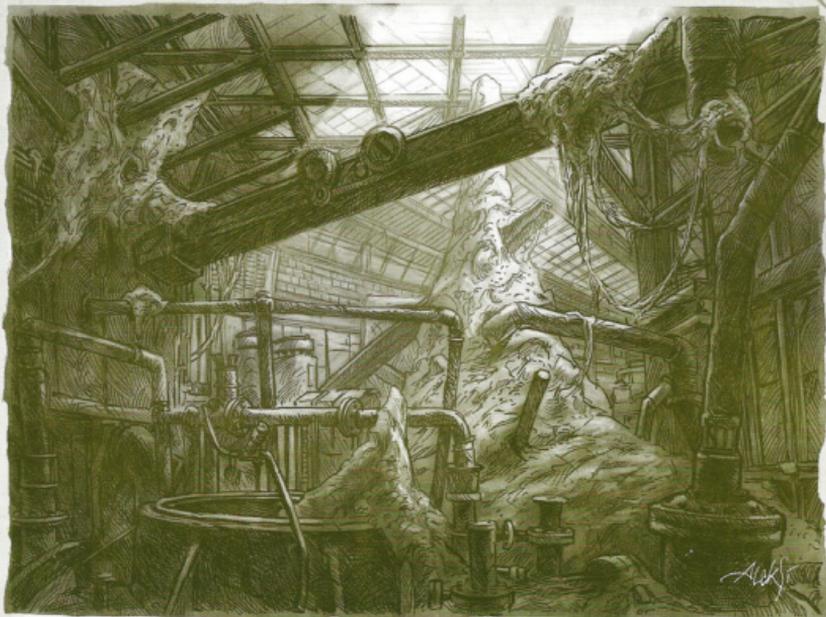
sans compter le besoin d'eau pour la cuisson, l'hygiène ou encore l'arrosage de plantations, on comprend que le premier besoin d'une communauté soit une source d'eau. Le réseau de distribution est endommagé presque partout. Les pompes sont inertes, sauf dans les rares cas où les réserves proviennent directement d'une source montagnaise via une nappe phréatique perchée. Les survivants doivent donc se montrer ingénieux et creuser leurs propres puits de surface ou encore des puits artésiens, ces derniers fournissant de l'eau sous pression grâce à la configuration du terrain.

Certaines communautés s'installent donc logiquement à proximité de cours d'eau - l'idéal étant un torrent de montagne, d'autant moins pollué que l'on est situé haut. En effet, les déjections animales sont une source très dangereuse de pollution et les eaux ainsi souillées peuvent causer des épidémies de choléra, qui faisait encore des milliers de victimes au 19^e siècle. La récupération de l'eau de pluie est également une bonne méthode pour avoir des stocks d'eau complémentaires. Quoi qu'il en soit, les personnes averties font bouillir l'eau avant consommation afin d'éviter une éventuelle contamination. Certaines communautés disposant de matériel et de compétences peuvent purifier leur eau chimiquement, avec de faibles quantités de teinture d'iode par exemple. Les parasites de l'eau sont également courants, spécialement quand le climat est chaud - paludisme, onchocercose, bilharziose, dengue, etc. Ces infections peuvent prendre des proportions épidémiques et balayer certaines communautés ayant une faible hygiène. De plus, les régions chaudes d'Europe peuvent tout à fait voir ces maladies devenir endémiques, vu l'absence de structures médicales appropriées.

Une autre source de danger existe : tous les déchets datant de l'ancien temps et enfouis dans les entrailles de la terre, qui laissent suinter leur poison goutte à goutte et pourrissent toute vie pour les prochaines décennies. Métaux lourds, pesticides, hydrocarbures, produits radioactifs ou substances toxiques diverses : les possibilités de pollution des nappes phréatiques sont infinies, surtout depuis que l'on a perdu trace des différents sites d'enfouissement de déchets, ou des sites d'industrie chimique à risque.

Manger

La nourriture est également une préoccupation de première importance, et la production s'étant arrêtée il y a plus de vingt ans, il ne reste plus rien des stocks des temps anciens. Il n'est pas invraisemblable de trouver une vieille boîte de conserve rouillée ou un emballage de nourriture lyo-



philisée, mais ils seront impropres à la consommation. Les survivants ne peuvent donc compter que sur eux-mêmes, et l'abondance de nourriture conditionne bien souvent la taille et la pérennité d'une communauté humaine.

La cueillette et la chasse sont deux bons moyens de subvenir aux besoins d'un petit groupe ou d'améliorer l'ordinaire - gibier, champignons, baies, fruits, racines et végétaux divers seront alors au menu. Par ailleurs, cela permet aux nomades de s'approvisionner loin de toute communauté sédentaire. Les deux activités ne sont pas sans risque, car elles prennent du temps et rien ne garantit un résultat satisfaisant. Revenir bredouille est une dure réalité de la vie. Plus dangereux, l'empoisonnement causé par la cueillette malheureuse d'un champignon toxique ou d'une plante impropre à la consommation survient régulièrement, en raison d'une méconnaissance généralisée des végétaux. De plus, si la région a été contaminée par des substances radioactives, des métaux lourds ou d'autres produits toxiques, le cycle de l'eau aura certainement contaminé à leur tour les végétaux et les animaux.

L'agriculture est logiquement redevenue l'un des piliers de l'alimentation. Qu'il s'agisse de cultiver un lopin de terre ou des serres de légumes, d'entretenir un verger ou des champs de céréales, le principe est le même - et les contraintes nombreuses. Il faut de l'espace, de la lumière, de l'eau, des outils, de la main d'œuvre et surtout un climat approprié. La plupart des petites communautés n'ont plus beaucoup d'outillage et l'engrais, tout comme les pesticides, sont désormais des plus rudimentaires... Un tracteur est une ressource inespérée, et seules les grandes communautés auront de quoi entretenir des champs importants. Le travail aux champs est épuisant, requérant une main d'œuvre abondante et l'utilisation d'animaux de bât. La prolifération de la vermine est une menace constante pour les cultures - nuages de sauterelles, invasions de doryphores et autres parasites plus fréquents qu'auparavant. Les cultures sous abri, bien que difficiles à grande échelle, sont très employées dans les zones à risque. D'autres cultures peuvent être menées en sous-sol, comme les cultures de champignons, par exemple.



L'élevage est rarement très développé. Les animaux nécessitant peu d'espace et à haut rendement comme les lapins ou les poules sont privilégiés. Bien peu de bétail a survécu à l'infestation de la vermine, et il n'est pas courant de trouver des élevages de bovins, ovins ou porcins. Les produits laitiers sont devenus des denrées rares. Dans certaines communautés, on va même jusqu'à manger les jeunes chiens pour améliorer l'ordinaire, et plus d'un cheval blessé a fini dans l'assiette de ses propriétaires... En dehors de ça, les chiens sont utilisés pour la sécurité uniquement. Leur vigilance prévient des incursions de maraudeurs ou de gros insectes. Les communautés situées en bord de mer, de rivière, ou de lac n'étant pas trop polluées développent souvent la pêche. Le poisson peut être salé ou fumé, au même titre que la viande, pour la conservation et l'enrichissement en protéines du régime alimentaire.

On ne s'étonne pas que des cas de cannibalisme aient été rapportés, dans des régions durement touchées par la famine. Ces situations extrêmes sont le reflet de la folie dans laquelle peuvent basculer les hommes et les femmes ayant perdu tout repère, et s'ils ne sont pas devenus une généralité, les rumeurs continuent d'aller bon train...

Les denrées courantes

Les échanges sont réguliers entre communautés, afin de compléter les manques de chacune, et il arrive de voir des petits marchés réguliers se tenir dans le lieu central d'une région assez peuplée. C'est en général un signe de prospérité relative, et surtout d'absence de danger immédiat.

Le sucre : la culture de la betterave fournit un substitut convenable au sucre issu de la canne à sucre, désormais introuvable en Europe. Le sucre, qui fournit un complément énergétique important pour les travaux de force, est fortement utilisé pour créer des galettes et des pains de route à haut potentiel de conservation.

La viande : qu'elle soit produit de la chasse, de l'élevage ou de l'exécution sommaire d'un animal ayant fait plus que son temps, la viande est toujours présente dans les assiettes. Les viandes de lapin et de volaille sont les plus courantes en élevage, et il est recommandé de toujours bien les cuire pour éviter les infections parasitaires. Certaines communautés se nourrissent même de vermine, en particulier les espèces ayant une taille anormale - rats, fourmis et autres espèces peu ragoutantes font désormais partie du menu, faute de mieux. Sans oublier les cas de cannibalisme...

Les légumes : cultivés sous serre ou à l'air libre, les légumes constituent une alimentation riche pour les communautés de petite taille notamment. Ils sont malheureusement vulnérables aux infestations de vermine, et notamment des criquets et rongeurs, mais le renouveau de la nature s'est logiquement - et fort heureusement - manifesté dans la prolifération des végétaux.

Les céréales : celles-ci ne sont généralement cultivées que par des communautés ayant à leur disposition suffisamment d'espace et de bras pour la gérer. Le maïs, l'avoine et le blé sont considérés comme les plus nourrissantes. L'orge est également utilisée pour la fermentation de la bière et des alcools. Les céréales sont généralement moulues, stockées et utilisées sous forme de pain ou de galettes cuites. Elles sont également très vulnérables aux infestations de vermine.

Les denrées rares

Le sel : en dehors des régions côtières qui produisent leur sel à partir de marais salants ou autres, le sel est désormais rare. Pourtant, le besoin est énorme, notamment pour la conservation des aliments par salaison ou saumure. Il s'agit d'une des premières denrées demandées lors d'échanges, en dehors de la nourriture et de l'eau.

Le café : pourtant abondamment cultivé dans les anciennes colonies européennes, l'arrêt des voies commerciales internationales en a privé l'Europe, sauf peut-être les régions les plus proches du Moyen-Orient. On lui préfère depuis les infusions ou les préparations à base de chicorée. En ce qui concerne le thé, extrêmement consommé jusqu'au début du siècle, sa culture s'est étendue à la Russie et en particulier à la Géorgie, ce qui le rend encore présent, quoique peu courant en Europe de l'Est.

Le cacao : essentiellement produit dans les régions tropicales, le cacao et ses dérivés tels que le chocolat sont désormais absents des tables européennes. Il en va même pour de nombreuses épices, désormais remplacées par des herbes odorantes que l'arrêt des importations a rendu complètement introuvables pour la plupart.

Le tabac : bien que le gros de la production ait eu lieu sur le continent américain, il existait dans l'ancien temps de nombreux producteurs européens. La culture du tabac n'est clairement plus une nécessité, mais c'est un luxe que certains aiment s'offrir et qui se monnaie bien.

Les produits laitiers : l'absence de troupeaux conséquents sur le territoire européen a fait chuter la production et donc la consommation de produits laitiers. Désormais, lait, beurre et fromages sont des denrées peu courantes - et un luxe pour ceux qui en ont les moyens. Les enfants des communautés ayant une production de lait de vache ou de chèvre sont en général de meilleure constitution.

La conservation des aliments

Les communautés sédentaires recourent principalement à la stérilisation, un traitement thermique à plus de 100°C ayant pour but de détruire toute forme microbienne. On fabrique des conserves artisanales par un traitement de stérilisation par la chaleur et dont le conditionnement est un récipient étanche aux liquides, aux gaz et aux micro-organismes. Ce mode de conservation ne nécessite que des contenants étanches. Il est donc assez facile à mettre en place. Un défaut d'étanchéité compromet la longue conservation de ce type de conserves et l'action microbienne peut en rendre le contenu toxique.

La congélation est devenue extrêmement rare, en dehors des communautés ayant une forte technologie ou des pays nordiques, et on lui préfère généralement le séchage, qui consiste à réduire la teneur en eau, si propice au développement des bactéries et des moisissures. Une variante consiste à fumer la viande ou le poisson par exemple.

L'utilisation de sel ou de saumure est également une façon de conserver de la nourriture, à condition d'avoir la quantité de sel nécessaire, mais il est parfois plus facile de créer des produits dérivés qui se conserveront plus longtemps que les produits frais - tels que compotes ou confitures de fruits, fruits confits, yaourts à base de lait, etc. Les produits conservés sont bien évidemment moins sains que les produits frais et ne peuvent constituer à eux seuls un régime alimentaire. Ils sont néanmoins bien utiles pour passer l'hiver.

Les risques de contagion

Dans un environnement fortement dégradé où l'éducation et les structures sont désormais défaillantes, l'hygiène est devenue une préoccupation essentielle. Il est non seulement difficile de maintenir un niveau d'hygiène acceptable, mais de plus, la prolifération d'infections d'origines diverses n'a fait qu'empirer les choses. La vermine elle-même colporte toutes sortes de germes et des maladies que l'on croyait éliminées sous nos latitudes, et qui sont revenues en force. La plus dangereuse d'entre elles est certainement la fièvre jaune. Au même titre que l'Ebola, il s'agit d'une fièvre hémorragique ne connaissant pas

Les maladies liées à l'eau

Dysenteries : elles sont dues à des aliments ou de l'eau contaminés. On peut distinguer deux types de dysenterie : la bacillaire et l'amibienne. La première, qui dure quelques jours et s'avère très contagieuse, se caractérise par des maux de tête et d'estomac, des vomissements et diarrhées graves, voire sanguinolentes, une forte fièvre et une évolution rapide. La dysenterie amibienne évolue plus lentement, sans fièvre ni vomissements, mais est nettement plus dangereuse. En l'absence de soins, elle pourra perdurer et causer des dommages à long terme. Le seul moyen de distinguer le type de dysenterie est de faire une analyse des selles.

Paludisme : également connue sous le nom de malaria, elle est transmise par la piqûre de l'anophèle, un moustique nocturne qui injecte un parasite unicellulaire dans le sang - le Plasmodium. Il n'y a donc quasiment pas de risque de contamination dans la journée, excepté dans les régions boisées et tempérées. C'est la végétation et l'humidité qui rendent la chaleur supportable dès la fin d'après-midi. Par ailleurs, le paludisme ne sévit ni dans les villes, ni au-dessus de 2000 mètres, préférant les régions chaudes et humides. Cela provoque des accès de fièvre intermittents et éventuellement des convulsions. Outre l'usage de moustiquaires et de substances répulsives pour éviter la contamination, l'infection peut être combattue avec de la quinine, tirée de l'écorce de Quinquina. Certaines variétés du parasite causent des troubles plus intenses que les autres, pouvant mener jusqu'à la mort, et on dénombre désormais de nombreuses variétés de moustiques porteurs de germes mutants proches de la malaria.

La dengue : cette maladie est également propagée par les moustiques, et à part éviter de se faire piquer, il n'existe aucun traitement préventif. Les effets comprennent de la fièvre, des maux de tête ainsi que des douleurs articulaires et musculaires donnant une démarche raide et précédant une éruption cutanée. La fièvre baisse après quelques jours et la convalescence commence. Les complications graves sont rares, mais la dengue fragilise suffisamment l'organisme pour ouvrir la porte à d'autres germes.

Diarrhées : causées par de l'eau ou des aliments contaminés, les diarrhées provoquent une déshydratation qui peut s'avérer mortelle, surtout chez les enfants. L'idéal est de boire abondamment de l'eau bouillie, complétement de sucre et de sel, ou de recourir à des décoctions contenant des protéines insectes, comme le font de nombreuses communautés nomades - plus habituées aux changements climatiques et aux risques des eaux de consommation.

Choléra : cette maladie épidémique s'accompagne d'une large panoplie de diarrhées soudaines, de selles liquides et claires, de vomissements, de crampes musculaires, d'une extrême faiblesse et d'une déshydratation très forte. Pour y survivre, il faut au moins combattre la déshydratation par l'absorption abondante d'eau complétée de sel.

de remède particulier et entraînant la mort dans 80% des cas. Après une semaine d'incubation, la maladie débute en général avec fièvre, frissons, douleurs musculaires et maux de tête. Elle évoque alors une dengue, un paludisme ou une simple grippe. Dans les formes graves, au bout de trois jours, une rémission passagère précède l'apparition d'un syndrome hémorragique, de troubles rénaux et d'une coloration jaune de la peau, qui donne son nom à la maladie. La mort survient généralement après une phase de délire, de convulsions, et un coma. En cas de rémission, la victime bénéficiera néanmoins d'une immunité à vie. Le vecteur principal de la maladie était les moustiques, mais celle-ci semble être maintenant propagée par toute une variété de parasites et d'insectes.

Moins spectaculaires, mais tout aussi mortelles, les infections jugées bénignes sont désormais une source de mortalité au même titre que les maladies graves. Une dent cariée, une crise d'appendicite ou même une simple grippe, peuvent s'aggraver et emporter la victime. Dans bien des endroits, la médecine est au mieux moyenâgeuse. Les médecins ou infirmiers de formation ne courent pas les rues, la vaccination n'existe plus et les médi-

caments industriels sont depuis bien longtemps périmés. Autant dire que le médecin d'une communauté est une personnalité extrêmement précieuse et protégée.

La tuberculose a également fait son grand retour. Hautement contagieuse, cette maladie se transmet par voie aérienne et notamment par les expectorations de la personne contaminée. Parmi les symptômes, on trouve une toux grasse accompagnée de fièvre, de perte d'appétit et de poids. Heureusement, 90% des personnes infectées ne développeront pas la maladie et ne seront donc pas dangereuses pour leur entourage, mais la facilité de contagion est telle qu'il suffit d'un seul cas pour décimer une région, voire s'étendre à un pays entier.

Les infections parasitaires ont aussi décuplé, aidées par l'hygiène déficiente et la prolifération de la vermine. Ténias et ascaris sont courants, mais des affections plus graves et jusqu'ici inconnues en Europe ont fait leur apparition. Le dracunculose se trouve dans de l'eau contaminée et se développera dans les tissus de la victime, se déplaçant dans tout le corps et causant de vives douleurs. Après 12 à 15 mois de développement, le ver peut faire jusqu'à 1 mètre de long pour 2 millimètres



d'épaisseur. Il finit par percer la peau de la victime pour s'extérioriser et libérer des millions d'embryons. La douleur est alors intolérable, cause de la fièvre, des nausées et des vomissements. De nombreux autres vers parasites peuvent également se développer sous la peau des victimes, laissant des marques indélébiles de leur passage, et l'on ose à peine parler de communautés fanatiques qui introduisent volontairement des œufs d'araignée et des larves dans des corps humains...

L'énergie

L'énergie est l'un des premiers besoins de l'homme. La plupart des appareils peuvent fonctionner sur des piles sèches artisanales ou des batteries nickel-cadmium et acide-plomb, dont la réalisation n'est pas impossible pour des personnes documentées. Un bon manuel et quelques rudiments en chimie permettent d'alimenter une voiture ou une lampe électrique.

Le réseau électrique n'étant bien évidemment plus en état de marche, les communautés ont dû apprendre à vivre sans ou à mettre en place des substituts. Tout en restant rares, les alimentations électriques les plus couramment rencontrées utilisent des éoliennes, des installations hydroélectriques, des groupes électrogènes ou, plus simplement, des mini-centrales thermiques. Les groupes électrogènes sont très gourmands et de ce fait utilisés en appoint, tandis que les installations hydroélectriques emploient un cours d'eau de préférence assez puissant.

Les véhicules ou appareillages plus lourds emploient bien entendu du combustible, mais la pénurie générale d'essence a forcé l'emploi de méthodes alternatives. Les moteurs thermiques à huile, les gazogènes utilisant les gaz issus du charbon ou même les moteurs à vapeur, sont désormais de retour. Pour information, 60 kilos de bois produisent à peu de choses près l'équivalent énergétique de 13 kilos de charbon, soit dix litres d'essence. De même, le lisier constitue un combustible alternatif intéressant pour les rares communautés élevant du bétail.

Au final, on emploie plus volontiers du combustible pour l'éclairage - lampes à huile ou torches de fortune. Les rares communautés à avoir accès à une source d'électricité conséquente préfèrent la réserver à des usages plus importants, tels que le rechargement de batteries ou l'alimentation de machineries lourdes - machines outils, monte-charges, pompes, etc.

Bricolage et Système D

Soyons honnêtes : la technologie du 20^è siècle n'a jamais été conçue pour durer. Dure conséquence de la consommation de masse, la plupart des produits manufacturés n'étaient pas destinés à survivre à un effondrement de la société. Suite prévisible, les compétences en matière de bricolage et de maintenance sont extrêmement utiles et prisées, et des bases en mécanique, électronique ou menuiserie sont devenues inestimables. Les survivants du 21^è siècle doivent rivaliser

d'ingéniosité pour maintenir en état de marche certaines machines, et à plus forte raison, pour en construire de nouvelles. La récupération est le maître mot, tant pour les pièces détachées que pour les matières premières. Les objets les plus prisés sont les outillages, car sans eux, le champs des possibilités est si restreint que bien des communautés sont prêtes à payer cher pour acquérir des outils de qualité. Les machines-outils restent des biens rares et précieux, nécessitant une alimentation électrique d'envergure, mais elles sont de plus en plus nombreuses à fleurir dans les enclaves de survivance.

La maintenance d'anciens systèmes n'étant que rarement possible, il est devenu habituel de devoir piller quatre ou cinq objets hors d'état pour en fabriquer un sixième qui fonctionne. Certains ne peuvent fonctionner que grâce à un soin constant et au bon vouloir du hasard. Moteurs, armes, appareils électroniques ou mécaniques : tout est avidement récupéré afin de servir de stock de pièces de rechange.

Certains objets ont mieux résisté que d'autres, à l'image des appareillages militaires et industriels. Les premiers sont conçus avec des normes beaucoup plus strictes que les produits publics équivalents et peuvent résister à des contraintes supérieures de température, de vieillissement ou de corrosion - et les seconds s'avèrent plus robustes, car conçus pour un usage intensif.

Armes et armures

S'il est un domaine où l'esprit humain a de tout temps pu exprimer son génie, c'est bien l'armement. Avec la raréfaction des munitions et la difficulté de maintenir en état de marche les armes sophistiquées, des solutions alternatives ont vu le jour, mêlant les armes à feu modifiées aux arbalètes primitives, les lance-pierres à billes d'acier aux fusils de chasse équipés de munitions artisanales...

Avec les armes de trait, les armes blanches sont évidemment privilégiées dans toutes les situations où l'emploi d'armes à feu n'est pas rigoureusement nécessaire. Outre la rareté de ces dernières et de leurs munitions, le manque d'entretien peut causer des incidents plus ou moins graves - rupture du ressort de chien, enrayement, explosion, etc. Des incidents de tir plus sérieux peuvent tout à fait blesser le tireur, notamment dans le cas de munitions défectueuses. Du côté des armes artisanales, la compacité et la légèreté sont de rigueur. Toutes sortes d'épieux sont fabriqués, allant des tuyaux métalliques coupés en biseau aux tiges d'acier taillées en pointe. Les chaînes, bien qu'un peu barbares, sont également appréciées pour leur compacité. Les armes blanches « lourdes » sont

quant à elles peu usitées et l'on préfère aux haches d'incendie et aux masses de chantier des engins plus maniables - battes de baseball, tubes d'acier, matraques télescopiques, etc. - ou plus légers, tels que les couteaux, poinçons ou crochets de boucher. Les armes nécessitant un entraînement particulier, comme le nunchaku ou le tonfa, sont très peu utilisées par le commun des mortels. Car au même titre que les arts martiaux, la pratique assidue de demandant ces armes est trop coûteuse en temps. La survie demande d'aller au plus simple, au plus efficace.

Les explosifs artisanaux sont également utilisés et peuvent donner un avantage décisif à ceux qui auront la connaissance et le courage nécessaires pour les fabriquer. Les mieux renseignés sont capables de créer des pièges redoutables à partir de composants chimiques de base - mines, charges explosives, lance-roquettes de fortune, etc. L'utilisation d'explosifs à grande échelle est cependant extrêmement rare, car les stocks sont trop précieux pour justifier leur dilapidation et la vermine, attirée par les détonations, se fait généralement un devoir de punir les audacieux...

La gestion des armes, des armures et du matériel, est décrite dans les chapitres « Le Combat » et « Le Matériel », pages 138 et 188.

Du côté des armures, le choix est simple : il est rare de s'encombrer de protections tant qu'on ne va pas explicitement résoudre ses différends avec le voisin. A moins d'être un mercenaire, le survivant préférera pouvoir prendre ses jambes à son cou qu'être encombré par des protections lourdes et bruyantes. Par contre, dès qu'il s'agit de partir au combat ou de s'aventurer dans des souterrains inexplorés, tous les moyens sont bons pour s'éviter une mort rapide. Les panneaux routiers font d'excellents boucliers, et des vêtements épais et rembourrés protègent suffisamment contre les coups de couteau ou de barre de fer par exemple. Le rêve reste bien entendu de pouvoir mettre la main sur un gilet pare-balles ou mieux, une protection intégrale de CRS - bien évidemment, rares sont les chanceux à posséder ces reliques, et les autres se contentent bien souvent de bricoler quelque chose.

Tout est imaginable, surtout si cela s'avère pratique : casques de motards, de VTT ou de chantier, blousons en cuir épais, masque de paint-ball ou d'escrime, armure de kendo, épaulières, coquille, etc. Le résultat est souvent fort loin des composants originels et l'on aura du mal à en reconnaître les constituants mais le principal aux yeux du porteur reste avant tout l'efficacité.



Les communications

Les difficultés de communication sont à l'origine de bien des maux. Plus de téléphone, de courrier ou d'Internet. Plus de radio ni de télévision, et encore moins de tirages de quotidiens. L'humanité est définitivement fragmentée...

Le premier moyen de communication reste donc la bouche à oreille. Les nouvelles se propagent ainsi à l'échelle locale. Les nomades et les marchands itinérants favorisent la diffusion d'informations dans une région, mais rarement au-delà. La crédibilité des nouvelles est donc inversement proportionnelle à la distance parcourue et au nombre d'intermédiaires l'ayant transmise. Il est néanmoins courant d'utiliser des messagers ou des courriers pour transmettre des nouvelles d'importance, en particulier sur de courtes distances - signaler un danger, appeler la communauté voisine à l'aide, etc. De rares régions bénéficiant de bonnes conditions ont rétabli des services postaux primitifs, mais cela reste exceptionnel.

Encore plus exceptionnel, il existe encore des radios militaires en état de marche. Ces appareils sont rares, difficilement maintenus en état de marche par un expert local, et jalousement protégés. Ils sont le plus souvent employés pour conser-

ver une relation entre une expédition et le camp d'origine, ou entre deux communautés alliées. Les postes de radio moins résistants, tels que les CB et les radios amateurs, n'ont pour la plupart pas survécu à ces dernières années sans entretien.

Pour pallier le manque de moyens de transmission, certains ont mis au point des médias originaux, tels que les pigeons voyageurs. Ces derniers peuvent parcourir jusqu'à 600 kilomètres dans une journée pour rentrer à leur pigeonnier d'origine. Il suffit donc de confier un pigeon dressé à une personne partant en voyage pour que celle-ci ait un moyen assez fiable de faire parvenir un message à son point de départ. Evidemment, on n'est jamais à l'abri d'un prédateur ou d'un tireur particulièrement habile...

Les vestiges du passé

L'Europe est une zone de diversité, tant géographique qu'éthnique ou culturelle, et même si des changements radicaux ont eu lieu, l'effondrement face à la vermine n'a pas gommé toutes ces différences. Il est possible de trouver des zones riches en matériel de l'ancien temps et d'autres, qu'on aurait pu croire protégées, totalement ravagées par la vermine ou pillées par les survivants. Toutes

sortes de communautés existent, qui n'ont en commun ni la langue, ni la culture, ni les moyens de subsistance. Et le manque de moyens de communication et de transport fait qu'il est impossible de savoir ce qui se passe sur les autres continents, laissant la porte ouverte aux rumeurs les plus incongrues...

La redécouverte du monde

Depuis l'effondrement et les exodes massifs qui ont suivi, l'homme a dû redécouvrir son environnement. Les générations s'enchaînant, les métropoles désertées sont devenues des lieux de convoitise, de richesses oubliées et de légendes. Il est de coutume pour certaines communautés de former périodiquement des expéditions à la recherche de pièces détachées ou d'objets manufacturés. Les ressources les plus convoitées sont le combustible - bombonnes de gaz pleines ou vides, réserves d'huile ou d'hydrocarbure, etc. - et les biens manufacturés, des montres mécaniques aux jumelles, en passant par les armes et le matériel médical, ainsi que les sources de documentation fiables, les manuels de fabrication de conserves, les traités de chimie, les notices d'utilisation de véhicules, etc.

Mais l'exploration ne consiste pas qu'en une chasse aux trésors. Il s'agit également de se protéger de la vermine. Pour cela, l'idéal est bien entendu de trouver des endroits épargnés, tels que des toits d'immeuble ou des souterrains, mais les nids de vermine constituent également des abris prisés. De plus, certaines espèces étant concurrentes, et l'une pouvant être préférée à l'autre, le fait de savoir où se trouve un nid permet de mener une lutte plus efficace ou encore d'éviter des rencontres trop dangereuses.

La recherche de nouvelles communautés ou d'autres personnes est également une priorité dans certains endroits. D'une part, il s'agit de repérer les bandes armées qui représentent un danger, et d'autre part, d'établir des contacts avec les communautés avoisinantes pour favoriser les échanges de biens, de personnes et de compétences.

Les infrastructures

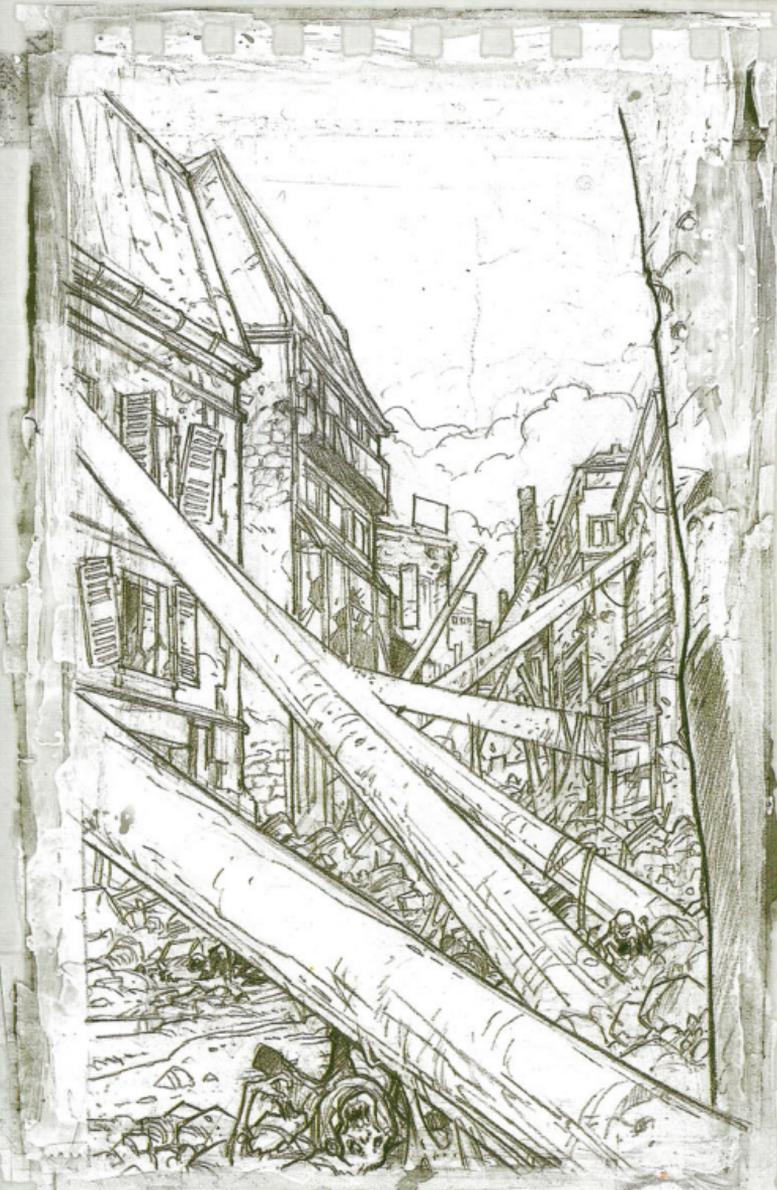
Les bâtiments de l'ancien temps ont en général mal survécu à vingt ans d'abandon, d'infestation et de pillages divers. Les villes sont désertées, les immeubles à demi-effondrés et les routes percées d'ornières. Les peintures s'écaillent en plaques lépreuses, les vitres sont réduites à l'état de tessons acérés, des squelettes métalliques percent des dalles de béton brisées. Partout, une couche de crasse et de ruine semble s'être déposée sur le monde... Dans les rues désertes et jonchées de débris, l'homme

n'est plus le bienvenu, et il ne s'aventure plus dans les anciennes zones urbaines qu'avec une extrême prudence.

La végétation a d'ores et déjà commencé à reprendre ses droits, envahissant de verdure les cités de béton. Les racines ont percé les murs de brique et les branches ont fait s'effondrer les murs, et seuls les endroits toujours occupés par des humains sont un tant soit peu entretenus. Dans bien des cas, il est devenu difficile de dire où commence la ville et où s'arrête la campagne tant la flore a repris possession de l'espace.

Le réseau routier a subi les outrages du temps de manière très hétérogène. Certains tronçons sont particulièrement bien conservés et servent de voie de communication aux hommes. D'autres se sont effondrés à cause d'inondations, du gel, d'éboulements ou même de l'activité de fourmilères géantes. Du côté du réseau ferroviaire, le plus gros est en relativement bon état, mais il suffit malheureusement d'un point de blocage sur la voie pour rendre le trafic impossible. Ce dernier est donc parfois utilisé ponctuellement et sur de courtes distances mais aucune voie ferrée n'a été remise en état. Quant aux aéroports, ils sont désertés... Plus aucun long courrier n'a pris les airs depuis longtemps, même si en de rares occasions, des survivants ont réussi à remettre en état de marche des engins volants de petite taille, des ULM et même quelques ballons. Les voies maritimes sont utilisées en cabotage et pour la pêche, mais les voies fluviales sont nettement privilégiées. Le transport y est aisé et économique, et permet de rallier plusieurs communautés assez facilement, là où les expéditions en mer restent synonyme d'une mort certaine.

Certaines infrastructures industrielles sont encore en état de marche. Les survivants sont particulièrement avides de ce genre de ressources, allant des palans aux machines outils et à la machinerie lourde, qui leur permettent de réaliser des tâches très difficiles à effectuer de manière artisanale. Les pompes électriques n'étant plus alimentées, même si de nombreux réservoirs situés sur des sources sont encore pleins, le réseau de distribution d'eau est massivement hors d'usage. Le réseau électrique est lui aussi défectueux. La majorité des lignes aériennes ont été brisées et bien peu de centrales sont encore en état de fonctionner. Quant aux réserves d'essence, malgré le dysfonctionnement des pompes, la plupart ont été siphonnées depuis longtemps. Les stocks existant sont utilisés avec parcimonie, soigneusement coupés et renouvelés très lentement par les productions d'Europe de l'Est. Des stocks de pétrole brut peuvent encore être trouvés dans les ports, mais faute de pouvoir les raffiner, rares sont ceux qui ont à ce jour été utilisés.



L'Humanité.....

« Désormais, les hommes courent, aboient, geignent et se mordent, tuent pour leur survie et mangent comme des chiens... »

-Chaman.

Le poids du passé

La société humaine n'a pas survécu à l'apparition de la vermine. Lorsqu'elle s'est effondrée, les anciens clivages fondés sur l'ethnie, la religion ou la classe sociale ont disparu également. Aujourd'hui, plus personne ne s'intéresse aux idées politiques du 20^e siècle. Les structures complexes telles que les États, les syndicats et les corporations, n'ont plus lieu d'être dans un monde privé de moyens de communication et où le moindre voyage devient un véritable exploit. De même, pour la religion, l'apparition de la vermine fut une catastrophe. Si quelques livres saints évoquaient « le fléau », aucun n'avait prévu cataclysme d'une telle envergure. La vermine remet en question la conception de l'univers et le postulat des principales religions. Avec l'expansion des sectes et des croyances alternatives, dont les mouvances chamaniques, les grandes églises ont rapidement disparu, réduites à des embryons de foi murés dans les ruines de leurs lieux saints. En définitive, c'est pratiquement toute la culture du 20^e siècle qui a périclité. La musique, la littérature, la soif de consommation, mais aussi l'histoire et la géographie, telles qu'elles existaient autrefois, n'ont plus de raison d'être. Une page est tournée...

L'humanité morcelée

Ainsi, les valeurs d'avant ont disparu, laissant la place à la nécessité absolue de survivre. Pour la première fois depuis des millé-

naires, l'humanité n'était plus maîtresse des lieux. Ce revirement de situation a provoqué un véritable traumatisme social et psychologique, et conditionné la nouvelle société ainsi que le quotidien des survivants. Aujourd'hui, l'humanité est en situation de résistance. Certains pays avaient déjà connu cela, en raison de guerres ou de luttes intestines, mais cette fois, c'est l'humanité toute entière qui se voit confrontée à la colère de la Nature-Mère. Cette nécessité de survie et cet état de résistance ont transformé les comportements et les valeurs de l'humanité, donnant un nouveau sens aux notions d'asile, d'entraide ou de solidarité, ainsi qu'au vieux proverbe « la faim justifie les moyens ».

La destruction des moyens de communication et la difficulté de voyager ayant achevé de séparer les hommes, les valeurs et les comportements ne se transmettent plus aussi facilement qu'autrefois, et seules quelques règles universelles restent communes à l'ensemble de l'humanité. Désormais, clans et familles font office de frontières, et les modes de vie ont force de loi.

De nouvelles données

L'arrivée des nouvelles générations, nées après le début du siècle, a participé à l'abandon des anciennes valeurs. Les nouveaux-nés n'ont pas le même rapport affectif au passé. Plus préoccupés par le présent, ils ne perçoivent pas la situation et les problèmes de la même façon que « ceux d'avant » et, pour eux, seule compte l'assurance d'un lendemain - quel qu'il soit. Les mutations qu'ont subi de nombreux hommes et femmes ont provoqué les mêmes effets. Quand on ressemble à cette vermine que d'autres cherchent à combattre, la nostalgie de l'ancien temps est vite dissipée par le mépris, l'exclusion ou la perception d'un monde nouveau, où l'homme civilisé n'a plus sa place.

L'apparition du chamanisme et la révélation des Totems, dont les humanistes mettent un point d'honneur à réfuter l'existence,

Les frontières et le rayonnement des communautés

Quelle que soit sa voie, aucune communauté ne rassemble plus de quelques dizaines de milliers de membres et ne couvre plus de l'équivalent d'un département français du 20^e siècle. Exception faite des nomades, qui sillonnent les terres sans véritable limite, rares sont ceux qui parviennent à étendre leur relatif contrôle du territoire à plus d'une centaine de kilomètres, car le manque d'information et la fragilité des expéditions rendent cet « ailleurs » encore trop dangereux.

De même, du fait des moyens techniques limités des communautés, les frontières restent floues et le concept de territoire n'est qu'une valeur subjective. Ces frontières sont rarement connues ou clairement délimitées, à l'exception des reliefs naturels, fleuves, ravins ou montagnes. L'appartenance à une communauté ne se déduit pas d'une localisation géographique sur le territoire, mais bien du rapport personnel qui existe entre un individu et une communauté ou le chef de celle-ci.

ont achevé de troubler les esprits. Si les nouvelles générations les acceptent comme faisant partie intégrante de leur réalité, la majorité des survivants hésite encore à les reconnaître comme « réels », mais beaucoup ressentent intuitivement l'action d'une dynamique naturelle dans le comportement et l'évolution des espèces.

Dans ce contexte mêlé de nostalgie, de perte de repères et d'émergence de nouveaux principes de vie, on comprend que les mentalités varient d'un flot de survie à un autre, et que le quotidien de nomades prédateurs n'ait rien de comparable avec celui de fondateurs humanistes.

Les modes de vie

L'humanité a dû se construire de nouveaux repères, mélange de valeurs universelles et de mesures d'urgence, partagées par une énorme majorité des survivants, et de règles de comportement quotidiennes, qui façonnent le mode de vie des différentes communautés. L'humanité s'est scindée en trois voies - trois rails susceptibles de la guider ou, tout du moins, de la rassurer.

Les survivalistes se contentent de la Terre et de l'humanité telles qu'elles sont, et font du mieux pour survivre ainsi. Les huma-

nistes, nostalgiques de leur hégémonie perdue, veulent retrouver la société d'avant - ils ont perdu une bataille, mais pas la guerre. Enfin, les adaptés - souvent qualifiés de mutants, d'animistes, voire d'hybrides - ont pris la vermine pour modèle et font de leur mieux pour lui ressembler.

Ainsi, l'humanité ne s'est pas divisée par les générations, mais par l'acceptation du nouveau contexte mondial. Les mutants ne sont pas rassemblés au sein d'un mode de vie propre, car le fait de porter les stigmates de l'évolution n'a jamais poussé à aimer la vermine ou à tendre vers elle, mais leurs différences physiques et comportementales provoquent souvent des réactions de rejet qui poussent certains mutants à rejoindre les adaptés, seuls à les accepter tels qu'ils sont.

La plupart des hommes n'ont pas véritablement choisi de voie, mais vivent comme leurs parents, leurs compagnons d'infortune, leurs chefs de tribu ou leurs guides spirituels. Pourtant, ces modes de vie sont si importants, si fondamentaux que tout être humain adhère à l'un d'entre eux, de façon plus ou moins consciente et volontaire. Et ceux qui se refusent à définir clairement leur rapport à la vermine ou à l'ancien temps deviennent malgré eux survivalistes...

Tribus et clans primitifs

Dès le début du 21^e siècle, alors que les premiers tourments s'abattaient sur les sociétés établies, de nombreuses mouvances contestataires ont émergé qui réunirent des hommes et des femmes épris de liberté, de renoncement, de rupture avec les carcans des institutions modernes. Au fil des années, ces modes de vie ont été renforcés par les mutations de la vermine et l'avènement, de toutes parts, du règne primordial. Tribus de forestiers, clans de chasseurs aux armes rudimentaires, fraternités vénérant les moisissures ou les reptiles, il existe aujourd'hui d'innombrables communautés déviantes, totalement coupées de l'ancien temps, fédérées par des valeurs tribales réveillées par les bouleversements. Les mutations physiologiques et les mentalités évoluent à grand rythme, dans ces foyers de survivance dont les membres, totalement coupés du reste du monde, sont des symboles vivants de l'adaptation par excellence.



Les nouvelles structures sociales

Les premières communautés furent donc aussi diverses qu'artificielles : un groupe de survivants mené par un officier et une poignée de ses soldats, une bande de rescapés n'ayant comme point commun que d'avoir trouvé refuge au même endroit pour échapper à la vermine, ou encore une communauté de survivalistes ayant anticipé l'effondrement complet et s'étant retirée dans un lieu préparé à l'avance. Cet état de fait ne dura pas, et les petits groupes se rencontrèrent, fusionnèrent ou se séparèrent au gré des affinités, des besoins et surtout des luttes pour le pouvoir. Il eut été illusoire de penser que la vermine fut dangereuse au point de faire oublier à l'être humain son sens des priorités.

En détournant les structures d'avant et en en inventant de nouvelles, l'humanité s'est donc réorganisée. Du fait de sa taille restreinte et de son caractère parfois primitif, la structure sociale humaine de base est appelée « communauté » et est rattachée à un mode de vie, prôné par ses dirigeants ou son gouvernement. On en distingue quatre principales.

Les nomades, communautés itinérantes

Ces communautés sont directement liées aux exodes déclenchés par la vermine. De nombreux convois ne se sont jamais arrêtés. Pour certains, c'était une évidence - gens du voyage, vagabonds, exclus, etc. -, pour d'autres, cet exode permanent fut le fruit du destin et prit la forme d'une recherche de la terre d'asile, plus ou moins mythique, de la fuite constante face à la vermine ou de la nécessité de trouver de nouvelles ressources vitales.

Les caravanes de nomades sont très variées. Certaines sont de longues files de marcheurs habillés de hardes, d'autres des colonnes de véhicules à essence. Entre ces deux extrêmes existe une myriade de nuances - convois de véhicules blindés, amazones motorisées et autres chamans en quête d'absolu mystique. Il en va de même pour l'importance des populations que rassemblent ces communautés, car si les plus petites comptent à peine quelques dizaines de nomades, les plus importantes peuvent atteindre plusieurs milliers de survivants, et leur arrivée est pareille à l'attaque d'un essaim de criquets...

Les compagnons, communautés actives

Les compagnons ne sont pas fédérés par une communauté de vie, mais par une relation d'esprit. Physiquement dispersés sur les routes ou au sein d'autres communautés humaines, ils vivent selon un code précis, animés par un but particulier, revendiquent leur appartenance à des organisations rappelant d'anciennes sociétés secrètes, des ordres religieux ou des associations caritatives, et constituent un pouvoir - ou contre-pouvoir - de poids, ne serait-ce que par leur rôle actif. Débarrassés des contraintes liées à la survie et à l'organisation sociale, les communautés de compagnons peuvent rassembler une poignée d'hommes comme de véritables légions, plus importantes même que les grandes communautés de fondateurs. Certaines d'entre elles disposent de places fortes ou de refuges, qui abritent généralement quelques centaines de membres sédentaires.

Les orphelins, communautés reconstituées

Ces communautés sont elles aussi nées des premiers exodes. Après quelques années d'errance ou de fuite, les survivants de catastrophes ou de villes incendiées se sont arrêtés et, soudés par le même état de désespoir, ont fondé des communautés précaires. Trop peu nombreux, mal équipés, souvent guidés par un chef de fortune, ces survivants n'ont ni projet pour l'avenir, ni espoir d'une société meilleure. Leur mode de vie est primitif, et leurs lois instables. Privés de véritables règles, ces rassemblements tendent vers la structure clanique, souvent très primitive, et se disloquent dès le premier incident. Même les plus importantes de ces communautés, pouvant atteindre quelques milliers d'habitants, semblent en permanence au bord de l'extinction. Et quand les orphelins ne succombent pas aux dangers du quotidien ou aux assauts des hordes de pillards, leur seul manque d'organisation ou d'espoir suffit à les faire disparaître un à un...

Les fondateurs, communautés structurées

Toutes les communautés humaines n'ont pas tourné le dos à la civilisation, et les fondateurs, nostalgiques de l'ancien temps

ou visionnaires épris de stabilité, tentent d'imposer à la nature hostile un nouveau modèle d'humanité. Sédentaires par excellence, les fondateurs ont les moyens et la volonté de se consacrer à autre chose que la survie quotidienne des habitants de leurs communautés. Installés sur les ruines d'un complexe industriel, protégés par les murs d'une ancienne place forte militaire ou blottis dans le creuset d'une vallée ignorée par la vermine, les fondateurs construisent les bases d'une certaine conception de « l'humanité de demain ». Qu'ils soient pacifiques ou conquérants, cultivateurs ou scientifiques, les fondateurs sont dotés d'une structure politique évoluée et vivent selon des lois clairement définies, qui leur permettent non seulement de vivre, mais aussi de chercher à répandre leur mode de vie.

Les règles de la survie

Le morcellement de l'humanité et l'éloignement géographique des îlots de survie privent les hommes de règles générales, communément établies par tous. Les pillards nomades et les pacifistes sédentaires ont un rapport diamétralement différent au respect de la propriété ou à la valeur marchande, par exemple. Cependant, sous le vernis des modes de vie, on distingue quelques constantes, quelques concepts avec lesquels compose l'immense majorité des hommes. Les notions de vie humaine, d'échange, d'entraide et de prudence sont de ceux-ci.

Le secours et l'asile

Le premier corollaire à la nécessité de survie de l'humanité, c'est la notion d'asile et de secours. Témoin de la détresse d'un survivant, un homme aura tendance à lui porter secours, en dépit des différences de communauté, de mode de vie ou du danger de la situation. Cet état de fait est surtout valable face à la vermine ou aux dangers inhérents au monde. Néanmoins, on risque rarement plus de vies qu'on ne peut en sauver, et toutes les vies ne sont pas égales : les jeunes ont généralement priorité sur les plus âgés et les femmes, surtout enceintes, restent auréolées d'une inestimable valeur. Dans un contexte où les trois quarts de l'humanité ont été décimés, les femmes, seules capables d'assurer la reproduction et la pérennité de l'espèce, sont souvent considérées - à juste titre - comme les plus précieux éléments de la communauté.

Par ailleurs, à l'exception des adaptés les plus extrêmes ou des humanistes les plus méfiants, on refuse rarement l'accès de son refuge à des êtres humains. Cette règle s'applique quelles que soient les différences et les éventuels conflits qui opposent les individus, et il suffit souvent à un voyageur de crier « Asile ! » aux portes d'une communauté pour les voir s'ouvrir, le temps d'une nuit ou d'un rétablissement. Si celui-ci est en détresse, il est possible que la communauté lui refuse l'accès pour protéger ses membres, mais il arrive également qu'un mouvement de solidarité s'organise pour lutter contre le péril qui menace l'arrivant. Dans tous les cas, les étrangers sont soumis aux règles très strictes de quarantaine et d'observation, en vue d'éviter toute contamination.

La quarantaine

La propagation de virus et de maladies est un problème crucial pour l'humanité. Pour prévenir un nouveau désastre, tous les voyageurs arrivant dans une communauté sont soumis à une période de quarantaine dont la durée et les méthodes d'observation varient selon le type de communauté, son mode de vie et ses connaissances médicales. Les fondateurs isolent généralement l'étranger dans un bâtiment éloigné, et les nomades se contentent de quelques jours d'observation avant de laisser l'étranger marcher au sein même de la caravane. Menée par des humanistes, la quarantaine consiste en une série d'examen médicaux, et les adaptés évaluent l'étranger selon des critères de comportement, en l'exposant parfois à la présence d'insectes pour déterminer sa gêne ou ses réactions allergiques. Privés de structures médicales ou de critères rigoureux, les survivalistes et les orphelins se contentent de « regarder » et de tolérer, au risque de subir les infections que l'on imagine.

La vie humaine

Menacée par la vermine, les virus et les dangers quotidiens, la vie humaine est redevenue une valeur morale forte, une référence que chaque type de communauté a intégrée à sa façon. Certains considèrent le meurtre d'un homme comme le tabou absolu, d'autres appliquent un principe de clémence ou évitent de tuer, préférant bannir ou emprisonner. Certes, les adaptés s'inspirant du mode de vie des prédateurs n'hésitent pas un seul instant, tout comme les survivants menacés et

les fondateurs cherchant à préserver les leurs - la survie de la communauté prévalant sur celle de l'individu -, mais la mort d'un homme est rarement gratuite et dépourvue de réflexion. Ainsi, la justice aveugle est inconcevable au sein de nombreuses communautés, et la peine de mort et l'exil ne sont même pas envisageables chez les plus pacifistes, où même la vie du pire des criminels devient alors sacrée.

Le rapport à la valeur de la vie est fondamental, car il permet de distinguer ceux qui bannissent le meurtre, ceux qui se fondent sur la survie du plus grand nombre et ceux qui placent leur propre survie au-dessus de tout. La survie étant devenue une valeur morale en soi, personne n'en voudra à quelqu'un d'avoir volé pour manger - et quand bien même, les autorités donneraient souvent raison à celui qui a cherché à subsister, du moment qu'il ne met pas en danger une ou plusieurs autres vies. Qu'un étranger mente sur son état de santé pour échapper à une quarantaine, qu'un pillard tue alors qu'il aurait pu se contenter de prendre, ou qu'un membre d'une communauté outrepassé les règles de rationnement, et l'exil ou l'exécution exemplaire s'imposent alors comme des évidences.

La rumeur

Malgré les efforts des fondateurs humanistes, l'humanité ne dispose plus de moyens de communication suffisamment évolués pour tenir informée l'ensemble des populations. La transmission des informations est revenue à un stade d'évolution digne du Moyen-Âge, fondée sur le bouche à oreille et l'utilisation des messagers. Pour une communauté, il n'existe que deux moyens d'apprendre les événements extérieurs : envoyer des voyageurs, marchands ou éclaireurs, ou en recevoir. La nécessité et l'envie d'obtenir ces informations ont d'ailleurs participé à l'établissement du droit d'asile.

Le principe des rumeurs est géré par le système de jeu, qui utilise une caractéristique « Réputation » permettant aux personnages d'effectuer un jet, pour voir s'ils ont entendu parler d'un lieu, d'un individu ou d'une information. Plus de précisions dans le chapitre « Le système de jeu », page 120.

Ainsi, la rumeur est devenue un élément important de la vie humaine. Elle touche tous les domaines de la connaissance. L'actualité bien sûr, l'imminence d'un fléau, la découverte d'une ressource ou d'un vestige du passé, mais aussi l'histoire et la géographie, la biologie, la mécanique ou les sciences. Après l'effondrement des anciennes structures, il n'y eut plus aucun flash télévisé, ni aucune information écrite, et ce n'est que quelques mois, quelques années plus tard, que les événements ont pu être reconstitués grâce à la rumeur. Ecouter les voyageurs, raconter des histoires au coin du feu, respecter ceux qui ont le savoir et la mémoire - tous ces aspects sont devenus fondateurs de bien des règles sociales de l'humanité actuelle. Et comme dans les sociétés autrefois qualifiées de « primitives », le conte et le discours oral sont redevenus des valeurs fortes.

Le commerce et l'échange

Le commerce suppose des voies de communications, des voyages et une monnaie. Or, tout ceci n'existant plus, le commerce s'en trouve réduit à sa plus simple expression : le troc. Les orphelins troquent peu, car ils vivent la plupart du temps isolés, en antarctique. De plus, ils ont trop besoin de leurs habitants pour pouvoir se permettre de les envoyer commercer au loin, et leurs possessions sont souvent indispensables à la survie. Lorsqu'ils reçoivent des visiteurs, ils cherchent à obtenir des biens liés à leur mode de vie : énergie et outils pour les humanistes, nouveaux spécimens pour les adaptés, armes et munitions pour les chasseurs et les nomades...

Les nomades et les compagnons pratiquent beaucoup le commerce. En effet, ces types de communauté ne produisent aucune ressource, ou alors très rarement. Ils manquent cruellement de produits manufacturés et pratiquent donc le troc de façon courante. Les fondateurs commercent régulièrement. Leurs communautés sont à ce point développées que le commerce y est redevenu une nécessité, un besoin social. Il n'est pas rare que les communautés fondatrices les plus importantes aillent jusqu'à créer une monnaie, généralement à usage interne, en vue de réhabituer les hommes à utiliser et à respecter l'argent. La valeur de ces monnaies nouvelles est basée sur les métaux qui la composent, et elles n'ont souvent cours que dans la région où la communauté d'humanistes est connue et respectée.

Les survivalistes

« Construire, fonder ? Se terrer comme des larves, jusqu'à leur ressembler ? Très peu pour moi ! »

-Mado, guide de montagne.

Valeurs positives : l'improvisation, le concret, le moment présent.

Valeurs négatives : la vermine, la nostalgie, la théorie.

Règle d'or : survivre, au moins jusqu'à demain.

Les survivalistes ne se posent pas de question sur le sens de leur existence : ils vivent dans le moment présent, ils s'adaptent et se moulent sur leur milieu environnant. Ils ne se lamentent pas sur le passé, bien qu'il leur arrive d'utiliser la technologie, et refusent d'imiter les insectes, même s'ils peuvent apprendre de leur comportement. Ils se considèrent comme des humains à part entière, ni nostalgiques, ni fanatiques.

Leurs communautés sont relativement stables, car en harmonie avec leur environnement, mais manquant d'un intérêt profond pour la technologie ou le chamanisme, elles se privent des ressources techniques des humanistes ou des capacités propres aux adaptés.

Il existe deux grandes catégories de survivalistes : ceux qui le sont devenus par choix, et sont véritablement convaincus que l'humanité doit s'affranchir de la société du passé, et ceux, ballottés par les dangers du quotidien, que les circonstances ont privés de tout engagement vers l'une ou de l'autre des grandes orientations. Ceux-là se contentent véritablement de survivre au jour le jour. Cette seconde catégorie rassemble notamment tous les humains indélicats quant au mode de vie à adopter, ou que le mimétisme et l'humanisme à outrance rebutent.

La description des différents modes de vie peut aider les joueurs à créer leurs personnages. Il peut donc être utile de les autoriser à lire les pages qui suivent, des survivalistes aux humanistes, mais il reste déconseillé de leur donner trop d'informations sur les déviances et les communautés décrites à la fin de ce chapitre.

Mode de vie

Les survivalistes vivent dans la nature ou dans des ruines. S'ils possèdent suffisamment de véhicules pour transporter toute la communauté, ils deviennent alors nomades, exploitant une zone puis se déplaçant lorsque celle-ci n'offre plus suffisamment de ressources. Fidèles à leur mode de vie, ils sont prêts à devenir orphelins ou fondateurs s'ils trouvent un coin de paradis.

Si leur milieu naturel procure des ruines urbaines, les survivalistes les occupent. Ce ne sont pas nécessairement les communautés les plus sûres - les entrelacs de béton et les réseaux d'égouts constituant un terrain fertile à la vermine. Néanmoins, les ruines de béton procurent une bonne défense contre le climat et les communautés rivales. En l'absence de ruines, les survivalistes se réfugient dans des grottes, des villages suspendus ou, en désespoir de cause, dans des villages plus ou moins fortifiés de tentes ou de cabanes. Ils affectionnent les lieux en altitude et les terres inhospitalières, où la vermine est moins présente. Comme toujours, chez les survivalistes, tout est affaire de circonstances...

Les survivalistes et...

La société : par défaut, les survivalistes ont tendance à concevoir des communautés gérées au niveau local. Lorsqu'une communauté rassemble quelques villages ou campements, ceux-ci conservent une large autonomie, constituant presque chacun une communauté indépendante. Cela est dû à l'importance pour les survivalistes du milieu ambiant. Sauf quelques rares exceptions, les survivalistes n'ont pas de visées expansionnistes. Ils ne se battent que lorsque leurs ressources sont menacées et restent souvent pacifiques, cherchant à fuir le conflit plutôt qu'à risquer leur vie. En revanche, lorsqu'ils sont contraints de se défendre, ils n'ont que faire de la vie de leurs ennemis.

La vermine : les survivalistes ne luttent pas contre la vermine, du moins, pas dans le contexte d'une croisade. Ils ne pensent pas qu'on puisse l'éliminer - pas avant quelques millénaires, en tous cas - et se contentent de l'éviter, de la fuir et de l'observer, pour apprendre ses points faibles et ses cycles alimentaires.

L'humanité : elle reste la race la plus maligne, selon eux. Les survivalistes pensent que ce n'est pas parce que l'humanité n'est plus en haut de la chaîne alimentaire qu'elle doit être forcément en bas, ou se déconsidérer elle-même. La vie humaine est sacrée, mais seulement dans une certaine mesure : seuls ceux aptes à survivre dans le nouveau contexte ont droit à la vie - les autres meurent, car tout simplement trop faibles.

La technologie : elle est peut être utile au quotidien, mais insuffisante sur le long terme. Elle a déjà échoué face à la vermine et il est inutile de croire qu'elle pourra sauver l'humanité aujourd'hui. Et si les trouvailles sont précieuses, elles restent fragiles...

Les mutations : c'est l'homme qui doit s'adapter à la nature, et non l'inverse, contrairement à ce que pensent les humanistes. De ce fait, les survivalistes acceptent les mutants, sans pour autant avoir envie de leur ressembler. Ils veulent rester des hommes, refusant de changer eux-mêmes, mais admettant que d'autres le puissent.

La culture : les valeurs d'antan sont obsolètes, car démesurément nostalgiques vis-à-vis du nouvel environnement. L'humanité doit s'inventer de nouveaux repères, de nouveaux mythes. Par ailleurs, les survivalistes montrent un certain mépris pour l'art, du fait de l'inutilité pratique de celui-ci.

Les communautés survivalistes typiques

Les nomades

Souvent poussés sur les routes par un sentiment d'insécurité, les survivalistes nomades se fédèrent en groupes plus ou moins homogènes pour mettre en commun leurs ressources et augmenter leurs chances de se défendre. Guidés par un chef de file reconnu comme plus autoritaire, plus fort ou plus sage, ils sillonnent les routes par petits bonds, ménagent leurs rares véhicules et se disloquent généralement une fois parvenus à une destination « confortable ». Rares sont ceux qui font de la route un véritable choix de vie, mais il est quelques caravanes connues pour leurs activités commerciales, ainsi que pour leur agressivité de pillards.

S'adapter, à quel prix ?

Sans réellement mépriser le passé et les humanistes, les survivalistes préfèrent oublier. En revanche, face à la vermine, leur attitude est moins claire. Certains survivalistes ont approché des adaptés et conclu des alliances pour intégrer en leur sein des mutants, afin de « renforcer l'espèce ». De même, des généticiens humanistes auraient été kidnappés afin de se pencher sur une nouvelle génération de survivalistes. Dotée de gènes modifiés et immunisée à de nombreux virus, celle-ci sera-t-elle encore humaine ?



Les compagnons

Mercenaires, hommes de main, détenteurs de connaissances ou de savoir-faire utiles à la survie d'une communauté, les survivalistes compagnons se rassemblent autour d'un pôle ou d'une variété de compétences qu'ils louent, moyennant protection ou nourriture, et constituent parfois de véritables guildes. En milieu urbain, ils prennent la forme de clans ou de communautés soudées par des valeurs tribales, et agissent comme des gangs territoriaux.

Les orphelins

Innombrables entre les années 2015 et 2025, ces petits groupes de survivants éparpillés, sans but ni organisation, ne sont plus aujourd'hui que des anecdotes à l'échelle de l'humanité. Trop peu nombreux pour fonder, trop dépareillés pour s'accorder sur un véritable projet, ils ne sont plus que des errants affamés, reclus pour le plus chanceux dans les ruines de bâtiments qui les protègent du froid, offerts à la vermine et aux sursauts d'épidémies...

Les fondateurs

Grâce à leurs compétences ou à la chance, ces survivalistes ont réussi à prendre pied dans une région et à en comprendre le fonctionnement naturel. Pourvus d'un relatif confort comparé à leurs frères orphelins, ils peuvent perfectionner leur osmose avec leur environnement et fonder une société. Fidèles à leur mode de vie, ils choisissent souvent de parfaire leur osmose et ont pour projet de coloniser d'autres régions du même type - d'autres forêts, d'autres montagnes, d'autres déserts, etc. - à travers le monde.

Les communautés survivalistes sont généralement celles qui comportent le moins de membres, car elles sont trop désorganisées pour survivre longtemps, et souvent trop hétéroclites pour s'organiser. Les communautés humanistes et adaptées sont donc les plus nombreuses, avec un fort penchant pour la sédentarité chez les premières, et des habitudes nomades chez les secondes.

Les humanistes

« Ceux qui nous critiquent ont oublié le sens du mot civilisation, et celui du mot Homme... »

-Krueger, PDG d'Exxo.

Valeurs positives : la technologie, l'industrie, la civilisation d'antan.

Valeurs négatives : la vermine, le chamanisme, la mutation.

Règle d'or : rester digne, rester humain !

Le but des humanistes est d'utiliser la technologie et les sciences pour revenir à la situation d'avant, au lieu de s'adapter à la nouvelle. Ils veulent refaire de la Terre une planète urbanisée et industrialisée.

Ils refusent la suprématie de la nature et de la vermine, ainsi que l'existence d'une conscience chamanique. Ils considèrent l'état actuel de la Terre comme une défaite, mais sont prêts à prendre leur revanche. Ils veulent retrouver leur gloire passée, et pour cela, ils louent les mérites de l'industrie et de la science comme autant de divinités nouvelles. Certains sont mêmes satisfaits de l'apparition de la vermine, qui prouve selon eux que la nature n'est ni bienveillante, ni équilibrée, et que dans la mesure où elle ne nous respecte pas, nous n'avons aucune raison de la respecter.

Cependant, ce mode de vie ne regroupe pas que des individus imprégnés d'une idéologie aussi radicale, mais également ceux qui reproduisent les anciennes traditions par habitude. Des dirigeants politiques, économiques ou religieux ont refusé de capituler face à la vermine, et ont continué à vivre comme avant, à l'image des survivants des guerres du milieu du siècle. Ceux-là n'ont ni intellectuellement ni rationnellement leur choix : ils ont juste continué de vivre.

Mode de vie

A de rares exceptions près, les humanistes vivent exclusivement dans des ruines urbaines ou industrielles. Quand ils n'en trouvent pas, ou qu'elles ont été détruites, ils voyagent jusqu'à rallier des bastions de leur civilisation déchu. Outre le fait que ces ruines constituent un symbole de leur mode de vie, les occuper permet de procéder à des recherches de vestiges de l'ancien temps,

ainsi qu'à des réparations et des relances de moteurs énergétiques ou productifs.

En effet, une fois leur communauté installée, les humanistes se livrent à leur principale occupation : la récupération et la sauvegarde des vestiges du passé. Leurs cibles privilégiées sont les sites industriels et militaires, mais ils ne négligent pas pour autant les vestiges d'ordre scientifique, culturel ou politique. La vie des humanistes se construit autour de ces vestiges, qu'il leur faut protéger, entretenir et faire fonctionner de nouveau.

L'autre activité principale des humanistes est la lutte contre la vermine. Les humanistes fondateurs tentent continuellement d'étendre la « zone sécurisée » autour de leurs communautés, pour que l'homme puisse enfin vivre en paix dans cet enfer, alors que les plus radicaux lancent de véritables raids pour éradiquer la menace insecte.

Les humanistes et...

La société : les humanistes sont les plus prédisposés à créer ou recréer des Etats, dans des proportions plus ou moins grandes. Leur volonté de retourner au passé ne se manifeste pas que par l'attrait de la technologie, mais aussi par le culte de la société passée. Les trois grands modèles sociaux retenus sont la corporation (économique), l'Etat (politique) et la secte (religieuse). Les communautés les plus développées cumulent plusieurs de ces modèles et ont même reproduit un système judiciaire comparable à celui de l'ancien temps. Les humanistes sont d'ailleurs les seuls à disposer de véritables prisons.

La vermine : il faut la détruire ! L'éradication de la vermine ou, pour les plus conciliants, son retour à sa forme première, est l'un des principaux enjeux des humanistes. Ils sont convaincus que l'humanité est en situation de résistance et que chaque humain est un compagnon d'armes dans cette croisade titanessque.

L'humanité : il faut la préserver à tout prix, retrouver sa suprématie originelle et le rayonnement qu'elle avait avant la mutation de la vermine. Ainsi, chez les humanistes les plus extrêmes, le sort des chamanes et des mutants difformes n'est guère enviable - emprisonnement, travail forcé, expériences médicales ou exécutions... En revanche, la vie des humains « purs » est sacrée aux yeux des humanistes.

La technologie : c'est la seule chance de l'humanité, sa seule déesse. Certes, elle a subi un échec, entravée par une société qui n'avait pas réalisé l'importance du danger, mais aujourd'hui, les humanistes sont prêts. Et cette fois-ci, ils n'échoueront pas.

Les mutations : ce sont des aberrations, il faut les étudier, puis les éliminer, et empêcher que l'espèce humaine ne change définitivement de visage.

La culture : les humanistes sont les seuls à se rappeler et à louer l'ancienne culture - littérature, religion, histoire, etc. Les membres influents, importants ou célèbres de l'ancienne société humaine, continuent d'ailleurs d'entretenir une mascarade parfois malsaine de leur ancienne situation, en jouant de leur statut de célébrité désormais obsolète.

Les communautés humanistes typiques

Les nomades

Dans la hiérarchie humaniste, ces communautés sont au plus bas. En effet, l'homme du passé est sédentaire, pas nomade, et ceux qui le sont aujourd'hui le sont par dépit ou par incompétence - ils n'ont pas trouvé refuge dans une ruine du passé, ou n'ont pas su la conserver face à d'autres vermines ou d'autres communautés. Leur plus ardent désir est de retrouver un tel refuge, et ils sont prêts à toutes les atrocités pour redorer leur blason aux yeux de leurs frères humanistes.

Les compagnons

Ce sont des mercenaires et des experts, un peu comme leurs homologues survivalistes. Cependant, dans la tradition humaniste, ils ne vivent pas en marge de la société de leurs frères. Ils tiennent à être intégrés dans une autre communauté, de fondateurs par prédilection, d'orphelins si besoin est. En revanche, même ainsi intégrés, ils gardent leur autonomie de « gouvernement » et leur liberté d'action. Lorsqu'ils ne sont pas armés, ces compagnons sont les avatars des syndicats et des groupes de pression du passé.

Les orphelins

Une communauté humaniste ne reste jamais orpheline bien longtemps. En effet, selon leur mode de vie, le but à atteindre est de fonder, aussi les orphelins fournissent-ils d'énormes efforts pour développer leur communauté. Soit ceux-ci sont récompensés, et les orphelins se transforment alors en fondateurs, soit l'équilibre précaire de la communauté n'a pas résisté, et elle s'effondre sur elle-même. En attendant cela, ces communautés sont le plus souvent des camps retranchés autour de ruines du passé, craignant constamment une attaque extérieure.

Les fondateurs

Emmurés dans un complexe militaire ou industriel, maîtres des ruines d'une cité, ces humanistes repartent à la conquête du monde. Ils disposent d'un véritable gouvernement - président, ministres, parlement, etc. - plus ou moins démocratique, et étendent leur influence. Cette extension est de nature territoriale : à la tête d'expéditions militaires et colonisatrices, les humanistes fondateurs annexent une à une les communautés les plus proches, en cercles excentriques.

Les adaptés

« Le plus fier des guerriers, le plus dur des survivants. Prédateur ou proie ? Mon choix est fait... »

-Chaman arachsin.

Valeurs positives : l'adaptation, la vermine, le mystique.

Valeurs négatives : la technologie, la notion d'humanité, la nostalgie.

Règle d'or : oublier, évoluer, s'adapter pour survivre !

Les adaptés considèrent la vermine comme un modèle, soit par respect, soit par esprit de compétition, soit par acceptation pure et simple de sa supériorité. Ils sont convaincus, depuis l'apparition de la vermine, que l'espèce humaine n'est pas prédestinée à rester au sommet de la chaîne alimentaire. C'était juste un hasard de l'évolution, un accident, une imposture maquillée par la techno-

L'humanisme radical, une réalité pathétique

Sous des aspects passablement rétrogrades, intégristes et radicaux, voire explicitement fascistes pour certains, les humanistes symbolisent ce que la nostalgie d'une époque révolue et l'incapacité qu'ont les hommes d'accepter leur sort, peuvent donner de plus extrême. Convaincus de défendre l'humanité, en combattant la vermine et en prônant le retour de la civilisation d'avant, les humanistes se murent dans un aveuglement qui, s'il peut s'avérer efficace, prouve les hommes d'une évolution logique et indispensable, au regard des circonstances.

logie. La vermine est la forme de vie la plus adaptée, choisie par la conscience du monde pour régner désormais. Les adaptés vouent un culte presque religieux à la vermine, qu'ils respectent et imitent, à la façon d'un guide.

D'autres, plus opportunistes, voient en l'adaptation un outil d'évolution et un vecteur de puissance. Ni déments, ni mystiques, ces farouches survivants, mêlés de scientifiques et d'entomologistes fascinés par la vermine, cèdent volontairement une parcelle de leur humanité de corps pour tendre vers un modèle animal ou insecte. Dépourvu de toute sensibilité chamanique, ils copient les caractéristiques physiques de la vermine sans en intégrer le comportement, et réfutent les Totems pour mieux offrir à leur esprit cupide un support physique approprié aux nouvelles réalités du monde.

Mode de vie

L'habitat des adaptés varie selon le Totem qu'ils suivent et l'espèce de vermine qu'ils prennent pour référence. Quand aucun modèle clair n'est choisi, ils sont sédentaires et installent dans la nature des huttes, des tentes ou des villages à l'apparence rudimentaire. Les adaptés « parasites » et « survivalistes » sont sédentaires tant que leur milieu procure suffisamment de ressources. Les « prédateurs » et les « destructeurs » sont exclusivement nomades, et tous les autres sont résolument sédentaires. Les « bâtisseurs » tentent même de construire les bases d'un nouvel urbanisme et d'une civilisation en harmonie avec l'environnement naturel. Utilisant les mêmes ressources et les mêmes méthodes que la vermine, ils construisent de gigantesques termitières, des réseaux de grottes troglodytes, des puits creusés d'alvéoles, etc.

A l'exception des communautés « symbiotes », les adaptés ne font pas de commerce - une notion beaucoup trop humaine et civilisée. En revanche, les traités de paix et le partage de ressources sont tout à fait possibles, de la même façon que certains animaux délimitent leurs territoires. Les « bâtisseurs » et les « insectes » ont des projets de société, militaires et religieux. Ils sont fondateurs par prédilection.

Les adaptés et...

La société : les chefs des communautés d'adaptés sont généralement des chamans ou des individus archétypaux d'un Totem, bien que beaucoup n'en aient pas conscience et que de nombreuses communautés adaptées réfutent encore le concept de Nature-Mère, préférant se cantonner à imiter la vermine comme un modèle. Ainsi, elles n'ont pas toujours une vision très claire des huit modèles totémiques et peuvent même, sans le savoir, avoir copié et rassemblé au sein d'une doctrine unique des comportements issus de plusieurs Totems, pour les avoir observés dans leur milieu.

La vermine : c'est la forme de vie parfaite, le modèle à suivre dans tous les aspects de la vie, tant au niveau individuel que pour la société dans son ensemble. Les plus modérés se contentent de vivre en « imitant », alors que les plus extrêmes chassent des spécimens de taille humaine, les décortiquent et utilisent certaines de leurs parties - particulièrement les mandibules et la carapace - comme prothèses rituelles. Ils sont alors obligés de se mutiler monstrueusement pour se greffer dans les pires conditions médicales les membres ainsi récupérés. Beaucoup meurent dans d'atroces souffrances, mais ceux qui survivent gagnent le respect de leur communauté - on les appelle les « élus ». Malgré l'attachement à la vermine, en tuer des spécimens est rarement un crime, puisque les créatures se tuent entre elles. Cependant, certaines communautés respectant un Totem ou une espèce uniques ont érigé des règles très strictes concernant le rapport entre l'homme et les créatures, à la façon des vaches sacrées hindoues, mais pour des araignées, des serpents et des cafards...

L'humanité : pour les adaptés, la vermine est au sommet de l'échelle alimentaire, et l'humanité à la base. L'organisation de leur société reprend ce principe. Les individus incapables de reproduire des comportements de vermine sont en bas de l'échelle sociale, tandis que les chamans, les mutants et les élus sont en haut. Il faut remarquer que cette échelle sociale ne prend pas en compte l'aptitude d'un individu à diriger un groupe, ce qui provoque nombre de problèmes chez les adaptés.

La technologie : elle ne sert à rien, et pire encore, elle aveugle l'homme au point de le rendre inadapté. Chez les adaptés, les armes blanches remplacent les munitions, et la force physique, l'eau ou le feu, sont les seules sources d'énergie tolérées. Certaines communautés ont un avis moins tranché - les survivants inspirés par le modèle des rats, notamment, qui cherchent à imiter l'homme en s'appropriant sa technologie.

Les mutations : un signe, un présent de la Nature-Mère pour guider les hommes sur la voie de l'évolution. Ce sentiment est si fort que de nombreuses communautés d'adaptés méprisent ouvertement les hommes et les femmes dépourvues de mutations, jugés trop fragiles ou insuffisamment préparés à l'évolution.

La culture : elle est considérée comme inutile, sous sa forme obsolète mêlant créations artistiques et connaissances intellectuelles, mais l'émergence d'habitudes et d'artisanats inspirés de la vermine commencent à générer des cultures hybrides chez de nombreuses communautés d'adaptés.

Les communautés adaptées typiques

Les nomades

Les adaptés sont les seuls à être fiers d'être nomades : certains Totems ou certaines vermines n'incitent tout simplement pas à la vie sédentaire, et c'est alors une fierté que de suivre cette voie. Ainsi, les communautés nomades d'adaptés sont les plus solides et les plus durables des nomades - les plus peuplées aussi. Ici, la métaphore de l'essaim de sauterelles prend véritablement son sens...

Les compagnons

Pour ces adaptés, l'imitation de la vermine n'est pas un but en soi, ni même une finalité sociale. Certains y voient une utilité pratique - ils deviennent alors des experts, comme les arachsins - et d'autres y voient une finalité mystique, un devoir moral. Epris de cette finalité supérieure, ils tentent de la partager ou de l'imposer autour d'eux, y compris aux autres adaptés. Cependant, tous

les compagnons ne sont pas chamans, loin s'en faut, et parfois, ils commettent d'ailleurs de terribles erreurs sur la réalité chamanique du monde.

Les orphelins

Ces adaptés là le sont presque par erreur. Agressés par un nouvel environnement, sans l'aide de la civilisation du passé, ils n'ont pas imité la vermine par idéologie, mais par nécessité. Aujourd'hui, ils continuent par tradition et habitude. En revanche, leur manque de ressources ou l'absence de réel respect pour la vermine, les empêchent de devenir des fondateurs. Comme beaucoup de communautés orphelines, elles sont instables : un bon chaman pourrait la transformer en communauté de fondateurs, et un bon survivaliste pourrait les rallier à sa cause - si une telle idée lui passait par l'esprit.

Les fondateurs

Les fondateurs adaptés ne désirent pas seulement imiter la vermine, ils veulent obtenir la même place qu'elle dans ce nouveau monde. Ayant reproduit la société et les comportements de la vermine, ils ne leur restent plus qu'une étape à franchir : s'allier avec celle-ci - s'ils la respectent - ou lui faire la guerre pour la remplacer, dans le cas contraire. En toute hypothèse, ces adaptés sont très dangereux pour les autres humains, car ils ne se considèrent plus eux-mêmes comme humains.

Les déviances

« Crois-tu qu'un homme qui voit pourrir son corps conserve longtemps sa raison ? »
-Oëgon.

En offrant aux survivants de nouveaux repères dans un monde bouleversé, les grandes philosophies de vie ont réussi à fédérer les hommes - mais tout à un prix. Chaque mode de vie, poussé à son paroxysme, peut se révéler aussi dangereux pour l'esprit humain que les bouleversements que celui-ci a connus au début du siècle.

L'Élu

Dans les ruines dévastées du village, une seule forme se dresse, comme une statue recouverte par la masse grouillante de millions de fourmis rouges. L'immonde vrombissement se transforme en murmure, et les fourmis abandonnent le corps pour former un cercle meurtrier autour de l'homme. Ses yeux s'ouvrent... Entièrement nu, ses chairs à vif perlent de sang et ses os, par endroit, semblent émerger de ses muscles tendus. Un hurlement résonne, de douleur et de triomphe mêlé, lorsque l'Élu comprend que la horde l'a accepté, comme l'un des siens...



Les extrêmes

Poussé dans ses derniers retranchements, le survivaliste devient un danger pour tous, y compris pour lui-même. Quand le simple fait de survivre au quotidien ne lui suffit plus, il veut démontrer sa capacité à endurer toutes sortes de périls et multiplie les expéditions dangereuses dans les ravins, les montagnes, les déserts, les océans, mais aussi les chasses sanglantes. Les faiblesses qu'il n'accepte plus en lui deviennent autant de crimes chez les autres, et quand la vermine n'est plus une proie suffisante, ce sont alors d'autres hommes qui motivent ses expéditions...

Perturbés par leur nouvel environnement, de nombreux humanistes finissent par oublier la réalité. Réfugiés dans les sous-sols d'un complexe militaire ou scientifique, ils se perdent alors dans les équations et les chimères de la science. Pour un humaniste, l'avènement de la vermine devient un accident mineur à l'échelle géologique, l'existence de l'humanité une erreur de parcours, et sa propre vie, une poussière perdue dans l'infini du cosmos. Désormais incapable d'éprouver de la compassion pour ses frères, il s'émerveille de pouvoir assister à la naissance d'une nouvelle ère, comme l'un des derniers rescapés de sa race condamnée...

L'adapté enfin, finit par vénérer la vermine qui le fascine depuis toujours. Il la cherche par monts et par vaux, l'observe, l'imite, lui fait des offrandes... Certains capturent des spécimens et tentent d'en faire des animaux domestiques, des compagnons, pour entretenir un rapport qui dégénère souvent en fétichisme malsain - quoi de plus dérangeant que de voir un être humain embrasser tendrement un cafard gros comme un chien ? Au même titre que les élus, les mystiques tentent de se modeler à l'image de la vermine, souvent au péril de leur vie. Et pour le bien-être de leurs créatures préférées, ils sont même prêts à capturer des humains pour les leur offrir, en guise de présent ou comme réceptacle pour leurs œufs. De nombreuses espèces ayant besoin d'un réceptacle chaud pour accueillir leurs œufs, le corps humain et la nourriture fraîche qu'il assure sont deux mets de choix pour la progéniture naissante...

Les mystiques

Qu'ils soient humanistes convaincus de l'existence d'une « Terre Sacrée », cha-

mans guidés par une foi en « l'Insecte » ou nomades persuadés de suivre le « Chant de la Terre », de nombreux survivants ont troqué leurs certitudes rationnelles pour des croyances teintées de mysticisme. Même s'ils se gardent souvent bien de l'avouer, de nombreux hommes et femmes acceptent communément l'existence de « forces naturelles » à l'œuvre sur la Terre. Cette ouverture d'esprit crée des brèches qui vont en s'élargissant, de la simple prise de conscience au véritable culte.

Si l'acceptation d'une dimension chamannique est la plus courante de ces croyances, c'est sans doute en raison de l'évolution des mentalités et des nouvelles générations, habituées à accueillir leur environnement tel qu'il est - là où les survivants les plus âgés doutent encore et où les humanistes refusent catégoriquement. On se surprend à prêter des volontés à la Nature et les rumeurs vont bon train, sur l'imminence d'un cataclysme, l'avènement d'une nouvelle espèce, la disparition pure et simple de l'homme ou l'existence de lieux dits « magiques ».

La vermine attise les passions autant qu'elle semble susciter la peur. Beaucoup de ceux qui ont été contraints de fuir voient en certaines espèces des symboles, des phénomènes guidés par des divinités masquées des regards. On entend des hommes murmurer les noms de « déesses arachnides », de « dieux termites », de « saintes vengeresses »... Fantômes pour les uns, craintes pour les autres, ces mythes d'insectes géants dotés de conscience n'en restent pas moins une réalité devant laquelle des centaines de mutants se prosternent chaque jour, dans le secret des ruches et des fourmilères...

Les primitifs

Les concepts d'Etat et de société disparaissant, certaines communautés les ont remplacés par des mœurs tribales et se distinguent désormais par une violence et une brutalité extrêmes. Au sein de ces tribus primitives, la survie est plus hasardeuse, la justice plus expéditive, la quarantaine plus dure et la vie humaine moins sacrée - autant de conditions qui font de ces « hommes » des adversaires redoutables, car dépourvus des morales et des processus décisionnels des autres communautés. Les primitifs ne s'embarrassent pas d'habitudes sociales : ils agissent ! Violents, emportés, possessifs, territoriaux, les primitifs sont l'expression même de la bête qui sommeille en chaque être humain - et les primitifs humanistes sont les pires. Dotés

d'une technologie puissante, mais incapables de saisir les conséquences de son utilisation, ils constituent le symbole de ce que la Nature a tenté de détruire en réveillant la vermine : des inconscients d'autant plus dangereux qu'ils sont dépourvus de motivations.

Les cannibales

Avec l'apparition de la vermine, l'homme a perdu la suprématie sur les nombreuses proies dociles qui peuplaient sa Terre et fut rapidement forcé de se trouver un nouveau bétail, tant pour exercer son instinct de domination que pour se nourrir. Certains ont choisi l'une des espèces les plus faibles - une espèce qu'ils connaissent bien : l'Homme. Les adaptés qui font ce choix y trouvent une certaine fierté et les survivalistes le voient comme un mal nécessaire, mais pour les humanistes, plus qu'une déviance, c'est une véritable perte de morale et de conscience.

Quoi qu'il en soit, l'homme mange l'homme désormais, et il ne s'agit ni d'une pratique isolée, ni d'un crime impuni, mais d'un fait malheureusement répandu. Une communauté d'orphelins peut disparaître en une nuit dans l'estomac de nomades adaptés bien entraînés. Et si vous faites partie d'une communauté de survivalistes en pénurie de nourriture, vous avez intérêt à être plus utile que gras, faute de quoi vos compagnons d'infortune pourraient bien vous trouver une dernière utilisation...

Principalement sédentaires, les communautés ouvertement cannibales - par opposition à celles pour qui la consommation de chair humaine reste une alternative - comptent rarement plus d'une centaine de membres et sont présentes partout où la faim l'emporte sur la morale, soit potentiellement n'importe où en Europe, avec un net penchant pour les campagnes isolées et les vestiges des petites agglomérations. Mais la plus célèbre d'entre toutes est une tribu de nomades, menée par une femme dont le seul nom suffit à faire trembler d'effroi les plus endurcis des aventuriers : Nora l'Arachnéenne.

Les fanatiques

Face à ce monde hostile et à cette apocalypse écologique, les hommes ont dû recourir aux « grands remèdes », quitte à se fourvoyer de la plus terrible des façons. Ainsi, certains humanistes - toujours les premiers à vouloir répéter les erreurs du passé - ont

développé des méthodes radicales pour combattre la vermine, la nature et même les adaptés. L'utilisation massive de produits chimiques insecticides, de napalm et du lance-flammes, n'en sont que quelques exemples...

Un nombre de plus en plus inquiet d'humanistes considère que les adaptés et les chamans ne sont plus des êtres humains. Généralement exécutés, quand ils ne servent pas de cobayes à des expériences médicales horribles, ces « êtres immondes » sont devenus la cible de croisades et d'expériences horribles. Exposition à des radiations, utilisation de produits chimiques expérimentaux, crémation des corps dans un souci presque paranoïaque d'hygiène : les démons du passé ont ressuscité, et face à eux, la nature n'a qu'à bien se tenir ! Les fanatiques de la compagnie d'Albion ne sont pas les seuls à vouloir rejouer le match de la Nature-Mère contre « l'atome-mère ». Selon eux, une fois que le monde aura été vitrifié et irradié, l'humanité victorieuse ressortira des abris nucléaires dans un monde dont elle sera à nouveau maîtresse. Les plus fous - qui malheureusement ne sont pas les moins bien équipés - envisagent même sérieusement de rendre la Terre définitivement inhabitable pour aller vivre sur Mars...

Quelques communautés

Hordes de nomades illuminés, tribus d'architectes primitifs, cités-états rêvant d'une société nouvelle, héros anonymes et figures légendaires : les quelques communautés qui suivent dressent un portrait des différences qui cohabitent - tant bien que mal - dans l'Europe brisée de 2037. Chacune peut être bien sûr mise en scène librement, mais également modifiée et enrichie par les petites touches personnelles du meneur. D'autres suivront, issues de l'imagination des meneurs de jeu ou des scénarios et livres à venir, qui apporteront de nouvelles pièces au gigantesque puzzle de la survivance humaine.

Note : en plus de leur Réputation, utilisée par les règles de jeu pour voir si les personnages en ont entendu parler, certaines personnalités sont assorties d'un « Niveau de mise en scène », qui détermine le Niveau de meneur de jeu requis pour les faire intervenir

lors des aventures. Rien n'empêche de les évoquer ou de les utiliser pour concevoir des scénarios, mais le meneur de jeu devra posséder un Niveau au moins égal au Niveau de mise en scène de ces personnages, s'il veut les faire parler directement aux personnages des joueurs. Toutes les précisions utiles sur cet aspect des règles sont décrites dans le chapitre « Les Options du meneur ». Les nombreux personnages qui sont décrits sans Niveau de mise en scène, considérés comme ayant un Niveau de mise en scène de 1, peuvent naturellement être utilisés par les meneurs de tout niveau.

Le monastère

Niché dans les Alpes italiennes, le « monastère » recueille tous les hommes et les femmes désireux d'oublier le passé. On y enseigne une nouvelle façon de vivre, fondée sur des habitudes aussi concrètes que le bricolage, l'artisanat, l'étude des plantes et de la faune... Repliée sur elle-même, mais ouverte à tous les arrivants, cette communauté est installée dans un vieux monastère désacralisé où l'hygiène est la première des règles de vie. L'altitude et l'isolement permettent aux résidents de bâtir des dépendances et des lieux communs qui, bien que sommaires, créent un sentiment de village paisible où vivent plusieurs centaines de survivalistes fondateurs.

Guide de la petite communauté, Mado est également connue à travers toute la région pour être un professeur hors pair. Cette jeune femme athlétique, âgée d'une trentaine d'années, est une experte de la montagne et une farouche opposante des hordes d'adaptés - qu'elle considère comme « des opportunistes déjantés ». Son courage exemplaire est aussi célèbre que ses colères, et si son franc-parler lui attire parfois les foudres de certains, il finit tôt ou tard par susciter la sympathie et contribue très largement à l'esprit familial qui règne au monastère.

Le monastère : Réputation 22.

Mado la guide : Niveau de mise en scène 2, Réputation 19.

Sulfur

Au nord de l'ancienne Autriche, les descendants d'exiliés issus des pays de l'Est continuent de survivre dans un véritable labyrinthe de mines. L'absence de vermine et

l'abondance de ressources minérales font de l'endroit une place forte très sûre, dont les dirigeants profitent pour négocier des échanges et obtenir la nourriture et les pièces mécaniques indispensables. Au fil des années, la communauté s'est développée au point de devenir une véritable cité, forte de près d'un millier d'habitants qui travaillent tous à l'entretien et à l'expansion des mines, ainsi qu'à l'extraction. Les responsables de Sulfur sont même convaincus que pour survivre, l'humanité doit nécessairement devenir troglodyte - une conception que ne partagent pas nécessairement les mineurs...

Actuellement, un duel de propagande enragée fait d'ailleurs trembler les fondations de la cité souterraine. Nicolaï, membre du Conseil et ancien de la communauté, tente de faire taire Alekseï, un mineur charismatique soutenu par les siens qui multiplie les contestations et les harangues publiques - à la façon des anciens leaders syndicalistes. La révolte gronde et beaucoup, depuis deux mois, redoute l'éclatement d'une guerre civile...

Sulfur : Réputation 26.

Nicolaï et Alekseï : Réputation 25.

Schwarzenwald

Au cœur de la Forêt Noire, dans ce village suspendu, les habitants ont développé un mode de vie fondé sur l'Arbre, dont ils se servent pour confectionner carburant, papier, matériau de construction et bien sûr, habitations. Les pires ennemis de ces deux cents hommes et femmes sont les termites, qui grouillent en légions dans la forêt et qui les ont contraints à accueillir en leur sein plusieurs adaptés, chargés d'entretenir et d'alimenter une colonie de fourmis rouges pour lutter contre les termites.

Le village est dirigé d'une main de fer par Ulrich, un véritable colosse, bûcheron de profession, pour qui l'apparition de la vermine fut une bénédiction - enfin, plus de grands groupes industriels pour venir perturber la tranquillité de sa forêt ! La troupe des adaptés est quant à elle menée par Elsa, heureuse mère de deux jumelles, qui jouit du respect des siens autant qu'elle s'attire la méfiance des autres habitants. Elle sait que son contrôle sur les fourmis rouges n'est pas absolu et redoute le jour où les survivalistes s'en apercevront, car ses hommes et elle seront alors probablement chassés de la communauté...



Scharzenwald : Réputation 23.
Ulrich : Niveau de mise en scène 2, Réputation 23.
Elsa l'adaptée : Niveau de mise en scène 3, Réputation 25.

La horde de Nora l'Arachnéenne

A la tête d'une meute de près de trois cents fidèles, cette adaptée sanguinaire sillonne l'Europe en quête de matériel, de carburant et de nourriture... humaine. Cannibale, obsédée par les araignées, Nora est un symbole de déviance et de fanatisme. Ses « enfants » comme elle les appelle, ont la réputation d'être des chasseurs aussi efficaces et impitoyables que la vermine qui leur sert de modèle, armés toutefois de fusils d'assaut et de redoutables lances enduites de poison. Mais s'ils suivent tous aveuglément l'Arachnéenne, c'est sans doute de peur de finir dans son estomac... Les mutations physiques de Nora se confondent avec les tatouages et les scarifications qu'elle s'inflige, en vue de transformer son corps et d'acquérir un physique

semblable à celui d'une araignée - dont elle a déjà tout de la mentalité. Rapide, meurtrière, venimeuse et totalement dépourvue d'états d'âme, Nora possède de nombreuses caches dans lesquelles elle stocke du matériel et des corps méticuleusement conservés, et compte presque autant d'alliés que d'ennemis. On murmure que Chéman lui-même ferait partie de ces derniers, mais tous ignorent la raison de cette haine réputée farouche...

La horde : Réputation 6.
Nora l'Arachnéenne : Niveau de mise en scène 6, Réputation 6.

La compagnie d'Albion

A mi-chemin entre le véritable corps d'armée et le ramassis de têtes brûlées, la compagnie d'Albion est un amalgame d'anciens officiers à moitié fous et de jeunes recrues, plus mercenaires que soldats dans l'âme. Pourtant, sous le commandement du général De Nevers, vieux loup de l'armée française, une petite élite est bel et bien en train de se constituer avec pour objectif avoué de... reconquérir la Terre. Leur base, qui s'étend sur tout le plateau d'Albion au cœur du massif central français, aurait dû être abandonnée dans les années 90, mais les premiers troubles liés à la vermine ont indéfiniment reporté sa mise au placard. Elle contient toujours des lanceurs de missiles balistiques à tête nucléaire, pour l'instant hors d'usage - pour l'instant, car si ces combattants surentraînés manquent encore d'expérience sur le terrain, ils disposent du meilleur matériel en Europe et comptent bien s'en servir !

Désormais à la tête de plus d'un millier d'hommes, le général De Nevers alterne des phases d'extrême lucidité avec des moments de trouble émotionnel qu'il tente de masquer au mieux. L'apparition de la vermine fut pour lui un véritable traumatisme psychologique, un combat désespéré, sanctionné par une défaite inévitable, mais il tient aujourd'hui à prendre sa revanche, quitte à transformer la moitié de l'Europe en miroir de verre... Matt, capitaine et chef de l'unité d'élite des « Loups d'Albion », l'assiste fidèlement dans sa tâche et prend souvent les opérations en main, fort de la confiance aveugle que le général place en lui.

La compagnie d'Albion : Réputation 20.
Le général De Nevers : Niveau de mise en scène 4, Réputation 16.
Matt : Niveau de mise en scène 2, Réputation 24.

DDT Incorporated

Dans d'anciens entrepôts de Berlin et de sa proche banlieue, un groupe de scientifiques conserve des stocks de défoliants et d'insecticides qu'ils monnaient aux communautés menacées par la vermine. Fondée peu après 2030, cette véritable petite société réunit une centaine d'hommes et de femmes aux spécialités diverses - chimistes, biologistes, mais également électroniciens, démineurs et mercenaires d'escorte. A leur tête : le docteur Raimi, éminent virologue à qui la DDT doit la découverte des premiers stocks et la conception d'un ingénieux vaporisateur dorsal, et le docteur Becker, son principal associé, qui assure la gestion des équipes de prospection et fait office de « responsable clientèle ».

Dans la pénombre de son laboratoire hermétiquement isolé, madame Filiu - l'éminente grise de la DDT - travaille sur de nouvelles formules et tente de combiner les bases insecticides à toutes sortes de polluants industriels. Seul le docteur Raimi est autorisé à pénétrer le « temple » où cette vieille folle prétend dialoguer avec une Intelligence Artificielle extrêmement perfectionnée, avec laquelle elle développe des hypothèses complexes visant à anéantir la vermine. Filiu refusera sûrement l'admettre, mais cela fait plus de douze ans que son ordinateur ne fonctionne plus...

DDT Incorporated : Réputation 18.

Le docteur Raimi : Réputation 21.

Madame Filiu : Niveau de mise en scène 3, Réputation 28.

Exxo

Cette corporation à la réputation grandissante, a repris à son compte les zones pétrolières de la mer du Nord. Elle dispose d'une milice armée, d'une petite flotte et même de deux hélicoptères qui lui permettent de maintenir des comptoirs commerciaux sur le continent, où elle échange du carburant contre du matériel, des vivres et des munitions. Exxo a des volontés impérialistes, mais purement économiques, et compte lancer des opérations de récupération de tous les grands sites pétroliers d'Europe et alentours. Krueger en est le PDG à vie, un titre ronflant accentué par des contrats de travail que le tyran fait signer à tous ses hommes - la société en compte actuellement plus de quatre mille, en

incluant les techniciens, les experts, les hommes d'armes et leurs familles. Ambitieux, parfois cruel, Krueger est loin d'être mégalo-mane. Il a simplement profité de l'occasion pour s'affranchir de la plupart des règles juridiques et morales de l'Europe, sans jamais perdre de vue son ambition première: le pouvoir, sous toutes ses formes, et un héritage titanesque à léguer à sa descendance...

Exxo : Réputation 16.

Krueger : Niveau de mise en scène 4, Réputation 19.



Pour créer vos propres communautés, n'oubliez pas de réfléchir au nombre de membres, à l'endroit où ils vivent, à leur rapport avec la vermine et les autres humains, ainsi qu'à leur réputation.

Néo-Sofia

Pour beaucoup d'humanistes, Néo-Sofia est un paradis. Installée dans l'ancienne ville de Sofia, au nord de la Bulgarie, cette communauté reproduit le mode de vie de la fin des années 90 : les habitants vivent dans des appartements, des voitures circulent dans les rues et la communauté est dirigée par un gouvernement. La république est menée par le président Igmarr Kralovitch, un jeune leader sans grande expérience de la politique mais doté d'un charisme impressionnant. A ses côtés, le Premier ministre Heinrich Walberg est dépassé par les problèmes de logistique de la communauté, ce qui laisse le champ libre au major Boris, chef de l'état-major, pour développer ses projets d'invasion des communautés voisines.

De nombreux villages environnants obéissant aux élus de Néo-Sofia, l'ensemble prend des allures de pays, à l'équilibre certes précaire - l'état manque de ressources et lutte difficilement contre la vermine - mais suffisant pour attirer les nomades et nourrir les habitants. Lorsqu'on sait que la cité compte à elle seule quelques 50000 âmes, on comprend que les dirigeants de Néo-Sofia se doivent de conquérir les communautés voisines et d'étendre leur territoire, faute de quoi cette séduisante utopie mourra sous le poids de son propre succès.

Néo-Sofia : Réputation 14.

Kralovitch, Walberg et Boris : Niveau de mise en scène 4, Réputation 23.

Les légionnaires

Anciens soldats abandonnés par leur état-major au terme d'une mission de nettoyage, dans le nord de la Corse, ces spécialistes de la survie et de la reconnaissance profonde se sont progressivement adaptés à leur environnement et ont développé de nombreuses mutations - tant physiologiques que comportementales. Au début des années 2030, après plus de douze ans sur l'île, les maquisards ont réussi le tour de force de rallier les côtes françaises et se sont installés dans l'ancienne Camargue, où ils se fondent parfaitement dans l'environnement. Fanatisés par leur engagement envers leur chef, le capitaine Amont, ils sont tous profondément mystiques et œuvrent à la façon de régulateurs naturels contre les fondateurs et les restaurateurs humanistes. Recherchés pour leurs talents militaires, ces cent vingt soldats d'élite restent considérés comme un mythe mais constituent un réel adversaire pour tous les humanistes conservateurs du sud de la France.

Vétéran de la Légion, le capitaine Amont a transformé ses soldats en guerriers écologiques et mène des raids impitoyables sur les bastions humanistes. Mutant, chamaman, doté de facultés : de nombreuses rumeurs courent à son sujet, mais aucune n'a encore pu être vérifiée malgré la recrudescence des expéditions qui, chaque année, tentent de rallier ses rangs et de recevoir son enseignement martial...

Les légionnaires : Réputation 16.

Le capitaine Amont : Niveau de mise en scène 5, Réputation 12.

Les arachsins

Ces mercenaires adaptés ont fait de l'escalade un véritable mode de vie. Véritables araignées humaines, ils arpentent les parois et les falaises les plus abruptes sans le moindre matériel et se prétendent capables de pénétrer n'importe quelle place forte. Leurs services se monnaient à prix d'or et de nombreuses communautés font appel à eux, pour récupérer du matériel, franchir des ravins, restaurer des liaisons effondrées ou s'introduire dans les murs d'une faction rivale.

Les arachsins fonctionnent comme une unité militaire, où les promotions et les grades sont conférés suite à des exploits ou au développement de mutations physiques. A force d'exercice, mais aussi d'absorption de

poisons et de drogues, la plupart de ces grimpeurs ont en effet muté et présentent des singularités au niveau des articulations, des mains, des yeux ou du système respiratoire. Leur chef actuel, Yuri, est un fanatique obnubilé par les araignées et dont le bras droit, couvert de tatouages et de scarifications, est devenu presque deux fois plus volumineux que le gauche. Son rêve le plus fou est de s'introduire dans le repaire de Chæman, que l'on dit vivre dans un complexe troglodyte de l'ancienne Roumanie, et de prouver au chamaman la supériorité de l'espèce arachnide...

Les arachsins : Réputation 17.

Yuri : Niveau de mise en scène 4, Réputation 18.

Fourmi Rouge

Les membres de la tribu Fourmi Rouge, une petite quarantaine d'hommes et de femmes nés après l'an 2000 et tous marqués par un profond renoncement aux valeurs de « l'ancien temps », sont un vivant exemple de l'influence de la Horde. A l'image des insectes qui leur servent de modèle, ils vivent en nomades et s'attaquent impitoyablement aux bastions humanistes qu'ils croisent en chemin. Pour le moment, la communauté sévit principalement dans l'Ouest, des côtes bretonnes à la Vendée, mais chaque victoire donne davantage de courage aux « fourmis » qui font actuellement route vers la capitale... Fanatiques, mus par une rage féroce à l'encontre de toute forme de technologie, ces combattants portent sur le corps une fourmi rouge stylisée - sous la forme d'un tatouage pour certains ou de scarifications pour d'autres. Leurs techniques de combat peuvent sembler rudimentaires, mais armés de grenades et de communicateurs militaires, ils s'avèrent d'autant plus terrifiants qu'ils sont totalement dépourvus de pitié ou d'états d'âme...

Chacune des six unités est dirigée par son propre chef, mais tous suivent aveuglément les ordres de Rouge, fondatrice de la horde et guide des opérations militaires. Cette blonde farouche est l'une des rares recapés d'une communauté « nettoyée » par la compagnie d'Albion, six ans plus tôt, et elle entend bien prendre sa revanche sur tous les symboles de l'humaniste restaurateur.

Fourmi Rouge : Réputation 20.

Rouge : Niveau de mise en scène 3, Réputation 17.

Zion

Dans l'effolement des exodes, les ancêtres de la communauté de Zion ont été bloqués dans le métro parisien. Privé de toute ressource, leurs seuls alliés furent les rats - sensiblement moins agressifs qu'aujourd'hui et à même de cohabiter avec l'homme. Les pionniers de Zion ont réussi à survivre en envoyant de jeunes enfants dans les plus étroits boyaux des réseaux souterrains, pour récupérer les ressources de première nécessité, et les légendes font mention de rats qui les guidaient, les escortaient, les défendaient même contre des prédateurs. Aujourd'hui, les rats sont logiquement vénérés par les cinq cents membres de la communauté, à la façon d'anges gardiens et d'animaux-totems. Nombre de ces troglodytes ont développé une acuité visuelle et olfactive, ainsi que des tics nerveux et une maigreur qui les font ressembler à leurs compagnons symbiotiques - en plus gros, bien sûr.

Le centre névralgique de la communauté s'articule autour des couloirs de la station Châtelet, un véritable labyrinthe de tunnels et de petites salles désormais murées ou aménagées de passerelles. Plusieurs figures ont émergé qui guident aujourd'hui les survivants, dont les rangs sont grossis chaque année par de nombreuses naissances. Parmi elles : Lya. D'origine roumaine, cette femme âgée d'une soixantaine d'années fait office de mère et de sage, prodiguant ses conseils à ses hommes et femmes de confiance qui assurent les travaux, l'organisation des rares expéditions en surface et surtout, la tenue d'un plan des souterrains fréquemment actualisé. On la dit inséparable d'un vieux rat au pelage blanc, avec lequel elle semble communiquer sans la moindre difficulté.

Faiblement armés, mais forts d'une discrétion troublante et d'une parfaite connaissance des lieux, les habitants de Zion se montrent généralement méfiants mais généreux avec les égarés. Ils n'entretiennent que peu de rapports avec les communautés de la surface, à la fois pour préserver leur sécurité et éviter que la faim ne pousse les étrangers à se nourrir de leurs compagnons velus...

Zion : Réputation 19.

Lya : Niveau de mise en scène 4, Réputation 19.

La Red Arrow

Dans les décombres d'un complexe militaire, là où tant d'autres pilliers de ruines n'ont retrouvé que quelques piles et munitions dépareillées, une poignée d'activistes écologiques ont mis la main sur l'un des premiers Lasers Longue Portée conçus sur le sol européen. Apparues peu avant l'an 2000, ces petites merveilles de technologie n'avaient à l'origine qu'une fonction de visée, mais le budget de l'armée explosant, de nombreuses équipes de chercheurs se sont relayées pour en faire de véritables machines de guerre, capables de frapper une cible distante de plusieurs centaines de kilomètres avec une infime marge d'erreur et de dispersion. Une arme absolue, aux yeux des militaires. Une manne inespérée, pour les activistes de la Red Arrow...

Unis par le charisme du couple formé par North et Fran, deux transfuges britanniques bannis par la reine avant sa mort, les militants de la « flèche rouge » poursuivent l'entreprise de contestation de leurs leaders en y ajoutant une dimension spectaculaire. Chaque mois, lors de la lune morte, ils procèdent à un tir de ce qu'ils ont pris l'habitude d'appeler « l'Arc » et détruisent un symbole des institutions humaines : pont, centrale électrique, réserve de carburant, bâtiment officiel - tout ce qui semble solide prouve alors ses limites face à la puissance dévastatrice du laser.

Entre deux tirs, la communauté se déplace à bord de jeeps et d'un camion dans lequel ils transportent le LLP, vivant de récupération et de troc. Mais par les humanistes et les rénovationistes, qui offrent des primes ahurissantes pour leur capture, les membres de Red Arrow bénéficient d'une popularité grandissante et du soutien de nombreuses communautés d'adaptés et de survivalistes, qui se réjouissent de la destruction des bastions industriels. Chaque mois, les rumeurs vont bon train sur la prochaine cible de la faction et beaucoup réservent leur soirée pour scruter l'horizon, en quête de la traînée rouge vif de la désormais mythique flèche rouge...

Red Arrow : Réputation 13.

North et Fran : Niveau de mise en scène 5, Réputation 14.

L'Europe d'aujourd'hui.....

« Un berceau de cauchemar, pour tes enfants déçus... »

-Châman.

Des frontières ?

Ravagée par les tempêtes et les inondations, les guerres civiles et les exodes anarchiques, la destruction de nombreux bâtiments industriels et la croissance spectaculaire de la végétation, l'Europe de 2037 n'a désormais plus rien de comparable avec son ancêtre du début du siècle... La Nature a repris ses droits jusque dans les frontières, érigées par les hommes et leur besoin viscéral de délimiter les territoires, et a littéralement balayé les concepts de nation et de ville - pour ne laisser que des ruines et de vagues régions. Impossible de parler de pays, aujourd'hui : les zones ne sont plus délimitées que par les cours d'eau, les obstacles naturels et les changements climatiques d'importance...

Les difficultés croissantes de communication et de déplacement ont achevé de morceler l'Europe, l'isolant plus encore du reste du monde et transformant mers et océans en barrières quasiment infranchissables. Affréter un navire, dans ce contexte de rarefaction des carburants et de la main-d'œuvre qualifiée, tient du véritable exploit ! Chaque îlot habitable est devenu une zone de survivance, obéissant à ses lois propres, et soumise aux caprices des intempéries, des hordes de prédateurs et des reliefs souvent inhospitaliers. La nourriture manque, les conditions de vie sont impitoyables, la vermine s'élève en maîtresse absolue sur le monde des humains...

Et l'Europe ne fait pas exception.

Les communautés de survivants

Avant que tout ne s'effondre et que les égouts ne grouillent de rats plus gros que

des chiens, l'homme ne vivait que pour ses communautés : son pays, sa ville, sa paroisse, son club de supporters, son association culturelle... Faut-il s'étonner que la première chose qu'il ait fait dans ces temps troublés fut de se réunir en communautés ? Poussés plus par la peur et la nécessité d'entraide que par l'altruisme, les gens se sont rassemblés, mus par le besoin ou les circonstances. Des meneurs émergèrent, s'élevant au-dessus de leurs pairs grâce à leur autorité, leur charisme ou leur intelligence, et d'importantes communautés se créèrent - rassemblant plusieurs centaines, puis plusieurs milliers d'individus. Elles sont néanmoins rares à accueillir plus de dix mille âmes, car les conditions de développement favorables à ces rassemblements de taille sont exceptionnelles. Leur site est la plupart du temps bien protégé et possède suffisamment de ressources alentour pour nourrir la population. La quantité de nourriture nécessaire est cependant telle que la cueillette et la chasse sont loin d'être suffisantes - il faut alors développer une agriculture conséquente, ainsi que de la pêche ou de l'élevage.

De nombreuses petites communautés bourgeonnent généralement dans la région, afin de profiter des structures, du commerce et de la relative sécurité conférée par les plus gros rassemblements. La nécessité d'être utile y est moins marquée, et il est plus facile de se fondre dans la masse. De plus, on pourra plus facilement trouver une diversité d'idées, d'idéologies ou de croyances. Ceci dépend néanmoins de la fermeté avec laquelle le pouvoir est exercé. Par ailleurs, l'éloignement des gens sur le territoire européen favorise les micro-cultures à l'échelle d'une ville ou d'une région, et il n'est pas rare de voir des traditions, des dialectes ou des habitudes passablement différents d'un endroit à un autre. Ils n'ont pas forcément été hérités de l'ancien temps. Le brassage de population dû aux exodes massifs a engendré une acculturation forcée et un mélange étonnant. Le repli sur soi et l'établissement de communautés indépendantes a permis ce développement de

micro-cultures locales empruntant à diverses cultures du passé dans son langage, ses us et ses traditions.

Les regroupements mineurs

Les communautés de taille moyenne, n'accueillant que quelques centaines de personnes, sont souvent à un seuil critique de croissance qu'il leur est difficile de franchir. Suffisamment grosses pour jouir d'une certaine sécurité et être capables de se défendre, elles peuvent néanmoins être balayées par un conflit massif avec une fourmière, une importante bande de pillards ou une épidémie. De plus, elles attirent des voyageurs qu'elles ne peuvent pas forcément nourrir ni accueillir, faute d'avoir les ressources nécessaires. Le problème de ces communautés réside fréquemment dans la pénurie de compétences spécialisées, surtout pour celles qui vivent en autarcie avec peu de contact avec l'extérieur. Les spécialités recherchées varient toujours selon l'endroit mais on peut citer : les puisatiers, les électroniciens, les mécaniciens, les charpentiers, les cultivateurs et les enseignants.

Il est plus facile à un leader extrême de s'imposer dans une communauté de taille moyenne que dans une plus grande. Avec l'aide d'une poignée d'individus armés et prêts à tout, il est tout à fait possible de traiter la population comme des esclaves et de se transformer en seigneur de guerre - comme c'est le cas dans les terres des anciens pays de l'Est. Sous le prétexte de combattre la vermine, une autre communauté, ou même d'assurer la protection de tous, des brutes asservissent femmes et enfants, enrôlent les hommes, et font exécuter ceux qui sortent du rang...

Compte tenu de leur taille, les petites communautés - comptant moins d'une centaine d'individus - ne peuvent compter que sur elles-mêmes. Leurs membres ont donc tendance à être très exigeants les uns vis-à-vis des autres, ce qui renforce l'homogénéité de ces rassemblements - groupes de chasseurs, guildes de marchands itinérants, petits villages agricoles, etc. A partir de là, l'étranger est mal vu, puisqu'il est différent, et donc dangereux. En moyenne, une communauté de trente personnes ne comptera pas plus d'une dizaine d'hommes valides. Il n'est donc pas rare de voir les femmes assumer des responsabilités et accomplir des travaux physiquement éprouvants, sans distinction aucune avec les hommes. Quant aux enfants, ils cessent bien souvent de l'être dès qu'ils peuvent porter un outil ou une arme...

Les petites communautés peuvent être itinérantes ou liées à une ressource unique - lieu de pêche, stock d'engins de l'ancien temps, emplacement extrêmement bien protégé, point d'eau, etc. Les communautés itinérantes ne sont pas rares, car cette taille est facilement gérable, et il existe de nombreux pillards vivant aux dépens des petits groupes qu'ils rencontrent, ainsi que des chasseurs allant disputer le gibier à la vermine, des vagabonds à la recherche de ressources et d'abris, ou des marchands vivant des échanges qu'ils font entre communautés. Ces derniers restent les mieux perçus et sont particulièrement bien accueillis par les gens à qui ils rendent visite. Malgré cela, leur vie est rarement facile. Outre le danger de la vermine, les marchandises qu'ils transportent peuvent susciter la convoitise, aussi leurs déplacements sont-ils fréquemment escortés par un groupe de combattants solidement armés.

L'Europe n'est évidemment pas décrite entièrement dans ces quelques pages, mais de nouvelles régions suivront dans les futurs suppléments et vous pourrez ainsi créer librement vos propres zones et communautés.

Survivre, seul ?

La vie est loin d'être simple, à l'échelle de l'individu ou des cellules familiales. Il faut être indépendant, polyvalent, capable de gérer une multitude de situations différentes et potentiellement dangereuses. Vous vivez seul avec votre femme et votre enfant ? Que votre femme tombe malade, et vous devrez à la fois prendre soin d'elle, surveiller l'enfant, subvenir à leurs besoins... La vie à cette échelle est rude, et ceux qui l'ont choisie sans être en mesure de l'assumer ne font pas de vieux os. Il est assez fréquent de rencontrer des fermes vivant en autosuffisance ou des petits groupes de voyageurs, mais les dangers de l'époque rendent les individus seuls trop exposés, trop vulnérables, ces petits groupes sont donc rapidement intégrés - ou disloqués...

Nord :

Le Plat Pays

Du Jutland à la Picardie, des Flandres à la Rhur et la Poméranie, les communautés du Nord ont décidé de lutter conjointement contre la vermine. Dans un acte de désespoir, à l'approche de l'hiver 2012, elles décidèrent de faire sauter les barrages, d'ouvrir les écluses et de forcer les canaux à déborder, pour inonder les polders... Cette opération extrême n'élimina pas complètement l'ennemi, mais le paysage changea radicalement et la côte belgo-néerlandaise s'en trouva réduite de plusieurs centaines de kilomètres. On ne compte désormais plus les nouveaux lacs et marais, ni les rivières qui ont repris « de force » leur cours initial. La terre est morcelée en milliers d'îlots, tandis que la mer a reconquis son espace naturel...

Le climat : tempéré océanique. Il n'y a plus vraiment de saisons dans le Plat Pays, car les hivers ne sont plus froids - il n'y a pas eu de neige depuis de nombreuses années - et les étés sont gris, avec des records de précipitations souvent enregistrés en juillet.

L'Europe.....

Les cartes

Véritables trésors, les cartes sont aussi recherchées que les boussoles, plans de métrés et autres reliques indispensables au voyage. La plupart des cartes routières ayant subi les affres de la pluie, de l'humidité, des incendies ou du vandalisme, il est très rare de mettre la main sur un plan intact de la région souhaitée. Beaucoup de voyageurs sont donc obligés de confectionner leurs propres cartes, ce qui a au moins l'avantage de les rendre incompréhensibles par d'autres



La flore : bien irrigués, installés sur des terres gorgées d'alluvions, les champs débordent de richesses : blé, orge, froment, pomme, poire, pomme de terre, etc. Avec un sol si riche, le Plat Pays pourrait devenir le pourvoyeur de nourriture de tout le Continent, si les exploitations disposaient d'un minimum d'organisation sociale - et, bien sûr, si la vermine l'autorisait.

La faune : à l'image des mastiffs, des pit-bulls ou des rottweilers, quelques animaux domestiques ont survécu et sont devenus d'excellents chasseurs de rats. Pour le reste, les bovins et ovins ont complètement disparu du territoire, et seuls les porcins ont réussi à s'adapter. Cependant, on ne peut plus à proprement parler de cochons, ni de porcs, car le retour à l'état sauvage a transformé les survivants en monstres d'un quart de tonne, particulièrement agressifs...

La vermine : la richesse potentielle des cultures ayant multiplié le nombre et la vivacité des insectes, les fourmis, hannetons, doryphores, rynchites, punaises, mouches et autres guêpes foisonnent ! Si le Plat Pays passe pour un paradis pour beaucoup, en raison de son paysage idyllique ou de ses richesses, y vivre tient de l'exploit et y séjourner seulement quelques semaines constitue une des pires expériences qui puisse être sur le Continent. Faucher les blés et récolter les carottes sont devenus des activités à très haut risque, tant les insectes sont nombreux et agressifs. De plus, l'absence d'hiver froid ou d'été chaud empêchant les larves de mourir, le nombre d'agresseurs croît sans cesse à chaque nouvelle saison, et il n'est pas rare d'entendre parler de familles entières, mortes de faim à côté de champs luxuriants, sous les assauts des parasites occupant ce « garde-manger paradisiaque »...

Les survivants : les habitants du Plat Pays se sont adaptés et ont accepté la vermine comme un aléa de plus dans leur vie. Ils se sont rassemblés en hameaux fortifiés, regroupant une demi-douzaine de familles, qui travaillent, travaillent et travaillent encore, à la fois pour cultiver la terre et élever leurs cochons. Chaque jour, ils luttent contre la maladie, les nomades et les autres hameaux, dans le seul but de conquérir le droit à vivre en harmonie avec leur environnement. Cependant, les cours et les étendues d'eau du Plat Pays compliquent et simplifient à la fois les communications et les échanges dans la région. Les routes et les chemins praticables, de plus en plus rares, rendent les déplacements par voie terrestre aussi délicats qu'imprévisibles. Les gués et les quelques bacs entretenus forment ainsi des passages obligés

et sont devenus, avec l'usage, des lieux de rendez-vous, de commerce ou de guet-apens. Il est bien plus simple de chercher à embarquer à bord d'une péniche ou d'une barge, dont de nombreuses guildes semi-nomades monnaient les services - même si beaucoup n'osent le faire, par crainte des pillards qui eux aussi circulent sur les voies d'eau.

Erps Kwerps

Situé au nord-est de la Zone Libre de Brusel, ce hameau est le lieu de rendez-vous annuel de tous les conteurs, messagers et autres facteurs itinérants, qui parcourent le Plat Pays afin de glaner des informations et de les faire circuler. Chacun expose ainsi rumeurs, faits et expériences personnelles lors de la grande réunion qui, chaque année, s'ouvre le 11 novembre et se clôt le 24 décembre - deux dates hautement symboliques. Un conseil de vénérables, actuellement dirigé par Aris Tintirakis et Jan Finkelkraut, compile toutes ces données afin que tous puissent partir avec une carte et un Almanach, les plus précis possibles, de la vie dans le Plat Pays.

Réputation : 20

Osnabr

A 300 km au sud-ouest de l'ancienne ville d'Hambourg, Osnabr accueille le repère de l'Armée de Teutberg. Une centaine d'hommes dans la force de l'âge, plus quelques femmes et enfants, arpentent en nomades les canaux et rivières du Plat Pays d'est en ouest, à bord de radeaux tractés par des chevaux solides. Ils pillent et rançonnent les hameaux croisés, et ramènent, deux à trois fois par an, le fruit de leur rapine dans la « Place Forte d'Osnabr ». Leur chef, Katarina Flavart, dirige ses hommes d'une main de fer et ne tolère aucune faiblesse. On la dit défigurée par une horrible infection, mais personne ne semble désireux d'aller vérifier la rumeur...

Réputation : 23

La Fourmière

La ville de Pila, située à 200 kilomètres au nord de Poznan, n'est tout simplement plus... En lieu et place se trouve une fourmière géante, religieusement baptisée « Creuset du diable » par certains itinérants, et dont le rayonnement s'étend sur plusieurs dizaines de kilomètres. Dans les environs, des centaines de milliers de fourmis sillonnent la région et récupèrent tout ce qu'elles trouvent dans les décombres. L'ouvrière moyenne mesure près de huit centimètres, mais lors de la dernière rencontre d'Erps Kwerps, L'Almanach mentionnait des spécimens longs d'une vingtaine de centimètres et

évoquait, faute de preuves, des spécimens plus monstrueux encore. Nul n'ose imaginer la taille de la reine qui règne au cœur de cette effervescence... Au fil des années, les fourmis prennent de plus en plus souvent la direction du sud et des forêts centrales, tandis que les abords du Creuset se sont peuplés de petits groupes d'adaptés venus chercher la Rédemption auprès de la Reine-Pondeuse.

Réputation : 18

La Zone Libre de Brusël

Nord

Au cœur du Plat Pays, sur quelques kilomètres carrés, s'étend une zone franche « libérée » de la vermine et régie par des lois sociales qui lui sont propres. Au fil des années, l'ancien quartier européen de Brusël s'est ainsi fortifié, reconstruit et transformé en bastion de l'humanisme et du retour aux technologies. Les « Derniers hommes », comme aime à s'appeler les descendants des eurocrates qui occupaient la zone au début du siècle, sont convaincus d'être l'ultime espoir de l'humanité. Repliés sur eux-mêmes, refusant et luttant avec acharnement contre tout ce qui provient de « hors les murs », ils ont bétonné les derniers espaces verts et se sont armés afin de protéger leurs privilèges. Paranoïaques, ils vivent dans un monde ultra-hiérarchisé, parodie des systèmes politiques d'antan, et tous les six mois, des élections sont tenues pour élire le président de la communauté.

Le climat : tempéré froid et océanique, comme le reste du Plat Pays.

La flore : faite de béton et de métal, la Zone Libre ne laisse guère de place pour une éventuelle flore, et certains immeubles n'hésitent pas à sacrifier quelques étages d'habitation au profit de serres où l'on trouve maïs, colza, blé et autres céréales transgéniques, le tout soumis au contrôle inquisiteur de jardiniers rendus paranoïaques à l'idée de voir naître la vermine.

La faune : les espèces animales ont massivement disparu de cet environnement hostile, mais l'on trouve cependant quelques chiens dressés, pitbulls et bergers allemands principalement, destinés à chasser les rats et à protéger les habitants des intrus...

La vermine : les habitants de la Zone Libre mettant tout en œuvre pour lutter efficacement contre les agressions venant du « reste

du monde », la vermine parasitaire a les plus grandes difficultés à s'implanter et à croître dans cet environnement aseptisé. Rats, cafards et autres nuisibles consommateurs de déchets se font donc rares, mais un autre fléau guette : les moisissures et la mûrle. En effet, les rescapés de la Zone Libre commencent à peine à prendre conscience que leurs murs de béton sont rongés par l'amiante, dont les relents se mêlent aux spores allergéniques des champignons noirâtres qui ont envahi les bâtiments...

Les survivants : le principal sujet de préoccupation des dirigeants est le maintien de la population à son niveau actuel. La survie de la Zone Libre dépend en effet d'un équilibre délicat entre le nombre de bouches à nourrir et celui des travailleurs compétents. Un système de recrutement a donc été mis en place : le tour extérieur. Ce principe de roulement permet aux étrangers, au terme d'une période d'observation d'un an et des examens médicaux poussés, de rejoindre les rangs des « Derniers hommes ». Pendant cette année, les candidats sont logés dans des baraquements situés à l'extérieur de la Zone Libre et s'occupent principalement de l'acheminement des vivres - pour la plupart troqués avec les habitants du Plat Pays contre des biens technologiques. Par ce biais, ils maintiennent un lien ténu avec les populations environnantes, notamment au moment de la foire d'Erps Kwerps.

A l'inverse, il est possible qu'un citoyen de la Zone Libre soit déchu de ses droits, s'il est reconnu « dans l'incapacité de servir la communauté d'une façon utile et profitable à tous » par les instances politiques. Un critère aussi flou laisse évidemment la place à l'interprétation, faisant de cette mesure un moyen radical de se débarrasser des citoyens vieillissants ou impotents, ainsi qu'un outil politique non négligeable dans la lutte pour la présidence. L'actuel dirigeant est un albinos d'origine finlandaise, nommé Teemu Koivu, dont la principale mission consiste à composer un gouvernement qui créera différents ministères, auxquels seront affectés les membres de la communauté. Autant dire que le système, gangrené par le clientélisme et les luttes intestines, confine à l'immobilisme le plus total et que seule la lutte quotidienne contre la vermine, qui tente de s'immiscer dans ce paradis de béton, semble fédérer les ardeurs.

Les serres

L'ancien hémicycle parlementaire a été transformé en l'une des plus grandes serres de la Zone. En marge des cultures indispensables à la survie de la communauté, certains se sont réservés de petites parcelles qu'ils consacrent

Le Berlémont

Ce bâtiment en forme d'étoile, symbole des anciennes institutions européennes, est devenu la résidence des nantis, des scientifiques et des hommes de pouvoir de la Zone Libre. Malheureusement pour ces derniers, l'atmosphère est viciée par l'action des champignons et de moisissures toxiques. Les cas de cancer, d'infection respiratoire et de décoloration de la peau se font si fréquents, que certains n'hésitent plus à qualifier le Berlémont de cirque-voire de zoo...

à des plantes médicinales - officiellement, tout du moins, car dans les faits, ces plantes servent principalement à alimenter un trafic de drogues douces de plus en plus florissant, tant l'ennui et l'immobilisme ont pourri la vie dans la Zone Libre. Nouvel enjeu dans les négociations préélectorales, ces parcelles sont devenues une source d'affrontements de plus en plus musclés et continuent d'attirer les pillards du nord de l'Europe.

Réputation : 26

La Digue

Haute de six mètres, la muraille construite autour de la Zone Libre sert désormais moins à repousser la vermine qu'à dissuader les survivants qui voudraient goûter aux joies d'un monde « pur ». La majorité des ressources énergétiques et humaines - soit un homme sur deux - est affectée à ces murs, afin que les défenses soient toujours efficaces. Les candidats au statut de citoyen forment le gros des défenses et sont d'autant plus motivés par cette fonction, que leurs baraquements sont situés à l'extérieur du périmètre de sécurité... Bien que leur équipement vétuste et leurs conditions de vie précaires ne rendent pas la tâche facile, rares sont ceux qui renoncent à la perspective de se retrouver un jour de l'autre côté de la Digue, en sécurité. Les combats contre la vermine sont donc acharnés, au ravissement de nombreux Brûselois qui prennent plaisir à suivre les affrontements, du haut de la Digue.

Réputation : 25

La Grande-Bretagne

Nord Ouest

Avec les premiers grands bouleversements, la Grande-Bretagne a immédiatement joué la carte de l'isolationnisme. Rupture des négociations, interruption du trafic maritime en provenance du Continent, fermeture des aéroports, augmentation des effectifs de sécurité : seul le projet d'inondation du tunnel sous la Manche a été refusé - mais de justesse. Ainsi débuta la période de « Grande Illusion », illusion d'être protégé, de former une nation unie, d'avoir fait le nécessaire... Au fil des mois, l'Irlande elle-même a été touchée par cette politique d'isolement et aujourd'hui, trente ans plus tard, la Grande-Bretagne n'est plus guère qu'un vaste champ de bataille, né de l'accumulation de toutes les rancœurs et des excès de toutes les idéologies.

Le climat : la Terre régurgite tout ce que l'industrialisation anarchique et l'élevage à outrance lui ont fait absorber au cours des dernières décennies. Les orages quotidiens s'ajoutent à l'évaporation de l'eau contenue dans le sol gorgé de polluants, déversés à la hâte pour lutter contre les insectes ou échappés de fûts laissés à l'abandon. Nitrates, lisier, dioxine : le territoire est si bien envahi par ces relents que des nappes d'un brouillard nocif sillonnent le pays, plongeant la Grande-Bretagne dans une pénombre inquiétante et n'épargnant que les Hautes Terres d'Écosse.

La flore : autrefois riche et entretenue, la végétation est rapidement devenue envahissante et même le fameux « gazon anglais » s'avère désormais spongieux et urticant. L'environnement a également provoqué la croissance des chardons, aux hautes tiges et aux feuilles si dures qu'elles en deviennent coupantes.

La faune : contrairement au reste de l'Europe, les bovins et ovins n'ont pas entièrement disparu en Grande-Bretagne, où les prédateurs sont sensiblement moins nombreux. Les moutons et les vaches ont non seulement gagné en force pour s'adapter à la flore, mais les troupeaux se sont de plus massivement adaptés à l'ESB, dont ils sont désormais porteurs sains. En marge des bovins et ovins, quelques hordes d'animaux nés en élevage sont même retournés à l'état sauvage et, devenus carnivores, n'hésitent pas à défendre leur nourriture ou à s'attaquer à de petites communautés humaines. Autre source d'angoisse : le retour de hordes de corbeaux et corneilles de grande taille, qui dévorent les semences et fondent sur les bêtes malades.

La vermine : vivre en Grande-Bretagne est un combat quotidien contre les colonies de taons ! Ne pouvant plus s'attaquer paisiblement aux bovins, les tabanus bovins se sont tournés vers une espèce plus fragile : l'homme. Le varron, par contre, profite pleinement de la résistance bovine. Ses larves, pondues sur les poils des bestiaux, sont plus résistantes, plus agressives et surtout plus nombreuses. Il faut ajouter à cela la prolifération des tiques, mouches et autres nuisibles de petite taille, car si les cas de vermine monstrueuse sont rarissimes en Grande-Bretagne, la présence des insectes volants est une réalité plus terrible encore. Les survivants : la situation dans les îles britanniques est très différente, selon que l'on parle des régions agricoles, faiblement urbanisées ou des sites des anciennes villes et des centres industriels. Dans les campagnes, les



jours de l'humanité sont comptés, car il n'est d'autre endroit où l'adage « L'Homme est un loup pour l'Homme » n'est aussi vrai. Le territoire est une zone de conflits permanents où les survivants s'étripent et se massacrent, tantôt pour un bout de terre, tantôt pour un morceau de viande. Qu'ils soient survivalistes, adaptés ou humanistes, la peur de l'autre est une source permanente de conflits chez les rescapés qui, de fait, vivent en très petits groupes et tentent de protéger leur territoire - souvent réduit à un pré, un étang ou une ruine de ferme. L'alcool, couplé à la consanguinité et aux maladies colportées par les troupeaux, qui s'y sont immunisés, a fait croître le nombre de troubles mentaux et multiplie les cas de schizophrénie, de violence, d'amnésie et de débilité chronique au cœur de ces petites communautés.

Les villes, en revanche, constituent un environnement plus tranquille et plus sûr. Bien que les anciens centres-villes, les concentrations industrielles et les zones d'habitation denses soient maintenant envahies par la vermine et la végétation, les nombreuses banlieues et zones commerciales des périphéries abritent encore des communautés humaines. Celles-ci se livrent une farouche concurrence, à grands renforts de raids et de rapines, et chaque communauté défend jalousement le territoire sur lequel elle se déplace, tout en veillant au respect des no man's land qui les séparent des autres groupes humains.

L'observatoire du Ben Nevis

Au cœur des Monts Grampians, quelques scientifiques et leur famille ont installé un centre de recherches. Dirigé par le docteur en zoologie Sir Alexander Dolbly, le laboratoire travaille sur des traitements contre les mutations des animaux domestiques et, par extension, cherche à mettre au point des vaccins et des anti-venins permettant de mieux résister aux piqûres d'insecte. Ayant constaté l'échec des insecticides classiques, le professeur Dolbly et son équipe - d'une quarantaine de chimistes et biologistes - orientent actuellement leurs recherches vers l'amélioration du potentiel génétique humain. Des rumeurs persistantes évoquent des expérimentations de ces traitements sur des sujets non consentants, mais toujours est-il que les membres de l'équipe survivent depuis bientôt huit ans dans un environnement truffé d'insectes volants et de germes transmissibles par simple piqûre.

Réputation : 19

La base de Northampton

Dirigée par Carnon, cette ancienne base militaire qui abrite une partie de l'arsenal américain installé sur le sol européen, s'est rapidement transformée en un véritable camp d'entraînement pour soldats d'élite. Le « Général », comme Carnon aime à se faire appeler, n'est rien de plus qu'un ancien mercenaire sans scrupule, mais dont la mégalomanie augure de bien sombres projets... Convaincu de devoir défendre l'île contre une menace venue

Atteindre l'Angleterre

Cheriton, petit village du Kent, a la particularité d'abriter le terminal côté anglais du Tunnel sous la Manche. Une communauté humaniste d'une certaine d'hommes et de femmes y survit tant bien que mal, nue par l'espoir d'être un jour suffisamment forte et nombreuse pour nettoyer le complexe tunnelier, où la vermine est reine. Jusqu'à présent, toutes les expéditions d'assainissement ont été décimées et nul ne semble avoir franchi le tunnel depuis plus de dix ans...

Le marché de Londres

Là où la plupart des villes n'ont conservé de leur aspect d'antan qu'un vague parfum de nostalgie, Londres est restée fidèle à sa réputation de cité tentaculaire et morcelée. Livrée aux bandes et aux petites communautés qui se partagent ses ruines et ses souterrains, la mégalopole est un gigantesque compromis où les rats côtoient les pillards, les humanistes, les tribus armées et les nids de vermine, dans un décor digne des pires films d'anticipation du début du siècle... Dans ce contexte de lutte permanente entre les communautés, une tradition s'est progressivement imposée jusqu'à devenir une véritable légende - le Marché invisible. Trois jours durant, un complexe abandonné est investi par des milliers de ferrailleurs, de collecteurs de pièces détachées et de mécaniciens, mais aussi d'artisans, de jardiniers, de scientifiques et de maîtres d'armes. Nul ne sait qui est à l'origine de ce vaste rassemblement commercial, organisé tous les mois dans un endroit différent, mais tous en connaissent les règles : les armes sont interdites, le site n'est révélé que la veille et pour y prendre part, les communautés doivent affecter certains de leurs membres à la protection et au bon déroulement du marché. Les rixes sont rares et les participants savent qu'il vaut mieux éviter les esclandres. Tous semblent craindre en effet une mystérieuse communauté, guidée par une femme que l'on dit fondatrice de la première manifestation...

Réputation : 17

d'Europe, il a chargé ses hommes de restaurer les lanceurs de missiles courte portée afin de bombarder le Continent, qu'il considère comme « la source de tous les maux ». Dans le même temps, le Général envisage de convertir la nouvelle génération de Britanniques par la force, en enlevant des adolescents pour en faire des chiens de guerre. Une fois son armée constituée, le Général se donne deux ans pour éradiquer toute résistance et prendre en main le destin la Grande-Bretagne, au nom de l'humanité...

Réputation : 21

Les Olk Swamps

Les pires rumeurs courent au sujet de l'immense zone marécageuse qui s'étend dans l'est de l'île. Le triangle malsain reliant Ipswich, Cambridge et Norwich - soit une grande partie du Suffolk et du Norfolk - est devenu invivable pour l'homme. L'ambiance y est perpétuellement poisseuse, le fog semble ne jamais vouloir se lever, les moustiques y mesurent jusqu'à quinze centimètres et leurs seules piqûres suffisent à tuer chaque année des centaines d'imprudents... Au plus profond de cet enfer de vase, une tribu d'adaptés, particulièrement friands du fluide vital des animaux à sang chaud, vénère les sangsues et les moustiques. Leurs rites d'accoutumance aux piqûres et leurs cérémonies évoquent cruellement les mythes vampiriques...

Réputation : 22

Les marécages

Ouest

En moins d'une vingtaine d'années, les marais du Poitou, de la Sologne, de la Brenne et de la côte atlantique, du bocage vendéen jusqu'aux Landes, se sont progressivement libérés des contraintes humaines. Aidés par les intempéries, ils se sont reconstitués et rejoints, jusqu'à former une vaste zone marécageuse isolant l'intérieur des terres de la façade atlantique.

Dans cette région où l'eau prédomine, d'étangs en marais, de marécages en sables mouvants, les notions de survie et de voyage prennent une tout autre dimension...

Le climat : océanique, doux sur le littoral, avec des tendances continentales vers l'intérieur et des contrastes thermiques flagrants. La forte humidité ambiante alimente des nappes de brouillard qui gênent sensiblement la visibilité dans la région.

La flore : la végétation dépend énormément du degré de salinité des eaux. Les marais situés en bordure d'océan sont le domaine des herbes aquatiques, ainsi que de quelques bosquets de frênes, de saules ou de peupliers. Dans les marais d'eau douce, privés de courant, se sont développés des écosystèmes complexes où les joncs et les roseaux nourrissent les insectes et les batraciens.

La faune : il n'existe plus aucun animal de grande taille dans les marais, qu'ils soient de mer ou d'eau douce, mais la région est devenue un paradis pour une incroyable diversité de poissons, d'oiseaux d'eau, d'échassiers et de petits mammifères. Grouillants de vie, les marais ne sont jamais silencieux...

La vermine : l'humidité et la végétation sont une manne pour les insectes, les serpents et les batraciens. Si la vermine locale n'a pas grandi de façon spectaculaire, de très nombreuses espèces sont devenues venimeuses et ont développé des mutations physiologiques telles que des branchies, des filtres respiratoires, une perception thermique ou une musculature permettant des sauts impressionnants.

Les survivants : malgré les dangers liés aux sables mouvants et aux créatures hostiles, il est tout à fait possible de vivre dans les marécages, pour peu de renoncer à toute sédentarité, de savoir distinguer avec précision les différentes espèces animales et végétales présentes, d'être à la fois habile à la chasse et à la pêche, et surtout d'aimer patauger jusqu'à la taille dans la boue nauséabonde qui fait office de sol... Dans un tel contexte, seuls les plus endurcis des survivants parviennent à perdurer et de loin en loin, sur des îlots de terre ferme, on peut découvrir de petites communautés qui font commerce de plantes et d'emplâtres, ainsi que des richesses qu'elles extraient des marais salants. Mais au cœur des marécages, dans des conditions plus hostiles encore, des tribus d'adaptés ont choisi de s'offrir totalement à la nature...

L'Océan de pierre

Sud Ouest

Des Pyrénées à la Sierra Nevada, les rivières s'assèchent et le sol se durcit, formant une étendue rocheuse baignée par les vagues de chaleur. Dans cet horizon de mirage permanent, des familles seminomades survivent en servant de passeurs à travers les montagnes. Les plus organisées forment des caravanes et entretiennent des échanges commerciaux avec les communautés fermières, situées de part et d'autre de l'Océan de pierre.

Le climat : sec et très chaud, même en hiver, où les températures dépassent encore les 20°C, contre le double en été.

La flore : la végétation a énormément souffert de l'inexorable radicalisation climatique, amorcée avant même le début du 21^e siècle. Des herbes éparées, des cactus et des arbres résistants, tels que des oliviers, donnent çà et là quelques couleurs à un relief fait de sable et de cailloux. Toutes les tentatives de cultures organisées de façon rationnelle ont échoué, et celles qui ne sont pas mortes des coups portés par les rayons du soleil ont rapidement succombé aux hordes d'insectes, plus affamés encore que les hommes...

La faune : la flore étant trop inégale pour subvenir aux besoins d'une faune sauvage conséquente, les habitants de la région ont vite été contraints d'abandonner la chasse pour pratiquer un élevage alimentaire. Dans un décor lunaire, des troupeaux de chèvres paissent ainsi à flanc de colline, protégés par des bergers armés de fusils et de gaz répulsifs, et seuls quelques chiens errants, chats sauvages et ânes amaigris parviennent à subsister par eux-mêmes.

La vermine : la région est un vrai paradis pour les entomologistes. Phasmes, saute-relles, mantes religieuses, criquets, cigales, frelons : toutes les espèces volantes sont au rendez-vous, tant en nombre qu'en diversité. Même si la majorité des créatures a conservé une taille normale, les cas atypiques - pour ne pas dire monstrueux - se font de plus en plus nombreux à mesure que l'on entre dans les terres. Et ce dont les lynx ne peuvent venir à bout, ce sont bien souvent les vipères, les vautours ou les scorpions qui s'en chargent...

Les survivants : les communautés humaines se résument à de très petits groupes, allant d'une dizaine à une cinquantaine d'individus, qui s'articulent bien souvent en cellule familiale autour d'un patriarche et de ses fils. Chaque famille possède ses bêtes et un petit territoire dans lequel elle tente d'être autosuffisante. Les contacts avec l'extérieur sont rares et se règlent généralement à coup de lance-pierres, tant l'instinct de préservation du territoire est devenu prépondérant. Il n'est d'ailleurs pas rare que les abords des enclos ou des masures soient piégés.

La Péninsule de Murismas

La montée des eaux, tant dans l'Atlantique qu'en Méditerranée, a eu pour conséquence d'élargir le Golf de Cádiz, créant une véritable brèche dans le sol aride de l'Océan de pierre. Comprise entre les Cordillères Bétiques et la Sierra Morena, cette péninsule désormais est la chasse gardée de trois familles qui se répartissent le littoral : les Sanchez, les Garcia et les Márquez. Pour accéder aux richesses, et surtout à l'eau de cette zone, il faut souvent

Les sirènes d'Aranjuez

A une cinquantaine de kilomètres au sud de l'ancienne capitale espagnole, dans les ruines d'un monastère aux murs noircis par la suie, vivrait une communauté de plusieurs centaines de femmes. La légende voudrait qu'elles soient toutes veuves et que leurs pleurs, hantant les nuits des alentours, attireraient les curieux à la façon de sirènes. Plus inquiétant encore, certaines rumeurs les décrivent comme une tribu d'adaptées, aux corps et aux visages marqués par des mutilations volontaires, vouant un culte morbide à « la Mère Mante-Religieuse ». Seule certitude : la région foisonne de mantes aux proportions suffisamment inquiétantes pour effrayer les voyageurs et apporter du crédit aux superstitions...

Réputation : 17

déployer des talents de négociateur hors pair, car les trois familles monnaient chèrement leurs ressources et veillent farouchement sur leurs installations péniinsulaires, notamment des digues munies de filtres grâce auxquelles elles procèdent à des essais d'aquaculture.

Réputation : 24

Les Cités lacustres

Sud Ouest

Les multiples tempêtes et les débordements de l'Océan Atlantique ont irrémédiablement remodelé le paysage de l'ancienne côte portugaise. Ainsi, les régions arides de l'Algarve, du Baixo Alentejo, du Ribatejo, de la Beira Baixa, de la Serra da Estrela et de la Beira Alta, aboutissent à l'océan et forme cette zone côtière, composée de presqu'îles et de villages montés sur pilotis, qui porte le nom de « Cités lacustres ».

Le climat : si l'air du large assure des étés et des hivers doux, les paysages, eux, produisent un contraste saisissant entre les eaux et les roches à la sécheresse métallique qui les surplombent.

La flore : les habitants des régions lacustres sont passés maîtres dans l'aquaculture. Les algues n'ont plus de secret pour eux, les palmiers à huile et dattiers ne sont nulle part aussi florissants et si le maïs et le blé ont également trouvé un terrain favorable à leur développement, le manque de superficie ne permet malheureusement pas de grandes exploitations.

La faune : les développements de l'aquaculture ont aussi contribué à l'explosion de la pisciculture, mais les prédateurs des mers se faisant de plus en plus présents, les risques de ce type d'exploitation ne cessent de croître...

La vermine : trois types de créatures sont particulièrement à craindre : les parasites marins, les mollusques et les hordes insectes venus de par-delà l'Océan de pierre. Tout d'abord, malgré la cuisson et la salaison, certaines algues assassines et de nombreux parasites infestant les poissons, montrent une résistance et une virulence sans cesse accrues. Ensuite, les côtes sont sillonnées par les seiches, les calamars, les poulpes et les méduses aux proportions hallucinantes, qui s'attaquent directement aux cultures et aux fondations des cités. Enfin, les nuées de sauterelles et d'insectes volants, qui franchissent les falaises au printemps et s'abattent sur les

exploitations, ruinent chaque année les efforts des communautés humaines...

Les survivants : conscients d'habiter dans un environnement privilégié, mais fragile, les « Lacustres » sont heureux de vivre. Bien que certains d'entre eux se proclament survivalistes ou humanistes, tous sont adaptés dans l'âme, car « Mer Nature » les a bénis. Les cités construites sur pilotis accueillent plusieurs milliers de personnes. Les installations collectives sont nombreuses, les bains et les salles communes foisonnent, et l'hospitalité est devenue une règle d'or. La conception collectiviste des Lacustres repose sur de solides notions de partage et de confiance de chacun envers son voisin. Les cités sont gérées par les figures locales, désignées tous les trois ans lors de joutes nautiques ouvertes à tous les adultes. Mais en définitive, si l'ambiance au cœur des cités peut sembler détendue, les Lacustres n'en craignent pas moins la vermine et les brigands descendus de l'Océan de pierre.

L'Italie

Sud

Industrialisation massive, urbanisation florissante, déforestation, exploitation agricole intensive : jusqu'au début du siècle, le nord de l'Italie était un parfait exemple de la domination de l'Homme sur la Nature. Qu'en reste-t-il aujourd'hui ? La Lombardie et le Piémont ont été totalement dévastés par les crues capricieuses du Pô. Milan et Turin ne sont plus que des villes fantômes, jonchées d'ossements et de carcasses de voitures. Partout, la survie est devenue presque utopique, tant l'humidité ambiante et la chaleur des étés se conjuguent, pour offrir un berceau de rêve à la plus immonde des vermines. Certes, la situation est quelque peu différente en altitude, où le climat plus rigoureux et l'urbanisation moindre ont limité le développement de la vermine, mais les Alpes, les Dolomites et les sommets des Apennins peinent à contenir tous les exilés...

Le climat : dans la plaine du Pô, les hivers froids et humides succèdent aux étés chauds et orageux, puis à mesure que l'on s'élève en altitude, les hivers se font plus rigoureux et les précipitations plus fréquentes.

La flore : la nature, qui avait subi d'importantes déprédations, commence à regagner son emprise. Les serres et les plantations agricoles

Le culte de la Palmeraie

Située à la pointe sud du territoire, Castelão est la plus grande palmeraie du Continent. Les Lacustres qui l'entretiennent parviennent à extraire annuellement plusieurs tonnes d'huile, dont ils font de nombreux usages - carburant, éclairage, armes, etc. - et la plantation a si bien été préservée des attaques de la vermine jusqu'à présent, que les locaux en sont devenus superstitieux. Des plus simples croyances aux véritables prières, de nombreux Lacustres partagent la foi en un panthéon imaginaire, mêlé d'insectes et de phénomènes naturels, qui n'est pas sans rappeler les plus anciennes religions polythéistes.

Réputation : 24



des plaines redeviennent des espaces vierges, tandis que la forêt, longtemps battue en brèche, envahit peu à peu les espaces abandonnés par l'homme. En montagne, le maquis omniprésent se fait de plus en plus touffu, rendant difficile les déplacements et la recherche de nourriture, et contraignant les survivants à chercher refuge toujours plus haut.

La faune : si les montagnes proposent une faune relativement variée, permettant ainsi aux hommes de vivre de la chasse, les plaines sont encore très faiblement peuplées et la vermine rend la vie difficile, même aux animaux.

La vermine : les conditions climatiques idéales pour le développement des tiques, des taons et des moustiques, qui prolifèrent en des proportions inimaginables, font de la plaine padane la région d'Europe la plus touchée par la prolifération de la vermine.

Les survivants : les rares survivants des inondations, catastrophes industrielles et autres cataclysmes ayant accompagné le réveil de la Nature, ont rapidement trouvé refuge en altitude. Cependant, la progression régulière du maquis - tissu végétal difficilement franchissable et propice à la vermine - force les hommes à se rapprocher sans cesse des sommets et à braver des conditions toujours plus difficiles. Aucune sédentarisation durable n'est possible, la mortalité infantile est terrible et les conditions de survie limitent le développement des communautés. Plutôt que de résister, certaines ont d'ailleurs tenté de s'adapter à la vie dans les plaines : aucune n'a plus jamais fait parler d'elle...

Les Ferratistes

Dans les Alpes et les Dolomites, des communautés de survivalistes ont fait de la mobilité leur technique de survie. Profitant des anciennes Via Ferrata, d'origine touristique ou militaire, ces tribus se déplacent en permanence d'une vallée à une autre en suivant des circuits réguliers qui leur permettent de pister leur gibier et, à l'occasion, de se rencontrer aux jonctions des voies. Ce mode de vie constitue un modèle d'adaptation, mais les dangers de la montagne s'avèrent impitoyables pour les enfants et les vieillards, aussi, chaque année, de nombreux couples se résignent-ils à « descendre dans la vallée » pour tenter de s'y établir et d'y recréer un embryon de vie. La vermine prend alors le relais de la montagne, pour faire office de Faucheuse...

Réputation : 26

Les Doges

La situation de Venise, déjà menacée par l'affaissement des sous-sols et la progression de la mer, s'est encore aggravée avec les crues de plus en plus importantes du Pô et les inondations qui en ont découlé. Malgré tout, certains Vénitiens ont refusé de quitter leur ville et ont instauré un système de ponts et de passerelles, pour relier les étages des derniers édifices qu'ils peuvent occuper sans risque. Profondément humanistes dans l'âme, ces survivants voltigeurs se nourrissent de la pêche, ainsi que d'un embryon d'aquaculture, et ont ressuscité la République des Doges. Actuellement, un ambitieux projet vise à convertir en rizières certaines portions des marais environnants. La bouche à oreille a largement pro-

La Péninsule

Du fait de la sécheresse et de la vermine, la flore est assez réduite dans le sud du pays. Les habitants essaient de tirer le meilleur parti de leur sol en plantant des palmiers et des oliviers, tandis que les agrumes et les vignes ont trouvé dans les rares parties bien irriguées de la Péninsule, un terrain propice à leur développement. Seuls les ânes et les chèvres semblent supporter les conditions de vie de la région, aussi les populations locales basent-elles une grande partie de leur alimentation sur les produits laitiers et les salaisons que ces deux espèces peuvent fournir. Très présente, la vermine est en majorité constituée d'insectes, sauterelles et criquets principalement, qui ravagent des régions entières avant de prendre leur envol, de traverser la mer et de porter la destruction sur de nouveaux territoires. Les autochtones souffrent de plus des attaques incessantes de moustiques, longs comme le doigt, qui colportent de redoutables maladies exotiques. Mais le principal ennemi des hommes est tout autre...

Barrière géographique entre le nord et le sud, l'épine dorsale de la chaîne des Appennins est à la fois source de bienfaits et de malheurs pour ses habitants. En découpant la région en petits bassins, le massif a certainement évité que le sud du pays subisse le même sort que l'Italie septentrionale, mais la nature volcanique de la chaîne est source d'inquiétudes plus terrifiantes encore. Pressées par la menace, de nombreuses communautés ont déjà déserté les régions de l'Etna, du Vésuve et des champs phlégréens. Des tremblements de terre, chaque fois plus violents, font craindre un réveil imminent des volcans et une probable réaction en chaîne, capable de rayer la région de la carte...

Réputation : 16

pagé la rumeur et la ville est devenu un mythe, un véritable Eden perdu au milieu du delta.

Réputation : 19

Le Bassin parisien

Centre

Que l'on voyage par route ou par voie fluviale, il est difficile d'éviter l'ancienne capitale française qui continue d'attirer à elle de nombreux voyageurs et de surprendre par l'importance qu'y a pris la végétation. Les zones agricoles laissées à l'abandon se couvrent de végétation et les forêts de Vincennes, de Rambouillet ou de Chevreuse, situées à la périphérie, ont l'air de vouloir se rejoindre... En apparence, les parties les plus urbanisées de la région, dont Paris et sa proche banlieue, semblent résister à la progression du règne végétal, mais le lierre commence à recouvrir les façades, la mousse grignote lentement les

murs, l'herbe crève le pavé et les parcs urbains ressemblent par endroits à de véritables jungles.

Le climat : la douceur tempérée qui règne sur la région et les précipitations fréquentes, sont en grande partie responsables du développement local de la flore.

La flore : les arbres les plus représentés sont les feuillus caducifoliés, dont le chêne et le hêtre, et les sous-bois très fournis se font plus denses chaque année. Dans les anciens centres urbains, massivement désertés, la nature envahit tout. Les racines des platanes crèvent les revêtements, les immeubles se couvrent de lierre et de mousse, et il ne reste plus guère que la proche banlieue parisienne, jadis très urbanisée, pour protéger la capitale de la progression de la forêt.

La faune : longtemps limité, l'écosystème forestier est en pleine expansion. Petits mammifères, cervidés et oiseaux de tous genres investissent les terres reprises à l'homme. Des rumeurs évoquent la présence d'ours et de loups, mais excepté peut-être

Le Vatican

Si l'Etat pontifical a depuis longtemps perdu de sa superbe, l'accumulation des catastrophes a conduit l'Eglise à reprendre progressivement un rôle de guide spirituel et d'ange gardien, à mesure que les survivants se sont fédérés en communautés. Depuis peu, le Vatican a demandé à ses disciples de partir sur les routes pour aider les «agneaux égarés» à retrouver le droit chemin et surtout, à refuser de «s'adonner au chamanisme», naturellement qualifié d'hérétique. Dans le même temps, le Vatican a ouvert ses portes et s'est transformé en véritable camp de réfugiés, halte quasi nécessaire pour qui veut explorer - ou fuir - la région. La cité a pour coutume de nourrir et de blanchir les voyageurs pendant une période de trente jours. Ce délai passé, l'hôte est mis devant un choix cornélien : quitter les lieux ou accepter de suivre une formation de missionnaire, pour ne reprendre la route que quelques mois plus tard, chargé d'une dette tacite envers l'Eglise.

Réputation : 12

des spécimens échappés des zoos locaux, il n'y a guère de crédit à apporter à ces légendes urbaines... En ville, les animaux les plus fréquents sont des chiens retournés à la vie sauvage, qui se déplacent en meutes, et les rats, omniprésents, qui règnent en maîtres dans les rues désertes et les tunnels du métro.

La vermine : les sous-bois sont le paradis des araignées et des serpents, présents en nombre et en diversité, mais la région reste dominée par les termites, pour qui la progression de la forêt constitue une manne inépuisable. En plein cœur de Paris, comme une preuve vivante de leur immonde supériorité, une immense termitière désormais abandonnée a fait de la Tour Eiffel le plus incongru des tuteurs... En profondeur, les galeries souterraines sont le domaine incontesté des rats, des cafards et des charognards de toutes sortes, qui disputent leur pitance aux habitants humains - ou du moins ce qu'il en reste.

Les survivants : les hommes ont vite découvert que la vie en forêt était plus aisée que la survie en ville. Le gibier abonde, la cueillette s'avère facilitée par de nombreux champs redevenus sauvages, mais toujours fertiles, et il n'y a que l'esprit qui s'adapte moins bien que le corps à cet environnement. L'absence de lumière, occultée par les cimes

des grands arbres, ainsi que le danger invisible de la vermine et les mutations incompréhensibles des espèces végétales autrefois familières, se conjuguent pour créer une atmosphère de sourde menace qui met les nerfs à rude épreuve. Face à cette tension permanente, toute communauté qui veut se développer se trouve face à une douloureuse alternative : s'adapter à ce nouvel environnement, en rejetant son héritage culturel, ou regagner les espaces plus dégagés des environs de l'ancienne capitale.

Les cantonniers

Conscients de l'importance vitale des réseaux de transport et de communication, des hommes se sont donnés pour tâche de maintenir en état une partie de l'ancien tissu autoroutier français. Face à la taille du terrain à couvrir, au danger de la vermine et à l'invasion végétale, leurs faibles effectifs font de leur entreprise un véritable sacerdoce ! Pour le moment, seule l'ancienne autoroute A6 - entre Paris et Lyon - et le tronçon de l'A36 entre Beaune et Mulhouse, sont plus ou moins bien entretenus. Il est fréquent que des membres de cette guilde, connue sous le nom des « Compagnons du Réseau », se fassent attaquer par des nomades envieux de leur matériel. De plus, des cantonniers plus motivés par leur propre survie que par les buts



humanistes, se postent de temps à autre au niveau d'un ancien péage pour imposer des taxes aux voyageurs. Contre vent et marées, l'espoir de remettre en état d'autres vestiges du réseau d'autoroutes continue de guider les bras de ces volontaires, qui n'hésitent pas à payer pour du renfort.
Réputation : 21

Paris...

La situation géographique privilégiée de Paris résulte de plusieurs facteurs : sise dans une zone de grande confluence fluviale, la ville bénéficie des vestiges des réseaux de communication routier et ferroviaire et, dans une moindre mesure, de la relative proximité du Plat Pays. Ces avantages justifieraient à eux seuls les efforts démesurés que font les hommes pour continuer d'habiter la capitale, mais c'est l'attachement sentimental qui, plus que tout, pousse les hommes à se battre pour préserver leur cité chargée d'histoire. Pourtant, Paris a été bouleversée par l'irruption de la vermine. La densité démographique, le lourd tissu industriel, ainsi que le réseau souterrain de carrières, égouts, catacombes et métros, se sont conjugués pour offrir à la vermine un terrain propice à son développement. Aujourd'hui, entourée d'une ceinture de forêts chaque jour plus difficile à traverser, la capitale est défigurée par les conséquences du réveil de la nature. Les communautés parisiennes ne doivent leur survie précaire qu'à une organisation rigoureuse, la sélection naturelle et la concurrence ayant tout fait d'éliminer ceux dont le mode de vie n'est pas adapté...

L'invasion de la vermine a eu comme conséquence immédiate de rendre impraticables certains quartiers, précipitant un morcellement de la ville en une multitude de petites enclaves, où les habitants tentent de vivre en relative autarcie. Le déplacement à travers les zones sinistrées reste particulièrement dangereux, mais la pauvreté en ressources du milieu urbain oblige à un minimum d'échanges entre les groupes humains, ce qui rend vital le maintien des moyens de communication. Conséquence étonnante : la redécouverte du morse par les Parisiens, qui permet de communiquer au moyen de signaux lumineux ou sonores. Mais l'entraide est loin d'être la règle en matière de comportement, et il est fréquent que des communautés en viennent aux armes, poussées à l'exil par l'invasion de la vermine, affamées ou avides de biens matériels et de territoires. Parfois, le désespoir suffit à déclencher des conflits.

Paris offre donc le visage d'une juxtaposition de jungles urbaines et de petites communautés, soudées par un jeu complexe d'entraide, d'échange et de rivalité. A mesure que les conditions de vie se dégradent, la violence se généralise et des comportements

d'une extrême sauvagerie apparaissent. Ainsi, face à la menace d'une extinction totale, plus d'une communauté a choisi de se livrer au cannibalisme, et la relative réussite de certains groupes peine à masquer que dans les rues de Paris, l'homme est bel et bien un gibier traqué...

Réputation : 4

Dans les rues de Paris

Se déplacer dans Paris n'a rien d'une partie de plaisir... Les nouveaux venus doivent se méfier de la vermine autant que des bandes humaines qui veillent jalousement sur leurs frontières. De nombreux immeubles se sont effondrés dans la rue, certains quartiers sont inondés en permanence - à l'image du Marais - et les parcs, cimetières et jardins restent la pire des solutions. Si le marécage qu'est devenu le Jardin du Luxembourg, ne présente que des risques modérés, d'autres lieux sont devenus de véritables enfers dont la végétation folle et les ruches rombissantes, calment toute velléité de traversée. L'utilisation des anciennes voies ferrées s'avère un choix tout aussi risqué. La température étant plus élevée dans les souterrains des gares, les nids de vermine pullulent et les créatures infestent les rails, les stations de métro et les tunnels. De plus, les voies sont souvent rompues et seuls quelques tronçons peuvent ainsi être utilisés pour se déplacer.

Dans ce contexte, les anciennes lignes de métro aériennes sont de véritables aubaines. Les communautés qui vivent à proximité des viaducs l'ont bien compris, tout comme celles qui font des ponts leur domaine féroce protégé. Beaucoup instaurent des rondes de contrôle, certaines pour assurer leur sécurité, d'autres pour prélever un péage, et de nombreux affrontements éclatent entre les sédentaires et les pillards, en quête d'un refuge et des ressources qu'il contient. A ce jour, vingt des trente-trois ponts de Paris intra-muros sont encore debout. Tous sont étroitement surveillés, mais seule une dizaine est investie par les survivants - les autres sont désormais « contrôlés » par la vermine. Pour franchir la Seine, mieux vaut donc emprunter les sous-sols.

Dans certains quartiers bien conservés, il reste possible de passer par l'intérieur des immeubles, voire par les toits. De nombreuses communautés ont favorisé ce moyen de déplacement, si bien que dans les quartiers les plus peuplés, des échelles de corde et

des ponts de singe permettent de progresser sans trop de difficulté. Quand le trajet souhaité le permet, la façon la plus aisée de traverser Paris est d'emprunter les voies fluviales. L'axe principal reste évidemment la Seine, navigable facilement jusqu'à l'île Seguin, mais la Bièvre - autrefois simple collecteur central du réseau d'égout - est désormais à ciel ouvert et permet de rallier les abords de la gare d'Austerlitz. Le canal Saint Martin n'étant plus qu'un lit de vase à ciel ouvert depuis la désaffectation de ses écluses, la ville reste privée d'un axe fluvial nord-sud sur la rive droite.

Les réseaux souterrains

Malgré la taille, le nombre et l'agressivité des rats qui y pullulent, les sous-sols parisiens n'ont jamais été totalement désertés. La densité du réseau de galeries parisiennes permet de se rendre pratiquement n'importe où, pour peu qu'on soit capable de se diriger dans ce labyrinthe de milliers de kilomètres de tunnels. Rats exceptés, la vermine n'est qu'un danger mineur pour ceux qui empruntent les catacombes, où la température constante de 13°C ne permet guère aux communautés d'insectes de se développer. En plus des risques de chute ou d'éboulement, le voyageur souterrain s'expose à la noyade, car la connexion des souterrains au réseau hydrographique entraîne de subites montées des eaux, en cas d'orage ou de crue. Autres mauvaises surprises : les poches de gaz et les nappes toxiques, nées de la fermentation ou de l'exsudation de produits chimiques, ainsi que les nombreuses maladies qui circulent en profondeur - dont la leptospirose et le tétanos.

Réputation : 12

La vallée du Rhin

Centre

Encadrée par le massif des Vosges et celui de la Forêt Noire à l'est, nichée entre le Plat Pays et les Alpes, cette région aux frontières naturelles est victime d'un isolement tragique. Les contreforts des montagnes, des deux côtés de la vallée, sont des lieux sauvages, peu habités et impraticables d'octobre à mai en raison du froid et de la neige. Seule la route de Besançon, plus ou moins maintenue en état par les Cantonniers, traverse la forêt jurassienne pour relier la région au reste du pays. Le centre de la vallée a partiellement retrouvé son apparence marécageuse, à pré-

La forêt primordiale

Développement rapide, mutations des espèces végétales, croissance invraisemblable : la forêt reprend ses droits, et que ce soit par superstition, écologie militante ou réflexe animiste, nombre de survivants y voient une véritable revanche du règne végétal. A l'heure où certains chamans commencent à parler de «forêt primordiale», un singulier culte de la nature se propage dans les rangs de certaines communautés de la région - malgré les sceptiques, qui réfutent à grands cris l'idée d'un « Esprit de la forêt ». Dogme fondateur de ce courant : l'idée du voyage purificateur vers le «Cœur de la forêt, qui permettrait aux pèlerins de communiquer avec la Terre nourricière et de retrouver l'harmonie avec la nature. La forêt jurassienne et la futaie Colbert, située dans la forêt de Tronçais, sont devenues deux destinations de choix pour les survivants attirés par cette philosophie chamannique.

Réputation : 14

sent que le puissant fleuve du Rhin n'est plus domestiqué par l'homme. Cette partie - le Ried - est composée de terres fertiles et giboyeuses qui, à mesure qu'on remonte vers le nord, cèdent la place aux restes désolés de la conurbation industrielle de la Ruhr.

Le climat : coupée du Bassin parisien par le relief des Vosges, la vallée jouit d'un climat semi-continentale, aux hivers longs et rudes, et aux étés chauds et pluvieux. Le sud est relativement sec, tandis que l'humidité se fait plus gênante aux abords de la Mer du Nord.

La flore : la forêt de conifères a doublé son emprise pour recouvrir désormais la moitié de la surface du Ried, laissant le reste du territoire aux prairies, aux contreforts montagneux et aux champs retournés à l'état de friches.

La faune : la vallée étant une route migratoire très importante, les oiseaux constituent l'espèce prédominante d'une faune remarquablement diversifiée. L'élevage est couramment pratiqué et les communautés locales, autosuffisantes en tous points, sont souvent à la tête de troupeaux conséquents.

La vermine : exception faite du bassin de la Ruhr et des grandes villes telles que Strasbourg ou Mulhouse, la région pourrait être un véritable havre de paix ! La mégapole formée par les villes de Essen, Dortmund, Duisburg, Düsseldorf et des agglomérations environnantes, est devenue un no man's land invivable, infesté par la vermine, qui fait office de zone tampon entre le Plat Pays et le Ried. L'industrialisation massive de la Ruhr a de plus conduit à des mutations effroyables chez de nombreuses espèces d'insectes, qui commencent de se répandre dans les régions voisines et notamment le long du Rhin.

Les survivants : les habitants de la région, regroupés en petites communautés survivantistes et humanistes, vivent dans la crainte permanente des hordes et des nuées d'insectes venues du nord. La taille et la résistance de certaines créatures ont causé l'éradication de villages entiers, comme en témoignent les termitières abandonnées et les galeries creusées à même le béton. Si le froid de l'hiver apporte quelques semaines de tranquillité, la plus extrême prudence est de rigueur entre la nuit de Walpurgis et celle d'Halloween - deux dates de référence fortement teintées de superstition. Au moindre signe d'agitation animale, les hommes fuient alors les plaines pour tenter de gagner les montagnes, dans l'espoir de sauver leur vie.

Les Monts clairs

Centre Est

Une enclave aux frontières évidentes s'est naturellement dessinée, au fil des exodes et de l'abandon des villes, entre le Massif Central, les Alpes, les Alpes Dinariques et les abords des Monts du Pinde et Rhodope. Comparée au reste du continent européen, cette zone fait figure de réserve naturelle et reste considérée par beaucoup comme un refuge paradisiaque, mais la nature n'y est pas aussi clémente que les échos le laissent entendre et les sources d'eau, pour seul exemple, sont loin d'être toutes pures.

Le climat : sec, montagneux et continental. Les différences de température entre le jour et la nuit sont très marquées, et l'été semble presque étouffant, en comparaison d'un hiver particulièrement rude.

La flore : les impressionnantes forêts de conifères que l'on trouve à basse altitude cèdent la place, à mesure que l'on prend de la hauteur, à la lande alpine et à des clairières défrichées, transformées en pâturages et destinées aux troupeaux. Le paysage se couvre alors de petits buissons et d'une multitude de plantes et de fleurs - cyclamens, rhododendrons, edelweiss, dryades, etc.

La faune : après les sources d'eau, l'élevage constitue la seconde richesse des Monts clairs. La préférence est donnée aux vaches, petites et robustes dans cette région, mais il existe également de nombreux élevages de moutons et de chèvres, malgré la menace permanente des aigles. L'ombre des prédateurs plane sur les bêtes comme sur les hommes. Chaque année, la population d'Aquila Chrysaetos double et les célèbres «aigles royaux» se font de plus en plus agressifs, à mesure que leur nombre et leur taille augmentent.

La vermine : les espèces rencontrées semblent avoir majoritairement conservé une taille normale, mais une mutation courante a permis à de nombreux insectes et reptiles de développer des aptitudes de camouflage, par des changements de couleur et une stupéfiante immobilité.

Les survivants : dans les Monts clairs, les humains se sont regroupés en villages fortifiés, généralement construits autour d'une source et aisément reconnaissables aux impressionnants dispositifs de défense mis en place - tranchées, fosses à pieux ou filets



contre les aigles. Les habitants de la région sont essentiellement survivalistes, mais deux communautés humanistes de bonne taille se développent actuellement, alimentant un système de troc et des règles très élaborées. Conscients des richesses auxquelles ils ont accès, les hommes des Monts n'ont aucun scrupule à faire payer le prix fort pour de la nourriture ou de l'eau, ni à utiliser les armes lorsqu'un groupe suspect pénètre la zone.

La Forteresse de Maître Taspin

Maître Taspin, un entomologiste de réputation internationale, a installé son institut de recherches sur le Mont-Dore, à quelques 1800 mètres d'altitude. L'ancien observatoire panoramique est devenu une véritable forteresse, défendue par des hommes en armes, et accueille désormais la plus grande collection d'insectes du Vieux Continent. Entouré de ses jeunes collaborateurs, Taspin y analyse, dissèque et classe tous les spécimens qui lui sont apportés et pour lesquels il est prêt à offrir de véritables fortunes en matériel. En

contrepartie, il ne se gêne pas pour demander des sommes exorbitantes en échange d'informations ou même juste pour prévenir les voyageurs des dangers des espèces locales. Cette gourmandise, associée à l'isolement du vieil homme, ont alimenté les plus folles rumeurs - on prétend ainsi que des voyards ont dû offrir leurs enfants à l'entomologiste, en échange de sérums anti-venins...

Réputation : 11

La Mer intérieure

Centre Est

Enclavée au plus profond des Monts clairs, à l'emplacement de l'ancienne Plaine de Hongrie, une véritable mer intérieure est née des eaux de ruissellement des Monts, des débordements récurrents des lacs de la région et des crues du Danube. Le terme de « mer » est sans doute exagéré, car il s'agit en vérité de lacs qui, selon la montée des eaux, peuvent se rejoindre et se fondre en étendues plus vastes. Mais les survivants de la région ne s'embarassent pas de tels détails de vocabulaire...

Le climat : glacial en hiver, humide et chaud en été, le climat alterne des périodes où plus de 80 % des étendues d'eau sont gelées et des dégels printaniers aux conséquences dramatiques. La montée subite des eaux alimente des cascades de boue aussi violentes qu'imprévisibles, tandis que par endroits, les glaces fragilisées se rompent sous la moindre surcharge.

La flore : si les conditions extrêmes ont donné naissance à des steppes propices à l'élevage, mais peu fonctionnelles pour les rares tentatives de cultures, les végétaux aquatiques sont encore trop faibles pour subsister aux fontes et aux chaleurs successives.

La faune : la région est connue pour ses élevages de chevaux nains - relativement lents, mais robustes et couverts d'une longue fourrure - et de chiens de combat, qui possèdent des caractéristiques à ce point similaires qu'il est presque possible de les confondre, de loin.

La vermine : moustiques en tête, tous les parasites connus sont présents au printemps et totalement absents en hiver, où l'activité des créatures est pratiquement réduite à néant. La Mer intérieure abrite également de nombreuses espèces aquatiques encore non répertoriées dans d'autres régions, dont des crapauds de vase gros comme des casques de moto et des serpents d'eau, longs d'une dizaine de mètres au bas mot...

Les survivants : le manque de terres émergées et les dangers permanents dus à un terrain mouvant et capricieux ont obligé la plupart des communautés de la Mer intérieure à accepter une vie de nomades. Les locaux sillonnent ainsi le territoire en troupes de quelques dizaines de membres, à la tête d'une centaine de chevaux et du même nombre de chiens. La diversité culturelle née de l'éclatement des frontières et des migrations des tribus, a conduit à l'apparition d'un étonnant sabir de langues slaves et orientales, permettant aux survivants de communiquer. Les relations entre les bandes sont généralement tendues, mais les conflits armés n'éclatent que lorsqu'il devient question de territoires, de points d'eau ou d'animaux. Nomades par nécessité, la plupart de ces groupes aspirent à une vraie terre stable et riche, où s'établir définitivement.

Balathon

Cet immense lac abrite une communauté de près de quatre cents adaptés aux mœurs surprenantes. Ayant découvert que la boue des rives était riche en vitamines et en oxygène, ainsi que source d'effets hallucinogènes, ces anciens nomades ont pris le parti de s'établir dans la région et de vivre à même le lac. Constamment immergés et enduits de cette boue, les membres de la tribu sont devenus de véritables zombies, profondément dépendants des moisissures et du contact même de la vase. Si les hommes sont plutôt calmes, voire hébétés, les femmes ont développé une agressivité troublante et organisent de fréquentes patrouilles, prêtes à éliminer tous les intrus susceptibles d'errer sur leur territoire. Certains adolescents ont pris conscience de la folle de leurs parents et tentent de fuir la communauté, mais ceux qui se font rattraper par les furies sont impitoyablement « purifiés » - plongés dans la boue et noyés « pour le salut de leur âme »...

Réputation : 18

Budapest

Les premiers nomades à avoir trouvé une terre accueillante au cœur de la Mer intérieure, ont eu l'envie de nommer leur village Budapest, en hommage à leur glorieuse capitale. Non contents d'avoir imposé la pratique de la langue hongroise, les « Arpadiens » - du nom du fondateur de la première dynastie hongroise - rêvent de restaurer la gloire des Magyars et prônent le rétablissement d'une monarchie forte, incluant politique de conquête et asservissement des bandes nomades. Une tendance plus républicaine tente timidement de sauvegarder les valeurs

du modernisme et de la démocratie, mais leurs efforts tardent à porter leurs fruits. Les deux groupes se livrent donc à une lutte de pouvoir qui ne connaît de trêve que lors de la Grande Fête, qui se tient chaque année en l'honneur de la Hongrie, et dont le clou est un bal illuminé par des milliers de bougies. Les hommes boivent et courtisent, les femmes se parent de robes rapiécées ou cousues pour l'occasion... Exactement comme si la vermine n'avait jamais existé.

Réputation : 21

La Provence

Sud

Bordée par le Rhône, les Alpes du Sud, le Massif Central et les contreforts alpins, la Provence de 2037 se compose de régions très différenciées. Au nord, la haute Provence, en retrait et difficile d'accès, offre un panorama de gorges et de vallées encaissées entre des coteaux rocailloux. Sa population et son mode de vie l'apparentent aux Monts clairs. Plus au sud, la basse Provence est un pays de bassins, de plateaux secs, de plaines et de petits massifs boisés. Les paysages désertiques portent la trace de nombreux feux de forêt et la sécheresse de la région rend difficile l'implantation de communautés humaines. Le littoral, très urbanisé, a subi de plein fouet l'assaut de la vermine. Les ports de Marseille et de Toulon ne sont plus que d'immenses zones de béton et de carcasses rouillées, tandis que la pollution de la zone industrielle de l'étang de Berre a complètement éradiqué toute vie animale et végétale à des kilomètres à la ronde. Enfin, plus à l'est, quelques communautés ont réussi à prospérer dans les recoins rocheux des calanques de Cassis ou du massif de l'Estérel.

Le climat : méditerranéen, chaud et sec en été, doux l'hiver. Le mistral qui souffle du nord pour balayer la région, peut subitement faire chuter la température d'une dizaine de degrés.

La flore : la forêt méditerranéenne, où les pins, les chênes verts et les chênes-lièges prédominent, a été gravement marquée par les dernières décennies, tant l'activité humaine a favorisé le développement des maquis odorants et des garrigues à buissons bas. Sur la partie est du littoral méditerranéen, où le mistral souffle beaucoup moins fort, le climat plus doux permet la croissance de cactus, d'agrumes ou de palmiers.

La faune : sans même parler de la vermine, la pauvreté de la flore locale suffit à elle seule à circonscrire le développement de la faune. En dehors d'oiseaux et de petits mammifères, la Provence n'a que peu à offrir et les expériences d'élevage réussies dans les Monts clairs n'ont jamais pu être reproduites à plus basse altitude.

La vermine : analogue à celui de l'Italie voisine, le climat a favorisé le développement et la croissance de la vermine. Fourmis et scorpions se sont particulièrement adaptés, mais l'on parle si fréquemment de mantes religieuses et de larves de fourmi-lion de taille démesurée, qu'il convient d'en faire une réalité. Reptiles et lézards en tous genres pullulent également dans la région, où le taux d'ensoleillement et la chaleur conviennent aux animaux à sang froid. Outre les moustiques qui règnent en maîtres sur les marais et les lacs emplies de vase, l'exemple le plus frappant et le plus dangereux de cette croissance monstrueuse, est celui de la cigale autrefois emblématique de la région. Le spécimen commun mesure entre 7 et 12 centimètres, soit deux fois plus qu'en 2000. Si la cigale ne représente pas un danger pour l'homme, son régime alimentaire - à base de sève - met à mal les forêts restantes et les rares plantations agricoles. De plus, le chant que les mâles produisent au moyen de leurs « timbales » fait de la région un véritable cauchemar pour les nerfs.

Les survivants : la basse Provence est une terre assez inhospitalière, où l'implantation durable est ardue. Les communautés qui y prospèrent sont rares et, en règle générale, on n'y rencontre que des voyageurs, des marchands de passage et des bandes nomades. Le littoral est plus habité, mais aucune communauté n'y compte plus d'un millier de membres.

Les marins de Méditerranée

Dans les zones les moins urbanisées du littoral, entre Cassis et Agay, se sont développés des petits villages côtiers, farouchement repliés sur eux-mêmes, qui vivent essentiellement de la pêche. Chaque matin, dès l'aube, des flottilles de pointus gagnent la mer - malgré la pollution qui n'a pas épargné la Méditerranée - et luttent contre les éléments pour ramener une pêche de plus en plus pauvre. Les villageois se livrent une concurrence féroce, qui dégénère parfois en abordages et combats entre bateaux de pêche, quand de petits groupes de pirates improvisés ne s'en prennent pas à leurs embarcations ou aux ports désorganisés. La calanque d'En Vau, à proximité de Cassis, est réputée pour servir de port d'attache à la plus importante de ces hordes, adeptes du cabotage et des attaques en mer.

Réputation : 26

La psychose du nucléaire

Dans la plupart des centrales nucléaires, la production d'énergie a rapidement été compromise par les troubles civils qui ont accompagné le réveil de la nature. Les mesures de sûreté - comme les Plans d'Urgence Internes - ont alors été mises en œuvre, et les centrales arrêtées les unes après les autres. En théorie, la situation est donc stabilisée et les matières radioactives restent confinées, sans pouvoir contaminer les alentours, mais ce postulat repose sur l'idée que les matériaux de confinement restent parfaitement étanches, même sans entretien ni présence humaine. Or, après des années d'abandon, la possibilité que des fuites se soient produites n'est pas à exclure, surtout pour les centrales de pays de l'Est, où la procédure d'arrêt a bien souvent été bâclée ou tronquée...



Fos et l'étang de Berre

Quelques années plus tôt, autour des berges de l'étang marin de Berre, on ne comptait pas moins d'une vingtaine d'usines chimiques et d'une demi-douzaine de raffineries. Aujourd'hui, ce qui fut jadis un paradis pour la pêche a complètement été détruit par la pollution industrielle. La politique de protection de l'environnement, adoptée tardivement, n'a pas empêché la destruction de la zone par des rejets non maîtrisés d'hydrocarbures et de métaux lourds. S'ajoutent à cela les restes des rejets agricoles d'insecticides ou d'engrais azotés, et surtout les fuites radioactives des centrales nucléaires situées en amont sur le Rhône, et transportées par les eaux du fleuve...

Le golfe et la ville de Fos, qui jouxtent l'étang de Berre, sont dans la même situation catastrophique : pollution industrielle, radioactivité supérieure à la normale. Là aussi, l'environnement a occasionné des mutations de la vermine et donné naissance à des monstruosités qui n'ont rien à envier à celles qui

grouillent dans la Ruhr. Cependant, ces dangers n'empêchent pas les expéditions d'affluer dans la région, riche de cuves de pétroles, de machines, d'outils et d'autres merveilles technologiques relativement bien conservées.

Réputation : 21

Les Mille Lacs

Nord Est

Le long de la mer baltique, dans la prolongation du Plat Pays, nichée entre le relief du Maanselkä et le Plateau du Valдай, s'étend une zone à l'hydrographie très dense qui couvre une grande partie de l'ancienne Finlande et des États Baltes. Avant que les intempéries ne fassent leur œuvre, cette région de plaines était déjà réputée pour ses rivières et ses lacs, mais les inondations et

«Au hasard, Balthazar !»

Sur un éperon rocheux dominant le plateau de la Durance, le village et le château des Baux de Provence forment une place forte inexpugnable où Jean de Provence - un mystificateur se disant « descendant des seigneurs de Provence et, par eux, du roi mage Balthazar » - rassemble une cohorte de pillards et de mercenaires. Ce petit seigneur de guerre est parti en croisade contre les communautés humanistes et les symboles de la modernité scientifique, seuls responsables selon lui de la chute des sociétés. Il impose à ses hommes un mode de vie inspiré du Moyen Age et, fidèle à l'esprit de ses prétendus ancêtres, terrorise les habitants et les voyageurs de la région. Plus dangereux encore, les missionnaires fanatiques qu'il a formés sillonnent le continent en incitant aux pogroms et aux autodafés anti-humanistes. L'étoile à seize rais des Baux de Provence est devenue un symbole de fanatisme aveugle et d'intolérance...

Réputation : 20

les crues des cours d'eau ont quasiment effacé toute trace de la présence humaine. Sur des centaines de kilomètres, on ne trouve plus désormais que de l'eau...

Le climat : globalement frais et humide, subarctique au nord et océanique au sud. L'hiver, lacs et rivières gèlent, tandis que la température s'élève sensiblement l'été, grâce à la proximité de la Baltique.

La flore : les rares terres émergées sont couvertes d'une très dense forêt de conifères et de résineux. Il n'est pas rare de trouver des champs sauvages de seigle ou de blé, dont la croissance est favorisée par la chaleur des étés, et qui constituent de véritables aubaines pour les survivants qui les dénichent.

La faune : l'élevage est très difficile, mais certaines communautés s'y essaient tout de même avec plus ou moins de succès. Les vastes pâturages étant plus que rares, les rscapés préfèrent les chèvres et les porcs aux bovidés ou ovidés, tandis que dans l'extrême nord de la région, des nomades d'origine lapone continuent d'élever des rennes.

La vermine : des forêts, de l'eau en quantité : la région des Mille Lacs est naturellement infestée de termitières. Si l'activité de la vermine se calme pendant l'hiver, on enregistre chaque été une recrudescence de l'activité des termites, mais également des mouches, des moustiques et de quelques rongeurs, quoique plus rares.

Les survivants : bien qu'il existe plusieurs modes de vie dans la région des Mille Lacs, tous sont rythmés par l'alternance des saisons. Certaines communautés ont choisi de fonder de petites exploitations agricoles, riches de cheptels et de champs qu'elles défendent contre les assauts de la vermine et des survivants moins favorisés. Beaucoup furent en effet contraints, comme dans tant d'autres régions d'Europe, d'adopter une vie semi-nomade et de subsister des produits de la chasse, de pêche et de cueillette. Pendant l'hiver, les survivants se déplacent péniblement à pied sur la banquise, dans l'espoir de trouver un site où ils pourront s'installer et passer l'été. Les communautés agraires redoutent donc particulièrement les périodes de froid, pendant lesquelles il devient possible de passer d'îlots en îlots.

L'été, les communautés dépourvues d'embarcation se trouvent à nouveau isolées les unes des autres, et la lutte contre la vermine redevient alors le principal objectif.

Dans le grand nord, préservés de nombreux dangers par le froid arctique, les Lapons ont perpétué leurs coutumes ancestrales et développé, dans le même temps, une haine farouche des étrangers qu'ils n'hésitent pas à mettre à mort pour préserver leur quiétude.

Le chamanisme.....

« Ce n'est pas de la technologie que viendra le salut, mais de l'évolution de nos mentalités. La nature fait de nous l'égal de la vermine, en nous confrontant aux choix que les rats, les fourmis, les cafards ou les chiens ont fait depuis longtemps. S'adapter ou mourir, survivre ou disparaître... »

-Aurore, disciple de Chæman.

Les forces primordiales

A l'heure des premiers exodes et de la création des communautés survivantes, l'existence d'une entité primordiale a été acceptée par certains, plus sensibles que d'autres aux signes des forces élémentaires, qui perçurent les phénomènes naturels comme des « manifestations » et les comportements de la vermine, comme autant de voies et de repères. Catalysées par les troubles du début du siècle, les croyances animistes ont ainsi crevé la surface des mentalités, gelée par des siècles de scientisme, et les premiers chamans ont accepté que des forces président à l'évolution du monde.

Respectés par certains, dénigrés par d'autres, les chamans ne sont pour la plupart que des éveillés, des mystiques qui partagent une même vision du monde et de ses cycles invisibles. Qu'ils errent de par le monde en quête de connaissance ou fassent office de guides, au sein de communautés à la structure tribale, ces hommes et ces femmes prêtent attention aux « signes de la Terre » comme d'autres guettent le sol à la recherche de traces. Mais dans un tel contexte, le simple parfum de mystère s'est rapidement transformé en une véritable aura de surnaturel, imposant avec force le concept de « Gaïa » et de ses huit Totems...

Gaïa

Rarement au fil des siècles et des civilisations humaines, un si petit nombre de lettres aura suscité tant d'espoirs et alimenté tant de passions. Certains y voient l'expression d'une conscience naturelle, d'autres y cherchent une alternative aux divinités humaines, ou y trouvent une réponse aux questions les plus existentielles... Qu'est-ce que Gaïa, au final, sinon la somme de toutes les causes et de toutes les conséquences relatives à la Terre et à la vie qu'elle fait naître et mourir ?



Asexué, dépourvu de forme physique et de volonté propre, le concept de Nature-Mère n'est finalement perçu comme un dogme religieux, que par ceux qui n'y adhèrent pas. Pour un chaman, Gaïa n'a rien d'une divinité : Gaïa est, tout simplement. En acceptant qu'une « raison » fondamentale préside aux cycles de la vie, de son apparition jusqu'à son extinction, en passant par ses nombreuses mutations, les chamans affranchissent leur démarche de toute connotation mystique ou surnaturelle. Quoi de plus naturel en effet, que de respecter la Nature et de lui reconnaître sa véritable importance ?



Les huit Totems

Le Prédateur
Le Charognard
Le Parasite
Le Symbiote
Le Bâtitseur
La Horde
Le Solitaire
La Ruche

Les Totems

Energies primordiales émanant de Gaïa, comme la pluie ou le vent peuvent émaner du ciel, les Totems sont les voies dans lesquelles se concrétise la conscience de la Terre, afin d'agir sur le monde. D'un point de vue purement rationnel, chacune des huit forces que les chamans nomment « Totems » peut symboliser un mode de vie ou une philosophie présente autant chez l'Homme que chez la vermine. Instinct de prédation, besoin de construire, organisation sociale ou individualisme forcené : on retrouve dans les Totems toutes les tendances et tous les comportements des espèces. Chez les plus mystiques, en revanche, cette définition prend une dimen-

sion surnaturelle et érige les Totems au rang de véritables énergies. Tempêtes, séismes, trances hypnotiques, visions de l'avenir, guérisons miraculeuses : les Totems sont capables à leurs yeux de provoquer toutes sortes de phénomènes, et leur influence sur les comportements n'est qu'une manifestation parmi tant d'autres.

Ainsi, les Totems peuvent être vus comme des principes actifs, traduisant des comportements propres à des catégories d'espèces, ou comme des symboles mystiques, incarnant des énergies surnaturelles capables de manifestations physiques. Là où les scientifiques parleront de « caractéristiques de l'espèce » ou de « réaction en chaîne », les chamans verront dans le moindre événement la marque d'un Totem, voire de plusieurs d'entre eux, et n'en loueront que davantage le nom de la Terre-Mère.

Le Prédateur

Valeurs positives : la chasse, l'affrontement, la victoire.

Valeurs négatives : la fuite, la construction, la ruse.

Symboles : le sang, la mante-religieuse, le chasseur.



Symbole d'engagement, de force et de cruauté, le Prédateur incarne l'absence d'états d'âme dans l'acte et dans l'action. Les créatures qui vivent en accord avec ce Totem sont essentiellement mues par la chasse - principalement alimentaire, mais qui peut également être déclenchée par une intrusion territoriale - tandis que les hommes le manifestent par une agressivité et un engagement de chaque instant.

A la différence du Solitaire et de la Horde, tout aussi « actifs », mais qui privilégient à un comportement individualiste ou collectif, le Totem Prédateur ne guide qu'à l'acte de traque, de combat et de victoire.

La fuite est une perspective exclue, tout comme la construction d'un repaire élaboré ou la formation d'une communauté régie par des lois plus complexes que le simple fait de « chasser ensemble ». Vaincre ou mourir : un principe aussi simple que communément répandu...

Le Charognard

Valeurs positives : la ruse, la trahison, la patience.

Valeurs négatives : l'attaque, l'exposition, la solitude.

Symboles : la pourriture, le vautour, le pillard.

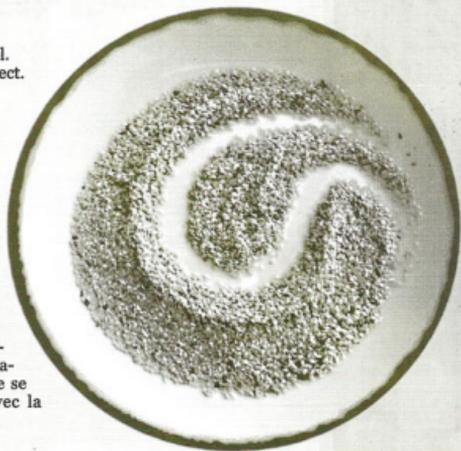


A l'inverse du Prédateur, le Charognard prône le refus du conflit physique au profit de l'action sournoise, de la ruse et de l'attente, faisant de la lâcheté un mode de vie à part entière. A l'image des vautours guettant avidement leur proie mourante, les espèces mues par le Charognard ne s'attaquent qu'aux créatures affaiblies ou malades. La chasse n'est pas exclue, et il est même fréquent de voir une meute de charognards suivre une victime des jours durant, mais elle ne se soldera jamais par un assaut frontal. Poursuivre pour affaiblir, rôder pour effrayer puis fondre, sans la moindre pitié, au moindre signe de faiblesse. Par extension, le Charognard est aussi synonyme de fourberie, de trahison, de cupidité et de manipulation - autant de « vertus » que les hommes se font un devoir de mettre en pratique...

Le Parasite

Valeurs positives : l'intrusion, l'exploitation, le vol.
Valeurs négatives : le partage, l'harmonie, le respect.
Symboles : le poison, le moustique, l'intrus.

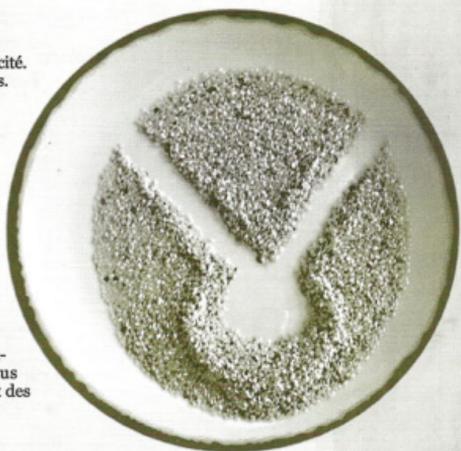
Opportunistes, insidieux, violents par l'intention plus que dans l'acte en lui-même, les parasites se sont imposés avec plus de force que jamais, depuis l'effondrement des sociétés humaines. A l'image des tiques ou des fourmis qui s'introduisent chez leurs ennemis, il existe une incroyable variété de comportements inspirés par ce Totem à l'influence flagrante, dans l'Europe de 2037. Qu'elles pondent leurs larves sous la peau de supports vivants, se développent dans des cadavres encore chauds, utilisent les infrastructures abandonnées par d'autres ou s'y invitent, incapables de créer leur propre refuge, de très nombreuses créatures ne peuvent survivre qu'en profitant d'un organisme étranger. Le Parasite traduit cette action de se greffer et de profiter, en parfaite opposition avec la notion de partage du Totem Symbiote.



Le Symbiote

Valeurs positives : l'harmonie, le partage, la réciprocité.
Valeurs négatives : l'individualisme, le conflit, l'abus.
Symboles : l'arbre, l'abeille, l'aborigène.

Là où les parasites profitent et abusent, les symbiotes échangent et respectent, liant leur survie à celle d'une autre espèce ou d'une autre créature, à la façon d'un pacte tacite. Le Symbiote est le plus ancien des Totems, en ce qu'il représente d'équilibre entre toutes les formes de vie, et il reste très répandu malgré la violence de l'environnement actuel. Les fourmis protègent toujours leurs précieux pucerons, les plantes à fleurs restent dépendantes des abeilles et ces dernières, assez étrangement au vu de leur croissance, apprécient l'intervention humaine en certains endroits du globe. Symbole d'harmonie et de complémentarité, le Symbiote reste le plus apprécié des Totems et le plus proche du concept de Gaïa, aux yeux des chamans et des adaptés épris d'évolution.

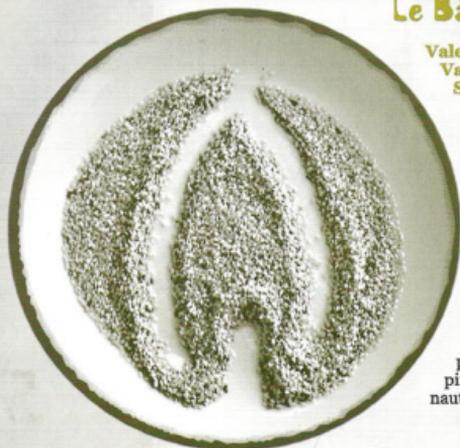


Le Bâtitteur

Valeurs positives : la construction, l'élaboration, l'avenir.

Valeurs négatives : le provisoire, la fragilité, l'errance.

Symboles : le foyer, le termite, l'architecte.



Il n'y a qu'à survoler l'Europe pour mesurer l'activité du Totem Bâtitteur, socle du besoin naturel de construire, d'étendre, de fonder et d'aménager. Des termitières colossales aux galeries souterraines des scarabées, en passant par les ruches, les nids et les toiles des arachnides tisseuses, le Bâtitteur est présent sur l'ensemble du globe et tout particulièrement en Afrique, en Amérique du Sud et en Europe de l'Est. Ni pacifiste, ni agressif, le Bâtitteur érige l'acte de fondation au rang de mode de vie et s'oppose, par essence, à tous les comportements nomades et chaotiques. Moins structuré que la Ruche, plus concret que le Symbiote, il joue un rôle de plus en plus important dans l'évolution humaine et inspire notamment la démarche de nombreuses communautés humanistes et fondatrices.

La Horde

Valeurs positives : le nombre, l'agressivité, la rapidité.

Valeurs négatives : la sédentarité, l'individu, la faiblesse.

Symboles : la meute, la fourmi rouge, l'envahisseur.



Symbole de la toute-puissance de la vermine, le Totem de la Horde inspire les meutes, les nuées, des déferlantes de sauterelles aux essaims fédérés par les agressions de leur ruche. Là où certaines espèces vivent en permanence sous l'égide de la Horde, d'autres - d'ordinaire pacifiques ou sédentaires - le deviennent pour faire front, défendre ou agrandir leur territoire, ou encore éliminer la menace d'un intrus. Marées de fourmis rouges dévorant tout sur leur passage, colonies de termites traçant leur route droit devant elles, pluies de criquets transformant les champs en déserts végétaux : le Totem de la Horde est une manifestation flagrante de l'insecte, à l'instinct grégaire et au comportement implacable.

Le Solitaire

Valeurs positives : l'adaptation, l'indépendance, la survie.

Valeurs négatives : le groupe, la stagnation, la faiblesse.

Symboles : la griffe, le serpent, le nomade.

Longtemps assimilé au Prédateur, avec qui il partage des prédispositions naturelles pour la chasse, le Solitaire n'en constitue pas moins une voie à part entière dont l'unique motivation est la survie de l'individu. Adopté par de nombreux survivants humains, ce Totem a toujours présidé au mode de vie des mantes, des araignées sédentaires et de certains reptiles, mais il devient aussi celui des bannis, des exclus et de tous ceux que la vie force à survivre seuls. Là où la plupart des insectes mourraient, privés de la structure sociale et de l'entraide permanente d'une ruche, d'autres formes de vie apprennent à ne compter que sur leurs seules compétences. Poussée à l'extrême, cette philosophie peut s'accompagner d'un violent refus de toute forme de collectivité - la solitude comme pendant d'une même pièce forgée dans le métal de la survie.



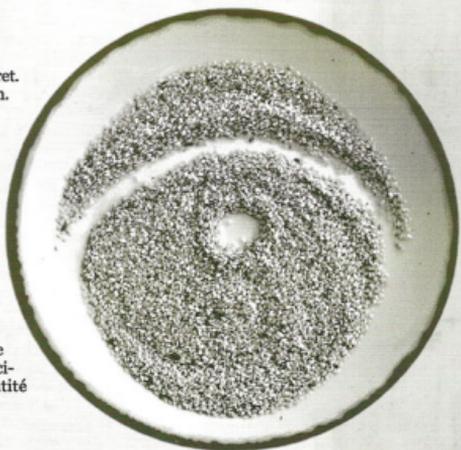
La Ruche

Valeurs positives : l'organisation, le groupe, le concret.

Valeurs négatives : la discorde, le hasard, la trahison.

Symboles : l'alvéole, la fourmi, la communauté.

Il suffit d'observer les abeilles, les fourmis ou les termites, pour comprendre l'importance de ce Totem, aussi présent chez les insectes que chez les mammifères. Définie par la combinaison de l'action collective et de l'organisation sociale, la Ruche préside au comportement des familles les plus avancées - en termes de développement et de structure - et amène les communautés à distinguer leurs membres en fonction de leur utilité, de leur fonction et de leur cycle de vie programmé pour servir. Chez les fourmis ou les termites, le trio ouvrière, nourricière et combattante, est un exemple flagrant de cette organisation fondée sur les spécificités des individus et l'obéissance aveugle à une entité reine ou à un couple « père-mère » reproducteur.



Les fondements du chamanisme

Le chamanisme n'a pas attendu l'éveil de la vermine pour exister, mais les hommes et les femmes qui adoptent aujourd'hui ce mode de vie et de pensée, n'ont plus grand-chose en commun avec les animistes et les tribus d'antan. L'évolution de l'espèce a imprimé dans les esprits de profonds sillons de culture et de science, façonnant un terreau dans lequel les graines du chamanisme ont germé, pour donner des fruits mêlés de croyances et de certitudes, de mystique et de rationnel. D'un certain point de vue, on peut associer la naissance de ce nouveau courant de chamanisme, à l'émergence du mythe de Chæman, Figure emblématique apparue dans les années 2010, cet homme dont personne ne semble connaître le véritable nom s'est imposé comme le premier porte-parole de Gaïa, entraînant dans son sillage une foule de disciples aspirant à une vie harmonieuse. Bien que considéré comme le premier chaman, cet homme ne semble pas cherché à dogmatiser le mouvement émergeant et n'a laissé ni texte, ni principes autres que l'énonciation du nom des huit Totems.

La célébration de Gaïa

S'il n'existe pas de véritable « culte » voué à la Nature, cette dernière n'en reste pas moins louée, célébrée et vénérée, par le biais d'actes et de gestes quotidiens. Du respect de l'équilibre naturel, les chamans font un véritable mode de vie grâce auquel ils se fondent, s'imbriquent dans la mécanique invisible de la vie et des espèces. Cette mentalité, délicate à saisir au premier abord, repose sur une idée première au demeurant très simple - « ce qui se passe est naturel » - et permet de comprendre à quel point, aux yeux des chamans et des adaptés, la civilisation humaine du début du siècle s'était éloignée du respect de son environnement.

La sensibilité à l'écologie est commune à tous, mais il existe des divergences dans la manière dont l'appliquent les chamans. La majorité des « enfants de Gaïa » se contente d'une action personnelle et n'intervient que de façon locale : transmission du savoir, interprétation de signes, divination ou

animation de la vie spirituelle de leur communauté. D'autres, plus engagés, agissent en véritables hérauts de Gaïa et de ses Totems. Forts de leurs connaissances et des manifestations qu'ils perçoivent, ces chamans interviennent à la façon de régulateurs, de jardiniers, de missionnaires ou même de diplomates, lorsqu'ils se trouvent confrontés à une situation de déséquilibre. De l'entretien de la flore à l'implantation de prédateurs dans une région infestée, l'activité des chamans est aussi large que le nombre d'adeptes, mais tous s'interdisent cependant les violences perpétrées au nom du « respect de la nature ». Ces mystiques ne sont ni des terroristes écologiques ni des militants d'une quelconque « cause primordiale », et pour eux, Gaïa se charge de provoquer - aux hommes de comprendre et de guider les leurs...

L'éveil

Il y a deux façons de devenir chaman : l'initiation et la révélation. La première est provoquée, la seconde personnelle et spontanée, mais toutes deux amènent le futur chaman à l'éveil et lui permettent de réaliser, d'admettre et de faire la démarche de s'inscrire de lui-même dans l'ordre naturel. L'éveil est une prise de conscience, une ouverture à l'existence des énergies invisibles qui peut être progressive ou soudaine, tardive ou précoce, mais qui provoque toujours un changement dans la perception et la compréhension qu'a le chaman du monde. Certains ont connu la révélation avant même d'avoir dix ans, d'autres à l'aube de leur mort, sous la forme d'une vision, d'une compréhension soudaine ou d'une simple curiosité, progressivement muée en certitude. L'éveil prend autant de formes qu'il existe de chamans, et si certains le décrivent à grands renforts d'images et de manifestations mystiques, d'autres se contentent de dire qu'ils sont nés en harmonie avec leur environnement, ouverts aux fluctuations de la nature et d'ores et déjà chaman dans l'âme...

Parfois, il arrive qu'un individu présente des signes de prédisposition - sensibilité à l'environnement, empathie naturelle avec la vermine, attrait pour la nature... - et soit repéré par un chaman accompli. Si ce dernier juge le moment opportun, il peut alors décider d'établir un contact, d'entamer une discussion ou simplement d'observer le comportement du « candidat potentiel », afin d'évaluer sa réceptivité. Une fois convaincu, le chaman procède alors à un

L'influence des Totems

Si la marque des différents Totems apparaît clairement, lorsqu'on se penche sur le mode de vie des insectes et des animaux, une étude approfondie des comportements humains permet également de distinguer leur présence. A la façon de traits de caractère, d'habitudes, de priorités, de valeurs ou d'interdits, les Totems se font de plus en plus présents dans l'évolution des survivants et des nouvelles générations. Les communautés humanistes incarnent la Ruche ou le Bâtitteur, les bandes de pillards ont tout de la Horde, les chasseurs de vermine sont autant de Prédateurs... Seuls les chamans et les adaptés acceptent de reconnaître là des émanations des différents Totems, mais au final, le plus important est-il de les admettre ou de le savoir ?

rituel d'initiation dont la forme varie, de la transe partagée à la simple discussion, en passant par un voyage commun, une série d'épreuves, des énigmes, l'ingestion de drogues hallucinogènes... Si l'éveil survient, le chaman est accueilli au sein de la communauté informelle des enfants de Gaïa et peut, dès lors, entamer son apprentissage seul ou accompagné par son mentor.

Les traditions

Le chamanisme est un état d'esprit avant tout, mais certaines pratiques ont perduré et d'autres sont apparues, qui font de cette philosophie une véritable discipline, riche de techniques et de savoirs. Ainsi, bien qu'il n'existe aucune « école », aucune structure d'enseignement chargée d'assurer la transmission de ces coutumes, les chamans partagent tout de même un certain nombre de traditions liées à la médication, à l'utilisation des plantes, au travail de l'empathie animale, aux rituels de transe et à la divination.

Les plantes

Tous les chamans jouissent de solides bases en botanique et en géologie - souvent limitées aux variétés de leur région, mais toujours assorties d'applications pratiques. La connaissance des caractéristiques de différentes plantes, herbes, roches et minéraux, leur permet d'améliorer le quotidien alimentaire et de concevoir toutes sortes de remèdes, emplâtres, drogues ou poisons. Ces derniers peuvent être à usage mortel - tant à destination de l'homme que de l'animal - ou à effet hallucinogène, en vue de provoquer la transe et les visions, véritables clés de voûte des traditions chamaniques.

Les soins

Sans être tous guérisseurs et rebouteux, les chamans sont souvent versés dans l'art d'une médecine alternative alliant la connaissance du corps à celle des plantes. Certains, riches d'une formation médicale ou vétérinaire, s'appuient d'ailleurs sur des bases scientifiques réelles, qu'ils enrichissent de remèdes naturels ou d'un accompagnement psychologique chargé de paraboles et de références à Gaïa. De la simple fièvre aux plus virulents des venins, en passant par les fractures et les maladies infectieuses, leur science de ce qu'ils nomment « l'organisme naturel » leur permet d'agir efficacement sur la plupart des maux et de jouer un rôle central dans la survie de leur communauté.

L'empathie

De la psychologie humaine à la compréhension du règne animal, l'empathie joue un rôle fondamental dans la culture chamanique, puisqu'elle constitue la base de toute perception et de toute communication avec le monde extérieur. Sensation de l'invisible, interprétation des signes : l'empathie est aux chamans ce que l'instinct est aux chasseurs - une tournure d'esprit particulière qui met l'individu en phase avec son environnement, le rendant à même de sentir, de comprendre et de savoir, sans nécessairement chercher. Cette sensibilité, que le commun des mortels qualifie d'attirance pour le surnaturel, les chamans la cultivent à la façon d'une simple « acceptation des possibles », une sérénité qui leur offre de sentir le monde tel qu'il est, et non tel qu'il semble ou devrait être.

Les rituels

Le mode de vie des chamans est l'un des plus ritualisés qui soient. Tous leurs gestes, des plus quotidiens aux fastueuses cérémonies d'initiation, sont emprunts de symboles et de marques tribales liés aux Totems et à Gaïa. Le langage des chamans est ainsi chargé d'images et de références, parfois incompréhensibles pour les non-initiés, et le moindre de leur acte s'accompagne d'une déférence sensible à l'égard de Nature. Un chaman ne cueille pas une fleur : il accepte de la recevoir, comme un présent, et loue le sol de lui offrir ses fruits. De même, il ne tue pas un animal : il participe aux cycles primordiaux et se fait prédateur, le temps d'une chasse empreinte de respect mutuel...

En marge de ces gestes courants, les chamans procèdent à de véritables cérémonies et enrobent les moments forts de leur vie - initiation, accomplissement, union, deuil, départ, préparation au combat - de rites qui transforment le moindre événement en véritable célébration.

La divination

En se mettant à l'écoute de leur environnement, les enfants de Gaïa s'ancrent si profondément dans le présent qu'ils développent une sensibilité à l'évolution, à la progression des événements et par là même, une véritable forme de conscience instinctive de l'avenir. Simple déduction pour certains, recoupement méticuleux d'informations pour d'autres, cette clairvoyance peut devenir un art véritable de la prémonition, de la prescience, lorsqu'elle est pratiquée dans le creuset du chamanisme et de ses rites. La divination prend autant de formes qu'il peut s'imaginer de vecteurs : séance de méditation favorisant la réflexion, sacrifices d'animaux, lecture dans les

Magie ?

A défaut de posséder de véritables « pouvoirs », les chamans associent le concret à l'invisible, pour accomplir ce que le commun des mortels a vite tendance à qualifier de « miracles ». Bien qu'aucun d'eux ne soit capable de magie, les chamans et leurs actes sont à ce point arctés de surnaturel qu'ils en deviennent mystérieux. Qu'un chaman use de ses connaissances pour confectionner un onguent curatif, et le blessé risque fort de se croire miraculé, tant le contexte de sa guérison sera chargé de références aux Totems, à « l'esprit de Gaïa » et aux « secrets ancestraux des enfants de Nature-Mère ». Superstition et croyances populaires, certes, mais les rumeurs de prodiges et de phénomènes surnaturels sont si nombreuses qu'on a du mal à imaginer une telle fumée sans feu...

entrailles, ingestion de drogues provoquant des états de transe... Tous les chamans ne s'y adonnent pas, mais la plupart y sont sensibles et respectent ceux des leurs qui ont choisi de développer cette forme de communion avec l'esprit de Gaïa. Ce respect se mêle d'ailleurs de crainte, chaque fois que les prédictions s'avèrent exactes...

En termes techniques

A l'évocation de toutes ces particularités, on imagine que les personnages chamans risquent de poser quelques problèmes au cours des aventures. Comment gérer en effet les trances, rituels et autres tentatives de divination de l'avenir, alors qu'il n'existe en théorie aucune dimension surnaturelle et, par conséquent, aucune règle appropriée ? Le plus simplement du monde, en définitive. Puisque les chamans reconnaissent l'existence de Gaïa et des Totems, dont ils interprètent les manifestations, aux joueurs qui incarnent de tels personnages d'interpréter ces signes et au meneur de jeu, seul juge de la façon dont il souhaite utiliser les énergies fondamentales, de les mettre en scène et de leur donner corps.

Les personnages chamans ne disposent d'aucun pouvoir particulier, mais ils sont à même d'effectuer des actions, traduites par des jets de dés classiques, qui simuleront leur mode de vie si particulier et leur attrait pour certains domaines. Au meneur de jeu, dès lors, de décrire ce que les chamans voient, apprennent, comprennent ou croient comprendre. Bien que les Totems existent, ils n'ont aucune forme physique ni manifestation concrète qui puissent servir de références communes - aussi le meneur de jeu garde-t-il toute liberté d'interprétation. Pour bien répondre aux initiatives des joueurs, il convient de distinguer deux grands cas de figure : la perception et l'action.

Le chaman analyse une situation

Alors qu'une description classique suffirait à tout autre personnage, il sera intéressant - voire nécessaire - de permettre à un chaman de relever certains détails, même infimes. La forme particulière d'une pierre, l'attitude surprenante d'une créature, l'impression d'une menace imminente, une odeur suspecte, une ambiance lourde ou sereine :

quelques mots suffisent pour satisfaire et alimenter l'intérêt que porte le joueur d'un personnage chaman à une situation, même la plus anodine.

L'observation

Lorsqu'un chaman assiste à un événement ou s'attarde sur une scène, le meneur de jeu peut traduire l'angle particulier de son regard par des jets de Perception assortis d'une Difficulté différente, puis en les récompensant par d'autres informations que celles dont hériteront ses compagnons. Par exemple, si un groupe arrive aux abords d'une ancienne caserne militaire, les personnages pourront remarquer de récentes traces de véhicules et sentir une odeur de brûlé, tandis que le chaman notera le premier la présence de symboles, esquissés sur les murs...

L'empathie

La lecture des émotions d'autrui et la perception de l'invisible, procédent toutes deux de jets d'Empathie contre une Difficulté qui varie en fonction de la cible et de la recherche du chaman - de 10, pour comprendre les émotions primaires d'un chien, à 30 pour deviner les motivations d'un insecte d'une espèce inconnue du chaman. Pour reprendre l'exemple précédent, une fois le groupe entré dans la caserne, le chaman pourra rapidement « sentir » que l'endroit a été le théâtre d'un drame et que la vermine a été très présente, récemment - les indices relevés par ses compagnons lui donneront certainement vite raison...

Le chaman effectue une action

Courir, frapper, chercher, observer : la majorité des actions qu'un personnage chaman pourra être amené à effectuer, se gère de façon classique. Même les actes de guérison, selon une méthode certes différente des médecines traditionnelles, restent soumis aux règles de soin classiques. En revanche, c'est lorsqu'il sera question de rituel ou de divination, que le meneur de jeu devra se montrer vigilant.

Les rituels

Plus que par des règles, les rituels doivent avant tout se traduire par une durée, des étapes et une ambiance, que le chaman devra décrire et mettre en scène. Ensuite, selon ce que ce personnage désire apprendre ou provoquer, au meneur de jeu de demander une série de jets d'Empathie, de Volonté, de Connaissance, également assortis d'une

Chæman...

De toutes les rumeurs qui parcourent les terres de la nouvelle Europe, celles qui concernent le premier des chamans sont de loin les plus nombreuses, et les plus contradictoires. Ceux qui prétendent l'avoir rencontré sont des menteurs, tout comme ceux qui affirment connaître son véritable nom, l'endroit où il habite, la couleur de ses yeux ou les « fabuleux pouvoirs » qu'on lui prête, avec un mélange de crainte et d'envie. Ils mentent tous oui, car Chæman n'existe pas. Du moins, pas encore.

Premier à avoir senti et révélé l'existence des Totems, Chæman peut judicieusement être considéré comme le pionnier du chamanisme de cette nouvelle ère. Sans forcément le considérer comme une autorité religieuse, tous ceux qui s'engagent dans cette voie connaissent le nom de cet homme et le respectent, à la façon d'un guide. Mais du seul point de vue du jeu, Chæman n'est qu'un mécanisme, un outil offert au meneur de jeu pour fixer le degré de mysticisme qu'il souhaite donner à ses aventures. Si Chæman a vraiment des pouvoirs, alors la « magie » existe : certains chamans sont capables de prouesses défiant la logique et il est concevable de soigner par les mots, de sonder les esprits, d'invoquer la vermine et de faire trembler la terre. Si au contraire, il n'est qu'un homme sensible au langage de la Terre, alors les chamans restent de simples mystiques qui entourent leurs pratiques de symboles et de foi, mais qui restent soumis aux mêmes lois physiques et logiques que les autres. A chaque meneur de jeu de déterminer l'ampleur qu'il souhaite donner à cet homme : véritable sorcier, simple écologiste, gourou manipulateur, vieillard dément ou prophète visionnaire. Certains racontent qu'il vivrait entouré de mantes religieuses géantes, qu'il aurait le pouvoir de faire ressusciter les morts, qu'il serait capable de transformer des humains en insectes...

Tout le monde connaît son nom, mais s'agit-il d'un homme ou d'une femme ? Puisqu'on parle de lui depuis le début du 21^e siècle, il doit avoir au moins cinquante ans désormais, mais est-ce toujours le même ou un de ses disciples, qui aurait pris la relève ? Personne n'ayant vu son visage, est-il vraiment humain ou n'est-ce qu'un totem de bois, érigé par une secte ou une communauté mystique ? A toutes ces questions, chaque meneur de jeu est libre de répondre, en fonction de l'ambiance qu'il souhaite développer dans ses parties. Chæman est un mythe, et les mythes ne sont jamais que ce que les êtres humains veulent qu'ils soient...

Difficulté variant de 10 à 30. La communication avec l'esprit d'un Totem, par exemple, est évidemment bien plus difficile que la gestion d'une cérémonie d'union, qui ne met en jeu aucune influence extérieure. Le contenu d'une transe, faite d'images, de visions et de révélations mystiques, est naturellement plus descriptif que technique, mais le meneur de jeu pourra y glisser certains indices, pour récompenser des jets d'Empathie réussis...

La divination

Enfin, le cas de la divination est sûrement le plus simple, puisqu'il se résume au final à une question et à une réponse. En fixant la Difficulté en fonction de la question, le meneur de jeu pourra facilement demander un jet d'Empathie ou de Connaissance - Empathie si le chaman oriente son rituel vers une énergie extérieure, un Totem ou l'esprit de la Nature, Connaissance s'il cherche à tirer des conclusions à partir d'informations qu'il possède. Dans tous les cas, le réalisme fait force de loi : aucun chaman n'est en mesure de prédire l'évolution de l'humanité sur les trois siècles à venir ! Excepté Chæman, peut-être...

A propos des Spécialités

Au même titre que n'importe quel personnage, les chamans peuvent développer des Spécialités qui traduiront leur expérience dans un domaine précis de leur activité. Ainsi, les différentes traditions chamaniques peuvent donner lieu à toutes sortes de Spécialisations, allant de la connaissance des plantes à l'hypnose, en passant par l'empathie avec la vermine, la divination par les ossements, la guérison des fractures, etc. Comme toujours, il appartient au meneur de jeu de déterminer si ces Spécialités sont Simples, Complexes ou Rares, afin d'évaluer le nombre que le joueur peut développer, ainsi que la difficulté d'évolution liée à l'expérience. Une liste d'exemples est fournie dans le chapitre « La Création du personnage » du Livre du Joueur, afin de laisser les joueurs libres de définir avec précision le type de chamanisme que pratiquent leurs personnages.

La vermine.....

Aux limites de la fiction

Si le visage de cette Europe en 2037 peut sembler fantaisiste, voire inconcevable, la plupart des éléments décrits dans ces pages s'appuient sur des bases réelles, documentées et inspirées de vérités scientifiques. L'usure du matériel, les éléments technologiques ou les énergies alternatives en font partie. Certes, la notion de chamanisme et l'existence des créatures géantes restent du domaine de la seule fiction, l'hécatombe virale et l'implosion des nations ne sont rien de plus que des hypothèses, inspirées de la triste actualité du début de notre siècle, mais l'évolution des différentes espèces n'en reste pas moins plausible - et même terriblement réaliste. A ce jour, dans notre réalité de lecteurs, il existe déjà une araignée armée de neurotoxines spécifiques à l'ADN du singe et de l'homme...

« L'homme est redevenu ce qu'il n'aurait jamais dû cesser d'être : une simple proie... »

-Nora, l'Arachnéenne.

Aux yeux des jeunes adultes qui la côtoient chaque jour, et qui ont grandi avec elle, la vermine est une réalité indiscutable, un véritable pilier de leur environnement, mais dans l'esprit des survivants qui assistèrent à l'émergence du fléau, la vermine reste une anomalie, une entorse immonde aux lois de l'évolution si patiemment mises en évidence par les scientifiques de l'ère industrielle. Trente ans auront suffi pour transformer une simple nuisance en un péril planétaire, et jamais, en une si courte période, l'on n'avait observé mutation d'une telle ampleur. Outre l'impact terrible de cette révélation sur les mentalités et les comportements humains, l'évolution de la vermine a si profondément bouleversé l'équilibre naturel qu'aucun domaine ne semble avoir été épargné. Les climats ont subi des variations locales allant jusqu'à une dizaine de degrés, l'activité insecte a transformé des régions verdoyantes en zones désertiques - ou proches de l'être - et l'action combinée des vaccins, des venins, des microbes et des résidus toxiques issus des campagnes militaires du début du siècle, multiplie les naissances anormales, ou accompagnées de mutations physiologiques chez les êtres humains.

Aussi, dès lors qu'il devient impossible d'ignorer, il s'avère indispensable de chercher à comprendre...

L'armée du Renouveau

Les espèces regroupées sous la dénomination « vermine », aussi différentes et incompatibles qu'elles puissent sembler, portent toutes les stigmates d'une évolution similaire. Dans la croissance de ces rats, désormais capables de manipuler des outils, comme dans celle de ces araignées parasites, incapables de pondre leurs œufs dans un

autre organisme qu'un corps humain, on peut noter la même réalité double de l'adaptation forcée et de la cible commune. La vermine mute, change, évolue coûte que coûte, guidée par le même objectif inconscient de combattre et d'anéantir - mais également d'imiter et de supplanter l'homme...

L'influence naturelle

Les premiers frémissements n'ont été perceptibles qu'au début du siècle, et il aura fallu que le contexte de menace virale s'impose pour que le comportement de la vermine éveille la curiosité des scientifiques et soit rapidement identifié comme anormal - puis comme alarmant. Avec le sursaut de la Nature a débuté une ère nouvelle, dont le premier stade a affecté non pas l'homme, mais cette multitude d'espèces taillées pour subir les mutations indispensables à la survie dans un environnement de chaos. Leurs défenses immunitaires se sont renforcées, leur croissance s'est accrue, dynamisée par un rythme de reproduction effréné, et l'action combinée de leur nombre et de leur résistance s'est concrétisée par la disparition rapide de la crainte viscérale de l'homme.

A cette époque, la vermine n'avait rien de réellement « mutant », excepté peut-être du strict point de vue scientifique, car elle se contentait de voir s'amplifier des caractéristiques déjà existantes - à une cadence certes ahurissante, mais dans des directions logiques. La rapidité des naissances a démultiplié l'œuvre de la sélection naturelle et provoqué l'apparition de spécimens toujours plus résistants, plus rapides, plus forts et plus adaptés à la survie. Les plus faibles sont morts, dévorés par leurs prédateurs, terrassés par la faim ou balayés par les traitements chimiques des hommes - mais les survivants n'en sont devenus que plus forts, et leur progéniture avec eux.

Alors que l'homme votait unanimement l'augmentation des budgets scientifiques et militaires, la Nature autorisait simplement l'explosion du potentiel de la vermine...



Les fruits de la terreur

Ce n'est qu'à la fin de la première décennie que les mutations physiques ont transformé la fascination des chercheurs en une véritable épouvante. Après avoir constaté l'accélération des pontes, le gain en virulence accrue de la plupart des venins et l'immunité d'innombrables espèces aux produits chimiques classiques, les scientifiques ont ajouté à la liste de ces anomalies les cas de grossissement allant de deux, pour la plupart des spécimens, jusqu'à dix fois la taille courante pour les plus monstrueux.

Les causes de ces mutations sont nombreuses, et aussi étroitement imbriquées que peuvent l'être les perturbations responsables de la fonte des glaciers. La sélection naturelle, le développement des instincts prédateurs, l'adversité croissante renforçant la nécessité de vaincre, l'ingestion des sub-

stances chimiques et des aliments pollués... L'homme et les conséquences de sa panique sont largement responsables de ces réactions physiologiques, car sans l'apparition de nouveaux traitements insecticides, en dose et en toxicité exponentielles, il y a fort à parier que la vermine n'aurait pas eu besoin d'évoluer à ce point pour survivre...

D'autant qu'en marge de ce face-à-face mortel, il ne faut pas oublier le sort des animaux d'élevage et celui de la végétation, qui reste la forme de vie la plus apte à une évolution rapide. En inondant les villes et les champs de produits insecticides, les hommes ont contribué à la disparition des troupeaux que les contaminations avaient épargnés, ainsi qu'aux réactions de survie des végétaux, aux racines et aux cycles de synthèse agressés. L'écosystème s'en est trouvé irrémédiablement modifié, privant les parasites et les symbiotes de leur homologue vital, et contrai-

La taille de la vermine

De la fourmi longue de dix centimètres aux rats de la taille d'un chien, en passant par les araignées que l'on dit dépasser les deux mètres, les réalités de l'univers de Vermine font oublier les échelles communément utilisées pour comparer les créatures entre elles - et surtout, pour les comparer à l'homme... Pour différencier les simples insectes des véritables monstruosité, le jeu utilise un principe de « Tailles » - marqué d'une majuscule permettant de l'identifier en tant que caractéristique technique - et distingue les créatures selon trois catégories : petites, géantes et monstrueuses.

La Taille 1, la plus courante, s'applique à la quasi-totalité des créatures et correspond à un spécimen de base, sensiblement plus volumineux que ceux qui fourmillent dans notre réalité de lecteurs. Lézards de la taille d'un chat, scarabées gros comme des paquets de cigarettes, fourmis et termites longs de huit à dix centimètres... Quelques variétés ont doublé, voire même triplé de volume, mais leurs proportions restent globalement « naturelles » et ne reflètent, au final, que l'évolution logique des insectes et de la vermine dans son ensemble.

La Taille 2, nettement plus rare, est celle des créatures mutantes dont les proportions ont été multipliées jusqu'à dix fois, par rapport à celles que nous leur connaissons aujourd'hui. Les reines, les combattants et les créatures déjà volumineuses - comme certains crapauds, reptiles et créatures tropicales - sont les plus couramment affectés par ces mutations physiques et morphologiques. Pour suggérer un rapport d'échelle, les créatures de Taille 2 rivalisent généralement en masse avec un chien ou un enfant... En proportion, on peut estimer le nombre de ces spécimens géants à un pour dix millions de spécimens de Taille 1.

La Taille 3, enfin, est réservée à de rarissimes abominations, atrocement déformées et devenues plus hautes qu'un homme - voire qu'un véhicule - sous l'action combinée du tri génétique, des hybridations contre nature et des produits chimiques utilisés par l'armée, au début du 21^e siècle. On parle de faucheurs arachnides capables d'enjamber des voitures, de serpents qu'un wagon de train peinerait à accueillir entièrement, de scarabées géants parcourant le massif de l'Oural, leur carapace perforée d'impacts de balles... Fort heureusement, on compte à peine un spécimen de Taille 3 pour cinquante milliards de créatures de la même espèce.

A titre de référence, une fourmière peut facilement abriter jusqu'à un million d'individus, dix à fois plus pour les termitières de certaines espèces africaines, et un essaim de criquets pèlerins peut atteindre entre dix et quarante milliards d'individus...

gnant des espèces herbivores ou frugivores à bouleverser leurs habitudes alimentaires. Privés de sève et de suc, des insectes se sont tournés vers le sang d'autres espèces, animales ou humaines. Certains prédateurs sont devenus charognards, attirés par les bêtes malades, et de nombreux nuisibles habitués aux déchets ont trouvé la force et la taille de s'attaquer à des proies bien vivantes.

Et l'homme en est une, désormais.

L'échiquier du chaos

Les mutations de la vermine ont été à la fois précipitées et accompagnées par un phénomène de migration, d'envergure planétaire. D'une part, de nombreuses espèces ont développé une faculté - et pour certaines, une habitude - de déplacement géographique, en vue de trouver de nouvelles ressources ou d'étendre un territoire devenu trop restreint. Ce fut le cas de prédateurs, poussés par le besoin de chasser leur nourriture hors des villes ou, à l'inverse vers les souterrains des concentrations urbaines, mais également des

bâtisseurs - tels les termites, les fourmis ou les abeilles, désormais soumis à une nécessité d'espace pour fonder leurs ruches. Les hordes de criquets, pour ne citer que celles-ci, illustrent parfaitement ce phénomène que l'on constate, en 2037, chez une multitude de créatures autrefois sédentaires et devenues nomades par nécessité.

D'autre part, les mouvements de fuite et d'exode humains ont ouvert la porte à d'innombrables délocalisations, tant d'espèces que de microbes, et contribué à l'apparition dans des biosphères connues de formes de vie jusqu'alors inconcevables. La multiplication des convois de nomades, ainsi que le transit de marchandises contaminées, aux soutes - et souvent aux passagers - porteurs de germes infectieux, a provoqué un double bouleversement de l'équilibre naturel. Des espèces étrangères ont fait irruption dans les écosystèmes, et des espèces locales ont évolué au contact de facteurs mutagènes importés.

Alors qu'il aurait fallu plusieurs dizaines d'années avant qu'une variété intruse s'acclimate et se reproduise, les

unions contre nature se sont enchaînées, qu'il s'agisse des reptiles, des insectes ou des formes de vie végétale, et peu d'espèces ont échappé à la mutation provoquée par ces importations. La virulence accrue des venins et des immunités - caractéristiques prépondérantes lors du tri génétique - a largement bénéficié de ce phénomène, et la présence de fourmis issues de souches africaines en Europe n'a pas plus d'inraisemblable, aux yeux des derniers experts, que la rapidité à laquelle elles se sont implantées et adaptées.

Les voies de la survie

Les caractéristiques des différentes espèces ne sont pas les seules à avoir été renforcées par le jeu des mutations, des hybridations et de la sélection naturelle. Au-delà des créatures elles-mêmes, ce sont leurs comportements qui ont le plus évolué. Les prédateurs sont chaque jour plus féroces, les symbiotes développent de véritables organismes mixtes, les bâtisseurs érigent des repaires cyclopéens et des grottes labyrinthiques... Derrière tout mode de vie, de chasse, d'alimentation ou d'organisation sociale, on distingue plus nettement que jamais le visage d'une orientation naturelle, une voie fondamentale qui pousse animaux, insectes et plantes à exacerber certains comportements pour survivre. C'est d'ailleurs ainsi que les premiers chamans ont découvert l'existence des Totems.

Il suffit de quelques années à Chæman, pionnier du chamanisme de la nouvelle ère, pour révéler les noms des huit forces fondamentales à l'œuvre dans toutes les vies depuis des millénaires. Ces forces, reconnues comme des Totems, se retrouvent chez les différentes espèces de la vermine et caractérisent l'aptitude à survivre par l'adhésion à un comportement unique. Bien que la plupart des espèces soient de fait exclusives, il en existe cependant qui s'avèrent capables de changer, pour réagir à une menace ou un événement particulier - à l'image de certaines fourmis ou de scarabées vivant en accord avec le Bâtisseur, qui peuvent devenir Prédateurs ou se comporter en Horde destructrice, en cas d'intrusion sur leur territoire ou de péril pour leur communauté.

Aussi, pour comprendre les motivations, le mode de vie et les réactions de la vermine, il convient de bien distinguer le Totem qui préside à leur évolution, et de ne pas oublier que la plupart des espèces peut adopter le comportement d'un Totem mineur selon les circonstances.

Gérer la vermine

Omniprésente dans les souterrains, les ruines et les champs de l'Europe, la vermine risque également de jouer un rôle très important dans les aventures et d'être à l'origine de toutes sortes de rencontres, d'affrontements, de courses poursuites, de morsures, de piqûres ou d'empoisonnements. Les créatures sont donc logiquement dotées de caractéristiques techniques, permettant de gérer les combats et les infections, et de règles spécifiques fondées sur la taille, le nombre, le phénomène de meute ou la vitesse de déplacement.

Le nombre

A l'exception des espèces inspirées par le Totem Solitaire, la vermine se déplace et agit généralement en nombre. Dans la majorité des situations, les personnages risquent en effet d'être confrontés non pas à une, mais à des centaines, voire des milliers de créatures, et il est bien entendu qu'une horde de termites ou un essaim de frelons ne se gèrent pas du tout comme une araignée. Premier conseil : si les créatures sont trop nombreuses, interdisez purement et simplement toute tentative de combat. Ensuite, soyez attentifs aux dimensions de la « meute », car selon qu'il s'agit d'un essaim volant, d'une colonie rampante, d'une nuée se déplaçant par bonds ou d'une véritable déferlante de créatures, les possibilités des personnages et les options techniques applicables seront bien distinctes.

La description des différentes espèces vous fournira toutes les précisions utiles sur leur nombre et leur fonctionnement, mais dans tous les cas, n'ayez aucune hésitation à imposer le réalisme : un humain a toutes les chances d'être impuissant, face à une nuée d'insectes...

La taille

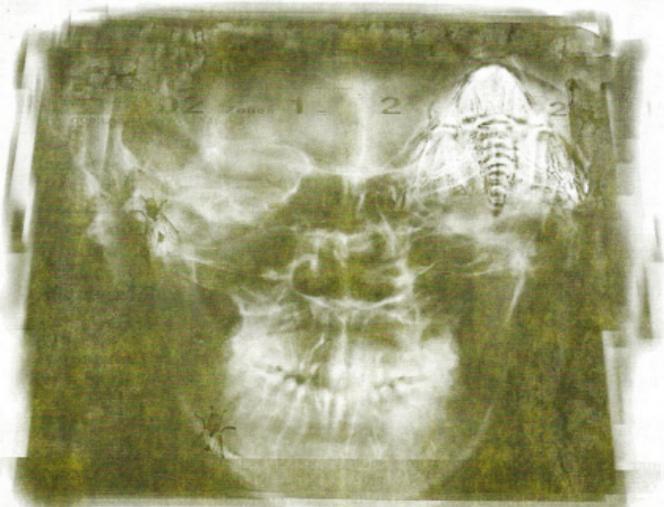
Si les créatures solitaires ou peu nombreuses posent moins de problème « d'équilibre des forces », il reste à voir si leur taille, leur mode de déplacement ou leurs particularités permettent une réaction, une défense ou une intervention humaines. Ainsi, par exemple, que faire contre un ennemi qu'on ne peut voir ou qu'on ne peut toucher, à cause de sa petite taille ? De même, comment gérer des spécimens aux proportions démesurées avec des insecticides ou des moustiquaires classiques ? La taille de la vermine est l'un de ses principaux atouts, car elle induit des situations où les perceptions, les armes et les capacités humaines trouvent leurs limites.

L'importance du réalisme

Pour des raisons évidentes de nombre, de taille et de comportement, la vermine ne peut être mise en scène de la même façon qu'une rencontre humaine ou animale. Dans bien des cas, le meneur de jeu devra privilégier la logique et le réalisme à la technique, car les règles avouent vite leurs limites, lorsqu'il sera question de lutter contre une colonie de fourmis rouges ou d'essuyer les assauts d'un insecte microscopique...

La réaction de la flore

Impossible d'imaginer une mutation spectaculaire du règne insecte, doublée d'une vaste campagne chimique, sans s'intéresser au devenir de la végétation. Souvent considérée comme une simple base dans la chaîne alimentaire, la flore est tout autant source de nourriture que matière première, abri naturel, obstacle infranchissable, berceau de reproduction ou même prédateur. Il aura suffi de quelques années à la végétation pour entamer une mutation généralisée et la poursuite, au rythme de la vermine et de l'abandon massif des sites industrialisés. Désormais, l'herbe folle crève les pavés des villes, les plantes à fleurs s'ornent massivement d'épines, certains végétaux fruitiers développent des défenses chimiques et partout, les poisons se généralisent pour lutter contre l'insecte. Il suffirait aux hommes d'ouvrir les yeux, pour se découvrir un allié de poids contre la vermine...



Les règles traduisent déjà cet état de fait, en imposant notamment des Malus aux actions de visée sur des créatures de petite taille, mais chaque fois que vous l'estimerez judicieux, n'hésitez pas à interdire une action en exposant aux joueurs qu'elle est tout bonnement impossible.

Le comportement

Là où des êtres humains pourront être pensés en termes de motivations secrètes, de réactions imprévisibles, de stratégies de combat et, plus généralement, d'un large panel de comportements et de mentalités, la vermine risque de dérouter les joueurs et les meneurs de jeu par son absence totale d'états d'âme et son obéissance aveugle aux caractéristiques de l'espèce. En effet, bien que tous différents, les insectes et les créatures n'en restent pas moins guidés par une poignée de motivations aussi primaires que la faim, l'expansion du territoire, l'élimination des intrus, la défense de la communauté, la peur, etc. La vermine ne foment pas plus de complot qu'elle ne prévoit à longue échéance. Ses réactions sont simples, immédiates, instinctives : lorsqu'elle a faim, elle mange. Lorsqu'elle a peur, elle fuit ou se bat. Lorsqu'elle combat, elle utilise ses spécificités naturelles et mise sur le nombre, la rapidité, la distance ou la frénésie.

Chaque fois qu'une situation confrontera les personnages à de la vermine, qu'il s'agisse d'un individu solitaire, d'un petit groupe ou d'une véritable meute, gardez à l'esprit que les réactions humaines ne lui sont pas applicables et que les créatures, chacune pour ses propres raisons, ne connaissent ni le compromis, ni la négociation...

Le gigantisme

Jusqu'en 2008, date d'apparition des premiers insectes géants, le record de longueur était détenu par l'insecte-bâton géant d'Indonésie, qui pouvait atteindre trente centimètres. Les autres prétendants au titre vivaient également sous les tropiques, à l'image du Goliath africain ou de l'Hercule, originaire d'Amérique du Sud, dont les spécimens mâles frôlaient la vingtaine de centimètres. Aux côtés de certains rats et de très nombreux reptiles, ces proportions font pâle figure, mais la taille des insectes a longtemps été bridée par leur système respiratoire. L'acheminement de l'oxygène dans les trachées, simple et rapide, aurait été trop long et trop aléatoire pour irriguer convenablement les organes de créatures géantes. Chez les spécimens géants, les mutations physiques ont donc toujours été précédées d'une altération du système respiratoire : multiplication des capteurs, apparition de filtres supplémentaires, etc.

Les insectes sauteurs

Outre leurs capacités de vol et de course, de nombreuses espèces possèdent une morphologie destinée au saut, tant en longueur qu'en hauteur, qui constitue autant un mode déplacement qu'un mécanisme de défense ou d'attaque. On pense naturellement aux araignées sauteuses, capables de bonds de trois à douze mètres, mais ce sont là encore les insectes qui détiennent les records absolus. La puce possède une force d'accélération de 140 - soit vingt fois l'énergie requise pour le lancement d'une fusée - qui lui permet de sauter jusqu'à trois cents fois sa hauteur. Cette capacité phénoménale est conférée par la résiline, une substance contenue dans les coussinets situés à la base des pattes postérieures de l'insecte. Le saut en longueur, caractéristique des criquets et des sauterelles, est également l'arme de prédilection des locustes, dotés d'une force de projection mille fois supérieure à l'homme...

La notion de territoire

La situation se corse dès lors qu'il s'agit de contrer la progression de la vermine ou de tenter de survivre sur un territoire déjà occupé - on imagine sans mal le désespoir d'une communauté rêvant d'entretenir des plantations aux abords d'une fourmillière... Autant il semble possible d'isoler une zone d'habitation, autant la lutte s'avère vite inéquitable contre une véritable marée de créatures, surtout lorsqu'elles sont motivées par un féroce instinct territorial. Qu'elles soient inspirées par le Bâtitteur, la Ruche ou le Prédateur, de très nombreuses espèces vivent, se reproduisent et chassent au sein d'une zone, aux frontières plus ou moins délicates à cerner. La présence de termitières, de ruches ou de toiles, pour ne citer que les plus évidentes, permet souvent d'éviter le pire, mais certains territoires sont nettement plus difficiles à reconnaître - comme les zones de chasse de créatures solitaires ou la partie émergée de tanières souterraines, aux accès dissimulés. Dans tous les cas, la logique impose la fuite et l'abandon du terrain, mais certaines espèces - telles que les abeilles ou les rats - tolèrent une cohabitation plus ou moins bénéfique.

Ainsi, la vermine peut aussi s'accommoder de la présence humaine et même, dans certains cas, amener à l'instauration d'un écosystème aux fruits mutuellement par-

tagés. C'est notamment valable pour les symbiotes, chez qui la notion de partage et d'échange est indispensable à la survie, et pour certaines ruches qui s'appuient sur une intervention extérieure - entretien de certaines infrastructures, consommation de substances produites, élimination de nuisances trop nombreuses ou trop puissantes pour que la ruche s'en charge seule, etc. De nombreuses rumeurs font mention de communautés humaines implantées au cœur du territoire d'abeilles, de scarabées ou même d'araignées, et qui assument un rôle comparable à celui des ouvrières fourmis, en entretenant, nettoyant, construisant ou chassant pour la ruche insecte.

Lutter contre la vermine

Affronter la vermine ? Une situation qui risque de se produire plus souvent que les joueurs ne le souhaiteraient, mais qui expose le meneur de jeu à un problème majeur : comment associer le jeu au réalisme, lorsqu'une poignée d'hommes et de femmes tentent de résister à une horde d'insectes ? Face à une nuée de moustiques ou à une simple araignée, les meilleurs moyens d'éliminer la vermine - ou de la repousser - sont bien souvent les plus simples.

Les armes chimiques

De très nombreuses espèces utilisent des substances chimiques pour communiquer et guider les membres de leur communauté, mais également pour se défendre, dissuader les prédateurs et lancer de terrifiantes attaques. Ainsi, les punaises géantes sont pourvues de glandes qui dégagent une odeur nauséabonde, certaines sauterelles produisent une mousse toxique et de nombreux coléoptères disposent d'une excroissance, située à l'extrémité de l'abdomen, dont ils se servent pour projeter un jet bouillant, extrêmement nocif, qui se transforme en un nuage de gaz irritant. Le plus célèbre d'entre tous est le bombardier, très commun en Europe, dont le jet porte jusqu'à plusieurs mètres et dont le gaz s'avère désormais hautement toxique sur l'être humain.

Le feu reste, et de loin, la plus efficace de toutes les armes. De la torche au lance-flammes, en passant par l'utilisation de substances inflammables ou les explosifs, le recours au feu permet un effet de zone et un dégagement de chaleur qui, plus encore que les flammes elles-mêmes, s'avèrent radicales contre la vermine. Aucune créature, qu'elle soit insecte ou mammifère, rampante ou volante, n'est immunisée - ni même particulièrement résistante - au feu.

Les insecticides et les produits chimiques sont bien trop aléatoires pour constituer une parade rassurante. Bien que l'immense majorité des créatures ait conservé des proportions et des habitudes classiques, le jeu des mutations et des immunisations naturelles a rendu obsolète la plupart des traitements. Certes, les vaporisateurs ont encore une action nocive sur quelques insectes, mais le gaz de propulsion semble avoir plus d'impact à lui seul que la substance qu'il diffuse. Surtout s'il est associé à une flamme...

En plus de ces conseils d'ordre général, vous trouverez toutes les explications techniques sur la façon de combattre la vermine, dans le chapitre « Le Combat » et les différents scénarios où les créatures géantes sont décrites avec leurs caractéristiques.

Dès lors que le conflit direct semble hasardeux, la prévention s'impose comme la meilleure défense. En règle générale, les moustiquaires et autres procédés d'isolation suffisent à empêcher les insectes de pénétrer les lieux d'habitation, mais l'état de dégradation avancé des bâtiments expose à toutes sortes de mauvaises surprises. La moindre fissure étant susceptible de permettre l'intrusion de cafards, d'araignées et de nuisibles de petite taille, il convient de calfeutrer chaque pièce et d'utiliser des substances chimiques dissuasives pour limiter les risques - sans espoir toutefois de les réduire à néant... Placés aux endroits de passage stratégiques, les répulsifs chimiques et naturels offrent un bon complément au ciment utilisé pour obstruer tunnels, orifices et conduits de ventilation. Enfin, la lumière et la nourriture sous toutes ses formes attirant la vermine, la protection des sources d'éclairage par des caches et la conservation hermétique des aliments, associée à une gestion drastique des restes, limiteront les risques d'attraction.

Les principales espèces

Prédatrice sans pitié, cauchemar tangible fait de milliards d'yeux et de crocs affamés, la vermine est la nouvelle mesure d'une vie fragilisée par des années de fuite et d'errance, le nouvel adversaire d'une espèce autrefois dominante, et désormais chassée. Jadis, on parlait de « vermine » pour désigner les nuisibles, les parasites, les insectes répugnants vivant dans les déchets et les eaux souillées. Aujourd'hui, elle se nourrit de viande et de végétation, elle marche en pleine lumière et bâtit ses domaines, comme autant de défis à la civilisation en ruines.

Et c'est l'Homme, à présent, qui se terre et survit...

Des jungles amazoniennes aux steppes désertées de Russie, la vermine n'épargne que les pôles et les milieux marins. Les principales espèces européennes descendent des souches implantées bien avant le début des épidémies, mais également des invasions, migrations, hybridations contre nature, mutations accidentelles et expérimentations scientifiques - une nouvelle donne cauchemardesque, apte à dérouter les entomologistes les plus érudits.

Les termites

Rien ne laissait présager que les termites deviendraient un tel fléau... Tapiés dans l'ombre des tunnels secrets de nos charpentes, ces « fourmis blanches » dévoreuses de bois profitaient des lourdeurs des administrations pour saper nos fondations, mais à notre décharge, il faut bien avouer que les six espèces de reticulitermes qu'on trouvait sous nos latitudes n'avaient rien de comparable avec leurs cousines africaines ou australiennes... L'invasion s'est déclarée en seulement quelques années : les colonies xylophages se sont multipliées, créant des nuées invincibles dans les environnements urbains, et de nouvelles espèces ont essayé depuis les terres lointaines pour se reproduire et s'attaquer par centaines de millions aux sites ruraux. Les mutations sont vite devenues catastrophiques pour l'homme. Les termites ont multiplié leur taille par cinq, au bas mot, et ont appris à déjouer les défenses humaines pour lutter directement contre leurs exterminateurs patentés. Selon

leur fonction dans la colonie, les termites ne dépassaient originellement pas 4 à 10 millimètres, ce qui leur permettait de se propager de manière invisible à travers les structures humaines, notamment. Mais dès 2008, de nombreuses espèces se mirent à croître de façon impressionnante, atteignant pour certains spécimens jusqu'à cinquante fois leur taille initiale ! Des observations scientifiques du début du siècle font état de créatures longues de plus de trente centimètres, et l'on imagine sans mal la taille des reines ponduses, en 2037...

L'humidité et la présence de nourriture étant indispensables à leur survie, les besoins en eau, en matériaux décomposés et autres champignons se développèrent en conséquence et bientôt, l'humidité imprégnant les sols ne fut plus suffisante. Les colonies se rapprochèrent alors de points d'eau plus importants, autour desquels foisonnaient champignons et micro-organismes, et contaminèrent les nappes phréatiques. L'homme fut une fois de plus la principale victime de cette conquête, et les termites ouvriers - en déposant des matières digestives dans l'eau - rendirent de nombreuses réserves impropres à la consommation des mammifères.

Généralités

Les termites sont des insectes sociaux primitifs de l'ordre des isoptères, dont ils sont les seuls représentants. Bien qu'ils muent une dizaine de fois au cours de leur existence, ces insectes sont hémimétaboles et ne connaissent que peu d'évolution - par opposition aux papillons, holométaboles, qui connaissent plusieurs stades d'évolution. Arthropodes, du sous-embranchement des mandibulates, les termites sont caractérisés par trois paires de pattes articulées, des antennes droites et un appareil buccal broyeur. Les individus sexués sont dotés de deux paires d'ailes membranées, de taille égale, alors que tous les autres en sont dépourvus. L'abdomen des termites est relié au thorax et leur tête diffuse, selon qu'ils sont ouvriers ou soldats. Leur cuticule, une chitine rigide qui constitue leur exosquelette, est relativement imperméable et très résistant aux réactifs chimiques.

A l'exception des reproducteurs, ailés, les termites sont aveugles et ont développé un système de communication complexe qui pallie leur cécité. Les phéromones constituent le média le plus important et leur permettent, par la production de composés

chimiques, de transmettre rapidement des informations relatives à leur appartenance coloniale, à leur caste, aux dangers, aux sources de nourriture et à l'organisation de la population. La communication vibratoire et tactile sert principalement aux messages d'alerte - à l'image des soldats, qui frappent le sol avec leur tête pour propager l'information.

Organisation

Au sommet de l'évolution sociale, l'organisation des termites repose sur trois principaux critères : le renouvellement de générations d'adultes, la coopération dans le soin apporté aux jeunes et la division du travail entre les individus. Un système de castes élaboré distingue la reine ponduse des ouvriers, des soldats et des néoténiques.

La reine possède un abdomen énorme, gorgé d'œufs, qui la rend incapable de se mouvoir. Les ouvriers sont les plus nombreux : ils creusent et nettoient les galeries, assurent l'approvisionnement de toute la colonie et construisent les cordonnets - des tunnels de surface composés de terre, de salive et d'excréments - pour se protéger de la lumière. Les soldats se distinguent par une tête hypertrophiée, qui les empêche de se nourrir seuls, pourvue d'énormes mandibules et parfois d'une glande, productrice d'un liquide corrosif située sur le vertex - leur front. Les néoténiques, sont dotés d'un corps sensiblement plus long, de puissantes mandibules et d'ailes qu'ils perdent, une fois leur mission de reproduction accomplie. Au printemps, ils sont capables de quitter la colonie pour aller s'accoupler, selon un principe d'essaimage, et de fonder de nouvelles colonies une fois le contact rompu avec la leur - un procédé alors appelé « bouturage ».

Alimentation

La principale quête des termites se résume à leur source énergétique de prédilection : la cellulose, ce glucide macromoléculaire nécessaire à leur métabolisme, qui constitue la paroi des cellules végétales. Pour la trouver, les ouvriers ravagent les structures boisées et la digèrent grâce aux symbiotes de leur système digestif - bactéries, zooflagellés et basidiomycètes. Par un processus nommé « trophallaxie », les ouvriers se transmettent le produit de la digestion via des gouttelettes anales ou buccales, assurant ainsi l'approvisionnement de la colonie.

La description des espèces

Les pages qui suivent présentent les espèces et les créatures les plus communément représentées en Europe, ainsi que quelques variétés plus rares, mais tout aussi dignes d'intérêt - ne serait-ce que par le danger qu'elles représentent pour les humains. Pour chacune d'elles, les considérations générales seront complétées par des données scientifiques, des détails relatifs à leur comportement, leurs habitudes alimentaires et leurs techniques de chasse, ainsi que le Totem qui préside à leur évolution. Ne cherchez pas leurs caractéristiques techniques : il n'y en a pas. Décrire la Force ou les Seuil de Blessure de créatures, qu'une simple pression du doigt suffit à écraser, n'apporterait rien de très utile. Les créatures de grande taille sont décrites au cas par cas, dans les scénarios où elles interviennent.

Quelques mots clefs

Amétabole : qui ne connaît pas de métamorphose, à l'image du poison d'argent.

Chélicères : organes destinés à la prédation et l'alimentation.

Exuviation : succession de mues observée notamment chez l'araignée.

Graminophage : qui se nourrit de céréales.

Hématophage : qui se nourrit de sang.

Hémimétabole : qui connaît une métamorphose incomplète, à l'image des termites.

Holométabole : qui connaît plusieurs stades d'évolution, à l'image des papillons.

Lumifuge : qui craint la lumière.

Ommatidies : photorécepteurs composant les yeux « à facettes ».

Xylophage : qui se nourrit de bois.

Les termitières

La termitière en elle-même est un nid, composé de loges reliées entre elles par des galeries. Leur architecture évoluée et démesurée assure une hydro-métrie régulée et un système de climatisation permanente. Enfouies dans les profondeurs du sol, les termitières peuvent également jaillir en assemblages de terre gâchée mesurant de quatre à près de... trois cents mètres de haut ! Ces dernières, bâties par des colonies mutantes, sont fréquemment investies par des communautés humaines qui profitent des infrastructures, une fois abandonnées par leurs habitants. La plus célèbre reste celle qui se dresse en plein cœur de Paris et qui s'appuie sur la Tour Eiffel, à la façon d'un tuteur démesuré. Elle semble heureusement abandonnée depuis quelques années...

C'était du moins le cas jusqu'à ce que les récentes mutations et implantations de variétés plus exotiques, transforment certaines habitudes. Tandis que les termites xylophages continuent de ravager les centres urbains et les forêts, de nouvelles espèces graminophages s'attaquent depuis les années 2010 aux champs de blé, de riz, d'avoine, d'orge ou de maïs, et d'autres ont jeté leur dévolu sur des cultures de champignons ou des cadavres en décomposition. Plus rares, certaines variétés de termites - exclusivement belliqueuses - ont également développé une capacité à putréfier les matériaux ferreux, pour faire de la rouille une matière première utilitaire.

Quelques espèces présentes en Europe

Les termites-rouilles

Incarnées de la Horde et du Symbiote, ces macrotermes apparus à l'aube des années 2020, doivent leur nom aux mandibules incroyablement développées qui leur permettent de creuser leurs galeries dans les structures métalliques - là où les xylophages s'attaquent au bois.

Spécificités : les termites-rouilles, ou « termites de fer » vivent en colonies belliqueuses, majoritairement composées de soldats,

reliées entre elles par des conduits souterrains longs de plusieurs kilomètres de distance. Les plus gros spécimens connus atteignent une trentaine de centimètres, mais l'on parle de créatures longues d'un mètre, retrouvées dans les complexes industriels des pays de l'Est. Les ouvriers, moins nombreux, possèdent également de dangereuses mandibules dont ils se servent pour excaver et attaquer les matériaux ferreux, une fois transformés en rouille friable par l'action des fluides visqueux qu'ils projettent. La récolte de cette rouille leur permet de construire des défenses très résistantes pour les termitières, en obturant des galeries ou en renforçant des parois, mais également d'enduire les cuticules de leurs puissants soldats, pour les armer et les blinder. Ces termites sont alors dépêchés dans les colonies nourricières pour servir de « troupes de choc ».

Alimentation : quasiment improductifs au niveau alimentaire, ils creusent le métal mais ne peuvent s'en nourrir, ce qui les dépendants de la cellulose produite par les colonies nourricières qu'ils réduisent en esclavagisme. Sans ces alliés, les communautés de termites-rouilles restent limitées à une centaine d'individus, tout au plus, et leur quête de cellulose ralentit tellement leurs cycles de reproduction qu'elles finissent généralement par disparaître.



Présence en Europe : assez peu fréquents, on les rencontre surtout dans les régions minières et les grandes agglomérations, dont les anciens pays de l'Est et les abords de Lille, Paris et Brüssel.

Les termites de chair

Issus de la mutation d'espèces cultivant des champignons sur les feuilles en décomposition, les termites de chair horrifient les populations de survivants humains. Charognards, profitant des carcasses de mammifères, ils entretiennent la pousse de leurs ressources alimentaires sur ce terreau fertile répugnant, n'hésitant pas à s'en prendre aux individus malades ou isolés, à la façon de charognards, pour précipiter leur mort et se constituer de nouvelles réserves.

Spécificités : les mandibules des soldats sont développées afin de leur permettre d'achever, de déchiqueter leurs proies et de les traîner jusque dans leurs termitières, mais les termites de chair ne sont pas nécrophages. Les ouvriers cultivent les champignons et les

bactéries symbiotes dont ils imprègnent les soldats, qui les transportent ensuite vers les points d'eau et les ressources alimentaires des mammifères, en vue de générer de nouvelles carcasses.

Alimentation : les champignons constituent le principal apport énergétique des termites de chair, qui se nourrissent également des milliers de nécrophages microscopiques qui grouillent vite sur les carcasses en décomposition. Là encore, les ouvriers agissent par trophallaxie et approvisionnent l'ensemble de la colonie.

Présence en Europe : les grandes agglomérations, les zones de conflits humains et les champs de bataille ont attiré de nombreuses colonies de termites de chair, que l'on trouve en très grand nombre dans le sud de l'Europe - où la chaleur accélère la putréfaction des cadavres.

Les fourmis

Les fourmis constituent la plus civilisée des sociétés d'insectes. Présentes dans la quasi-totalité des écosystèmes, elles se sont adaptées à tous les milieux, des plages aux montagnes, des déserts aux cercles polaires, des forêts équatoriales aux steppes... Les douze mille espèces existantes induisent une diversité très importante, tant sur le plan de l'organisation que de la morphologie ou des techniques de chasse. En 2037, les principaux critères de différenciation reposent sur le régime alimentaire, la venimosité et l'art de la guerre. Une chose est cependant indéniable : les fourmis et les termites sont les nouveaux conquérants de la planète.

Les mutations qu'elles ont subies ont été un véritable drame pour les communautés humaines de l'Europe et du reste du monde. Le nombre d'espèces au venin dangereux s'est multiplié, leurs techniques de chasse se sont adaptées au péril humain, leur bellicisme s'est tourné vers la destruction tactique des structures de notre civilisation - et le gigantisme des insectes n'a rien arrangé. Les scientifiques et les militaires n'ont pas su lutter contre l'invasion, et la course à l'armement et aux produits chimiques s'est soldée par une succession d'échecs retentissants. A chaque nouvelle avancée des scientifiques humains, les fourmis répliquaient avec des parades ou des évolutions insoupçonnées. Des commandos surarmés et des chars blindés furent lancés à l'assaut de fourmillières géantes, faisant des ravages dans une nuée qui ne cessait de grandir, subissant des effondrements volontaires, des charges de hordes suicidaires et des attaques qui firent payer un lourd tribut à l'armée. Les bombardements laminèrent des régions entières, en quête d'une victoire à la Pyrrhus, mais le nombre a fini par l'emporter, comme une ode au Totem de la Ruche.

Généralités

Les fourmis sont des insectes sociaux de la famille des formicidés et de l'ordre des hyménoptères. Anatomie, développement, organisation, communication et reproduction sont chez elles aussi diversifiés que complexes. En tant qu'insectes, les fourmis ont un corps divisé en trois parties principales - tête, thorax et abdomen - et six pattes griffues et adhésives, ainsi qu'une paire d'antennes. La plupart des organes sensoriels sont situés sur

la tête, et notamment sur les antennes, qui permettent à elles seules de percevoir des informations comme la texture, le goût et l'odeur.

Les mandibules sont deux pinces solides et courbes aux multiples usages : armes, outils, organes de préhension, broyeurs de nourriture. A l'instar des termites, les castes de soldats présentent souvent des mandibules démesurées par rapport à leurs congénères.

Les fourmis possèdent plusieurs yeux fonctionnels répartis en deux types différents : les yeux simples et les ocelles. Les premiers sont des organes photorécepteurs à facettes qui offrent une vision de qualité moyenne sur 180° - comparée à celle des abeilles, bien meilleure - et les seconds, qui servent à détecter les sources de chaleur, se sont généralisés à toutes les castes d'une colonie de fourmis, là où seuls reines et mâles en étaient originellement dotés. Les esclaves sont d'ailleurs mutilés et privés de leurs ocelles.

Au bout de leur abdomen, la plupart des fourmis possède un aiguillon dont l'apparence et l'utilité sont très variées, mais qui permet systématiquement d'injecter le venin lors de la chasse. Là encore, les effets du venin varient en fonction des espèces : acide formique corrosif, alcaloïdes nécrotoxiques, neurotoxiques, histaminiques, etc. Pour l'Homme, les plus dangereux ne sont pas les neurotoxiques ou ceux qui s'attaquent au système endocrinien, car le nombre de piqûres doit être assez important pour que les doses soient réellement efficaces. En revanche, les venins histaminiques suscitent des réactions allergiques très violentes auxquelles l'être humain se montre extrêmement sensible. Et les fourmis le savent...

Organisation

L'organisation sociale des fourmis est fondée sur la répartition des membres de la colonie au sein de castes. Au sommet de la hiérarchie, on trouve les individus sexués, mâles et femelles ailés et inactifs dont l'unique but sera de créer de nouvelles colonies lors du vol nuptial. Les reines, vénérées par l'ensemble de la fourmilière, sont sensiblement plus volumineuses que leurs congénères. La ponte est leur unique objectif et leur longévité - plus de quinze ans chez certaines espèces - leur permet de donner naissance à des millions de fourmis. Viennent ensuite les ouvrières, de loin les plus nombreuses. Stériles, dépourvues d'ailes, elles sont

Les chélicérates

Sur les dizaines de milliers d'espèces que regroupe le sous-embouchement des chélicérates, issus des arthropodes, seules quelques poignées à travers le monde étaient réputées dangereuses pour l'être humain. Depuis le début du 21^e siècle, les choses ont dramatiquement évolué et les araignées, scorpions et acariens sont devenus plus que de simples menaces pour les Européens. En quelques années, les récits angoissants en provenance des pays tropicaux se sont transformés en réalités horribles, et quotidiennes, sous les latitudes septentrionales.

Les fourmilières

Repaires des colonies, les fourmilières sont des agencements de galeries strictement organisées, comportant un grand nombre de chambres spécifiques - greniers, couveuses, salles communes, chambre de la reine, décharges, etc. Les dômes signalant les fourmilières en surface sont généralement constitués de la terre des excavations, de branchages divers et d'aiguilles de pin. Humidité et température sont surveillées et régulées avec soin. Les espèces de grande taille creusent des galeries pouvant atteindre les quatre cents mètres de profondeur ! Elles créent alors plusieurs dômes en surface, délimitant un périmètre de sécurité autour du centre névralgique de leur fourmilière. Dans les régions minières, ces dômes se confondent d'ailleurs souvent avec les terrils.

Il existe une grande variété de nids. Certaines espèces venues d'Afrique sont capables de produire un ciment de feuilles et de terre dont elles se servent pour bâtir leur structure. D'autres s'acharnent à construire des nids temporaires dans les arbres, en créant de vastes chantiers sur lesquels des milliers d'ouvrières s'échinent à plier des feuilles rigides en utilisant des techniques de travail surprenantes. Certaines encore utilisent des matériaux de construction trouvés à même le sol ou s'agglutinent simplement en tas.

en charge de toutes les tâches ménagères et « manuelles » de la cité. Le rôle des ouvrières varie également en fonction de l'âge. Les anciennes, celles dont la carapace est rayée par les mois de travail, s'occupent de défendre la colonie et d'aller ramasser la nourriture, tandis que les jeunes veillent à l'entretien de la fourmilière et s'occupent de la reine et de l'organisation des couveuses. Chez certaines espèces, les ouvrières se divisent en deux catégories, différenciées par la forme de leur tête et la taille de leurs mandibules. Les soldates sont évidemment les plus grosses et ne s'occupent alors que de défendre la colonie ou de mener les assauts contre les objectifs définis par la ou les reines.

Alimentation

Graines, fruits, nectar, riz, insectes : les fourmis ont un régime alimentaire varié - bien qu'avec une préférence très nette pour le sucré - qui leur permet de s'adapter au milieu dans lequel elles se trouvent. Plus la colonie est grande, plus ses méthodes sont diversifiées. Cueillette, chasse, culture et même élevage sont ainsi plus ou moins répandus. Les fourmis élèvent des pucerons

qu'elles protègent, nettoient et abritent pour se nourrir du miellat qu'ils produisent - riche en glucose et en acides aminés. Elles cultivent également des micro-champignons sur des substrats végétaux, et l'on a même découvert des colonies arboricoles capables d'entretenir des pans entiers de forêt pour se nourrir des fruits. Tout comme les termites, les fourmis se transmettent la nourriture par trophallaxie et stockent les vivres dans leur jabot, avant de les régurgiter.

Quelques espèces présentes en Europe

Les soleropsis, ou « fourmis de feu »

Originaires d'Amérique du Nord, les « fourmis de feu » sont apparues en Europe au début des années 2020. Désormais plus inspirées par la Horde que par la Ruche, les dernières générations arborent une taille qui n'a plus rien à envier à leurs rivales d'Argentine et qui, outre un statut de prédateur avéré pour les espèces locales, fait d'elles un véritable fléau pour les communautés humaines, dont elles pillent systématiquement les ressources alimentaires.

Les phéromones

Les fourmis sont réputées pour leur communication très complexe et leurs phéromones, des signaux chimiques produits par des glandes exocrines situées sous la cuticule. Grâce à elles, les fourmis connaissent la fiche signalétique de leurs congénères et transmettent toutes sortes d'informations : emplacements stratégiques, distances, types de nourriture ou de danger, mais aussi ordres militaires, régulation des pontes et de la fertilité, etc. Aux communications chimiques s'ajoutent également des stridulations sonores, propagées dans le sol jusqu'aux pattes très sensibles des fourmis, ainsi que les communications tactile et visuelle, dans une moindre mesure.

On estime que les fourmis sont désormais capables de composer des phrases chimiques d'une quarantaine de mots distincts...

Spécificités : les soleropsis doivent leur surnom aux brûlures que provoque leur venin. S'il n'est initialement pas mortel pour un humain adulte, il peut vite le devenir rapidement en cas de piqûres multiples - paralysé par la douleur, un individu risque une attaque cardiaque ou, plus simplement, de servir de repas... Les fourmis de feu mesurent entre cinq et six centimètres, mais les spécimens issus des dernières générations - particulièrement adaptées à leur nouvel environnement - atteignent une taille dix fois supérieure.

Attirées par les sources de chaleur, elles endommagent nombre d'équipements électriques et sont le fléau des groupes électrogènes, radiateurs et véhicules. Cet attrait pour la chaleur se double d'une résistance hors norme, notamment contre le feu. Les techniques traditionnelles d'éradication n'ont rien donné, qu'il s'agisse des insecticides, de l'eau bouillante ou même du lance-flammes, et seules les actions directes sur les fourmillières - amenant à l'élimination des pondieuses - ont pu freiner, voire stopper le développement des soleropsis. A cadence normale, les colonies de fourmis de feu produisent entre cent et deux cent mille individus tous les six mois...

Il existe énormément d'espèces de fourmis en Europe, toutes très différentes. Parmi les plus redoutées : la fourmi des bois et son jet d'acide formique...

Alimentation : A elle seule, une colonie de soleropsis dévaste l'équivalent d'un troupeau de vaches par jour. Arbres, plantes, tubercules, racines, ânes, moutons : tout y passe, et les autres espèces rencontrées en chemin subissent généralement le même sort. Heureusement, les cours d'eau stoppent net leur progression : les fourmis de feu sont incapables de se déplacer en milieu liquide et s'avèrent particulièrement vulnérables au manque d'oxygène.

Présence en Europe : débarquées sur les côtes françaises et espagnoles, les soleropsis ont été massacrées dans la péninsule ibérique dès leur arrivée et se sont implantées en France, avant de progresser vers l'intérieur des terres. L'Espagne, l'Italie et les côtes méditerranéennes demeurent pour l'instant le fief incontesté des fourmis d'Argentine, leurs cousines certes moins belliqueuses, mais beaucoup plus efficaces dans la lutte contre leurs congénères.

Les acariens

Invisibles à l'œil nu, ces micro-monstres n'en restent pas moins omniprésents dans notre environnement. Dès le début du siècle, ils ont largement profité du jeu des mutations et sont devenus des vecteurs de maladies toujours plus nombreux. Associés à la pénurie progressive des médicaments et à la baisse constante de l'hygiène, ils firent des ravages dans les populations les plus jeunes et les plus âgées, en fragilisant à l'extrême les défenses immunitaires.

La dégradation des conditions de stockage, de la réfrigération et de la surgélation, favorisa le développement des acariens dans les ressources alimentaires. La course aux produits chimiques n'eut pas l'effet escompté, et les seules défenses efficaces contaminaient la nourriture au-delà des limites acceptables, la rendant impropre à la consommation humaine. Désarmés face à ce double problème, les scientifiques laissèrent la vermine gagner du terrain et la diète s'instaura malgré leurs efforts.

Là où d'autres insectes ont gagné en taille ou en immunité, les acariens autrefois symbiotiques, qui se rassasiaient de peaux mortes et de déchets à la surface de notre épiderme, ont développé une fonction écologique des plus inquiétantes : les réactions allergiques issues des protéines de leur carapace et de leurs déchets se sont multipliées et ont vite attiré d'autres insectes. Des centaines de milliers d'individus ont ainsi péri, transformés en ruche vivante pour la vermine, ou victimes des infections qui bourgeoñaient sous leur peau et dans leurs chairs. Pendant les exodes urbains, des milliers de personnes affaiblies se sont écroulées, rongées par les maladies, la peau déchirée par des nuées de micro-arthropodes...

Généralités

Les acariens appartiennent à l'ordre des arachnides, au même titre que les araignées ou les scorpions. Outre les caractéristiques générales de l'ordre, ils disposent d'une morphologie spécifique et présentent un aspect rudimentaire, dû à la fusion de leur abdomen et de leur céphalothorax en un corps unique - appelé gnathosoma - et recouvert d'une carapace lisse. Leurs dimensions sont généralement microscopiques, mais quelques espèces - dont les tiques - atteignent plusieurs millimètres de long.



Si la taille des acariens n'a que faiblement évolué, leurs mutations physiques ont suffi à engendrer une véritable terreur lorsque d'invisibles, ils sont massivement devenus perceptibles à l'œil nu - autrefois ennemis microscopiques, et désormais monstres cuirassés, grouillants, accompagnés d'un grondement de pattes piétinantes... Avec une densité moyenne de trois cent mille individus au mètre carré, les nuées de spécimens géants - longs de deux à cinq millimètres - s'étendent désormais comme des nappes recouvrant cadavres, silos et habitations. Fort heureusement, cette croissance énorme constatée chez une partie des 50000 espèces recensées, permet aux communautés de trouver des moyens de protéger leurs ressources alimentaires. Certaines méthodes artisanales ou chimiques firent leurs preuves, mais les conditions d'hygiène et de conservation laissent encore le champ libre à une foule d'infections pathogènes et d'allergies.

Alimentation

Les acariens constituent une faune extrêmement complète, présente dans tous les milieux, pour peu que la température y soit douce et l'hygrométrie élevée. Capables de parasiter ou de vivre en symbiose, ils suivent des régimes alimentaires extrêmement variés : phytophages et hématophages pour la plupart, zoophages et même saprophages pour d'autres, qui se nourrissent de débris, de desquamations de la peau ou de sécrétions huileuses. Quelques espèces sont particulièrement dangereuses pour l'Homme, car elles creusent des galeries dans l'épiderme ou s'infiltrant par le biais d'aliments crus pour se nicher dans les viscères, en vue d'y établir leurs nids - créant des ulcères, parasitant les aliments ingurgités et ravageant la flore intestinale, en se multipliant près du foie et de l'estomac. Après des mois de carences alimentaires chroniques et de faiblesses douloureuses, les victimes achèvent leur existence dans d'atroces souffrances...

Les mantes religieuses

Célèbre prédateur, de la famille des mantidae, les mantes religieuses doivent leur nom à la posture qu'elles adoptent lorsqu'elles sont à l'affût : leurs pattes antérieures, relevées devant la face, leur donnent des allures de femme en prière. Leur tête triangulaire, extrêmement mobile, est pourvue d'un appareil buccal broyeur, d'yeux simples et d'une paire d'antennes filiformes. Aisément reconnaissable par leur corps tout en longueur, leurs deux paires de fines pattes postérieures et leurs pattes ravisseuses, souvent bardées de pointes, les mantes se confondent naturellement avec la végétation herbeuse.

L'environnement naturel de la mante est à l'origine de nombreuses caractéristiques, dont la plus importante est sans doute sa facilité à se faire passer pour une plante. Immobile, la mante allie la silhouette et la coloration d'un arbuste, quand elle ne se pare pas de tons plus criards, inspirés des massifs de fleurs dans lesquels elle chasse. Les insectes, rampants ou volants, restent ses proies de prédilection, mais avec le jeu des mutations, certaines espèces s'en prennent désormais aux rongeurs et au petit gibier avec la même adresse.

Excellentes grimpeuses, lourdement armées et caparaçonnées, les mantes n'en restent pas moins exposées à de nombreux dangers et leur taille modeste, ainsi que la vulnérabilité de leur mode de reproduction, rendent leur croissance fragile et expliquent pourquoi ces redoutables insectes ne règnent pas souverainement sur les campagnes. Inspirées autant par le Solitaire que par le Prédateur, il existe très peu de mantes géantes en Europe, où les plus gros spécimens observés ne dépassent pas les soixante centimètres - ce qui, convenons-en, est déjà plus qu'honorable... Des rumeurs font mention de créatures de taille humaine, aperçues dans le sud de la France, mais aucune preuve n'a pu être fournie à ce jour. Aussi, face à des prédateurs plus gros et plus robustes qu'elles, les mantes restent-elles cantonnées à une chasse discrète.

Mais le véritable point faible des mantes reste leur progéniture. Incapables de construire des nids efficaces, les mantes pondent dans des étuis protecteurs - appelés oothèques - qu'elles confectionnent en vue d'y abandonner leurs œufs. On imagine sans mal le nombre de créatures, attirées par l'odeur ou les vibrations, qui s'avèrent ensuite capables de percer ces coques et de s'en repaître... Heureusement pour elles, la faculté de vol, initialement réservée aux seuls mâles, s'est massivement transmise aux femelles, qui peuvent désormais abriter leur ponte en hauteur. Mais là, hélas, les chauve-souris deviennent alors un réel danger.

Quelques espèces présentes en Europe

Les tiques

Longues de trois millimètres en moyenne, les tiques sont parmi les plus gros des acariens et constituent un vivant exemple du Totem Parasite. Une fois gorgées de sang, elles quadruplent de volume et véhiculent des infections parfois très graves, à l'image de l'*Ixodes ricinus*, particulièrement connue pour transporter les spirochètes de la maladie de Lyme.

Spécificités : des légendes font état de tiques atteignant des tailles monstrueuses et capables d'assécher un individu adulte en quelques minutes seulement. Cette variété gigantesque, dénommée *Ixodes ricinus gigantis*, serait une version mutante de sa sœur millimétrique, mesurant une dizaine de centimètres - et près de cinquante, une fois rassasiée. Hormis sa taille, elle n'aurait d'autre

particularité qu'un venin dont elle se servirait comme d'un puissant anesthésiant, pour planter son rostre à travers l'épiderme de façon à s'alimenter pendant le sommeil de sa victime.

Alimentation : hématoiphages, les tiques se nourrissent exclusivement du sang des mammifères. Avec de telles proportions, le drain du *gigantis* doit représenter à lui seul une dose fatale pour un adulte en bonne santé...

Présence en Europe : les *Ixodes ricinus* sont bien implantés dans toute l'Europe, et particulièrement en Belgique. D'autres variétés de tiques, plus communes, infestent toutes les régions européennes et sont à l'origine d'un fort pourcentage des infections. Les rumeurs d'*Ixodes ricinus gigantis* proviennent essentiellement du sud de l'Allemagne et des zones marécageuses des pays de l'Est.



Les blattes

Originaires des pays chauds, tropicaux et subtropicaux, ces insectes ont rapidement proliféré sur l'ensemble du globe en profitant des exportations de produits alimentaires. Les villes créées par l'homme sont vite devenues une nouvelle niche écologique aux conditions de vie idéales pour les blattes, qui se sont empressées d'en profiter.

Bien que globalement inoffensives pour l'homme, elles restent l'un des symboles emblématiques de la vermine et du Totem Parasite, tant pour leur aspect répugnant que pour leur potentiel de contamination virale. Leur mode de vie et les endroits insalubres qu'elles fréquentent, leur font véhiculer de nombreuses maladies - diarrhées, salmonellose et gastro-entérites, notamment - et exposent les communautés humaines qu'elles côtoient à toutes sortes d'infections. Un péril grouillant, agent de transfert passif de germes pathogènes et

allergéniques, doté d'une résistance hors du commun aux insecticides classiques et d'une effrayante capacité de reproduction...

Généralités

De la famille des blattidae, au corps ovale généralement brunâtre, aplati et mou, les blattes portent de longues antennes filiformes - à fonctions olfactive et tactile - qui sont presque constamment en mouvement. Leurs longues pattes chargées d'épines sont particulièrement adaptées à la course rapide, tandis que leurs deux paires d'ailes sont souvent peu développées. En revanche, au bout de leur abdomen, les blattes possèdent une paire d'appendices appelés cerques, qui constituent de puissants détecteurs de mouvements.

Lumifuges, les blattes ne supportent pas la lumière et nichent dans les endroits obscurs : canalisations, conduits, moteurs, etc. A l'image des mouches, elles peuvent marcher au plafond ou sur des surfaces inclinées et

La blatte, omniprésente

Apparues il y a environ quatre cents millions d'années, les blattes constituent désormais un fléau mondial, incontournable, riche de quelques trois mille cinq cents espèces et d'une cadence de ponte défiant toute concurrence. Preuve de cette expansion planétaire, le terme de cafard qui vient de l'arabe « kafir » - et celui de cancrelat, issu du néerlandais - « kakkerlak ». Présentes dans tous les climats, à l'exception des zones désertiques où l'homme demeure absent, les blattes mangent tout, résistent à tout, envahissent tout, et s'imposent en vainqueurs indiscutables de la course à l'adaptation.

L'accouplement

Le comportement sexuel des blattes est régi par une succession de séquences déclenchées par des phéromones. Un individu mâle ou femelle commence par émettre une phéromone sexuelle volatile qui attire le partenaire à distance puis, une fois les deux insectes au contact l'un de l'autre, les glandes tergaux se découvrent et produisent un aphrodisiaque protéique dont les femelles sont friandes. Les phéromones émises par les blattes sont d'une complexité extrême. Il en existe sept variétés, rien que pour le déclenchement de l'acte sexuel, et plus d'une dizaine d'autres servant à communiquer. Les mutations de ces séquences chimiques sont à l'origine de capacités parasitaires immondes, qui permettent aux cafards de provoquer des accouplements avec d'autres espèces. A en croire les rumeurs, une communauté de fanatiques userait déjà de ces propriétés pour expérimenter des hybridations contre nature avec... des humaines.

glissantes, grâce à l'action combinée des forces d'attraction, de sécrétions produites par des glandes situées aux extrémités de leurs pattes et de coussinets, qui agissent comme de véritables bandes velcro. Seuls les spécimens les plus légers sont capables de se déplacer ainsi, car le poids démultiplie la puissance nécessaire aux mouvements - en comparaison, un être humain aurait besoin d'un système adhésif si puissant qu'il serait incapable de se décrocher, avec sa seule musculature...

En l'an 2000, le plus petit spécimen connu était l'*attaphilla fungicola*, longue de seulement quatre millimètres, et le plus impressionnant - une variété australienne appelée *rhinocerus* - atteignait déjà près de vingt centimètres pour une cinquantaine de grammes. Désormais, les mutations des blattes germaniques et surtout américaines, massivement répandues en Europe, ont abouti à des proportions entre deux et cinq fois supérieures : de six à dix centimètres pour un spécimen commun, jusqu'à trente centimètres pour les espèces devenues carnivores.

Cette croissance démesurée s'explique avant tout par le rythme de reproduction des blattes, qui accélère le tri génétique et l'adaptation des nouvelles générations : en une année, une seule blatte peut avoir jusqu'à cent mille descendants... L'espérance de vie des blattes est limitée à un ou deux ans, et chaque femelle ne pond qu'une seule fois, mais elle donne naissance à plusieurs centaines d'insectes qui deviendront rapidement adultes et capables de pondre à leur tour. Une multiplication exponentielle...

Alimentation

Omnivores, les blattes ont un régime alimentaire qui les autorise à manger tout ce qui passe à leur portée. Miettes, débris, restes de fruits et de céréales, mais aussi papiers peints, emballages, cheveux, cuir, peau, etc. Leur appareil buccal pourvu de pièces broyeuses est complété par un tube digestif doté d'un jabot et d'un gésier denté, qui leur permet d'ingérer toutes sortes de matières. Gloutonnes en apparence, les blattes disposent d'une incroyable résistance au jeûne et peuvent rester plusieurs semaines sans s'alimenter. Si la faim devient intolérable, de nombreuses espèces ont développé une habitude de cannibalisme qui les mène à dévorer les plus faibles - la conscience collective les fait même privilégier cette solution à toute chasse ou migration alimentaire. On dit qu'une blatte ne mourra qu'au bout de plusieurs semaines, et de soif, non de faim.

Les araignées

Répugnantes, communément haïes ou redoutées, les araignées d'Europe n'avaient rien de foncièrement dangereux, jusqu'au début du 21^e siècle. Désormais, elles règnent en maître sur le monde des prédateurs. Redoutables, solitaires, elles jettent sur l'être humain un regard affamé qui le rabaisse au rang de simple proie. A leur découverte dans les agglomérations, les espèces urbaines monstrueuses ont semé la terreur, et la désertification des villes leur fut si profitable que les araignées se mirent à proliférer, s'imposant parmi les autres prédateurs.

Au nombre des mutations physiques et comportementales recensées, s'ajoute l'apparition inexplicable de caractères propres aux espèces exotiques, dont les venins, les réflexes et les immunités. Dans les campagnes, les pondeuses ont contribué aux drames alimentaires en faisant de la basse-cour, un gibier de prédilection. Une seule pondeuse, en une seule nuit, suffisait à dévaster les poulaillers surpeuplés : des milliers d'araignées minuscules jaillissaient de leurs œufs pour massacrer ces proies sans défense. La raison de cette voracité ? Une croissance faramineuse. Muant jusqu'à huit fois au cours de la nuit, les nouveaux-nés atteignaient au petit matin une taille de vingt à trente centimètres, avant de se disperser pour vivre leur prédation en solitaire. Fermes, champs, bovins, gibier... Les redoutables techniques de chasse ont rapidement été appliquées aux proies humaines : projection de toiles gluantes, crachats empoisonnés, morsures fatales, embuscades et bonds meurtriers puis, finalement, invasions massives. Chez les espèces les plus belliqueuses, les deux pattes antérieures ont vite été transformées en deux dards effilés, capables de perforer le tissu, puis le cuir, mais la plupart des espèces se contentent de capturer leurs proies et de les immobiliser dans une masse de toile, afin d'y pondre les œufs - qui achèveront le travail en dévorant ensuite leur nid vivant.

Généralités

Les araignées ne sont pas des insectes : elles appartiennent au phylum des arthropodes, au sous-embouchement des chélicérites, à la classe des arachnides et l'ordre des araneida. Sans ailes ni antennes, leur corps est segmenté en deux parties distinctes : l'abdomen et le céphalothorax, qui supporte les

La toile

Qu'elle soit tissée à même le sol, en spirales quasi invisibles à l'œil ou en plateaux entourant le tunnel mortel où se terre le prédateur, la toile est bien évidemment l'outil de prédilection des araignées pour capturer le gibier. Les plus gros spécimens sont capables de tisser, seuls, de véritables cathédrales de soie, mesurant près de deux cents mètres de long, et là où certaines espèces bondissent sur leurs proies avec une rapidité fatale, d'autres se laissent tomber du haut de leur fil. La projection de fils gluants permet également d'immobiliser une cible victime - quand les araignées ne projettent pas tout simplement du poison...

L'araignée est capable de moduler l'épaisseur et la qualité de son fil : gluant, non gluant, fin ou épais... En dépit de son apparence fragile, la soie s'avère plus résistante que l'acier et bien plus souple - les prototypes de gilet pare-balles développés au début du siècle en attestent. Les spécimens les plus importants ont à ce point développé ces facultés, qu'ils sont capables de tisser des toiles blindées et d'autres si fines qu'elles en deviennent coupantes ou, à l'inverse, suffisamment lourdes et épaisses pour assommer leurs proies, par projection ou effondrement.

chélicères - ces organes destinés à la prédation et à l'alimentation. Le céphalothorax supporte également les pédipalpes et les quatre paires de pattes dont certaines ont une fonction adhésive. L'abdomen contient les appareils respiratoire et génital, ainsi que les glandes séricigènes qui produisent la soie. C'est par les filières, situées à l'arrière de l'abdomen, que s'écoule le fluide arachnéen qui se solidifie au contact de l'air pour donner la soie.

Droite ou recourbée, l'inclinaison des chélicères servant à injecter le venin permet de distinguer deux sous-ordres d'araignées : les aranéomorphes et les mygalomorphes. Les yeux de l'araignée ne lui sont généralement pas d'une grande utilité, bien qu'elle en porte de zéro à huit et que certaines espèces chassent à vue. Elle se sert de récepteurs - pédipalpes, tympans, odorat - et particulièrement des poils qui recouvrent son corps et lui permettent de détecter les mouvements d'air générés par les créatures les plus petites.

Organisation

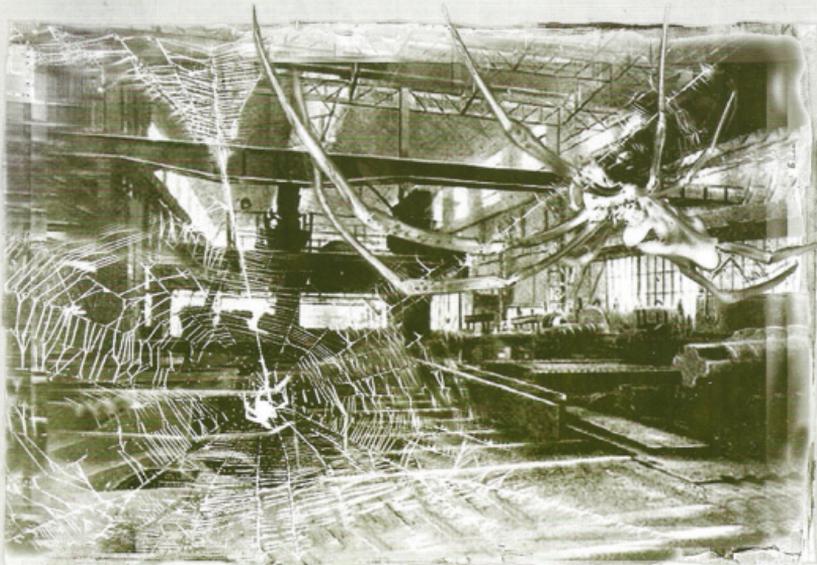
Aujourd'hui encore, après plus de trente ans d'étude, on connaît assez mal l'évolution du métabolisme des araignées. Leur longévité et leur croissance maximale demeurent inexplicables, mais qu'elles mesu-

rent deux millimètres ou plus d'un mètre de long, les araignées restent toutes extrêmement souples et véloces, ce qui leur rend particulièrement difficiles à combattre. Seules certitudes : les femelles peuvent vivre jusqu'à vingt-cinq ans et sont généralement plus grosses que les mâles - sans doute parce qu'elles les dévorent souvent, une fois leur fonction de reproducteur assumée... La ponte donne naissance à un nombre variable de spécimens : d'une trentaine à plus de mille, mais tous de très petite taille, quelles que soient les dimensions de la mère.

Il existe plus de 35000 espèces d'araignées à travers le monde, solitaires dans leur immense majorité. Elles sont présentes dans tous les milieux, grâce à leurs excellentes facultés d'adaptation, et chaque sous-ordre contient un très grand nombre de familles aux caractères variés. Les distinctions les plus évidentes se font sur la dangerosité de leur venin, leurs techniques de chasse et leurs proies de prédilection. Pour nombre d'espèces, l'homme demeure toutefois insignifiant - en cas de danger, l'araignée le frappera de son venin mortel par mesure de précaution, mais elle laissera sa dépouille sans s'en préoccuper. Essentiellement prédatrices, les araignées peuvent également assurer des fonctions de symbiote dans des écosystèmes, à l'image de communautés humaines qui s'accoutument de la présence d'araignées insectivores.

Les mues

Comme tous les arthropodes, les araignées ont une croissance par mues successives - appelées exuviations. Lorsqu'elles se retrouvent à l'étroit, elles se défont de leur armure et prennent du volume avant qu'une nouvelle cuticule ne se forme, puis se solidifie. Cette phase, répétée plus d'une vingtaine de fois au cours d'une vie d'araignée, est une période excessivement dangereuse pour le prédateur, qui se retrouve affaibli et vulnérable aux agressions extérieures.



Alimentation

Prédateurs carnivores, les araignées se nourrissent essentiellement d'insectes - si l'on excepte la *Theraphosa Blondi*, une mygale autrefois surnommée « mangeuse d'oiseaux », et ses consœurs. Leur régime s'étant diversifié, les mammifères constituent aujourd'hui une proie de choix pour de nombreuses espèces et les techniques de chasse répondent naturellement à cette voracité accrue. Une araignée peut rester plusieurs mois sans manger - pendant l'hiver notamment, et pendant la période de reproduction, chez les mâles - mais l'appétit reste entier chez les jeunes, qui dévorent désormais leurs premières proies dès la naissance, afin d'accélérer le rythme de leurs premières mues.

Les crochets à venin représentent un double danger pour l'Homme. Neurotoxique, le venin provoque des réactions spasmodiques extrêmement douloureuses, paralyse les muscles et engendre des dégradations du système nerveux et vasculaire. Nécessant, il détruit irrémédiablement les tissus infectés et empoisonne l'organisme. Dans les deux cas, il est au minimum qualifié de « très dangereux » pour l'Homme.

Les sucres digestifs libérés par ces mêmes chélicères constituent un autre danger. L'œsophage de l'araignée étant trop étroit pour avaler ses proies, elle utilise deux méthodes pour se repaître : soit par injection de ces sucres à l'intérieur de la victime, par l'intermédiaire des crochets venimeux, soit par dilacération de ses proies, en les imbibant de sucres digestifs qui liquéfieront les chairs et ne laisseront que des boulettes informes composées des parties non digérables restées solides. L'injection des sucres explique notamment les carcasses vides d'insectes et les cadavres humains retrouvés presque entièrement liquéfiés aux abords des nids...

Quelques espèces présentes en Europe

Les araignées-loups

Monstre cauchemardesque, extrêmement dangereux pour les communautés humaines, l'araignée-loup - *Lycosa* - est caractérisée par la myriade de bébés qu'elle transporte dans le pelage de son abdomen, et qui lui donne la réputation de pouvoir continuer à tuer...

même morte. Dans sa version géante, grosse d'un diamètre moyen de cinquante centimètres, elle porte le doux nom de lycosa « reine ».

Spécificités : la reine passe son temps à investir des terriers qu'elle étaie de soie et défend féroce, pour que ses milliers de rejetons puissent voir le jour. Une fois les bébés nés, l'abdomen de la mère devient une crèche grouillante pendant plusieurs semaines. Son rythme de reproduction très élevé est probablement dû à la prédominance des sujets mâles - environ cinquante pour une seule femelle - dans sa progéniture. Sensiblement plus petits que les femelles, mues par un instinct de Ruche, les mâles sont inspirés par le Prédateur et ont une durée de vie comprise entre trois et cinq ans. Certains spécimens monstrueux dépassent cependant les quatre-vingt centimètres de diamètre...

Alimentation : la lycosa reine se nourrit essentiellement d'insectes géants, et de petit gibier à l'occasion. Elle ne tisse pas de toile, mais tapise son nid de soie sur une cinquantaine de mètres autour du terrier où sa progéniture attend l'éclosion. Ses méthodes de chasse se limitent généralement à l'immobilisation de ses proies, qu'elle transperce de ses deux pattes antérieures effilées avant de les enserrer vivantes dans un cocon. Ces proies sont ensuite emmaillottées près du nid, pour servir d'apéritif aux bébés araignées, qui usent ensuite de leur venin mortel pour venir à bout de toutes les proies passant à portée. L'être humain est rarement attaqué par les femelles, mais les mères n'hésitent pas à s'en prendre à tout ce qu'elle considère comme menace pour ses bébés - y compris le mâle, qu'elle dévore systématiquement après la fécondation... Faut-il préciser que la définition d'une menace est très large, aux yeux d'une araignée ?

Présence en Europe : toute l'Europe méridionale est infestée de lycosa - essentiellement mâles. Cette espèce n'a pas de zone de prédilection et s'acclimatent aussi bien aux régions quasi désertiques, qu'aux montagnes ou aux forêts.

Les araignées-crabes

La thomise urbaine - de son nom latin thomisus - chasse à l'affût en se dissimulant dans les anfractuosités de nos cités, là où sa cousine l'araignée-crabe - la thomise des campagnes - le fait en se dissimulant dans les fleurs. Prédateur silencieux et invisible, ses

camouflages en constante évolution font d'elle un adversaire dangereux pour les errants des agglomérations abandonnées.

Spécificités : si la thomise champêtre arbore des couleurs en rapport avec les fleurs dans lesquelles elle se cache, l'araignée-crabe urbaine est d'aspect beaucoup plus terne, semblable aux gris variés des murs. Le rythme d'adaptation de cette espèce est impressionnant : les nouveaux-nés ne mesurent que quelques millimètres et demeurent à jeun pendant plusieurs semaines, le temps de muer plusieurs fois pour atteindre une taille plus respectable - avoisinant les douze centimètres. Pendant toute cette période, ils sont extrêmement vulnérables et leur cuticule demeure d'une transparence et d'une souplesse impressionnantes. Une fois arrivés à maturité, ils choisissent une proie parmi celles présentes dans leur courte zone de chasse - d'un rayon de cent mètres environ - et adaptent leur technique de chasse en fonction de celle-ci. Une fois qu'elles ont choisi un type de proie, les thomisés n'en changent plus. Leur cuticule prend alors son aspect normal et rigide, et leurs couleurs se teintent pour ressembler à celles de leurs postes d'embuscade. Mus par le Totem Prédateur, les spécimens adultes mesurent de dix à soixante-dix centimètres de diamètre, en fonction de leur régime alimentaire, mais leur venin reste très dangereux dans tous les cas.

Alimentation : postée au-dessus des portes, dans les escaliers, les égouts, les anfractuosités et les abords des sources de nourriture des espèces qu'elle chasse, la thomise attend, silencieuse et patiente. Elle ne projette pas de toile, mais bondit sur sa proie afin de lui inoculer son venin, qui provoque une paralysie quasi instantanée des membres. L'araignée commence ensuite son repas sans perdre de temps. Insectes, petits mammifères, enfants : l'éventail de son spectre alimentaire est large, et sa présence dans les cités a conduit à chasser les rats, les lézards et les égarés plus fréquemment qu'à l'accoutumé. Elle empoisonnera volontiers un humain passant à sa portée, de façon à s'en servir comme appât pour attirer les insectes nécrophages dont elle fera ensuite son repas.

Présence en Europe : très commune, la thomise urbaine est présente dans quasiment toutes les agglomérations, sans distinction particulière de climat.

Les variétés européennes

L'Europe demeure heureusement assez pauvre en variétés de scorpions : seules deux familles sont largement représentées - les chactidae et les buthidae. Les représentants de la première sont parés de couleurs très sombres, généralement noir et gris anthracite, et équipés d'une paire de pinces très épaisses. Leur venin n'est généralement pas mortel, mais les spécimens rencontrés sont particulièrement belliqueux et s'avèrent finalement dangereux pour l'être humain, surtout lorsqu'on connaît la taille que la plupart des spécimens peuvent atteindre : pas moins d'un mètre de long pour les « scorpions-monstres »...

Les buthidae sont moins impressionnants, mais bien plus venimeux. De couleur généralement claire, dans les tons jaunes et orangés, ils sont munis de pinces très effilées et d'un dard plus long que la normale. Aucun spécimen gigantesque n'a été repéré, mais leur taille n'en reste pas moins considérable au regard des standards d'avant 2010. Le *pandinus imperator*, autrefois le plus grand scorpion connu, ne mesurait « que » vingt-cinq centimètres - les buthidae moyens approchent du double...

Les espèces venues d'Afrique du Nord - dont la famille des androctonus - s'implantent progressivement, mais on ne trouve nulle trace de spécimens provenant d'autres continents. Cependant, la rapidité d'évolution de ces insectes rend les sous-familles extrêmement délicates à identifier, et il est très difficile de déterminer avec précision les capacités d'un scorpion, notamment celles du venin qu'il secrète. Cette situation induit de fréquentes erreurs de jugement, et tout autant de conséquences mortelles lorsqu'on les rencontre...

Les scorpions

Présents sur notre sol depuis quelques trois cent cinquante millions d'années, les scorpions ne sont peut-être pas aussi répugnants que les insectes ou les rats, mais leurs facultés de survie et leur dard meurtrier suscitent invariablement la frayeur et l'idée de mort. Pourtant, leur invasion en Europe n'est que très récente et demeure postérieure aux bouleversements du début du siècle. Les quelques espèces présentes avant les troubles sont longtemps restées dans l'anonymat, poursuivant leur évolution loin des regards, sans jamais être reconnues comme une quelconque menace pour l'humanité.

Puis les scorpions ont grossi, et se sont imposés. Bien que sensibles aux insecticides, ils ne furent pas décimés par les virus militaires, déployés massivement et dans l'urgence, et qui subirent de surprenantes altérations, au contact d'organismes étrangers. Ces souches mutantes provoquèrent une évolution tronquée et accélérée chez les scorpions, dont la taille est rapidement passée d'anodine

à monstrueuse, et dont les défenses naturelles se sont renforcées en conséquence. Pinces, carapaces et dards constituent, aujourd'hui plus que jamais, un formidable arsenal de combat...

Généralités

Les quelques mille six cents espèces de scorpions recensées font toutes partie de la classe des arachnides et de l'ordre des scorpionida, du phylum des arthropodes. Ils partagent de ce fait de nombreuses caractéristiques avec les araignées, mais à la différence de ces dernières, l'abdomen des scorpions comporte une large partie antérieure et une queue composée de quatre articles et du fameux dard. Les chélicères du scorpion sont généralement plus petits que ceux des araignées et ne sont pas venimeux, leur fonction se limitant à la dilacération des proies. En dépit de ses yeux multiples, le scorpion ne distingue que la luminosité ambiante. Il respire grâce à des stigmates ventraux, vestiges de lointaines branchies,

et c'est également sur le ventre que se situent les peignes servant à la fois à déterminer le sexe, ainsi qu'à renseigner le scorpion sur la composition du sol, son taux d'humidité et sa température.

Certaines espèces pallient leur quasi-cécité en développant un système de radar identique à celui des chauves-souris, mais d'autres repèrent leurs proies à la chaleur qu'elles dégagent ou détectent les vibrations propagées par les intrus pénétrant sur leur territoire. Cette diversité des systèmes de détection est récente, mais elle semble se perfectionner davantage à chaque génération, tout comme l'extraordinaire résistance dont jouit l'espèce. Chez les scorpions, un individu peut se passer de nourriture pendant plusieurs années, l'alimentation ne devenant indispensable qu'en période de mue ou de reproduction. Ils peuvent supporter la déshydratation, jusqu'à un taux hallucinant de 40% de leur poids, et résistent aux températures extrêmes, à de nombreuses bactéries hautement pathogènes et aux radiations - qui ne deviennent mortelles qu'à partir de 90000 rad, contre seulement 600 pour l'Homme...

Organisation

Les scorpions sont généralement des solitaires nocturnes dont la longévité s'avère assez courte : entre deux et huit ans. Le nombre de rejets - appelés « pullus » - auxquels ils donnent naissance, varie de un à quarante selon les espèces, mais ces chiffres sont en augmentation constante depuis les derniers relevés de 2016.

Tapis dans les milieux naturels ou les cités, les scorpions ont une cuirasse dont les propriétés de camouflage rappellent celles des caméléons. Cette faculté leur sert essentiellement à parfaire leur dissimulation, lorsqu'ils nidifient, ainsi qu'à tromper les intrus éventuels durant la journée. Leur taille et l'environnement ne permettent plus aussi facilement de creuser un nid, aussi s'accommodent-ils des reliefs qu'ils peuvent trouver. Les scorpions sont faciles à repérer, car leur carapace réagit aux lumières à ultraviolets en devenant littéralement fluorescente. Suffisamment intelligents pour savoir quand ils n'ont pas le dessus, les scorpions évitent les communautés humaines et ne traquent que les individus isolés. Au-delà de trois adversaires, un scorpion n'attaquera généralement pas, mais s'il est pris pour cible par un grand nombre d'agresseurs, il demeurera en position défensive et misera sur la solidité de sa

carapace pour porter des contre-attaques précises et mortelles, jusqu'à ce que l'ennemi batte en retraite. Ce comportement traduit à merveille l'alliance du Prédateur et du Solitaire, qui président tous deux à l'évolution des scorpions.

Alimentation

Originellement composé d'araignées et d'insectes, le régime alimentaire des scorpions s'est diversifié avec l'accroissement de leur taille et de leurs facultés. Les proies à sang chaud sont devenues une cible de choix pour les chactidae, qui se nourrissent allégrement de chevaux, de têtes de bétail, d'êtres humains, d'insectes géants et de tous les mammifères de la taille d'un enfant, au minimum. Leur dard transperce les victimes à la manière d'une lance et, lorsque la blessure ne suffit pas à tuer, le venin paralyse les muscles en quelques instants.

Les scorpions de taille moindre ne s'attaquent que rarement à des proies plus volumineuses que des lapins. Le petit gibier ayant massivement disparu, ils privilégient donc logiquement les insectes. Les humains n'ont guère à craindre de la plupart des scorpions, sauf s'ils s'approchent trop près de leurs repaires, car le venin des buthidae, notamment, constitue un danger mortel. D'où la nécessité de redoubler de précautions lors des fouilles de décombres et de caisses, ainsi qu'aux abords des régions rocailleuses.

Quelques espèces présentes en Europe

Les scorpions-monstres

Semblable trait pour trait à son cousin l'euscorpion flavicaudis, ce scorpion s'en démarque par sa taille démesurée et qui lui a valu le sobriquet mérité de « scorpion-monstre ». Après une gestation de onze mois, la quarantaine de minuscules bébés - les pullus - demeure à proximité de sa génitrice pendant environ six mois, période au cours de laquelle leurs mues s'enchaînent à une cadence effrénée. Résultat : ils atteignent une longueur de près d'un mètre en six mois seulement, après quoi la dispersion commence pour les survivants - le cannibalisme est fréquent entre les jeunes - qui doubleront de taille en moins de deux ans. Fort heureusement, la ponte n'a lieu qu'une fois par vie...



Spécificités : inspiré à la fois par le Prédateur et le Symbiote, le scorpion-monstre est l'une des rares espèces à développer des liens avec les communautés de rats ou de fourmis, en dehors de sa période de ponte. Partageant le même territoire, la communauté alliée soutient le scorpion face à des ennemis surnuméraires, tandis que ce dernier, en contrepartie, la défend tel un char d'assaut contre les intrus massifs - scorpions et araignées notamment, qui ne supportent pas de partager le même territoire.

Alimentation : le scorpion-monstre n'a pas de régime spécifique, mais considérant sa taille, ses proies sont toujours volumineuses. Ce qu'il ne mange pas, il le stocke en prévision de la ponte - qui ne survient qu'une fois sa taille maximale atteinte - et cesse ensuite de s'alimenter pour protéger son territoire.

Présence en Europe : assez rares, essentiellement présents en milieu urbain ou industriel, les flavicaudis géants sont souvent repérés près des communautés humaines, avec une nette préférence pour les climats tempérés.

Les scorpions de Frankenstein

Bien que proches parents du scorpion-monstre, le scorpion de Frankenstein ou scorpion-assassin, ne dépasse que rarement les deux mètres. Il doit son surnom aux dards de chitine qui hérissent son armure et dont il se sert pour fixer des plaques de protection ou de camouflage supplémentaires, lui conférant un aspect des plus horribles.

Spécificités : le mode de repérage de ce prédateur noir est diaboliquement efficace. Des capteurs situés sur ses pattes lui permettent de sentir une vaste palette de phéromones émises par les insectes, et surtout d'en déchiffrer la plupart - une faculté d'assimilation chimique qui constitue une véritable entorse aux lois de l'évolution. Une fois sa proie localisée et identifiée, l'assassin commence par visiter les lieux de passage de sa cible pour imprégner sa carapace d'odeurs et épingleur des morceaux de végétation ou des détrit, grâce à ses épines. Cette technique lui sert aussi bien à profiter des galeries creusées par ces communautés, qu'à se tenir

informé de la situation sur un territoire donné, puis à se nourrir, bien évidemment, en fondant sans pitié sur sa proie.

Alimentation : exclusivement carnivores, les scorpions-assassins seraient capables - pour les spécimens de grande taille - d'appliquer les mêmes techniques en vue de chasser des êtres humains. Des rumeurs font état de monstres couverts de chairs disloquées et de lambeaux de corps, aperçus près des contre-forts de l'Oural...

Présence en Europe : peu commun, le scorpion de Frankenstein tend à devenir de plus en plus présent aux abords des agglomérations, notamment dans les pays au climat sec et continental. Les pays de l'Est semblent actuellement les plus touchés par son implantation.

Les moustiques

Dans l'Europe de l'ancien temps, le moustique a toujours été considéré comme une nuisance. Au même titre que la pluie ou les embouteillages, les piqures de moustique étaient à la fois chroniques, déplaisantes et évitables. Mais dans les régions tropicales, le moustique était bien pire que cela : il jouait le rôle de principal vecteur de propagation de maladies telles que le paludisme ou la dengue. A l'aube du 21^e siècle, ces épidémies ont progressivement reconquis les territoires qui s'en étaient débarrassés, et les moustiques - de plus en plus résistants aux insecticides - ont réintroduit le paludisme et la fièvre jaune en Europe, ainsi que d'autres maladies jus-qu' alors inconnues sous les climats tempérés.

Passés maîtres dans l'art de s'adapter depuis des millions d'années, ils se sont gorgés de nos insecticides et de nos pesticides. Ceux qui étaient censés les tuer les rendaient plus forts, en se contenant d'exterminer les individus les plus fragiles, tandis que ceux qui étaient censés les empêcher de se reproduire brisaient leur ADN et provoquaient des mutations impensables. Là où les termites ont sapé les fondations de nos villes, les moustiques ont crû, dans nos égouts, dans les flaques d'eau de nos caves et les infiltrations de nos immeubles... Ils ont lentement infecté des populations civiles mal préparées, propageant des maladies inconnues sous nos latitudes, et se sont transformés en véritables inoculateurs de mort - et en parasites incontournables.

Généralités

Les moustiques font partie de la classe des insectes, de l'ordre des diptères. Ils ont fait leur apparition en même temps que les animaux à sang chaud, pendant l'ère tertiaire, il y a soixante-cinq millions d'années... La tête du moustique permet de différencier le mâle de la femelle, mais aussi de distinguer les espèces. Ses deux yeux, encadrant les antennes, s'étendent sur les côtés et sont composés de nombreuses ommatidies, les photorécepteurs constituant les yeux « à facettes ». La trompe est dirigée vers l'avant et contient une demi-douzaine de stylets permettant la perforation de la peau jusqu'à un vaisseau capillaire. Elle sert également à injecter la salive anticoagulante et anesthésiante, puis à pomper le sang de la proie. Le thorax se compose de trois segments soudés disposant d'une paire de pattes chacun - deux l'un supporte la paire d'ailes à membrane transparente, dont la structure est renforcée par des nervures. L'abdomen, enfin, est composé de dix segments dont le dernier supporte les organes génitaux.

Il existe plus d'une soixantaine de genres et plusieurs milliers d'espèces de moustiques dans le monde, toutes très diverses au niveau de leur mode de vie et de leur nutrition. Celle à laquelle l'explosion de la vermine a été la plus profitable reste incontestablement l'anophèle : ce moustique a envahi toute l'Europe et a donné naissance à une série de mutations qui ont dérivé plus d'un entomologiste. Les moustiques européens, s'ils partagent toujours de nombreuses caractéristiques de l'anophèle original, n'en ont pas moins une agressivité décuplée. Leur période de chasse notamment, s'étend à presque toute la nuit. Leur durée de vie a également progressé, et là où un individu ne vivait que quelques semaines ou quelques mois, il peut maintenant espérer vivre jusqu'à un an - voire plus. Par ailleurs, leur préférence alimentaire s'est définitivement tournée vers les mammifères, dont l'homme fait naturellement partie...

Mode de vie

Chez l'anophèle, la femelle est hémophage et se nourrit de sang par besoin, tandis que le mâle - qui n'a qu'une fonction de reproduction - se contente de sucs végétaux. Il n'est donc vecteur d'aucune maladie. Une fois la femelle fécondée, celle-ci stocke le sperme dans des spermathèques et pourra pondre pendant

Les inoculateurs de mort

Le principal danger des moustiques tient dans leur rôle de vecteur de maladies. En effet, par sa piqûre, l'insecte prélève un agent pathogène sur une victime et l'inoculera à un sujet sain en même temps que sa salive. Pire encore, les entomologistes du début du 21^e siècle ont remarqué que les moustiques transmettaient ces agents à leur descendance, permettant à une femelle infectée de donner naissance à des mâles infectés. Ceux-ci ne piqueront personne, mais pourront s'accoupler avec une femelle saine et diffuser davantage l'agent pathogène.

Les moustiques sont en particulier vecteurs du paludisme, de la fièvre jaune, de la dengue, d'encéphalites, etc. Entre 2005 et 2008, des chercheurs américains et européens ont même fait état de cas surprenants de transmission du virus VIH et d'hépatites, chose jusqu'alors impensable pour les autorités médicales. Malheureusement, il n'existe plus de laboratoire suffisamment équipé pour pouvoir faire la lumière sur le sujet.

Les maladies et infections susceptibles d'être provoquées par piqûre sont largement décrites dans « La Santé » et « La Vie quotidienne ».

tout le reste de sa vie, sans avoir à être fécondée à nouveau. C'est une véritable industrie, où la cadence peut atteindre jusqu'à trente pontes par an ! La femelle a besoin d'un supplément nutritif pour amener ses œufs à maturité. Aussi, après chaque ponte, elle devra prendre un nouveau repas de sang afin de préparer la suivante. Un cycle infernal...

Une fois gorgée de sang, l'abdomen distendu, la femelle ira se mettre à l'abri dans un refuge le temps du développement complet de ses œufs. La ponte a habituellement lieu au crépuscule. La femelle pond des œufs isolés ou groupés en nacelles - plusieurs dizaines ou plusieurs centaines selon l'espèce et les conditions - dans n'importe quelle étendue d'eau stagnante : flaque, étang, mare, eau polluée, ou même tronc d'arbre creux. Les œufs sont munis de flotteurs qui les rendent insubmersibles. L'eau étant primordiale à la reproduction du moustique, une saison sèche suffit à garantir une faible population.

Les œufs des moustiques de taille normale mesurent un millimètre de long et mettent généralement entre deux et cinq jours à éclore, en fonction des conditions extérieures. La jeune larve découpe alors la membrane de l'œuf, puis connaît un état larvaire aquatique d'une dizaine de jours pendant lequel il subira quatre mues et découvrira sa taille. De la dernière mue sortira la nymphe. Les larves sont bien plus agressives que celles de leurs ancêtres et se nourrissent non seulement de plancton, mais également de petits animaux

aquatiques qu'elles peuvent attaquer à plusieurs. Certaines sont même cannibales... Elles sont souvent en position de repos à la surface, respirant l'air qui est nécessaire à leur survie, et les étendues d'eau peuvent ainsi être littéralement infestées de larves sur toute leur surface - transformée en véritables nurseries pour petits suceurs de sang.

Une fois devenu une nymphe, le moustique mettra deux ou trois jours à subir de profonds changements anatomiques à l'intérieur de son enveloppe. La nymphe ne se nourrit alors plus et se contente de fuir si elle est dérangée. Son enveloppe de nymphe rompue, le moustique émerge et peut alors voler de ses propres ailes. Il parcourra rarement une distance supérieure à trente ou quarante kilomètres depuis son lieu de naissance.

Quelques espèces présentes en Europe

Les anophèles légionnaires

Cette autre variante de l'anophèle ordinaire lui est rigoureusement identique à l'œil nu, mais son ADN reste suffisamment différent pour susciter une agressivité accrue et une fécondité hors norme. Mu par le Parasite autant que par la Horde, ce minuscule insecte a été à l'origine d'exode de milliers de personnes et de la mort de millions d'autres. Son arme ? Il se reproduit par légions...

Se protéger des vampires

Il existe peu d'armes efficaces contre un ennemi à la fois si petit et si adaptable, qu'il survit même aux insecticides. Les hommes et les femmes de 2037 sont sans doute mieux protégés que leurs ancêtres contre les maladies transmises par les moustiques, mais les communautés installées dans des régions infestées ont néanmoins généralisé l'utilisation de moustiquaires. Certaines plantes odorantes, comme la citronnelle, sont réputées pour leurs capacités répulsives et utilisées soit directement appliquées sur le corps, soit brûlées dans les lieux d'habitation, alors que d'autres utilisent des pièges artisanaux ou des produits de l'ancien temps, comme le Deet. Ce composé chimique, appelé parfois diéthyltolamide, agit en inhibant les cellules sensorielles des antennes du moustique, qui lui servent à repérer ses proies en captant les émanations de gaz carbonique. A forte concentration, un baume de Deet peut agir pendant une douzaine d'heures.

Les moustiques étant attirés par les couleurs sombres, le port de vêtements clairs constitue un début de protection efficace, mais l'attaque constituant la meilleure des défenses, certains survivants ont développé des pièges très perfectionnés. En imitant les caractéristiques de la peau qui attirent les moustiques, dont la chaleur, l'émission de gaz carbonique et l'odeur, ils parviennent facilement à les coller, les empoisonner ou les brûler vifs. De plus, l'introduction en masse de prédateurs aquatiques dans les plus gros foyers larvaires peut grandement réduire la population de moustiques sur une zone. Cette méthode a été employée par certains groupes d'adaptés particulièrement bien inspirés, qui ont utilisé diverses espèces d'insectes, de poissons ou de batraciens pour lutter contre la prolifération des moustiques.

Spécificités : ce moustique est un chasseur né. Il est actif pendant toute la durée du cycle nocturne, du crépuscule à l'aube, ce qui laisse peu de répit à ses proies favorites : les humains. Porteur de nombreux germes, il colporte en particulier le paludisme et la dengue partout où il se développe. Le légionnaire se reproduit bien plus rapidement que ses congénères, saturant toutes les étendues d'eau disponibles. Très vite, le nombre de moustiques devient insupportable et les épidémies menacent la vie des communautés humaines de la région, les contraignant à l'exode. Une fois privée de sa principale source d'alimentation, la population de légionnaires va décroître très rapidement. Quelques individus demeureront néanmoins, et il sera difficile d'empêcher une nouvelle prolifération en cas de retour d'une communauté humaine.

Les larves de ce moustique sont particulièrement dangereuses. Etant donné leur densité de population, le cannibalisme est fréquent dans leurs rangs. Pour se protéger, elles sont capables de pénétrer dans la peau d'une créature à sang chaud suffisamment imprudente pour se baigner avec elles. Grâce à leur petite taille, l'opération est indolore. Elles séjournent dans l'organisme de l'hôte le

temps d'effectuer leurs mues. La victime ne ressent pendant quelques jours qu'une forte démangeaison et une rougeur persistante ressemblant à une grosse piqûre d'insecte. Lorsque le moustique sort de la nymphe, celle-ci perce la peau, causant une vive douleur à la victime, surtout si plusieurs moustiques sortent en même temps. Ce genre de blessure s'infecte très fréquemment car le moustique laisse derrière lui les restes de sa cuticule protectrice.

Alimentation : le légionnaire est hématophage et s'attaque presque exclusivement aux humains.

Présence en Europe : il est présent dans certaines régions où l'eau est toujours polluée par de vieux sites industriels, des réserves enfouies de produits chimiques ou par une utilisation particulièrement intensive d'insecticides de l'ancien temps. Une fois que sa population explose, il s'étendra à toutes les eaux stagnantes des environs, même si elles ne sont pas polluées. Certaines zones sont considérées par des peuplades d'adaptés comme « appartenant » aux moustiques, et plus personne ne cherche à les leur reprendre.

Les mouches tsé-tsé

Appartenant au genre *Glossina*, ces mouches sont les vecteurs de la trypanosomiase africaine : la maladie du sommeil. Cette infection au pronostic sévère se rencontre essentiellement en Afrique tropicale, entre 15° de latitude nord et 20° de latitude sud. En pleine expansion en Afrique centrale, en raison du manque de contrôle de son vecteur et de la désorganisation des services de santé, elle tend à devenir de plus en plus fréquente autour des agglomérations espagnoles et portugaises, depuis les dix dernières années.

L'habitat de la mouche tsé-tsé est essentiellement localisé dans les zones rurales. Elles vivent dans les savanes arbustives ou sèches, parmi la végétation dense qui se trouve le long des cours d'eau des forêts, et sont attirées par les couleurs sombres ou contrastées. Elles piquent surtout le jour, et les répulsifs ont peu d'effet sur elles...

La maladie du sommeil se traduit dans les premiers temps par une atteinte de la rate et des ganglions lymphatiques, une anémie, voire une myocardite dans certains cas. A un stade plus avancé, les parasites provoquent des lésions cérébrales, à l'origine d'une alternance entre un état d'indifférence avec somnolence diurne, ainsi qu'un état d'hyperactivité avec insomnie nocturne.

Les anophèles géants

Issue d'une mutation de l'anophèle maculipennis, cette variété de parasites particulièrement grande est la principale responsable de la disparition des troupeaux de bétail. Ces moustiques sont considérés comme une nuisance importante par les communautés humaines, qui n'ont bien souvent d'autre recours que de le tuer à la source en introduisant des prédateurs adaptés dans les foyers larvaires. Etant donné la taille considérable des individus, ceux-ci ne peuvent arriver à maturation dans de petites flaques d'eau, il leur faut donc des mares assez importantes.

Spécificités : l'anophèle géant peut atteindre une envergure de quarante centimètres, mais malgré sa taille, il reste très léger et fort peu résistant à la main humaine... Il prolifère dans certaines régions marécageuses, avec un rayon de dispersion supérieur à celui d'un moustique ordinaire : jusqu'à soixante kilomètres. Le bruit de ses ailes ressemble au son que ferait un bourdon, en plus grave - autant dire qu'il ne passe pas inaperçu, surtout quand plusieurs individus sont dans les parages. L'anophèle géant doit piquer plus profondément que ses petits cousins, à la recherche d'un vaisseau sanguin plus important qu'un simple capillaire. La douleur n'en est que plus vive...

Alimentation : le géant se nourrit volontiers sur le bétail endormi. Dans le cas de fortes populations de moustiques, il n'est pas rare que les bêtes d'un troupeau soient saignées à mort en quelques semaines si personne n'intervient. Par contre, malgré les nombreux récits populaires sur le sujet, il n'arrive presque jamais qu'un homme soit attaqué de la sorte. A moins d'être blessé ou inconscient, il est aisé de se défendre contre le moustique géant ou d'être réveillé par son approche bruyante. En écraser un sur soi est particulièrement dégoûtant, surtout s'il avait déjà piqué. Evidemment, un voyageur imprudent au sommeil particulièrement lourd pourra se réveiller le matin avec une cloque énorme et quelques dizaines de centilitres de sang en moins.

Présence en Europe : il est présent dans toutes les régions marécageuses à travers l'Europe, même si les populations restent limitées, faute de nourriture abondante.

Les moustiques sont loin d'être les plus dangereux des insectes, car ils s'avèrent relativement faciles à éliminer, mais la plupart des espèces est porteuse de germes redoutables pour qui s'endort sans avoir pris ses précautions...

Les serpents

Pendant des siècles, les serpents ont été perçus comme une espèce vile, répugnante, mais cette aversion s'est vite dissipée, avec la prolifération de la vermine. Lorsque les rats se sont multipliés dans les rues et les souterrains, jusqu'à les envahir, les hommes se sont tournés vers les serpents avec un regard nouveau. Alors que certains tentaient de lutter avec des pesticides, d'autres ont préféré des méthodes plus écologiques, et l'on doit aux associations américaines d'amateurs de reptiles d'avoir fait voter un programme de dératisation par « implantation de prédateurs naturels ». Contrairement aux chats auxquels beaucoup avaient tout d'abord pensé, les serpents élevés et lâchés en grande quantité, offraient des garanties d'efficacité inégalées. En sélectionnant des races dont la taille et le venin ne risquaient pas d'induire une menace ultérieure pour les êtres humains, des laboratoires ont procédé à un tri des espèces et à des hybridations accélérées, en vue de découpler leur appétit et leurs instincts prédateurs. Et la solution a porté ses fruits : lâchés dans les égouts de grandes agglomérations américaines, les serpents ont considérablement réduit la population de rats et de nuisibles insectes, à tel point que les gouvernements français et anglais se sont dits prêts à importer à leur tour des pythons chasseurs. Jusqu'à ce que leur taille augmente...

Aujourd'hui, les vipéridés et colubridés - qui composaient la majorité de la population serpentine européenne jusqu'en 2010 - ont massivement cédé leur place aux souches de python mutantes issues du *regius bellus*, autrefois chasseurs de rats, et désormais gourmand de chair humaine...

Généralités

Comme tous les autres lézards, les serpents font partie de l'ordre des squamates, ainsi que du sous-ordre des ophiidiens, au sein duquel on trouve quatre familles principales : les boïdés (boas et pythons), les colubridés (couleuvres), les élapidés (cobras et mambas) et les vipéridés (vipères et crotales).

Leur corps allongé et cylindrique, dépourvu de membres, est entièrement recouvert d'écailles - les ventrales étant beaucoup plus larges que les dorsales, et généralement disposées en une seule rangée. Leurs yeux, ouverts en permanence, sont dépourvus de paupière mobile et recouverts d'une écaille transparente qui les protège des contacts. Leur température n'est pas constante : les serpents sont poikilothermes, par opposition aux homéothermes - tels que les mammifères et les oiseaux. De fait, ils s'exposent au soleil afin d'augmenter leur température interne, bien souvent égale à la température ambiante.

Leur crâne très souple est constitué d'os mobiles, dont ceux de la mâchoire inférieure, reliés par un simple ligament élastique qui leur permet d'engloutir des proies bien plus grosses qu'eux. Chez les serpents venimeux, une paire de crochets placés sur la mâchoire supérieure est reliée aux glandes salivaires, alors transformées en glandes à poison. La vue est très développée chez la majorité des espèces, à l'inverse de leur ouïe, communément très mauvaise. Les serpents compensent ce handicap par une sensibilité accrue aux vibrations et un odorat très développé, de par la présence d'un organe de Jacobson qui fonctionne indépendamment des narines - les odeurs sont, chez ces reptiles, recueillies par la langue. Certaines variétés sont également si réceptives à la chaleur qu'elles peuvent percevoir des variations d'à peine quelques dixièmes de degré, ce qui leur permet de détecter leurs proies dans l'obscurité totale...

Alimentation

Tous les serpents sont carnivores et mangent indifféremment poissons, batraciens, oiseaux, œufs, mammifères, lézards et autres reptiles. Une fois immobilisée, par emprisonnement ou paralysie, la proie est acheminée vers l'estomac grâce à des mouvements de mâchoire successifs, qui l'enduisent de salive à mesure qu'elle progresse. La déglutition, parfois très laborieuse, peut prendre plusieurs heures - et la digestion complète s'étend souvent sur plusieurs jours voire plusieurs semaines pour certains spécimens géants...

Les reptiles

N'en déplaise aux croyances populaires, les reptiles sont loin de constituer une famille privilégiée, au regard de leurs capacités d'adaptation et de survie. Bien que dotés d'un patrimoine génétique réactif, les reptiles n'en demeurent pas moins sensibles aux variations climatiques et restent dépourvus de toute structure sociale évoluée. Lézards, serpents, tortues, varanides : tous sont essentiellement solitaires et dépendent, pour leur alimentation et leur reproduction, de leur environnement direct. Europe en tête, les régions à forte concentration industrielle ont subi les affres de la pollution, des campagnes chimiques et des hordes de vermine, aux yeux de qui les reptiles sont vite devenus de la simple nourriture...

Aujourd'hui, des quelques sept mille espèces recensées au début du 21^è siècle, il ne reste plus qu'une poignée de familles de serpents et de lézards - toutes massivement inspirées par le Solitaire et le Prédateur. Les tortues, varans et autres crocodiles ont presque totalement disparu de nos régions...

Quelques espèces présentes en Europe

Les pythons royaux

C'est le regius bellus - ou python royal - qui fut choisi pour lutter contre les invasions de rats. Très prisée des collectionneurs, cette espèce était l'une des mieux connues et disposait d'un patrimoine génétique relativement aisé à modifier. Dépourvu de venin, de taille modeste - un mètre cinquante, tout au plus - et essentiellement nocturne, le regius bellus offrait toutes les qualités... Mais une fois génétiquement modifiée, pour résister au froid et maintenir son activité en hiver, la souche des pythons royaux subit une série de mutations qui décuplèrent leur rythme de reproduction, donnant naissance à des spécimens sans cesse plus volumineux. Quoi de plus normal, lorsqu'on est mu par le Prédateur, que d'ignorer les rats pour s'intéresser aux chiens, puis au bétail, et finalement aux hommes ?

Spécificités : le python royal est parfois appelé « python boule », à cause de son réflexe de se rouler en boule, la tête protégée dans ses anneaux, lorsqu'il est menacé. Bon grimpeur, il est assez massif et atteint les dix à vingt mètres de long, en moyenne, pour un poids compris entre deux cents kilos et une demie-tonne. Généralement bicoloré, aux flancs tachetés de beige, il présente une tête assez petite, bien distincte du cou, et des yeux masqués par une ligne beige qui va de la narine à l'arrière du crâne. Le regius moyen peut espérer vivre jusqu'à un quart de siècle, mais certains spécimens de taille plus modeste ont atteint des records : quarante-deux ans pour le plus vieux, issu des premières expérimentations et identifié grâce à son tatouage de laboratoire.

Alimentation : comme tous les boïdés, le python tue sa proie en l'étouffant dans ses anneaux. Les spécimens de petite taille s'attaquent plutôt au bétail et aux insectes géants, alors que les plus gros s'en prennent aux hommes, sans la moindre hésitation.

Présence en Europe : outre les principales métropoles américaines, où il règne en prédateur incontesté, on le trouve depuis le début des années 2020 sur les cités des côtes françaises, espagnoles, portugaises et italiennes. La présence de pythons dans les soutes d'un cargo transatlantique semble être la seule explication logique à cette inquiétante réalité...

Les rats

Etrange destin que celui des rats. Embarqués sur les vaisseaux des grands explorateurs, passagers de prestige des missions orbitales, témoins des moindres avancées technologiques, les rats ont toujours vécu dans le sillage de l'humanité - et dans son ombre. Jadis objets de répulsion, devenus animaux de compagnie, ils propageaient les maladies dans les cités autant qu'ils servaient à concevoir des vaccins, dans les laboratoires de recherche. Repoussants, fascinants, à la fois omniprésents et méconnus, les rats ont survécu là où l'homme a péri, et désormais, c'est lui qui observe et qui chasse...

Généralités

Les rats sont des rongeurs de la famille des muridés. Généralement nocturnes, au poil ras et grossier, ils possèdent une longue queue, de petites oreilles et un museau pointu. Leurs dents très développées, grâce auxquelles ils rongent pour se procurer de la nourriture, sont suffisamment résistantes pour leur permettre de percer des tuyaux de plomb. Les rats vivent sous tous les climats et dans tous les milieux, des grandes villes aux déserts, en forêt ou en plaine, et seule la présence d'une source d'eau leur est indispensable. Bien qu'on les rencontre toujours en déplacement, ils construisent des terriers extrêmement élaborés, riches d'un réseau incroyablement dense de galeries et d'issues.

Le rat fait preuve d'une fécondité remarquable. Les rattes, en chaleur tous les deux jours, donnent naissance à des portées de six à douze ratons, au terme d'une période de gestation de vingt-trois jours. Aveugles, les jeunes rats n'ouvrent les yeux qu'au bout d'une dizaine de jours et ne sont sevrés qu'après un mois. Ils atteignent ensuite leur maturité sexuelle à six semaines et peuvent à leur tour se reproduire. En moins d'un an, un seul couple de rats peut engendrer plusieurs milliers d'individus...

Il existe en Europe de nombreuses espèces de rats, dont les plus connues sont les surmulots - *rattus norvegicus* - et les rats noirs - *rattus rattus*. Avec la raréfaction du bétail et la prolifération des prédateurs insectes, les rats des moissons - *myrcomis minutus* - ont massivement disparu, mais l'on en trouve encore, sous une forme passa-

Les lézards

D'une taille variant de seulement quelques centimètres à deux mètres de long, queue comprise, les lézards ont une morphologie tantôt fine et élancée, tantôt massive et très lourde. L'appendice caudal représente en moyenne un tiers de leur longueur, mais certaines espèces sont munies d'une queue allant jusqu'au double de la taille du corps. Leurs pattes sont pourvues de griffes modestes, mais efficaces, qu'ils utilisent principalement pour la chasse et le tri des aliments. Et bien que dépourvus de dents, les lézards possèdent une gueule dotée d'une importante capacité coupante.

Généralement pusillanimes, les lézards ne deviennent impressionnants que lorsqu'ils réagissent à des agressions ou à l'occasion des joutes entre mâles. Les plus gros spécimens ne s'en prennent pas à l'homme et ne sont pas venimeux, mais les plus petits peuvent être dangereux en cas de morsure ou de contact. Bien que chasseurs, les lézards font cependant partie des espèces mues par le Solitaire et Charognard : ils n'attaquent jamais spontanément et se contentent de se nourrir, de prendre le soleil pour réguler leur température et de se défendre en cas d'agression. Asociaux, les lézards vivent en solitaire ou en communautés d'une poignée d'individus, sans distinction de fonction au sein du groupe. Prisés pour leur efficacité contre les rats et les moustiques, ils ont le désavantage d'être difficilement apprivoisables et de véhiculer de grandes quantités de parasites, de germes et de bactéries, qui trouvent sur leur peau squameuse un terrain idéal.

Amateurs d'insectes, les lézards pratiquent communément une chasse traditionnelle, certes relativement prudente, mais certaines variétés du sud de l'Europe ont développé une technique des plus répugnantes : postés sur des hauteurs, ils vomissent un fluide digestif sur leur proie située en contrebas. Lorsque la cible n'est pas assommée par l'impact, elle n'en demeure pas moins ralentie, aveuglée ou même brûlée, par l'action corrosive des sucs digestifs, laissant au prédateur le temps de se laisser choir et d'user de ses griffes. Rusés, les lézards sont également de fins gourmets qui ne mangent que les intestins et la cervelle de leurs proies, toutes nécessairement saines.

blement mutante, dans les cités de taille moyenne entourées de champs. La plupart des espèces sont porteuses des puces qui transmettent des maladies telles que la peste ou le typhus, et contaminent impitoyablement les animaux domestiques et l'homme.

Alimentation

Généralement herbivores, certaines espèces de rats sont néanmoins omnivores et se nourrissent de graines, de fruits et de légumes, mais aussi d'insectes - dont ils ont besoin pour leur apport en protéines. Depuis l'effondrement des sociétés humaines et l'organisation des communautés insectes, avec qui ils partagent leur territoire, les rats ont également développé des habitudes de chasse pour le moins surprenantes. La difficulté à s'approvisionner en nourriture végétale a rendu de nombreux rats carnivores, et il n'est désormais plus rare de voir des groupes s'attaquer à d'autres mammifères,

ainsi qu'aux cadavres encore frais. Le cannibalisme est fréquent, en cas de disette, et cette habitude de prédation des éléments les plus faibles n'en renforce que davantage la sélection génétique et l'évolution de l'espèce. Lorsqu'ils sont en nombre, les rats manifestent une absence totale de méfiance, à l'égard des hommes, et les plus gros spécimens s'y attaquent sans la moindre hésitation.

Quelques espèces présentes en Europe

Les labos

Le nom de cette espèce mutante lui vient des laboratoires où durant de nombreuses années, des lignées albinos de *Rattus rattus* - les fameux rats noirs - ont été élevées pour l'expérimentation biologique. Nul ne sait aujourd'hui de quel centre de recherches, ni de quelle hybridation volontaire ou accidentelle



telle, sont apparus les « labos », mais tous ont appris à les craindre... Leur intelligence extrêmement développée et leur tempérament particulièrement agressif, associés à une soif d'apprentissage hors du commun, les ont amenés à prendre le contrôle de nombreuses communautés de rats en Europe. Leur principale force ? Une incroyable capacité de mimétisme et une faculté de préhension manuelle qui leur permet, avec une précision effrayante, de manipuler outils et objets, à la façon d'êtres humains...

Spécificités : longs de trente à quarante centimètres, sans la queue, les membres de cette espèce sont aisément reconnaissables aux hardes et aux lambeaux dont ils sont recouverts. Manifestement conçues pour les protéger, ces « armures » sont constituées d'assemblages hétéroclites de cuir, de fils de fer et même de morceaux de vêtements humains - certes maladroitement ajustés, mais pour le moins spectaculaires. Hormis ces harnachements et leur coloration blanche, les labos conservent une apparence classique et des proportions raisonnables.

La horde vengeresse...

Au cours des trente dernières années, les rats ont subi un nombre invraisemblable de mutations génétiques et d'altérations expérimentales. Enclenchées par la hausse subite des produits chimiques hautement toxiques utilisés pour lutter contre la vermine, ces mutations ont conduit à la naissance d'une quantité invraisemblable d'espèces, ainsi qu'à l'apparition d'un phénomène reconnu par de nombreux chamans comme une émanation de la Horde.

Alors que les insectes se répandaient à la surface, les rats ont commencé par s'organiser dans les souterrains des grandes villes, où ils règnent désormais en maîtres incontestés. Les repaires se sont transformés en bastions, la fécondité des femelles s'est accrue et de nombreux comportements sociaux sont apparus, issus de modifications morphologiques et d'une évolution globale des habitudes de communauté. Pour la plupart, les rats se contentent d'appliquer leurs instincts territoriaux et mettent leurs formidables capacités de communication et de stratégie au service d'une organisation sans faille. Mais chez d'autres, il semble que l'esprit de vengeance ait supplanté la seule faim...

Jadis cobayes de prédilection des laboratoires scientifiques, les rats sont plus habitués à la présence humaine que toutes les autres espèces. Leur évolution s'en ressent - à l'image des « labos », capables de manipuler et d'anticiper - et leurs rapports aux hommes s'est parfois radicalisé à l'extrême. Mues par un désir de vengeance, certaines communautés de rats pratiquent une chasse impitoyable aux survivants et aux aventuriers qui pénètrent sur leur domaine. Les éclaireurs repèrent les égarés, puis la horde déferle, implacable, et se livre à la plus méticuleuse des destructions...

Tous les chamans ne partagent pas ce dogme d'un totem vengeur, et il en est qui offrent une version plus neutre, empreinte des cycles de la nature et délivrée des notions manichéennes de Bien et de Mal. Pour ces sages, les rats seraient liés à l'Homme par un lien invisible, séculaire, une loi immuable et symbiotique. L'Homme produit des déchets : les rats s'en nourrissent. L'Homme pollue : les rats résistent et évoluent. L'Homme construit, bâtit : les rats s'organisent et se reproduisent...

Les spécimens géants sont rares, mais des rumeurs font état de rats approchant le mètre et qui, dressés sur leurs pattes arrières, paraissent semblables à des enfants humains...

Capables de communications évoluées entre eux, les labos comprennent et utilisent des phrases complexes, mais restent cantonnés à des couinements et des grognements incompréhensibles pour l'être humain. Leur intelligence hors normes leur permet de récupérer, d'assembler et d'utiliser des éléments mécaniques et technologiques, à la façon de bricoleurs. Cependant, s'ils sont en mesure de se servir d'une batterie et même de la relier à deux cosses, ils seront incapables d'en fabriquer une. Une simple question de temps, si l'on en croit l'évolution actuelle des espèces influencées par la Ruche et le Symbiote...

Alimentation : omnivores, ils dressent généralement leurs congénères moins évolués pour les asservir et les transformer en chasseurs. Ainsi, les labos organisent de véri-

tables « expéditions de chasse », composées de deux ou trois labos et d'une petite meute de rats de grande taille qui attaquent mammifères, insectes et humains isolés. Ces attaques sont toujours très organisées et les guides contrôlent leurs troupes avec un sens remarquable de la stratégie, combinant embuscades, leurres et même manœuvres de diversion...

Présence en Europe : les labos sont présents dans toute l'Europe, principalement aux abords des anciennes zones industrielles et des décharges. Partout où ils peuvent trouver des matières premières, des machines et des entrepôts reliés aux galeries souterraines des égouts et des métros. Leurs terriers sont particulièrement défendus. Des rats arpentent les entrées pour repérer les intrus, des rondes régulières sont organisées dans les principaux axes, qui sont truffés de pièges parfois rudimentaires, mais parfois aussi extrêmement élaborés.

L'esprit de la terre

Mon père se présente devant moi. Il a déjà revêtu tout son équipement. L'air grave, il avance de quelques pas, s'agenouille et m'aide à ajuster le mien. Aujourd'hui, c'est le jour de ma première chasse. J'ai attendu ce jour avec tant d'impatience qu'aujourd'hui, ce n'est pas l'excitation mais la peur qui me tient le ventre. La peur de mal faire, la peur de ne pas être digne de notre famille et de la tribu des Arachnis.

Papa se redresse et me juge d'un œil satisfait. Me voici fin prêt. A mes doigts et mes orteils sont accrochés des griffes facilitant l'escalade des troncs les plus lisses. Ma ceinture porte un poignard effilé fabriqué à partir d'une chélie... chélie... kel... enfin, d'un des crochets dont se servent les araignées géantes pour mordre. Trois petites fioles pendent aussi à ma ceinture. Elles contiennent différents liquides qui sentent plutôt mauvais, à utiliser en cas de fuite devant des prédateurs ou pour brouiller une piste. Comme me le répète souvent papa, les insectes communiquent par voie chimique, par la voie des odeurs, et parvenir à brouiller leurs communications pendant quelques instants peut sauver la vie. J'ai aussi une fronde et une dizaine de cailloux ronds et lourds, que j'ai sélectionnés avec soin. Ils ne serviraient à rien contre les cuirasses des fourmis, mais il arrive que l'on découvre du gibier à peau souple dans la forêt - chevreuils, sangliers, renards, écureuils, etc. C'est d'ailleurs sur ceux qui habitaient dans les arbres entourant le repaire, que j'ai réalisé mon apprentissage à la fronde. Ces espèces-là sont en dessous de nous dans la chaîne alimentaire : on les chasse plus facilement. Papa lui ne porte pas de fronde, par contre il a un arc et un carquois garni de flèches, dont certaines sont enduites de poison d'araignée. Il a également accroché à sa ceinture deux fioles que je n'ai pas, parce que je suis trop inexpérimenté. Elles contiennent un produit chimique précieux appelé phéri... phéro... félam... enfin, je ne sais plus exactement le nom, mais je sais que ce produit peut provoquer certaines émotions chez les insectes, leur faire peur, les stresser, les rendre agressives, mais aussi les désorienter pendant un moment. C'est beaucoup plus efficace que mes produits qui sentent mauvais.

Avant de partir, nous nous enduisonnons tout le corps de boue et de divers onguents végétaux. Ils servent à camoufler notre odeur et à nous mêler à celle de la terre. Puis mon père me donne des conseils pour la chasse à venir. C'est inutile, je les connais déjà par cœur depuis que je suis tout petit : « Les insectes voient mal les détails, par contre ils détectent les moindres mouvements. La meilleure arme de défense en cas de rencontre avec un prédateur, c'est l'immobilité totale. Ne jamais sous-estimer la force et la ruse de l'adversaire. Fourmis, guêpes araignées et autres scarabées ont mille manières de traquer leurs proies. Les prédateurs sont partout. Aucun abri n'est sûr, aucun lieu n'est un refuge ». Enfin, il finit par celui qui me donne toujours la chair de poule : « Ne jamais venir en aide à un compagnon de chasse en détresse, au péril de sa propre vie. Pour la survie de notre espèce, un lâche vivant vaut mieux que deux héros morts ». Papa, qui voit que je ne suis plus très rassuré, me fait un petit sourire encourageant, puis nous quittons la pièce principale et, après avoir salué maman, gagnons la sortie de l'arbre-repaire en passant dans des entre-lacs de branches et de toile. Je ne dois pas avoir peur.

Dans quelques heures, je serai devenu un vrai Arachnis...



: L e s y s t è m e .



Le système de jeu

Présentation...

Les règles d'un jeu de rôles sont indispensables à son bon déroulement, au même titre que dans n'importe quel autre jeu de société. Lorsque les règles d'un jeu d'échec décrivent comment avancer votre cavalier, celles d'un jeu de rôles indiquent combien de mètres votre personnage peut parcourir en nageant ou en courant avec un sac rempli de matériel. De même, lorsque les règles du jeu de dames expliquent comment prendre un pion adverse, celles d'un jeu de rôles détaillent le déroulement d'une scène de combat.

Le système de jeu de Vermine n'est guère différent de celui d'un jeu de société classique. Il s'agit d'un ensemble de règles que vous et vos joueurs devrez utiliser pour mener à bien vos scénarios, en gérant les différentes actions - courses poursuites, combats, rituels chamaniques, etc. - que vous serez amené à effectuer au cours de la partie.

Quand faire appel au système de jeu ?

A la différence d'un autre jeu de société, il existe dans le jeu de rôles une quantité de situations pour lesquelles l'intervention des règles sera superflue, voire même nuisible. A la base, le système doit vous aider

à gérer les actions dont l'issue est incertaine - que ce soit parce que l'évidence du résultat ne saute pas aux yeux ou parce qu'il y a des complications dans la résolution de l'action. Par exemple, un personnage qui tente de viser une araignée géante à l'aide de son fusil va-t-il réussir à la toucher ? La créature va-t-elle bouger au dernier moment ? Le fusil risque-t-il de s'enrayer ?

Ainsi, est-il vraiment nécessaire de lancer les dés pour savoir si un personnage réussit à ouvrir une porte qui n'est pas verrouillée ? Ses chances d'échec étant infinitésimales, vous pourrez naturellement considérer que l'action est réussie et vous contenter d'une simple description - « La porte s'ouvre facilement... » - pour éviter de briser le rythme de l'aventure.

Demandez-vous toujours si un jet de dés est vraiment indispensable avant de le réclamer à vos joueurs. Si vous êtes débutant, vous vous rendez vite compte que solliciter des jets à tout bout de champ provoque un changement de rythme, une cassure qui défavorise l'ambiance de la partie.

Il existe tout de même une limite à ne pas franchir, une limite dont vos joueurs auront très rapidement conscience : l'impartialité. En tant que meneur de jeu, vous devriez ne jamais faire preuve de partialité dans les situations importantes ou critiques. Il y va de l'intérêt de la partie autant que du plaisir des joueurs à votre table.

Les situations sont dites « importantes » lorsqu'elles peuvent avoir un impact non négligeable sur le déroulement du scénario. Par exemple, quand il s'agit de glaner des informations sur un individu louche, de sortir d'une usine avant l'effondrement du toit, de trouver un remède pour sauver un compagnon empoisonné, etc. Ces dernières situations, que l'on peut qualifier de « critiques », surviennent souvent au cours des scènes d'action ou lorsque les personnages risquent leur vie. Et ils le feront ! Si vous décidez arbitrairement de l'issue de ce genre de situations, vos joueurs auront l'impression d'être manipulés et de n'avoir qu'une influence minime sur le déroulement du scénario.

Alors lisez les règles, habituez-vous aux mécanismes de base et conservez ce livre à portée de main pour parer aux situations inhabituelles, mais n'oubliez pas que le système de jeu ne sert qu'à vous aider, et à aider les joueurs à vivre des aventures palpitantes et pleines de rebondissements.

Comment fonctionne le système ?

Alors qu'il existe des mécanismes de jeu particulièrement précis, assortis de nombreux tableaux et formules mathématiques, les règles de Vermine sont volontairement simples, pour vous permettre de privilégier l'action et l'ambiance.

Les dés

Les règles de Vermine utilisent des dés à dix faces pour gérer l'ensemble des actions du jeu. A chaque fois qu'un jet sera demandé, que ce soit aux joueurs ou au meneur de jeu, il s'agira automatiquement de dés à dix faces. Pour plus de commodités, nous utiliserons les abréviations suivantes : D ou D10.

Toutes les valeurs chiffrées servant à définir les capacités des personnages et des créatures rencontrés dans le jeu sont notées en dés. Cela comprend les Domaines, les Caractéristiques, les Spécialités et les Degrés de Maîtrise, qui constituent les quatre principaux termes techniques. D'autres éléments du système, comme les armes et les armures, possèdent également des valeurs chiffrées en nombre de dés.

Dans tous les cas, la règle est simple : plus vous avez de dés, meilleur vous êtes, plus les dégâts d'une arme sont élevés, plus efficace est la protection d'une armure, etc. Par exemple, un personnage possédant un score de « 5D » dans sa Caractéristique « Force » pourra soulever un poids bien supérieur à quelqu'un n'ayant qu'une valeur de « 1D ».

Résoudre une action

Chaque fois qu'un personnage tente de « faire quelque chose », l'action est résolue en lançant un nombre de dés égal à son score dans la Caractéristique la plus appropriée. Par exemple, pour enfoncer une porte, c'est la force brute qui est mise à l'œuvre, et c'est donc à la Caractéristique Force du personnage que l'on va se référer pour déterminer le nombre de dés à lancer.

Lorsqu'il possède une Spécialité adaptée à la situation, un personnage reçoit un bonus à son jet, qui se traduit par un certain nombre de dés supplémentaires. Chaque Degré de Maîtrise dans la Spécialité - Débutant, Confirmé ou Expert - correspond à un nombre de dés supplémentaires à lancer.

Le joueur interprétant le personnage concerné par l'action lance les dés, additionne les valeurs obtenues, puis compare ce total à la difficulté annoncée par le meneur de jeu. Si le total est supérieur ou égal à cette difficulté, l'action entreprise est une réussite - sinon, l'action échoue.

Toutes les actions de Vermine sont résolues de cette façon. C'est au meneur de jeu, à son bon sens et à sa logique qu'il appartient de décider de la faisabilité d'une action. Certaines seront faciles, d'autres plus ardues, et d'autres tout bonnement impossibles. Quelles que soient les compétences acrobatiques et la souplesse d'un personnage, sauter jusqu'en haut de la tour Eiffel restera aussi impensable que d'effectuer une greffe du cœur sans avoir la moindre notion de chirurgie...

Pour le meneur de jeu, la principale difficulté est donc de savoir quelle Caractéristique choisir pour une action donnée et comment évaluer la difficulté de cette action. Les pages qui suivent vous permettront de répondre à toutes ces questions, en vous fournissant des conseils pour faire face à tous les types de situation.

Les règles d'or du meneur de jeu

Que tout le monde s'amuse !

Soyez impartial et objectif, en toutes circonstances.

Utilisez les règles, mais ne les laissez pas prendre le dessus sur l'ambiance.

Ce n'est qu'un jeu, gardez votre sang-froid et évitez de laisser des discussions se transformer en querelles.



Les valeurs des personnages

Les Domaines

Avant de détailler les Caractéristiques précises d'un personnage, qui permettront de gérer ses actions dans le jeu, il convient de parler des Domaines, qui définissent le corps et l'esprit de façon plus générale. Les quatre Domaines regroupent chacun trois Caractéristiques, dont les valeurs s'additionnent pour définir un score, toujours en nombre de dés, qui permettent de distinguer facilement quelles sont les

orientations privilégiées d'un personnage - selon qu'il possède un niveau plus ou moins élevé en Physique, en Mental, en Manuel ou en Social.

Physique

Le Physique, « le Corps », regroupe les Caractéristiques de Santé, de Force et de Rapidité. Il définit les capacités athlétiques et la constitution du personnage. Un individu possédant un Physique élevé sera une force de la nature, et à l'inverse, avec un score faible, risque d'être chétif et fragile face aux maladies.

Manuel

Le Manuel, « la Main », regroupe les Caractéristiques de Précision, de Réflexes et d'Agilité. Elle définit les aptitudes manuelles et la coordination du personnage. Un individu possédant un Manuel élevé pourra faire un tireur d'élite ou un très bon artisan, alors qu'un score faible indiquera la maladresse, la lenteur...



Les joueurs disposent de toutes les informations nécessaires pour comprendre le système de jeu et créer leurs personnages, dans le Livre du Joueur.

Mental

Le Mental, « l'Esprit », regroupe les Caractéristiques de Volonté, de Perception et de Connaissance. Il définit les aptitudes intellectuelles et les cinq sens du personnage. Un individu possédant un Mental élevé sera doué d'un niveau de connaissances important et d'un équilibre psychique à toute épreuve, tandis qu'un score faible signifiera des lacunes intellectuelles, un manque de mémoire ou une lenteur d'esprit.

Social

Le Social, « l'Âme », regroupe les Caractéristiques de Psychologie, d'Empathie et d'Influence. Il définit le potentiel de communication d'un personnage avec autrui. Un individu possédant un Social élevé sera fin psychologue, à même d'interpréter les sentiments de ses interlocuteurs et capable de trouver les arguments propres à les convaincre, alors qu'un personnage disposant d'un score faible sera probablement obtus, dépourvu de charme ou maladroit avec autrui.

Les Caractéristiques

Les Caractéristiques sont les valeurs plus importantes du système de jeu, puisqu'elles servent à définir précisément les facultés d'un personnage - qu'il s'agisse de sa force physique, de son talent de psychologie, de ses connaissances ou de sa vivacité - et à effectuer les jets de dés servant à résoudre les actions. Chaque Caractéristique est chiffrée par une valeur comprise entre 1D et 5D, pour un personnage humain, mais sachez que certaines créatures peuvent dépasser ces scores - ainsi, un ours aura logiquement plus de Force qu'un humain, même très vigoureux.

Certains paramètres tels que la beauté, l'âge, la taille ou le poids ne sont pas pris en compte par les Caractéristiques, mais elles permettent de donner aux joueurs une base de réflexion, en évitant par exemple d'attribuer une taille de deux mètres à un personnage n'ayant qu'un seul dé en Force, ce qui paraîtrait peu vraisemblable.

En guise de référence, on peut considérer qu'un score de 2D ou 3D indique une valeur moyenne chez un être humain.

Agilité

L'Agilité définit une conscience corporelle générale, alliant la souplesse, l'équilibre et les mouvements - par opposition à la Précision, qui concerne les gestes minutieux. Avec un score de 1D en Agilité, le personnage risque de se sentir mal dans sa peau, de trébucher fréquemment ou d'être incapable de conserver l'équilibre. Un score de 4D ou de 5D sera digne d'un acrobate, d'un funambule ou d'un expert en arts martiaux.

Connaissance

La Connaissance sert à évaluer le niveau d'éducation et les facilités intellectuelles d'un personnage. Dans le monde de Vermine, les sciences s'effacent souvent pour laisser place au Système D, et c'est la Connaissance qui gère ces bases nécessaires au bricolage, à l'improvisation ou au raisonnement logique. Avec un score de 1D, le personnage ne saura pas forcément lire ou écrire, et laissera généralement parler son instinct plutôt que sa raison. Un score de plus de 3D conviendra mieux à un enseignant, un scientifique à la recherche de savoirs oubliés ou un individu méthodique, spécialisé, rationnel.

Empathie

L'Empathie est la version passive de la Psychologie. Moins active, plus instinctive, à l'image du comportement animal, cette forme de communication émotionnelle permet au personnage de ressentir les émotions fortes, telles que la douleur, la passion, la peur ou la haine. Avec un score de 1D en Empathie, le personnage sera fermé aux émotions et s'attirera souvent l'inimitié des animaux. Un score de 4D conviendra mieux à un dresseur ou un chaman, dont le lien avec la nature se doit d'être fort et qui ont besoin de communiquer avec le monde et le vivant.

Force

La Force représente la puissance musculaire d'un personnage, sa faculté à soulever des charges énormes ou à porter des coups très violents. Avec un score de 1D en Force, le personnage n'aura eu que peu d'occasion de développer sa musculature et manquera de force physique. Un score de 3D reflétera un entraînement poussé ou des occupations physiques, et 5D indiquera une véritable force de la nature.

Perception

La Perception regroupe les cinq sens du personnage, et plus particulièrement l'ouïe, l'odorat et le goût - les actions de « regarder » et de « toucher » peuvent en effet relever de la Précision. Utilisable aussi bien lors de recherches que de sensations instinctives, la Perception est l'une des clefs de la survie dans l'univers de Vermine. Avec un score de 1D, le personnage sera peut-être victime d'une déficience auditive ou d'un odorat très faible, qui feront de lui une proie facile pour la vermine. Un score de 4D indiquera des sens affûtés et une conscience de l'environnement qui permettront de sentir le danger, dans tous les sens du terme...

Persuasion

La Persuasion représente à la fois le charme, le magnétisme, l'autorité naturelle et les compétences de discours d'un personnage. Baratiner, débattre, commander et séduire font partie des attributions de cette Caractéristique. Avec un score de 1D en Persuasion, le personnage sera affublé d'un défaut d'élocution ou incapable de mentir correctement. Un score supérieur à 3D sera digne d'un acteur, d'un commandant ou encore d'un parfait menteur.

Maximums et minimums

Les scores des Caractéristiques sont volontairement limités à 1D minimum et à 5D maximum pour les personnages humains. Ainsi, une valeur de 2D ou 3D est facilement identifiable comme une valeur « moyenne », par opposition à une valeur de seulement 1D - très faible - ou de 5D, qui correspond à un score exceptionnel. Certaines figures majeures du monde de Vermine, tout comme de nombreuses créatures, échappent à ces limitations en disposant de Caractéristiques de 0D ou supérieures à 5D. On comprend que les insectes de petite taille n'aient que 0D en Santé, par exemple, ou que les prédateurs les plus efficaces atteignent 6, 8, voire 10D en Réflexes ou en Rapidité.

Précision

La Précision indique les capacités du personnage à viser juste, ainsi que la finesse de sa coordination oculomotrice, « œil / main », très utile lors des gestes minutieux et des actions de visée. Cette Caractéristique importante sera utilisée dès qu'il sera question de tirer avec une arme à feu, de lancer un couteau ou encore d'effectuer des actions délicates exigeant du doigté. Avec un score de 1D en Précision, le personnage sera probablement myope, maladroit ou incapable de coordonner sa vue et ses mains. Un score de 3D et plus soulignera la faculté du personnage à dessiner, à viser, tel un tireur d'élite, ou à manipuler des composants de très petite taille.

Psychologie

La Psychologie évalue une certaine forme d'intelligence qui permet au personnage de comprendre les intentions et les intérêts d'autrui. Dans le contexte survivaliste de Vermine, la Psychologie est importante pour sentir quand les instincts d'un individu vont prendre le pas sur sa raison, par exemple. Éloignée de la science par l'évolution de ces dernières années, la Psychologie est devenue un talent très répandu. Avec un score de 1D, le personnage éprouvera beaucoup de difficulté à saisir la personnalité d'autrui et à voir au-delà du voile des mensonges. Un score de 4D permettra de percevoir les non-dits de ses interlocuteurs et leurs intentions, ainsi que de deviner certaines pensées secrètes.

Une des décisions les plus fréquentes que vous aurez à prendre au cours des parties, sera de choisir la Caractéristique appropriée à l'action qu'entreprend un personnage.

Rapidité

La Rapidité mesure la vitesse à laquelle un personnage peut se déplacer et exécuter des enchaînements de mouvements qu'il connaît. Principalement utilisée pour la course et les poursuites, la Rapidité est également essentielle lors d'un affrontement, puisqu'elle permet de définir l'Initiative des combattants. Avec un score de 1D, le personnage ne sera pas capable de courir très vite et manquera d'entraînement dans l'enchaînement de ses gestes. Un score d'au moins 3D pourra faire du personnage un athlète performant en course de vitesse ou un expert des arts de combat.

Réflexes

Les Réflexes sont complémentaires de la Rapidité. Alors que cette dernière mesure la vitesse pure d'un personnage, les Réflexes précisent sa faculté à réagir, à improviser et à s'adapter à une situation de surprise - éviter une chute, sentir un ennemi arriver dans son dos, etc. Avec un score de 1D en Réflexes, on peut dire que le personnage n'aimera pas les surprises et qu'il aura du mal à y réagir avec rapidité et efficacité. Un score de 3D ou plus montrera que le personnage possède un instinct de conservation suffisamment développé pour réagir au danger dans les plus brefs délais.

Santé

La Santé représente la résistance physique et le système immunitaire d'un personnage. Cette résistance vaut aussi bien pour son endurance que pour son souffle, sa vigueur face aux maladies ou sa solidité face aux coups qu'il sera amené à recevoir. Avec un score de 1D en Santé, le personnage sera la cible privilégiée des microbes et des virus, contre lesquels ses défenses naturelles seront bien faibles - il est d'ailleurs surprenant qu'un tel individu ait pu survivre si longtemps... Un score de 4D signalera une santé de fer et une grande vitalité face aux effets des blessures et des maladies.

Volonté

La Volonté représente le sang-froid, la force de caractère et la capacité d'un personnage à se concentrer. Avec un score de 1D en Volonté, le personnage pourra afficher une nature pusillanime, prompt à se laisser embobiner par n'importe quel prédicateur. Un score de 3D ou 4D mettra en avant le caractère et la résistance psychique du personnage, lui laissant la pleine possession de ses moyens dans les situations de stress. Cette Caractéristique est très importante pour les chamans.

Les Réserves de dés

En plus des Caractéristiques, utilisées pour effectuer des actions, le système de Vermine recourt au principe des « Réserves de dés », qui permet aux joueurs de gérer

avec précision les actions de leur personnage, mais aussi de suivre leur état de fatigue et de stress. D'une part, les Réserves d'Effort et de Sang-froid constituent des quotas de dés supplémentaires, découlant des Domaines et des Spécialités des personnages, dans lesquels les joueurs peuvent piocher pour augmenter leurs chances de réussite. D'autre part, la progression de ces Réserves fait office de « jauge » mesurant la fatigue physique et le sang-froid, le stress des personnages.

La valeur des Réserves

Les quatre Domaines - Physique, Manuel, Mental et Social - possèdent chacun une valeur en nombre de dés, égale à la somme des trois Caractéristiques qu'ils regroupent, et qui détermine le nombre de dés que le personnage possède dans sa « Réserve d'Effort » et dans sa « Réserve de Sang-froid ». Sur la feuille de personnage, un emplacement est prévu pour reporter la valeur de chacune des deux Réserves. Le score de base est égal à la somme de deux Domaines, mais cette valeur va régulièrement baisser, au fil de l'aventure, et certaines règles feront appel à la valeur « actuelle » des Réserves - c'est-à-dire le score de base, moins les dés utilisés.

Il est donc important de bien tenir notée l'évolution des réserves.

La Réserve d'Effort

Liée aux Domaines du Physique et du Manuel, elle traduit la vigueur du personnage, son souffle, son endurance, sa capacité à redoubler d'ardeur - et, lorsqu'elle diminue, indique l'évolution de sa fatigue et le besoin qu'il a de se reposer. C'est cette valeur qui est utilisée, lorsqu'un personnage entre en situation de combat, pour déterminer le nombre de dés de Réserve dont il va disposer au cours de l'affrontement.

La valeur de la Réserve d'Effort est égale à la somme du Physique et du Manuel.

La Réserve de Sang-froid

Liée aux Domaines du Mental et du Social, elle représente la confiance du personnage, son aplomb, sa sérénité - et, lorsqu'elle décroît, traduit un état de stress. C'est cette Réserve qui est utilisée pour simuler les effets de la peur, en mesurant la perte progressive des « dés de sang-froid » dont dispose un personnage, jusqu'à ce qu'il n'en ait plus et qu'il perde momentanément le contrôle de ses actes.

La valeur de la Réserve de Sang-froid est égale à la somme du Mental et du Social.

La Réserve de Combat

Lorsqu'un personnage entre en situation de combat, une nouvelle Réserve s'active et remplace les deux autres, jusqu'à ce que le meneur de jeu déclare la fin de l'affrontement. Cette « Réserve de Combat » n'a pas de valeur fixe, puisqu'elle est égale au nombre de dés que le personnage possède dans sa Réserve d'Effort, au moment précis où le combat débute - sa valeur actuelle devient alors la valeur de sa Réserve de Combat. Cette troisième Réserve simule l'état de fraîcheur du personnage au moment d'entrer en action.

- Durant un combat, les personnages ne peuvent utiliser que des dés provenant de leur Réserve de Combat.

- L'utilisation de la Réserve de Combat obéit aux règles concernant les deux Réserves classiques : un dé maximum par jet, sauf si le personnage dispose d'une Spécialité appropriée, et un Malus de -1D sitôt qu'elle devient inférieure à 5D.

Cependant, pour traduire l'intensité si particulière des combats, deux nouvelles règles viennent s'ajouter à ces bases :

Tout d'abord, lorsque la Réserve de Combat devient inférieure à 5D, le joueur a la possibilité de transférer autant de dés qu'il le désire de sa Réserve de Sang-froid à sa Réserve de Combat. Cette option, qui représente l'engagement du personnage prenant sur lui d'ignorer la fatigue pour redoubler d'ardeur, ne peut être utilisée qu'une seule fois par combat, au moment précis où sa



La fatigue et le stress

Outre les effets des blessures, de la faim, du froid ou des venins, la Réserve d'Effort peut être utilisée pour simuler la fatigue et traduire les conséquences d'une longue marche, d'une chute, etc. Chaque fois qu'il estime qu'une action est susceptible d'affaiblir un personnage, le meneur de jeu peut ainsi annoncer la perte de 1 ou 2 dés, selon la gravité de la situation - jusqu'à un maximum de 3 ou 4, en cas de perte de connaissance ou de choc métabolique majeur.

De même, la Réserve de Sang-froid simule le stress et la peur d'un personnage, et des pertes allant de 1 à 4 dés peuvent traduire une crise d'anxiété, une inquiétude ou un choc émotionnel d'importance dus à une découverte horrifiante, un sursaut, une rencontre avec des créatures...

Réserve de Combat devient inférieure à 5D. Si sa Réserve de Sang-froid devient inférieure à 5D par cette action, le Malus de -1D est temporairement annulé et ne deviendra effectif qu'une fois le combat achevé - au moment où l'adrénaline retombera.

Le combat terminé, il suffit de quelques minutes de repos aux personnages pour retrouver leurs Réserves d'Effort et de Sang-froid dans l'état où elles se trouvaient juste avant l'affrontement, à l'exception des dés éventuellement transférés de la Réserve de Sang-froid vers la Réserve de Combat, qui ne sont pas regagnés.

De plus, si le personnage a été blessé au cours du combat, sa Réserve d'Effort est réduite de 1D s'il a noirci au moins un cercle « Touché », de 3D s'il a noirci au moins un cercle « Blessé » et de 5D s'il a été « Tué » et qu'il est encore en vie - au prix d'une intervention miraculeuse de ses compagnons, par exemple. Ces « pertes » se cumulent, si le personnage a subi des Blessures de types différents, mais elles ne sont pas multipliées par le nombre de Blessures de chaque type. Ainsi, un personnage ayant subi deux « Touché » et deux « Blessé » ne regagnera que 4D de moins - « Touché » : 1D et « Blessé » : 3D - et non 8 - deux « Touché » à 1D et deux « Blessé » à 3D.

Les règles concernant les Blessures et les Malus qui en découlent sont détaillées dans les pages qui suivent - voir « Le Combat » et « La Santé ».

Utiliser les Réserves

L'utilisation des Réserves traduit un effort de concentration du personnage, une action héroïque, un dépassement de soi ou, tout simplement, quelques secondes de visée ou de réflexion. L'utilisation des Réserves doit donc être annoncée avant d'effectuer le jet, et il est impossible de s'en servir après coup, pour tenter par exemple de rattraper une action ratée.

Lorsqu'un personnage tente une action, il peut décider d'ajouter à son jet de Caractéristique un dé provenant de la Réserve correspondante. S'il s'agit d'une action impliquant une Caractéristique de Physique ou de Manuel, c'est la Réserve d'Effort qui sera impliquée. Si l'action fait appel à une Caractéristique du Mental ou du Social d'un personnage, c'est alors dans sa Réserve de Sang-froid qu'il devra piocher. Par

exemple, pour accroître ses chances d'atteindre un adversaire éloigné à l'aide de son fusil, le joueur devra dépenser un dé de sa Réserve d'Effort afin de l'ajouter à sa Caractéristique de Précision, lors de son tir.

Un personnage ne peut dépenser qu'un dé de Réserve par jet, sauf s'il possède une Spécialité appropriée.

Le Degré de Maîtrise d'une Spécialité intervient dans le nombre de dés de Réserve que l'on peut utiliser pour une action engageant la Spécialité concernée - voir plus loin, « Les Spécialités ». En plus du bonus qu'elles ajoutent au jet de Caractéristique, les Spécialités indiquent combien de dés supplémentaires sont utilisables par le personnage au cours d'une action. Ainsi, un « Débutant » restera cantonné à 1D de Réserve, tandis qu'un « Confirmé » ou un « Expert » pourront en dépenser deux.

L'évolution des Réserves

Tout au long de l'aventure, les valeurs des Réserves vont évoluer, au rythme des dés que les joueurs vont choisir de dépenser et de ceux qu'ils vont regagner, chaque matin, après s'être convenablement reposés. Les blessures subies par un personnage influent également sur sa Réserve d'Effort - comme expliqué dans « La Santé » - et des situations particulièrement stressantes peuvent causer la perte de dés de Sang-froid. Cette progression constante des Réserves permet aux joueurs et au meneur de jeu de suivre l'état de fatigue - pour la Réserve d'Effort - et la solidité psychologique des personnages - pour leur Réserve de Sang-froid. Les conséquences de l'épuisement et du stress d'un personnage sont donc logiquement gérées grâce aux Réserves.

Chaque fois que la valeur d'une Réserve tombe à moins de 5D, le personnage subit un Malus de -1D à toutes ses actions en rapport avec les Domaines de la Réserve.

Ainsi, si la Réserve d'Effort s'épuise, les actions de Physique et de Manuel du personnage subiront un Malus de -1D, et si la Réserve de Sang-froid descend en dessous de 5D, ce sont les actions de Mental et de Social qui se verront infliger ce Malus.

Les Réserves se remplissent entièrement chaque matin, une fois le personnage convenablement reposé. Une sieste réparatrice, une halte au cours d'une longue

Modificateurs de récupération

A leur réveil, au terme d'une nuit ou d'une période de repos, les personnages regagnent l'intégralité de leurs dés dans chacune des Réserves. Cependant, perturbations, nuisances sonores et autres interruptions de sommeil peuvent réduire ce montant de quelques dés.

Qualité du sommeil	Rés. d'Effort	Rés. de Sang-froid
Nuit agitée	-2D à -4D	-2D
Froid, chaleur, bruit, manque de confort...		
Nuit tendue	-2D	-2D à -4D
Cauchemars, sentiment d'insécurité, tour de garde...		
Nuit difficile	-4D à -6D	-2D à -4D
Interruption du sommeil, événement perturbateur...		
Mauvaise nuit	-4D	-4D
Combat ou déplacement nocturne forcé...		

marche ou une discussion rassurante peuvent également rendre des dés de Réserve, à raison de 2D par heure de repos et de calme. Ces dés peuvent être regagnés dans l'une ou l'autre des Réserves - ou 1D dans chacune, si le joueur considère que son personnage s'est à la fois reposé et calmé.

Les Spécialités

Les Spécialités représentent les compétences, les connaissances et les techniques spécifiques d'un personnage, alors que ses Caractéristiques mesurent ses aptitudes naturelles. Ces compétences dérivent pour la plupart de métiers courants, voire d'enseignements que peuvent avoir reçus les personnages - à l'image de la mécanique, du tir au fusil ou de la géographie.

Les survivants possèdent désormais des bases dans un nombre considérable de domaines, et la débrouillardise permet aux joueurs de lancer les dés en se servant de leurs seules Caractéristiques pour tenter de résoudre la plupart des actions courantes. Mais là où un personnage pourra lancer une pierre sans difficulté, il lui sera indispensable

de posséder une Spécialité appropriée pour effectuer une action spécifique, telle qu'une opération chirurgicale ou une réparation sur un moteur.

Les Spécialités n'ont pas de valeur chiffrée, mais un niveau, appelé « Degré de Maîtrise », qui détermine l'évolution de la compétence d'un personnage. Il existe trois niveaux - Débutant, Confirmé et Expert - qui correspondent chacun à un degré de connaissance, de pratique et de savoir-faire.

En fonction de ce niveau, un personnage reçoit un bonus d'un ou deux dés chaque fois qu'il effectue une action dépendant d'une Spécialité qu'il maîtrise. De plus, il peut dépenser davantage de dés de Réserve, là où d'autres personnages dépourvus de Spécialité ne pourront en utiliser qu'un.

Le tableau qui suit indique les bénéfices liés aux Degrés de Maîtrise. Le « Bonus » s'ajoute à la Caractéristique employée pour le jet, lorsque l'action entreprise fait appel à une Spécialité que possède le personnage, et la « Réserve utilisable » indique combien de dés de Réserve le joueur peut employer pour résoudre l'action.

Degré de Maîtrise

Niveau	Bonus au jet	Réserve utilisable
Débutant	+1D	1D
Confirmé	+1D	2D
Expert	+2D	2D

Débutant

Au niveau Débutant, le personnage connaît les bases théoriques de sa discipline. Son expérience pratique est assez réduite et se limite à des cas simples. Il peut y avoir des erreurs dans ses raisonnements, ses méthodes peuvent ne pas être correctes, mais ses bases et sa débrouillardise lui permettent de résoudre les actions courantes avec adresse.

Confirmé

Au niveau Confirmé, le personnage possède un très bon niveau de connaissances des bases théoriques de sa discipline. Cette connaissance s'étend même au-delà des cas d'école, englobant des particularités et des situations complexes. Son expérience pratique est importante, les cas les plus simples deviennent une simple routine pour lui, et les cas les plus complexes restent encore à sa portée. Toutefois, il peut encore souffrir de quelques lacunes lorsqu'il aborde un sujet particulièrement pointu.

Expert

Au niveau Expert, le personnage représente le sommet de sa discipline. Théorie et pratique n'ont plus de secrets pour lui, et s'il se retrouve bloqué dans certaines situations, il sera tout de même capable d'analyser les causes de son échec et envisager des solutions appropriées - même si elles ne sont pas à sa portée.

Rareté et Complexité

Toutes les Spécialités se gèrent de la même façon et se traduisent invariablement en termes de Bonus au jet et de dés de Réserves utilisables. Cependant, il semble

logique de différencier des Spécialités telles que « Connaissance des araignées », aussi précise que courante en 2037, de sciences anciennes et de techniques oubliées, telles que « Chimie moléculaire » ou « Informatique » - que seuls de rares survivants nés avant l'an 2000 peuvent encore maîtriser. De même, là où il suffira de quelques mois à un personnage pour se familiariser avec le maniement du pistolet ou le comportement d'une créature précise, il lui faudra vraisemblablement tout une vie avant de prétendre maîtriser l'ensemble des armes à feu et de connaître les cycles alimentaires et les mutations de toutes les espèces vivantes...

La Rareté mesure la difficulté de trouver un survivant capable d'enseigner une Spécialité liée à des pratiques de l'ancien temps.

La disparition des anciens savoirs et le temps nécessaire à l'apprentissage de certaines Spécialités sont traduits, en termes de jeu, par les principes de « Rareté » et de « Complexité ». On oppose ainsi des compétences courantes - telles que l'usage des armes blanches, la chasse alimentaire ou l'orientation - à des sciences théoriques, des techniques inusitées ou des connaissances livresques, telles que l'informatique, les mathématiques, l'histoire ancienne ou certaines langues étrangères.

Ces Spécialités sont dites « Rares » et toutes les autres sont considérées comme « courantes ».

La Complexité détermine le temps nécessaire à l'apprentissage d'une Spécialité et, bien souvent, différencie les compétences précises des talents plus généraux. Ainsi, la

Les Spécialités en 2037

A partir de 2011, la société humaine s'est irrémédiablement écroulée. L'éducation des jeunes, l'apprentissage des métiers et les formations spécialisées ont disparu, laissant la place aux mécanismes de la survie. Les Spécialités ont donc logiquement une grande importance, car elles traduisent les compétences et les connaissances que les personnages peuvent apprendre et maîtriser. Pour certaines, il sera extrêmement difficile de trouver un survivant capable de transmettre son savoir, alors que pour d'autres, la plupart des communautés sont susceptibles d'abriter un enseignant en puissance - pour peu qu'il accepte. Chaque Spécialité doit être pensée en terme de rareté, pour permettre au meneur de jeu de gérer le temps nécessaire à la découverte d'un maître ou d'un tuteur. Apprendre l'océanographie ou la chimie moléculaire, par exemple, risque de demander de longs mois de recherche... Sauf exception, seuls des individus ayant fait leurs études ou ayant travaillé avant 2011 seront potentiellement qualifiés dans ces domaines techniques, scientifiques ou tout simplement liés à l'ancien temps.

Dans le même ordre d'idées, les personnages qui n'avaient que seize ou dix-sept ans en 2011 n'auront qu'un niveau d'éducation scolaire - éventuellement augmenté d'un début de Spécialisation correspondant aux cycles courts. Après 2011, l'essentiel des connaissances sera d'ordre pratique et survivaliste - armes à feu, chasse, connaissance des espèces, etc. La lecture et l'écriture ne seront pas garanties et une formation supérieure, plus théorique, deviendra extrêmement rare.

Les règles d'or

Les joueurs ayant le droit de décider « ce que leur personnage sait faire », comme expliqué dans le Livre du Joueur, il appartient au meneur de jeu de traduire en termes techniques la plupart de leur idées. Pour éviter de trop réduire leur liberté de création et de gestion, en établissant des listes précises, c'est donc au meneur de jeu qu'il appartient de déterminer s'il s'agit d'une Spécialité simple, courante, « Rare », « Complexe » ou tout simplement « Interdite ».

Spécialités « Rares » : toutes les Spécialités liées à l'ancien temps, nécessitant un instructeur âgé né avant l'an 2000 ou du matériel technologique en bon état. Leur coût en Points d'Expérience est doublé. Exemples : la recherche scientifique, la culture et l'histoire anciennes, les langues et la connaissance de pays extérieurs à l'Europe...

Spécialités « Complexes » : toutes les Spécialités nécessitant un long apprentissage ou regroupant plusieurs domaines distincts. Leur coût en Points d'Expérience est doublé. Exemples : les différentes catégories d'armes, les connaissances générales, le chamanisme, la plupart des artisanats et des arts, qu'ils soient esthétiques ou de combat...

Spécialités « Interdites » : toutes les Spécialités démesurées, qu'elles soient trop puissantes ou trop vagues, ainsi que les compétences inconcevables dans l'univers de Vermine. Exemples : l'invisibilité, l'omniscience, l'invincibilité, la connaissance des extraterrestres...

La Réputation

Avec la disparition massive des médias et des moyens de communication modernes, la tradition orale s'est de nouveau imposée, restaurant avec elle une savante alchimie de rumeurs et de superstitions. La renommée des personnalités est rapidement devenue une arme et une armure, capable à la fois d'effrayer, d'imposer le respect, d'ouvrir des portes et d'en fermer, de créer des amitiés et des haines farouches... Cette donnée se traduit logiquement par une caractéristique - la Réputation - qui permet de mesurer l'envergure d'un personnage et les chances qu'il a d'être reconnu. La valeur de la Réputation est chiffrée de 1 à 30, du plus célèbre au plus anonyme. Ainsi, un inconnu aura une Réputation élevée, tandis qu'une véritable légende vivante aura un score très faible - il en va de même pour certains lieux ou créatures. A la création, les personnages débutent avec une valeur de 30 qu'ils feront baisser à mesure d'exploits et d'actions importantes.

Cette valeur fait également office de Difficulté. Chaque fois qu'un personnage tente de déterminer s'il a « entendu parler de quelqu'un ou de quelque chose », le joueur peut effectuer un jet de Connaissance contre la Réputation de l'individu ou de l'endroit auquel il s'intéresse. S'il réussit, il obtient des informations. Plus l'individu est célèbre, plus la Difficulté est faible et plus le jet est facile.

Les règles d'évolution de la Réputation sont données dans le chapitre « Les Personnages ». Les scores de Réputation des personnalités, rumeurs et sites géographiques particuliers, sont toujours fournis dans leur description - voir « L'Humanité » et « L'Europe de 2037 ».

maîtrise d'une arme sera plus aisée que celle d'une famille d'armes, la connaissance d'une espèce se développera plus rapidement que celle des mammifères ou de « la vermine » au sens large, etc. Il en va de même pour certaines Spécialités techniques, délicates ou tout simplement ardues d'apprentissage, qui nécessiteront plus de temps.

Ces Spécialités sont dites « Complexes » et toutes les autres sont considérées comme « simples ».

Sur le plan technique, ces différentes Spécialités se distinguent par le nombre de Points d'Expérience qu'un personnage devra dépenser pour les apprendre et faire évoluer son Degré de Maîtrise. De même, en fonction de son âge, un personnage sera limité dans le nombre de Spécialités « Rares » et « Complexes » qu'il sera autorisé à apprendre. Les règles d'achat et d'évolution des Spécialités sont décrites en détail dans le chapitre « Les Personnages », traitant notamment de l'expérience, et dans le Livre du Joueur.

Quelques Spécialités

Le choix des Spécialités peut sembler infini, mais au final, chacune de ces compétences peut être perçue en des termes très simples : le personnage sait faire, il connaît, il sait, il sait utiliser, il est habitué à, etc. Au final, il existe autant de Spécialités que de domaines de connaissance, de techniques, de talents et de métiers. Une liste exhaustive n'est donc pas concevable, et la liberté qui vous est laissée d'en créer de nouvelles vous permettra de répondre aux demandes des joueurs, désireux de spécialiser leur personnage.

Les Spécialités proposées dans le tableau ci-dessous ne constituent donc qu'une base que vous pourrez donc élargir à souhait. Elles sont classées par Profil et assorties, le cas échéant, de la mention « Rare » ou « Complexe » - voire des deux. Lorsque rien n'est précisé, c'est qu'elles sont simples et courantes, et qu'aucun modificateur ne sera associé à leur apprentissage.

Quelques Spécialités

Spécialités de Négociation

Commandement, Diplomatie, Marchandage, Séduction, Langues étrangères (Complexe), etc.

Spécialités de Chasse

Cuisine, Discrétion, Dressage, Empathie animale, Pièges, Pister, Sens de l'orientation, Sens du danger.

Spécialités Pratiques

Cartographie, Premiers soins, Artisanat (Complexe), Médecine générale (Complexe), Pharmacologie (Complexe), Herboristerie (Complexe), Chimie (Rare, Complexe), Chirurgie (Rare, Complexe), etc.

Spécialités Théoriques

Géographie, Stratégie, Biologie (Complexe), Entomologie (Complexe), Mathématiques (Complexe), Physique (Complexe), Zoologie (Complexe), Culture Ancienne (Rare), etc.

Spécialités de Combat

Bagarre, Esquive, Parade, Armes à feu (Complexe), Fusil, Pistolet, Armes contondantes (Complexe), Masse, Marteau, Armes de jet (Complexe), Fronde, Javelot, Armes de trait (Complexe), Arbalète, Arc, Armes spéciales (Rare, Complexe), Lance-flammes, Lance-grenades, Armes tranchantes (Complexe), Sabre, Lance, Art martial (Complexe), Bouclier (Rare), etc.

Spécialités Techniques

Conduite (Complexe), Voiture, Moto, Bateau, Electronique (Rare, Complexe), Explosifs (Rare), Informatique (Rare, Complexe), Mécanique (Complexe), Moteurs, Electricité, Télécoms (Rare), etc.

Spécialités Chamaniques

Connaissance des Totems (Rare, Complexe), Connaissance d'un Totem précis, Empathie avec la vermine (Rare, Complexe), Empathie avec une espèce précise, Méditation (Rare), Art divinatoire (Complexe), Rituels (Rare), Transe (Rare), etc.



La Difficulté d'une action

Pour qu'un personnage puisse réussir ou échouer, il est indispensable de connaître la Difficulté de l'action qu'il effectue. Cette valeur, chiffrée de 5 à 30, dépend de l'action elle-même et correspond au résultat que le joueur devra obtenir pour la réussir. Les meneurs de jeu débutants auront sans doute besoin de quelques parties pour maîtriser la notion de Difficulté, et fixer rapidement une valeur chiffrée chaque fois qu'une action se présente, mais l'habitude se prend vite et au final, tout n'est qu'une question d'appréciation.

L'important est de bien se souvenir que la Difficulté d'une action ne dépend que de l'action elle-même, et pas des aptitudes ou des Caractéristiques du personnage. Ainsi, escalader une paroi de montagne sous la pluie, et à mains nues, sera toujours une action extrêmement risquée, peu importe que le personnage soit maladroit ou expert en escalade. Les chances de réussir cette action sont alors gérées par les Caractéristiques, les Spécialités éventuelles et le résultat du jet de dés.

Les seuils de Difficulté

Le tableau qui suit dresse un panorama des différents seuils de Difficulté et du degré d'épreuve, de danger qu'ils représentent. Ces indications ne sont là qu'à titre d'exemple et de référence : libre à vous de les interpréter et de les moduler en fonction de la situation.

Evaluer la situation

Votre rôle de meneur de jeu vous donne la responsabilité de déterminer la Difficulté de chaque action. Par défaut, la plupart des actions courantes ont un seuil de 10, qui correspond à une action dite «de Routine». En fonction de la complexité de l'action, vous êtes libre de revoir ce seuil à la hausse ou la baisse, entre 5 et 30 maximum.

Prenons par exemple le cas d'un bricoleur en électronique. Le panneau de commande d'un ascenseur est en panne. Après un rapide diagnostic, le bricoleur constate que le temps a dégradé certains circuits du système. Il sort alors quelques pinces et tente de réparer. Il s'agit normalement d'une action de Routine, car les dommages ont été correctement identifiés, et il suffit de changer quelques fils et de faire une ou deux soudures. Cependant, le meneur de jeu décide de rehausser le seuil de Difficulté d'un cran, transformant l'action de Routine (Difficulté 10) en un Effort (Difficulté 15). Il estime en effet que la vétusté de la cage d'ascenseur et les risques multipliés de courts-circuits dus aux fils dénudés rendent la tâche plus difficile que prévue. Si l'accès au panneau de commande avait été encore plus délicat, le meneur de jeu aurait pu décider d'augmenter davantage la difficulté.

Les Difficultés

Action	Difficulté	Solidité	Virulence	Portée
Inratable	-	Fétu	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

Exemples de Bonus et de Malus

Se concentrer...		Argumenter...	
quand on discute avec quelqu'un	-1	quand on a préparé le débat	+1
quand il y a beaucoup de bruit autour	-3	quand on connaît les arguments de l'autre	+3
quand tout le monde panique	-5	quand on tient l'autre en joue	+5
quand on peut prendre son temps	+1	quand on bégaye	-1
Réparer...		Faire des recherches...	
quand un autre mécanicien peut donner des conseils	+1	quand on est sans cesse dérangé	-1
quand on a le manuel du véhicule sous les yeux	+3	quand on ne sait pas trop où chercher	-3
quand on l'a soi-même construit	+5	quand les informations ont été cachées sciemment	-5
quand il manque un tournevis	-1	quand on connaît les rayonnages de la bibliothèque	+1
Nager...		Se battre...	
quand on a gardé ses vêtements	-1	quand ses lacets sont défaits	-1
quand l'eau est glaciale	-3	quand c'est son premier combat	-3
quand on porte des bottes et un sac à dos chargé	-5	quand on a un bras blessé ou en attelle	-5
quand l'eau est calme	+1	quand on connaît la technique de l'adversaire	+1

Bonus et Malus

Une fois la Difficulté déterminée, d'autres types de modificateurs peuvent intervenir pour faciliter ou compliquer la situation. Ces modificateurs sont appelés Bonus, lorsqu'ils interviennent en faveur du personnage, et Malus quand ils l'accablent.

Les modificateurs découlent d'un grand nombre de paramètres. La fatigue, le stress, les blessures, la précipitation, une distraction ou de mauvais outils sont autant de facteurs négatifs qui peuvent se traduire par des Malus s'échelonnant de -1 à -5.

Prendre son temps, répéter avant de passer à l'acte, se concentrer, recevoir des conseils avisés, disposer d'excellents outils ou d'un manuel détaillé sont des facteurs positifs pouvant donner lieu à des Bonus, toujours de +1 à +5.

Les Bonus s'ajoutent au résultat du jet de dés, et les Malus y sont retranchés. Dans les deux cas, c'est le total ainsi modifié qui est finalement comparé à la Difficulté de l'action.

A l'inverse des seuils de Difficulté, les modificateurs dépendent donc du personnage qui entreprend l'action plutôt que de l'action elle-même. L'estimation des Bonus et des Malus dépend de leur influence sur la résolution de l'action, et reste donc à la seule discrétion du meneur de jeu, qui peut fort bien décider de ne jamais attribuer ni l'un ni l'autre.

Evaluer la qualité d'une action

Dans certains cas, la notion de qualité prend toute son importance. Par exemple, lorsque l'on doit déterminer la solidité d'une construction, le temps que nécessitera une réparation ou la distance parcourue en une heure de marche. La qualité d'une action permet donc non seulement de préciser l'importance d'un succès ou d'une réussite, mais elle est de plus décisive pour déterminer qui l'emporte dans un jet d'opposition entre deux personnages - voir plus loin.

La qualité d'une action est une interprétation de la marge entre le seuil de Difficulté de l'action et le résultat total des dés, après les modifications éventuels dus aux Bonus/Malus. Pour chaque tranche de 5 points obtenue en plus de la Difficulté, on

considère qu'un pallier est atteint et que l'action bénéficie d'une qualité de réussite supérieure. Inversement, pour chaque tranche de 5 sous la Difficulté, l'échec prend des conséquences de plus en plus graves et peut être interprété comme une véritable catastrophe.

Actions et tours de jeu

Au cours d'une partie de jeu de rôles, l'écoulement du temps est une notion importante à assimiler. Comme dans tout récit, les décalages entre le temps qu'il faut pour décrire une action et la résoudre, et celui qu'elle prend à être véritablement effectuée, peut varier considérablement. Les ellipses, les ralentis, les arrêts sur image ou les flash-back sont des exercices fréquents dans la narration d'une partie.

La situation se complique dès que l'ordre des actions et leur rapidité possèdent un réel intérêt ludique : lors d'un combat, par exemple. Pour faciliter sa gestion, le temps du jeu est alors découpé en « tours ».

Un tour est une poignée de trois à quatre secondes permettant d'effectuer une action simple et brève en situation de combat.

On ne compte généralement en tours que lorsque le temps de réaction des personnages est très important, quand tout est supposé aller très vite. Par exemple, porter un coup de poing à un adversaire est une action brève, tandis que recharger son arme à feu est une action plus longue qui nécessitera deux tours, voire trois si le chargeur se trouve dans le sac à dos du personnage.

L'intérêt de ce découpage du temps est d'éviter de désavantager un personnage par rapport à un autre - dans l'exemple précédent, celui qui n'a pas besoin de recharger son arme pourra frapper plusieurs fois avant que son adversaire ne puisse réagir.

Les actions simples

On appelle « action simple » toutes les actions brèves qui peuvent être accomplies en l'espace d'un tour. Il suffit de les décrire, de lancer les dés pour les résoudre et de considérer qu'elles sont accomplies, en un tour.

La majorité des actions sont des actions simples.

Quand réclamer un jet ?

Avant de demander à vos joueurs d'effectuer un jet de dés, n'oubliez pas de vous demander :

- Son effet sur le rythme de la partie.

- Son importance sur le déroulement du scénario.

- La Difficulté de l'action par rapport aux capacités du personnage.

Si un jet brise le rythme, ne sert à rien dans l'histoire ou que son résultat est, de toute évidence, inratable ou impossible pour un personnage : inutile de faire lancer les dés !

Exemples d'interprétation

Marge	Qualité	Exemples d'interprétation
-15	Erreur catastrophique	L'objet à réparer devient irréparable, une opération chirurgicale condamne le patient, une négociation de paix débouche sur une guerre, le pistolet du personnage explose dans sa main...
-10	Grave erreur	L'objet à réparer est endommagé et sera plus difficile à retaper, une maladie subit de graves complications, un marchandage débouche sur une hausse du prix, le personnage endommage son arme...
-5	Erreur bénigne	La réparation prendra un peu plus de temps, le diagnostic d'un médecin est erroné, le personnage lâche son arme...
0	Réussite simple	Aucun effet particulier
+5	Beau travail	L'objet fabriqué est plus solide qu'un autre, le travail est effectué plus rapidement, un marchandage débouche sur une réduction intéressante, un coureur prend une longueur d'avance...
+10	Très beau travail	L'objet fabriqué possède des caractéristiques supérieures à la normale, le travail est effectué avec une économie de moyens non négligeable, une blessure est soignée sans la moindre séquelle, des fouilles débouchent sur l'objet cherché et autre chose d'intéressant...
+15	Excellent travail	L'objet fabriqué possède des caractéristiques exceptionnelles, le travail effectué donnera un avantage supérieur à ce qui était prévu, une négociation débouche sur une paix durable, un camouflage rend le personnage littéralement invisible...

Les actions longues

A la différence des actions simples, les actions longues nécessitent plusieurs tours. Une réparation, par exemple, demandera plusieurs opérations - et donc, plusieurs tours de jeu. Il appartient au meneur de jeu d'estimer le temps requis en nombre de tours, en fonction de la situation et de la tâche à accomplir, et de réfléchir aux conséquences que peut avoir une interruption sur le résultat de l'action. Ainsi, que se passe-t-il si un personnage est attaqué avant d'avoir rechargé son arme ?

Dans tous les cas, même si elle réunit plusieurs manipulations, une action longue ne nécessite qu'un seul jet de dés.

La coopération

La coopération entre plusieurs personnages signifie la mise en commun de leurs compétences, de leur force, de leurs réflexions, pour tenter de réussir une action. Il peut s'agir d'une action simple ou d'une action longue.

Par exemple : réparer un moteur d'avion peut très bien se faire en coopération, pour peu que tous possèdent des compétences dans ce domaine. Enfoncer une porte ne demande pas de compétences particulières mais permet d'associer sa force à celle des autres.

Avant d'autoriser une coopération, le meneur de jeu doit bien vérifier que celle-ci est possible. Il est difficile de se mettre à vingt pour enfoncer une porte d'un coup d'épaule, pour des raisons de place et de danger - ceux qui sont devant risquant d'être écrasés par leurs compagnons. Inutile également d'être plusieurs à vouloir couper le même fil : il ne pourra en résulter qu'une gêne et un risque d'échec accru.

Lorsqu'elle est possible, la coopération apporte un bénéfice que le meneur de jeu se doit de déterminer. Ce peut tout simplement être un gain de temps : si plusieurs personnes coupent du bois dans le but de faire un radeau, celui-ci sera plus vite terminé. Le plus souvent, il s'agit d'un Bonus variable selon l'efficacité de la coopération : Bonus chiffré allant de +1 à +5, mais également des dés supplémentaires.

Exemple de coopération

Cinq survivants ont repéré un convoi de camions qui s'est renversé sur une route, à quelques kilomètres de leur refuge. Certains sont couchés, carambolés ou ont pris feu. Le groupe pense pouvoir remettre en état l'une des épaves en seulement quelques heures. Il s'agit d'un semi-remorque et vu son état, il va falloir un travail collectif et du matériel pour que l'opération soit un succès.

Les joueurs annoncent qu'ils vont se répartir les tâches. Meddi et Greg sont spécialistes en mécanique et s'occuperont prioritairement de la remise en route du moteur. Les autres personnages n'ont aucune connaissance particulière et seront affectés à divers travaux. Le meneur de jeu juge qu'il serait trop fastidieux de faire lancer les dés pour chaque travailleur, et de plus, ne s'y connaissant guère en mécanique, il n'a pas la moindre idée de la nature précise des tâches sur lesquelles travaillent les personnages. Il demande donc à Meddi ou Greg, dont la réussite est primordiale pour le succès de l'entreprise, d'effectuer un jet unique. Greg ayant le meilleur score, c'est lui qui va tenter le jet.

Le meneur décide que l'action collective est bien organisée et accorde tout d'abord un Bonus de +4 - soit +1 par personnage participant à l'action avec Greg. De plus, Meddi possédant la Spécialité Mécanique, le meneur de jeu lui octroie 1D supplémentaire.

La règle d'or est la suivante : +1 de Bonus par participant en plus du personnage central et 1D de bonus par participant possédant une Spécialité appropriée ou une Caractéristique utile supérieure à 3D.

Lorsqu'il n'y a qu'une seule action entreprise, seul le personnage qui l'effectue procède à un jet de dés. C'est sur son jet que s'appliqueront les Bonus de la coopération, et c'est la réussite de celui-ci qui déterminera le succès ou l'échec de l'action.

Lorsque le travail est partagé, si plusieurs personnes travaillent pour remettre un camion en état, par exemple, le meneur est libre de demander un jet par participant afin de déterminer ceux qui ont réussi et ceux qui ont échoué, plutôt que de réclamer un jet global.

Les actions opposées

Lorsque deux personnages tentent une action qui les place en concurrence, on procède à un jet dit « d'opposition ». Bras de fer, course de vitesse, concours de séduction, interprétation musicale : toutes les situations

où l'on peut déterminer un vainqueur et un vaincu se prêtent à un jet d'opposition.

L'opposition est résolue par un jet simple, identique pour chacun des participants, mais éventuellement modifié par des Bonus ou des Malus appropriés à chacun d'entre eux. Celui qui remporte l'opposition est celui qui obtient le meilleur résultat, tout simplement. La différence entre les deux résultats peut alors être considérée comme une marge de réussite, et être interprétée en nombre de mètres, en temps gagné, en applaudissements, etc.

Si l'action peut être assortie d'une Difficulté, comme par exemple dans le cas d'un concours de tir, les deux participants effectuent leur jet contre la même Difficulté, puisqu'ils sont logiquement à la même distance de la cible. Dans ce cas, si les deux réussissent, c'est de nouveau la marge de réussite qui permettra de départager les concurrents.

Si l'un des deux participants rate son jet, il perd l'affrontement. Si les deux participants ratent leur jet, il y a égalité, quelle que soit la qualité de l'échec.

Exemple d'opposition

Meddi et Greg, bercés par un sentiment de puissance probablement né de leur consommation excessive d'alcool frelaté, ont décidé de s'affronter au cours d'une partie de bras de fer. On approche les bougies, on dégage la table, et les deux ivrognes s'installent face à face.

Meddi est doté d'une Force de 3D qu'il doit à ses années passées sur des chantiers à soulever des parpaings. Greg, pour sa part, n'a qu'une Force de 2D, assez banale pour un intellectuel. Toutefois, l'alcool faisant des ravages, Meddi n'a plus tous ses sens. Si Greg se montre plus rapide que lui à la détente, il risque de l'emporter sans avoir rencontré la force brute de Meddi. Etant donné l'état d'ébriété des deux individus, le meneur décide de leur attribuer respectivement -4 et -2 en guise de Malus.

Le match commence. L'action ne nécessite pas de déterminer une Difficulté. Meddi lance ses 3D et obtient les scores de 3, 6 et 7. Avec son Malus de -4, le résultat final donne 12, au lieu de 16. Greg lance ses 2D et obtient pour sa part 7 et 9. Légèrement moins émêché que Meddi, il ne subit qu'un Malus de -2, ce qui l'amène à un total de 14. La différence tient probablement à un seul verre, mais c'est tout de même Greg qui l'emporte !

Dans sa description, le meneur de jeu annonce qu'à l'instant où le signal du départ est donné, Meddi est tellement ivre qu'il réagit trop tard, laissant le temps à Greg de lui écraser la main sur la bougie ! Nul doute que la douleur suffit à le réveiller net ! Si les deux personnages avaient eu une Force équivalente, le meneur aurait pu choisir de décrire l'événement comme une lutte acharnée qui se serait soldée par la victoire de Greg à un cheveu. Une victoire avec plus de marge entre les deux résultats aurait probablement été plus éclatante !

Le combat...

Grand classique du jeu de rôles, incontournable dans l'univers survivaliste et hostile de Vermine, le combat est une scène à part, un interlude rythmé obéissant à une gestion technique particulière. Ni plus simples, ni plus difficiles à décrire, les scènes de combat nécessitent juste plus de rigueur et de précision, car elles constituent une phase de jeu où les règles sont importantes et où le talent de narration ne sera pas le seul outil dont vous aurez besoin.

A la fin de ce chapitre, vous trouverez un grand nombre d'options, destinées aux meneurs de jeu et aux joueurs amateurs de réalisme et de précision. Ces règles additionnelles n'enlèvent rien aux principes de base du combat, et l'on peut tout à fait jouer sans, mais elles offrent des compléments d'information, des suggestions ludiques et des rebondissements que vous êtes libres d'utiliser, entièrement ou partiellement, à votre rythme.

Les scènes de combat

Expliquée en termes de règles, une scène de combat est une succession d'actions simples et de jets d'opposition un peu spécifiques. Les bases du système de jeu y sont utilisées sans modification, mais elles sont enrichies de paramètres qui justifient la rédaction d'un chapitre à part entière. Ainsi, la gestion de l'initiative, des armes, des protections et des blessures : autant de nouveautés que nous allons développer dans ces lignes.

Une scène de combat se déclare dès qu'un personnage souhaite entreprendre une action offensive. A partir de cet instant, la table entre en « scène de combat » et le temps de la narration devient celui du tour par tour - les actions des uns et des autres étant alors résolues dans un ordre précis, en fonction de

la rapidité des intervenants. Qu'ils participent activement au combat où qu'ils souhaitent simplement prendre leurs jambes à leur cou, tous les personnages sont impliqués dans la scène et doivent se soumettre à son découpage.

Les tours de combat

Un tour de combat ne dure que quelques secondes, mais il prend souvent beaucoup plus de temps à simuler autour de la table. Ce laps de temps, censé représenter une passe d'armes, une empoignée ou une fusillade, suffit aux personnages pour effectuer deux actions - le plus souvent une action d'attaque et une autre de défense. Pour les acteurs n'étant pas directement menacés, ces actions servent généralement à l'accomplissement d'autres tâches - fuir, appliquer des premiers soins, tenter de démarrer un véhicule, contourner l'adversaire, extraire une gourde d'un sac, etc.

Comme annoncé dans le chapitre précédent, le découpage du temps est donc primordial en combat. Afin de permettre à tous les joueurs de visualiser correctement la scène, le meneur de jeu doit commencer par décrire précisément la situation au moment de passer au tour par tour. Combien sont les adversaires ? Où se trouvent-ils ? Sont-ils armés, ont-ils dégainé, portent-ils une protection particulière ? Quelle est la position des personnages, de quels abris disposent-ils ?

Plus vous serez précis lors de cette description, plus vous installerez une ambiance et lèverez les ambiguïtés qui pourraient conduire vos joueurs à faire de mauvais choix tactiques ou à contester vos décisions. Et croyez bien que lorsque la vie de leurs personnages sera en jeu, les joueurs n'hésiteront pas à pinailler !

Greg contre les nomades I : Une scène de combat imminente

Une famille isolée convoite un silo à grain éventré dont un compartiment semble intact. L'endroit étant toujours infesté par la vermine, le chef du clan n'a d'autre choix que de demander de l'aide à une petite communauté de nomades campant à quelques kilomètres. Greg se rend sur place et entreprend des négociations avec les nomades. Il leur explique la situation naïvement, révélant des détails stratégiques importants.

Le chef des nomades, trop heureux d'avoir deux nouvelles proies aussi facilement, adresse un signe discret à l'un de ses hommes pour qu'il mette le visiteur hors d'état de nuire. Greg ne se montre pas assez perspicace pour comprendre le signe, mais sa vigilance n'est pas trompée aussi facilement. Sentant que la négociation avec le personnage interprété par le meneur de jeu tourne progressivement à son désavantage, il annonce qu'il reste sur ses gardes, prêt à réagir au moindre événement un peu louche. Le meneur lui donne immédiatement raison en lui demandant un jet d'opposition entre la discrétion des nomades - gérée par l'Agilité - et sa Perception, afin de se rendre compte qu'un des nomades s'apprête à le poignarder dans le dos. Greg réussit son jet et bondit de sa chaise, prêt à entamer des négociations plus musclées. A cet instant, la scène de combat commence...

Greg contre les nomades II : Une situation de combat

Le combat commence donc entre Greg et les nomades. Le meneur de jeu prend une minute pour décrire précisément la scène afin que Greg et lui visualisent bien la situation. Greg a jailli sur la table des négociations quand il s'est aperçu qu'un des nomades allait le poignarder. Il se trouve donc en surplomb et au centre de l'attention. En face de lui, l'assassin brandit un couteau, et une chaise le sépare de la table. Le chef des nomades est toujours assis : il jouait le jeu et n'a pas eu le temps de réagir quand Greg a bondi contre toute attente. L'action se déroule en plein air, entre deux caravanes blindées. Deux vigies sont postées à une trentaine de mètres avec des jumelles et un fusil pour surveiller l'arrivée d'éventuels agresseurs - ils n'ont pas encore perçu quelle était la situation. Quatre autres nomades se trouvaient près de la table et du chef. Ils sont debout, mais encore désarmés pour l'instant. Nul doute qu'après une telle action, les nomades ne laisseront pas l'intrus vivant.

Etant donnée la situation, Greg estime que sa seule chance consiste à prendre le chef en otage et à retourner prévenir sa famille. Quoi qu'il fasse, l'important est que la situation soit claire dans son esprit comme dans celui du meneur.



Comment se déroule un tour de combat ?

Chaque tour de combat voit la répétition de quatre étapes principales :

L'initiative

Afin que vous puissiez organiser l'ordre des actions de chacun des protagonistes, il est essentiel de commencer le tour par un « jet d'Initiative » - jet de Rapidité - qui détermine la promptitude avec laquelle tout le monde agit.

➔ Les protagonistes d'un combat ont toujours le droit de lancer 1D d'Initiative, même si leur Rapidité est réduite à 0D.

L'action

Quand arrive son tour d'agir, un personnage ne va généralement pas se contenter d'enlever sa veste : il va agir ! Attaquer, se jeter à terre, dégainer son arme ou se mettre à couvert sont autant d'actions qui devront être résolues par des jets de dés.

Les dommages

Si le jet de l'attaquant est meilleur que celui du défenseur, ce dernier risque d'être blessé et, techniquement, de subir des « dommages ». Il faut donc vérifier si l'attaque est assez puissante pour pénétrer la protection du défenseur et, le cas échéant, déterminer le type et le nombre de blessures qu'elle inflige.

La fin du tour

Une fois que tous les personnages ont effectué leurs actions, le tour se termine et le moment est venu d'une rapide description, pour faire le compte des blessés, décrire l'évolution du combat... S'il reste des combattants, un nouveau tour va alors pouvoir commencer.

La Réserve de Combat

Lorsque le meneur de jeu annonce le début d'un combat, le Réserve de Combat des personnages s'active et devient égale au nombre de dés restant dans leur Réserve d'Effort. A partir du moment où un personnage est impliqué dans une situation de combat, il ne peut plus dépenser que des dés provenant de sa Réserve de Combat. Ces dés peuvent être utilisés pour tous les types jets effectués au cours de l'affrontement : attaque, prise, tir, lancer, esquive, parade et même Initiative.

Rappel : si la Réserve de Combat d'un personnage tombe en dessous de 5D, le joueur peut décider de transférer autant de dés qu'il le désire de sa Réserve de Sang-froid vers sa Réserve de Combat. Cette option ne peut être utilisée qu'une seule fois par affrontement, au moment précis où sa Réserve de Combat devient inférieure à 5D. Si sa Réserve de Sang-froid devient inférieure à 5D par cette action, le Malus de -1D est temporairement annulé et ne deviendra effectif qu'une fois le combat achevé.

Exemples d'actions et de coûts

Actions

- 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
- Frapper 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
- Dispenser des soins à un individu blessé : 4 actions et plus



Les actions d'une scène de combat

Etant donné qu'un tour de combat ne dure que quelques secondes, il n'est possible d'entreprendre que des actions courtes, et logiquement, des actions simples. On distingue donc une certaine hiérarchie dans leur exécution, qui dépend de leur durée et de leur « coût » en nombre d'actions.

Certaines actions seront considérées comme étant gratuites et ne pénaliseront pas le personnage - par exemple, s'adresser à l'un de ses compagnons. D'autres, les plus fréquentes, coûteront une action - attaquer, se défendre ou se déplacer de quelques mètres, par exemple. Les initiatives complexes pourront réclamer deux actions - recharger un revolver, sortir une nouvelle arme de son sac, etc. - et les entreprises plus longues, nécessitant plus de deux actions, s'étendront alors sur plus d'un tour. Ce peut être le cas d'une manœuvre de contournement ou d'une intervention médicale de fortune sur un blessé.

Les actions longues sont moins fréquentes et plus délicates dans une scène de combat, car elles exposent considérablement le personnage qui les réalise. Pour ces dernières, la durée sera généralement exprimée en nombre de tours, pour déterminer combien de tours complets le personnage devra se concentrer sur son action. Dans ce cas, il ne pourra rien faire d'autre, excepté des actions gratuites, si le meneur de jeu les lui permet, et il sera important de réfléchir aux conséquences qu'aura une éventuelle interruption sur le résultat de son entreprise.

Le tour de combat

Le rôle de « l'Initiative » consiste à permettre au meneur de jeu d'organiser les actions des participants d'une scène de combat. A chaque début de tour, tous les protagonistes effectuent un jet de Rapidité. Il ne s'agit pas d'une action, aussi la notion de réussite ou d'échec n'est-elle absolument pas prise en compte, mais le résultat obtenu par les dés va permettre de classer les personnages par ordre décroissant.

Une fois les Initiatives connues, le meneur de jeu entame un compte à rebours en égrainant le décompte à partir du plus

Greg contre les nomades III : La gestion de l'Initiative

Alors que le combat fait rage, Greg est toujours acculé contre la caravane, face à ses trois agresseurs... Un nouveau tour de jeu commence et le meneur demande au joueur de lancer son jet d'Initiative, tandis qu'il procède de la même façon pour les agresseurs. Ceux-ci ont une Rapidité de 2D et obtiennent respectivement 5, 11 et 16. Greg est bien plus vif que les nomades, et avec son score de 4D en Rapidité, il obtient le joli résultat de 28 ! Cette fois, Greg est persuadé d'avoir l'Initiative - les tours précédents lui ont permis de deviner que ses adversaires n'étaient pas très rapides - et va pouvoir commencer à frapper le premier.

Toutefois, malin, Greg décide d'attendre sur ses gardes et retarde donc son Initiative. Le meneur effectue le décompte à voix haute, attendant que Greg manifeste son intention d'agir : 28, 27, 26... 20... 17... Arrivé à 16, le meneur annonce que le premier nomade tente de frapper. Fort heureusement, celui-ci manque son attaque, et Greg ne dépense donc pas son action pour esquiver. Le décompte se poursuit sans que Greg ne fasse le moindre mouvement. Les actions s'enchaînent rapidement, pour les combattants, et l'attente de Greg est quasi invisible dans un tour de combat qui ne dure que quelques secondes. Arrivé au rang 11, le deuxième larron porte son attaque et, par chance pour Greg, la rate également, lui permettant de conserver pour l'instant ses deux actions. Greg n'agit toujours pas et attend que le dernier combattant cherche à le frapper à son tour... ce que le meneur annonce au rang 5. Mais cette fois-ci, l'attaque est un succès, Greg est donc obligé de tenter une esquive - qu'il réussit.

Une fois que les trois nomades ont agi, Greg annonce qu'il cesse de retarder son Initiative et qu'il utilise sa dernière action pour dégainer le couteau qu'il dissimulait derrière sa ceinture. Plus personne n'ayant d'action, le tour de jeu se termine et un nouveau va commencer. Cette fois-ci, Greg aura l'avantage d'être armé et dangereux. Certes, il aurait pu se saisir de son arme et frapper au tout début du tour précédent, mais ses défenses supplémentaires auraient alors été plus difficiles, et il préférerait éviter d'être touché. Il a donc préféré attendre que ses adversaires épuisent leurs attaques afin de sortir tranquillement son arme et d'être paré pour le tour suivant, qui lui autorisera au moins une défense à Difficulté normale. Par chance, son plan a fonctionné !

haut score obtenu - 23, 22, 21, etc. - et attend que les joueurs se manifestent pour leur permettre d'agir. Il fait de même avec leurs adversaires, dont il détermine l'Initiative derrière son écran.

Il est possible de choisir de retarder son action. Lorsque vient son tour d'agir, un joueur peut en effet décider que son personnage va prendre le temps d'évaluer la situation, pour voir ce que font ses compagnons ou simplement pour rester sur ses gardes. Au joueur d'annoncer par la suite quand il souhaite passer enfin à l'action.

Dans certaines situations, retarder son action peut signifier attendre un mouvement de la part de l'adversaire. Par exemple lorsque l'on tient quelqu'un en joue avec l'ordre de tirer au moindre battement de cil suspect. Dans ce genre de cas, le personnage qui retarde son Initiative peut agir juste un instant avant que son adversaire ne passe à l'action s'il réussit un jet de Réflexes d'une Difficulté de routine - soit 10. Sans quoi, il

agit au même tour mais en simultané. La différence est notable dans le cas de la mise en joue puisque dans le premier cas la cible est immobile et que dans le second elle sera considérée comme étant en mouvement.

Il arrive également que deux protagonistes se retrouvent avec le même score d'Initiative. A moins que l'un d'eux ne retarde sa décision, les deux agiront alors simultanément. S'ils décident d'attaquer tous les deux en même temps, tous deux effectueront leur jet d'attaque simultanément, mais aucune défense ne sera possible.

Les Malus découlant des blessures peuvent réduire la Rapidité d'un personnage à OD, mais les protagonistes d'un combat peuvent toujours lancer 1D d'Initiative, quel que soit leur score de Rapidité. De plus, il est possible d'utiliser 1D de Réserve de Combat pour améliorer son score d'Initiative, mais jamais plus, car cette phase du combat ne peut pas être développée comme une Spécialité.



Gérer l'Initiative des groupes

Lorsque des affrontements mettent en scène de nombreux personnages, le rythme se ralentit et la gestion des actions des uns et des autres devient souvent plus laborieuse pour le meneur. Afin de simplifier les actions des adversaires des personnages, le meneur peut grouper certains jets d'Initiative, mais aussi de défense ou d'attaque - lorsque les adversaires tirent ensemble sur la même cible, par exemple.

Les joueurs, quant à eux, continuent d'agir individuellement.

Une méthode couramment utilisée consiste à différencier les personnages majeurs des personnages secondaires. Les premiers étant plus importants, mieux préparés et souvent plus puissants, ils possèdent des Caractéristiques détaillées et généralement un rôle à tenir - chefs de bande, ennemis récurrents, etc. Les seconds sont des anonymes, des figurants - qu'il s'agisse de gardes du corps, de soldats ou de membres d'une meute - et leurs Caractéristiques sont rarement décrites de façon exhaustive. Le meneur de jeu peut donc facilement les gérer en collectif.

Prenons un exemple dans lequel un groupe de cinq joueurs se retrouve confronté à une dizaine de rats sanguinaires, guidés par deux rats monstrueux. Afin d'accélérer le déroulement du combat, le meneur décide de tirer un jet d'Initiative pour chacun des deux gros rats, puis un jet unique pour l'Initiative des dix autres - dont les Caractéristiques sont identiques. Pendant le combat, le meneur gèrera toutes les attaques individuellement, mais se limitera à un unique jet de défense pour les dix rats. De leur côté, les joueurs lanceront chacun l'Initiative de leur personnage et joueront leurs attaques et leurs défenses normalement.

Les actions des personnages

Tous les personnages disposent de deux actions par tour. Une seule attaque est permise, aussi la deuxième action doit-elle obligatoirement servir à se défendre ou à effectuer une action d'un autre type. S'il choisit de ne pas attaquer, un personnage peut utiliser ses deux actions pour se défendre ou pour réaliser une action d'un autre type - voir « Exemples d'actions et de coûts ».

Greg contre les nomades IV : L'utilisation des actions de combat

Greg subit les affres d'un mauvais jet d'Initiative : le temps qu'il se rende compte de la situation, le chef encore atablé lui empoigne les pieds et le fait dégringoler de son perchoir. Il se relève bien vite et s'adosse à l'une des caravanes tandis que les autres nomades attendent les ordres du chef. Celui-ci n'attend qu'un instant avant de sonner la charge ! En restant dos au mur, Greg limite le nombre de ses assaillants à trois - au-delà, ils risqueraient de se gêner mutuellement. Un nouveau tour de jeu commence, le meneur demande l'Initiative et les nomades obtiennent un résultat de 6, 9 et 17, tandis que Greg reste cantonné à 8.

Le premier nomade, qui agit à 17, frappe sans plus attendre. Greg utilise une action pour esquiver, Difficulté normale, et réussit son jet. A 9, le deuxième nomade frappe à son tour, mais Greg esquive avec sa deuxième action, toujours à Difficulté normale. A 8, son tour d'agir, Greg a déjà dépensé ses deux actions et ne peut donc que conserver sa position défensive. Le troisième nomade, à 6, en profite pour lui décocher un direct à la mâchoire. Greg tente une troisième esquive, mais cette fois-ci la Difficulté de son jet est rehaussée d'un niveau, soit +5.

Admettons que les Initiatives aient été légèrement différentes dans la même situation et que Greg ait obtenu un 11 plutôt qu'un 8. Le premier nomade frappe à 17, et Greg esquive en utilisant sa première action. A 11, c'est à son tour de jouer, et cette fois-ci, il lui reste l'une de ses deux actions. Greg décide de l'employer pour frapper, quitte à rendre ses défenses ultérieures plus difficiles. L'attaque de Greg franchit le blocage du premier nomade, mais les dégâts ne sont pas suffisants pour l'envoyer au tapis. Le deuxième nomade frappe à 9, Greg doit tenter d'esquiver avec une Difficulté rehaussée de +5 - car il s'agit alors de sa 3^e action. Le troisième et dernier nomade frappe enfin, à 6, et Greg doit maintenant tenter son esquive avec une Difficulté de +10, vu qu'il s'agit de sa deuxième action supplémentaire. Ses chances de ne pas être touché s'amenuisent...

Un personnage peut se défendre dès qu'une menace est imminente, même si la défense doit survenir à un rang d'Initiative différent du sien. Il est également possible de se défendre contre plusieurs assaillants. Les deux actions du personnage sont alors mises à contribution ; si les agresseurs sont plus nombreux, le personnage peut effectuer autant de défenses supplémentaires. Dans ce cas, la Difficulté augmentera de 5 à chaque nouvelle tentative, et les Réflexes prendront le pas sur la Rapidité pour la résolution du jet.

Lorsqu'il est la cible d'une attaque, un personnage doit tenter de se protéger d'une façon ou d'une autre. Il ne peut volontairement choisir d'encaisser une attaque sans broncher. Ce cas de figure peut survenir, par exemple, lorsqu'un joueur sait que son armure encaissera l'intégralité du coup de couteau. Pourtant, s'il décidait de ne pas bouger dans la réalité,

son adversaire trouverait toujours une faille, une partie non protégée pour l'occire. Dans ces cas-là, c'est au meneur de jeu de pousser le joueur à interpréter son instinct, plutôt que les règles, en lui commandant d'éviter le coup - à moins qu'il ne réussisse un jet de Volonté héroïque d'une Difficulté de 30.

S'il tient absolument à conserver une action pour attaquer, même s'il est débordé par le nombre des assaillants, le personnage devra avoir l'occasion de frapper avant de s'être défendu deux fois. Cela implique bien évidemment une Initiative relativement rapide - 1^{er} ou 2^e rang dans le tour.

 Il n'est possible d'effectuer qu'une seule attaque par tour de combat.

A propos du nombre d'actions

Certaines créatures, tout comme certains héros, peuvent dépasser la limite du nombre d'actions et se retrouver avec plusieurs opportunités par tour de jeu - dont plusieurs attaques. Cette exception symbolise leur vélocité surhumaine, leurs pattes nombreuses ou leurs multiples mandibules. Le cas échéant, le nombre d'actions est indiqué dans la fiche technique de la créature ou du personnage, avec ses éventuelles capacités spéciales, ses attaques et son comportement en combat.

L'attaque

Lorsque vient son tour d'agir, un personnage peut décider de passer à l'action et d'attaquer, pour peu qu'il ait un adversaire à portée de coup ou de tir. Il existe trois grands types d'attaque : l'empoignade, la mêlée et le tir, décrites ci-dessous avec les Caractéristiques à employer, les jets à effectuer et leur Difficulté éventuelle.

Les attaques effectuées « au contact » n'ont pas de Difficulté. Si un personnage tente de frapper son adversaire, il lui suffit de dépenser une action et d'effectuer son jet d'attaque, sans chercher à atteindre un seuil de Difficulté. Si le défenseur ne cherche pas à éviter le coup, celui-ci touche, le plus logiquement du monde. Un résultat élevé sur un jet d'attaque n'est cependant pas inutile, puisqu'il permet de rendre plus difficile l'action de défense de l'adversaire, ainsi que d'obtenir des dés de dommages supplémentaires.

Les attaques à distance, qu'il s'agisse de lancers ou de tirs, sont résolues par des jets de Précision contre une Difficulté fixée par la distance, entre l'attaquant et sa cible. Là encore, l'attaquant peut gagner des dés de dommages supplémentaires lorsqu'il obtient un résultat élevé.

Toutes les actions d'attaque sont donc résolues par des jets d'opposition entre l'attaquant et le défenseur. Pour réussir une attaque, au final, il faut obtenir une marge de réussite strictement supérieure à celle du jet du défenseur. Pour les attaques assorties d'une Difficulté, telles que les attaques à distance, les manœuvres et les coups spéciaux, il faut alors obtenir une marge de réussite supérieure ET atteindre le seuil de Difficulté propre à l'action - les Difficultés sont indiquées dans la description de chacune de ces attaques spéciales.

Le Bonus aux dommages

Pour différencier les attaques réussies des coups véritablement spectaculaires, traduisant des résultats très élevés sur les jets d'attaque, un principe de Bonus aux dommages permet de récompenser les meilleurs jets et d'apporter davantage de réalisme aux situations de combat.

Pour chaque tranche de 10 points obtenus en plus du résultat du défenseur, l'attaquant gagne 1D de dommages supplémentaires.

Ainsi, avec un jet d'attaque à 28 et un jet d'esquive à 25, la défense est tout simplement ratée - l'attaquant lance alors les dommages normaux. Par contre, avec un jet d'attaque à 38 contre le même jet d'esquive, à 25, l'attaquant obtient une marge de réussite de 13 qui lui confère 1D de dommages supplémentaire.

Un personnage ne peut gagner plus de dés de dommages supplémentaires que son score de Force, s'il s'agit d'une attaque d'empoignade ou de mêlée, ou de Précision, s'il s'agit d'une attaque à distance.



Les attaques d'empoignade et de mêlée n'ont pas de Difficulté.

Les attaques d'empoignade

Il s'agit de combat au corps à corps, mais la force jouant un rôle plus important que l'agilité dans ce type de combat, les jets sont effectués avec la Caractéristique Force des personnages. Les coups, qu'ils soient donnés avec ou sans arme, infligent un nombre de Dommages de base qui sera augmenté par la réussite du jet du personnage, ce qui traduit de façon simple la force du combattant. Certains trouveront étrange qu'un personnage ayant 4 ou 5D en Force, ne reçoive pas un Bonus à ses dommages de base, mais cela reviendra à lui attribuer deux Bonus, car sa Force étant déjà élevée, il risque fort de gagner 1 ou 2D de dommages supplémentaires grâce à son jet.

Les combattants s'affrontent à mains nues ou munis d'armes de poing, du moment qu'elles ne sont pas tranchantes. Les coups ne sont donc généralement pas mortels - les dommages subis ne sont que temporaires - et les éventuelles armures et protections ne sont pas comptabilisées lorsque l'on subit une attaque d'empoignade.

Les attaques d'empoignade

Type	Dommmages	Blessure
Coup de poing, de pied...	1D	1
Poing américain	2D	1
Pierre, brique, crosse...	2D	1

Note : toutes les attaques d'empoignade infligent des dommages de type « contondant ».

Le coût des actions d'empoignade

Porter un coup	1 action
Esquiver ou bloquer un coup	1 action
Comblent l'allonge	1 action *
Tenter une prise	2 actions *
Se dégager d'une prise	2 actions *
Frappe visée	1 action *

* : Ces actions sont proposées en options.

Les attaques de mêlée

Le combat de mêlée prend en compte l'utilisation d'armes blanches, qu'elles soient tranchantes, perforantes ou contondantes, et se gère cette fois par des jets d'Agilité. Les protections des défenseurs sont prises en compte normalement, ainsi que leurs protections spécifiques éventuelles. Les attaques de mêlée n'ont pas de Difficulté, le score à atteindre pour le défenseur est tout simplement fixé par le jet de l'attaquant.

Les armes perforantes

Certaines armes, telles que les lances ou les épieux, possèdent une capacité à percer les armures. Logiquement regroupées dans une catégorie d'armes « perforantes », contre lesquelles il existe des protections spécifiques, ces armes peuvent être utilisées pour porter un coup d'estoc et traverser une protection standard, sans se briser sous l'impact. Lorsqu'il manie une arme perforante, le combattant a deux possibilités : soit il effectue son jet d'attaque avec sa Force au lieu de son Agilité, pour frapper en puissance et chercher la perforation, soit il inflige un Malus de -5 à son jet d'Agilité, pour chercher à perforer en visant.

Dans les deux cas, la Difficulté du jet de défense reste égale au résultat de l'attaque, réduit du Malus de -5 éventuel, mais l'Indice de protection est réduit de 1D si l'attaque est réussie. L'Indice de protection spécifique contre la perforation, lui, s'applique de façon normale.

Les actions de tir

L'utilisation d'un fusil, d'un arc ou d'un javelot faisant appel à des techniques bien distinctes, on distingue logiquement les armes à feu des armes de trait et des armes de lancer. Cependant, pour simplifier les combats, toutes ces armes sont gérées par le même type de jet. Des frondes aux armes à feu, en passant par les jets de pierre, les javelots ou les arcs, toutes les armes à projectiles ou de lancer sont utilisées grâce à des jet de Précision, contre une Difficulté variant en fonction de la distance à laquelle se situe la cible.

La Force du lanceur ou du tireur n'influe pas sur la réussite de l'attaque, car la précision du geste est bien plus importante que la force physique de l'attaquant, mais elle se traduit sous la forme d'un Bonus sur la portée de l'attaque.

Les actions de combat

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

En 2e 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.

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 *

* : ces actions sont proposées en options.

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.
 Tireur 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.

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.

De plus, des paramètres aussi évènements que la visibilité ou les obstacles éventuels sont également pris en compte, sous la forme de Bonus et de Malus aux jets, ou de modificateurs de Difficulté.

Difficulté et portée des armes

La Difficulté d'une action de tir repose principalement sur la distance séparant l'attaquant de sa cible, mais la portée de certaines armes permet d'atteindre plus facilement des cibles éloignées, alors que d'autres sont tout bonnement incapables de tirer aussi loin. Pour des raisons de simplicité de lecture, les portées sont résumées à trois niveaux : Courte, Moyenne et Extrême.

Pour chacune des armes, la Portée Courte (PC), la Portée Moyenne (PM) et la Portée Extrême (PE) sont indiquées en mètres. Elles permettent d'évaluer la Difficulté de l'attaque en fonction de la distance séparant les personnages. Ces portées ne

reflètent pas forcément l'exacte réalité, car il existe d'innombrables paramètres susceptibles de dévier, de freiner ou d'emporter un projectile, mais elles prennent en compte la capacité généralement dégressive d'un tir à infliger des dommages.

Pour certaines armes faisant appel à la force physique, il faut ajouter la valeur de la Caractéristique Force du lanceur au nombre de mètres indiqué dans les portées de l'arme. Par exemple, un javelot manié par un personnage possédant 3D en Force, n'aura plus les portées « 2-5, 6-12, 13-30 », mais « 2-8, 9-15, 16-33 ».

Lorsqu'un personnage souhaite effectuer un tir, un jet ou un lancer, le meneur de jeu annonce la distance qui sépare l'attaquant de sa cible, puis le joueur se reporte aux portées de son arme. Il sait alors si sa cible est en portée Courte, Moyenne ou Extrême, et se réfère au tableau des Difficultés ci-dessous pour effectuer son jet.

Défense contre les tirs

Les réalités du combat sont telles que les actions d'esquive ou de parade contre les armes de distance sont extrêmement difficiles, si ce n'est impossible - n'en déplaise aux scénaristes hollywoodiens...

Contre un tir d'arme à feu, aucune action de défense n'est possible.

Contre un projectile d'arme de trait, l'esquive reste autorisée, mais les jets s'effectuent avec Réflexes et subissent un Malus de -10, qui simule la rapidité des projectiles.

Contre une arme de lancer ou de jet, qui dépendent de la Force du lanceur, les actions de défense sont possibles, mais le défenseur subit également un Malus de -5, contre une attaque effectuée en Portée moyenne, et de -10 contre une attaque de Portée courte. Face à une attaque de Portée Extrême, les jets s'effectuent sans modificateur.

Prendre le temps de viser

S'il décide de dépenser une action pour viser avant de tirer ou de lancer, l'attaquant peut bénéficier d'un Bonus de +3 sur son jet. S'il consacre un tour entier, il gagne un Bonus de +5. Ce Bonus lui permet d'obtenir un résultat plus important, et donc de prétendre à des dés de dommages supplémentaires, ce que n'aurait pas pris en compte une simple diminution de la Difficulté du jet.

Toute interruption pendant cette première action lui fera perdre ce bénéfice, mais elle n'empêchera pas le tir.

Tirer avec deux armes

Outre le fait qu'il va gaspiller plus de munitions et perdre en précision, un individu tirant

avec des revolvers ou deux pistolets peut tenter d'effectuer deux attaques simultanément, exactement comme s'il se battait avec deux armes de mêlée - voir « Combattre avec deux armes ». Les deux tirs sont résolus séparément, mais la Difficulté de chacun des deux jets est augmentée de +5 pour le premier, et de +10 pour le second.

Il est impossible de viser et d'effectuer deux tirs dans un même tour, car il faudrait alors dépenser trois actions.



La « double détente »

Certaines armes à deux canons, comme les fusils de chasse, possèdent une capacité de « double détente ». Le tireur peut alors presser les deux détentes simultanément afin d'envoyer deux projectiles sur sa cible, en une seule attaque. La Difficulté du jet n'est pas augmentée, mais si le jet est réussi, l'arme inflige 1 Blessure supplémentaire. Le nombre de dés de dommages de l'arme, lui, ne change pas.

La défense

Les principaux types de défense sont la parade, qui consiste à interposer son arme pour bloquer l'attaque adverse, et l'esquive, qui permet au défenseur de s'écarter, de sauter en arrière ou de se jeter littéralement à terre pour éviter le coup. Les blocages effectués lors d'une empoignade s'apparentent en tous points à des actions de parade lorsqu'ils utilisent une arme adéquate - maniques renforcées ou gants de boxe, par exemple. En revanche, lorsqu'on combat complètement désarmé contre un adversaire muni d'une arme tranchante, on considère que la parade est impossible et que l'esquive reste la seule option. Si les deux combattants s'affrontent à mains nues, la parade est naturellement possible pour chacun.

Rappelons qu'un personnage peut se défendre plusieurs fois au cours d'un tour de combat, et qu'il est impossible de se défendre contre les armes de tir - ce qui reste possible contre les armes de lancer ou de jet, au prix d'une Difficulté augmentée. Confronté à un adversaire dangereusement armé, la meilleure solution est encore de courir pour se mettre à l'abri...

Pour opérer une action de défense, il convient d'effectuer un jet d'opposition standard entre l'Agilité du défenseur et le résultat du jet de l'attaquant - qui fait office de Difficulté.

L'esquive

L'esquive est la meilleure des défenses, puisqu'elle a pour principe de chercher à éviter tout contact avec l'arme ou le poing de l'adversaire. Les actions d'esquive supposent donc que le défenseur possède un minimum de place pour bouger, sans quoi le meneur de jeu peut décider que l'esquive est majorée d'un Malus, ou tout bonnement impossible.

L'esquive volontaire, en situation de combat, est résolue par un jet d'Agilité contre une Difficulté égale au score du jet de l'attaquant. En revanche, toutes les esquives réalisées lorsque le personnage est surpris, déséquilibré ou désavantagé d'une quelconque manière, sont résolues par un jet de Réflexes. Dans ce dernier cas, toute action offensive est ensuite impossible jusqu'à la fin du tour.

Un personnage tentant d'esquiver une arme de lancer devra réussir un jet de Réflexes, et il en va de même pour les défenses dites supplémentaires, effectuées au-delà de la seconde action.

La parade

La parade consiste à bloquer le coup porté par l'adversaire en y opposant une arme ou une protection spécifique - bouclier, avant-bras protégé, etc.

Du moment qu'elle est effectuée avec une arme ou un objet de taille moyenne, la parade peut être facilement employée dans des endroits confinés ou étroits, ce qui lui donne un avantage certain par rapport à l'esquive - où le défenseur cherche souvent à s'éloigner ou à prendre de la distance. En revanche, le meneur de jeu doit prendre en compte que les armes de mêlée et les boucliers ne peuvent en aucun cas servir à la parade dans les situations d'empoignade, où la proximité des combattants ne favorise pas l'allonge des armes blanches - exception faite des couteaux et des lames très courtes, idéales dans ce genre de combat rapproché.

➡ La Difficulté des actions de défense est égale au résultat du jet de l'attaquant.

Les dommages des armes

Lorsqu'une attaque est réussie et que le défenseur échoue à parer ou à esquiver, il a de grandes chances de subir des dommages. Toutes les armes possèdent deux valeurs, la première chiffrée en nombre de dés, la seconde en nombre de Blessures. Ainsi, par exemple, un fusil à canon scié de calibre 12 aura les valeurs suivantes : 3D/2. Le premier chiffre, « 3D », indique le nombre de dés que le joueur va lancer pour calculer les dommages qu'il inflige à son adversaire. Le second, « 2 », indique le nombre d'impacts, de blessures physiques, que va subir le défenseur.

Le nombre de dés de dommages traduit la précision d'une arme : plus elle en possède, plus elle a de chances de toucher. Il est généralement compris entre 2D, pour les armes rudimentaires, et 5D pour les fusils de précision.

Le nombre de Blessures traduit la dangerosité d'une arme : plus elle inflige de Blessures, plus la victime a de chances d'être blessée. Il est égal à 1 pour les armes légères, à 2 pour les armes lourdes et à 3 et plus pour les armes provoquant des impacts nombreux - telles que les grenades, par exemple.

Pour calculer les dommages d'une attaque, le joueur lance les dés de Dommages et en conserve un nombre égal au nombre de Blessures de son arme. Les dés ainsi conservés ne s'additionnent pas : leur score est comparé aux « Seuils » du défenseur, qui subit une blessure si le résultat du dé est égal ou supérieur à la valeur de l'un de ses Seuils.

Ainsi, un tir de FAMAS (4D/3) se résout comme suit : le joueur lance tout d'abord 4D et obtient 9, 7, 2 et 4. Son arme permettant d'infliger trois Blessures, il conserve trois dés et choisit logiquement les trois meilleurs : 9, 7 et 4. Le défenseur possédant 4D en Santé, ses Seuils sont de 6, 8 et 10. Le dé à 9 lui inflige donc une blessure de type « Blessé », car il est supérieur à 8, et le dé à 7 se traduit par une « Touche », puisqu'il est supérieur à 6. Le dernier dé, à 4, n'a aucun effet.

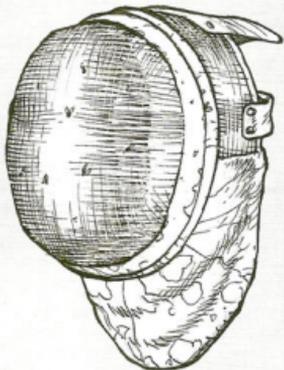
Chaque dé ainsi conservé est comparé individuellement aux Seuils du défenseur, qui peut donc être amené à subir non seulement plusieurs blessures, mais surtout des blessures de types différents - voir le chapitre « La santé » pour plus de précisions sur l'interprétation des blessures. Un fusil à canon scié est donc très dangereux, puisqu'il permet de lancer trois dés et de conserver les deux meilleurs, augmentant ainsi les chances de tuer ou de blesser gravement son adversaire.

Rappel : pour chaque tranche de 10 points obtenus en plus du résultat du défenseur, l'attaquant gagne 1D de dommages supplémentaire.

Les protections

Du simple blouson de cuir au gilet pare-balles, les protections amoindrissent les effets des attaques en diminuant le nombre de dés de dommages que va lancer l'attaquant. Au même titre que les armes, les armures sont donc assorties d'une valeur, appelée « Indice de protection », chiffrée en nombre de dés, qui tient compte de la taille de l'armure, des zones qu'elle protège et de celles qu'elle laisse libres.

Lorsqu'un défenseur subit une attaque réussie, l'Indice de sa protection est retranché au nombre de dés de dommages que lance l'attaquant. Plus l'Indice est élevé, moins l'attaquant risque d'atteindre une zone non protégée, puisqu'il jette moins de dés et qu'il a moins de chances d'obtenir de bons résultats.



Certaines protections possèdent une seconde valeur, appelée « Indice spécifique », qui traduit la résistance particulière de l'armure face à certains types d'attaque ou à certaines armes. Ainsi, par exemple, les pare-balles sont nettement plus efficaces contre les armes à feu, alors que les combinaisons couvertes de matières plastiques et de pneumatiques assureront une solide résistance face aux armes contondantes.

L'Indice spécifique est également chiffré en nombre de dés, mais à la différence de l'Indice de protection, il permet d'annuler les meilleurs résultats du jet de dommages adverse.

Ainsi, un tir de FAMAS (4D/3) sur un gilet pare-balles (1D/1D) se résout comme suit : le gilet assure une protection constante de 1D, que l'on retranche aux 4D de l'arme. L'attaquant jette donc tout d'abord 3D. La protection spécifique du pare-balles intervient une fois le jet effectué : le défenseur écarte le meilleur de ses dés, ce qui n'en laisse plus que deux. Le FAMAS permet d'infliger trois Blessures, mais il ne reste que deux dés à l'attaquant, dont les résultats sont alors comparés aux Seuils du défenseur.

Il peut arriver que les valeurs de la protection ne laissent plus aucun dé à l'attaque - comme, par exemple, un coup de fusil de chasse (2D/2) sur un gilet pare-balles (1D/1D). Dans ce cas, on considère que la protection absorbe complètement les dégâts de l'attaque. Pour l'attaquant, cela signifie qu'il va falloir viser précisément, afin de toucher des parties non protégées par l'armure.

Tous les détails concernant la gestion des dommages et des Blessures sont décrits dans le chapitre suivant - voir « La santé ».

Les boucliers

Panneaux de signalisation ou couvercles de poubelle renforcés constituent les boucliers les plus courants. Très pratiques en parade, les boucliers permettent de préserver ses armes, mais aussi de fournir un Bonus substantiel aux jets de défense. Cependant, leur maniabilité étant moindre, les bouclier ne peuvent servir qu'une seule fois par tour - les autres défenses devront donc être effectuées avec une arme, ou en esquivant.

En fonction de sa taille et de sa solidité, un bouclier accorde un Bonus qui s'applique sur le jet de parade du défenseur. Ces jets s'effectuent avec Agilité, comme pour une parade classique.

La parade au bouclier

Type de bouclier	Bonus
Assemblage de bois	+1
Couvercle de poubelle métallique	+2
Panneau de signalisation	+3
Bouclier de CRS	+5

Les options de combat

Voici une série de règles additionnelles, destinées aux amateurs de combats réalistes et de simulation. Classées par type d'action, elles proposent essentiellement des rebondissements, des coups spéciaux, des manœuvres et des règles de gestion du matériel. Vous êtes libre d'en appliquer tout ou

partie, en fonction de l'ambiance de votre table et des attentes de vos joueurs, et d'en créer de nouvelles en vous servant de celles qui suivent comme d'une base technique.

Les options d'empoignade

Partout où il reste des hommes, le risque d'un combat à mains nues s'impose comme une évidence. Pour différencier les techniques d'empoignade et satisfaire les personnages férus de manœuvres, de coups spéciaux et de règles particulières, les options qui suivent simulent avec plus de précision l'affrontement entre un combattant à mains nues et son adversaire, qu'il soit armé ou non.

Comblers l'allonge : empoignade contre mêlée

Lorsqu'il est opposé à un adversaire pourvu d'une arme de mêlée, un combattant utilisant l'empoignade doit tout d'abord approcher au contact et « combler l'allonge » de l'arme ennemie. Pour ce faire, on distingue les armes courtes, allant du couteau à la hache, des armes longues, de la taille d'une lance. Le fait de combler l'allonge ne constitue pas une attaque.

Pour combler l'allonge d'une arme, qu'elle soit courte ou longue, le personnage doit dépenser une action de combat et effectuer un jet d'opposition d'Agilité contre son adversaire. Si ce jet est réussi, le personnage est au contact et peut attaquer gratuitement, sans dépenser d'action supplémentaire. Si le jet est raté, il est également au contact, mais doit alors dépenser une nouvelle action pour frapper.

Lorsqu'un personnage tente de combler l'allonge d'une arme « longue », de la taille d'une lance, le défenseur gagne un Bonus de +5 à son jet d'opposition d'Agilité.

Dans les deux cas, si le défenseur obtient un résultat supérieur de 10 points à celui de l'attaquant, il peut effectuer une attaque gratuite au moment où son adversaire s'approche. Cette attaque ne compte pas comme une action.

Comblent l'allonge : empoignade contre tir

Lorsqu'il est opposé à un adversaire pourvu d'une arme à feu, un combattant utilisant l'empoignade ferait mieux de se mettre à couvert sans préavis ! Si toutefois il parvenait à s'approcher suffisamment de son adversaire - soit une distance égale à son score de Rapidité en mètres - sans se faire toucher, il lui resterait encore à combler l'allonge. Cette fois, la longueur de l'arme adverse n'est pas prise en compte, mais un jet d'opposition s'impose pour entrer au contact sans subir un « tir réflexe ».

Pour combler l'allonge d'une arme à feu, l'attaquant doit dépenser une action, puis effectuer un jet d'opposition d'Agilité contre un jet de Réflexes du défenseur. Si l'attaquant réussit, il est au contact et peut attaquer, en dépensant une nouvelle action. S'il échoue, le défenseur a le temps de braquer son arme dans sa direction et peut dépenser une action pour tenter un tir, même s'il a déjà effectué une attaque durant ce tour. Il subit cependant un Malus de -5 sur son jet.

Si le défenseur obtient un résultat supérieur de 10 points à celui de l'attaquant, lors du jet d'opposition, l'attaquant est automatiquement touché et subit les dommages. Le tir n'est alors pas comptabilisé dans les actions du défenseur.

Une fois que les deux adversaires sont au contact, les armes à feu ne peuvent plus être utilisées pour tirer, mais leur crosse peut encore servir pour frapper.

Les prises d'empoignade

Les prises sont une caractéristique intéressante de l'empoignade, puisqu'elles permettent d'obtenir un effet particulier, tel qu'une immobilisation, une projection ou un désarmement. Contrairement aux attaques simples, aux « coups », les prises nécessitent la réussite de deux jets d'attaque successifs monopolisant les deux actions du personnage - le premier permettant d'empoigner, le second de réussir la prise souhaitée. Si l'adversaire parvient à se défendre contre l'une ou l'autre des actions, la prise est un échec et les deux actions sont perdues.

Les quelques exemples de prises qui suivent sont décrits avec leurs effets, les dommages éventuels qu'elles infligent et le type de jet à effectuer pour les réussir, lors de la seconde action.

Immobiliser ou étrangler Jet d'opposition de Force

L'immobilisation permet de maintenir son adversaire sans que celui-ci puisse attaquer ni se défendre. Une fois immobilisée, la victime peut tenter de se dégager au début de chaque tour en réussissant un jet d'opposition de Force contre l'attaquant. Ce jet dépense les deux actions du défenseur, qui passe tout le tour à se dégager. L'attaquant, s'il le désire, peut effectuer un jet de dommages gratuit par tour, en utilisant sa Force pour étrangler ou tordre un membre - il lance alors son score de Force et conserve 1 Blessure. Aucune protection n'est prise en compte.

Projeter Jet d'opposition d'Agilité ou Force contre Agilité

La projection permet d'écartier violemment un adversaire et de le faire chuter, soit pour rompre le combat, soit pour le projeter vers un endroit précis - contre un mur, dans une fosse, etc. Elle peut prendre l'apparence d'un fauchage, d'une violente poussée ou d'une véritable projection, mais le résultat de l'attaque est toujours le même. Le jet de l'attaquant s'effectue avec Force ou Agilité, selon la technique qu'il utilise. Si le défenseur rate son jet d'Agilité, il se retrouve projeté à une distance maximale égale à la Force de l'attaquant en mètres. Déséquilibré, il subira alors un Malus de -5 à toutes ses actions jusqu'à la fin du tour.

Désarmer Jet d'opposition Agilité contre Réflexes

Très utile lors d'une empoignade où l'adversaire est armé, le désarmement peut être obtenu en frappant le poignet de l'ennemi, en lui tordant le bras par une clef savante, etc. Cette action ne cause aucun dégât, mais si elle est réussie, le défenseur se retrouve automatiquement désarmé. De plus, si le jet de l'attaquant est supérieur de 10 à celui du défenseur, sa prise lui permet de récupérer l'arme adverse et de s'en servir dès sa prochaine action - en respectant cependant les règles sur l'usage des armes à feu en empoignade.

Les options de mêlée

Tout aussi fréquente que l'empoignade, la mêlée est caractérisée par l'utilisation d'armes, plus ou moins longues et rapides, dont certaines permettent des attaques spéciales et des manœuvres défensives. Du combat inégal au duel, en passant par les conflits de longueur et d'allonge, voici quelques règles affinées concernant le combat de mêlée.

Sortir d'une garde mêlée contre empoignade

La mêlée suppose une distance minimale entre les adversaires pour être efficace. Si un personnage usant d'une arme de mêlée se retrouve engagé au contact par un adversaire utilisant l'empoignade, il ne pourra pas utiliser d'attaques de mêlée et sera obligé de se dégager ou d'effectuer une attaque d'empoignade. Tout comme pour combler l'allonge, le fait de « sortir d'une garde » nécessite d'utiliser une action.

Pour sortir d'une garde, le personnage doit dépenser une action de combat et effectuer un jet d'opposition d'Agilité contre son adversaire. Si ce jet est réussi, le personnage est sorti de la garde et peut attaquer gratuitement, sans dépenser d'action supplémentaire. Si le jet est raté, il est également hors de portée, mais doit alors dépenser une nouvelle action pour frapper ou agir.

Si le défenseur obtient un résultat supérieur de 10 points à celui de l'attaquant, il peut effectuer une attaque gratuite au moment où son adversaire tente de sortir de sa garde. Cette attaque ne compte pas comme une action.

Le fait de sortir de la garde ne constitue ni une attaque, ni une défense, mais simplement une manœuvre. Aucun dommage n'est donc infligé, mais les moulins et feintes effectués avec l'arme permettent de reprendre de la distance.

Le personnage peut également renoncer à utiliser son arme pour effectuer des attaques d'empoignade, comme un coup de poing ou de tête. Aucune prise n'est cependant possible tant qu'il garde son arme en main. S'il s'agit d'une arme à deux

mais et qu'il tient à la conserver, il subit un Malus de -5 à tous ses jets d'attaque et de défense jusqu'à la fin du tour, pour simuler la gêne occasionnée par son arme.

Les coups spéciaux de mêlée

Les armes de mêlée permettent toutes sortes de feintes, de bottes et de coups spéciaux permettant de surprendre son adversaire. Contrairement aux prises de l'empoignade, les coups spéciaux de mêlée ne nécessitent généralement qu'un seul jet, mais l'attaquant subit un Malus variant de -5 à -10.

Les quelques exemples de coups spéciaux qui suivent sont décrits avec leurs effets, les dommages éventuels qu'ils infligent et le type de jet à effectuer pour les utiliser ou s'en défendre.

Désarmer Jet d'opposition d'Agilité

Un combattant peut tenter de désarmer son adversaire en portant une attaque ciblée contre son arme. Pour cela il a deux possibilités : soit il inflige un Malus de -5 à son jet d'Agilité, pour effectuer une action visée et frapper violemment l'arme, soit il engage l'arme de son adversaire et provoque un jet d'opposition d'Agilité. Dans les deux cas, la manœuvre n'occasionne aucun dégât à l'adversaire et, si l'attaquant est victorieux, l'arme du défenseur tombe à terre ou est éloignée - à une distance égale à sa marge de réussite en mètres. Si le défenseur gagne le jet d'opposition, il conserve son arme sans dépenser d'action.

Assommer Jet d'attaque standard

Lorsqu'il souhaite porter un coup non léthal avec son arme, l'attaquant détourne sa lame pour frapper avec le plat, retient son coup, frappe avec le pommeau ou la crosse... Simuler une tentative d'assommer l'adversaire se résout très simplement : au lieu de porter des dommages létaux, le joueur est libre de considérer qu'il ne s'agit que de dommages temporaires. Ainsi, lorsqu'il atteindra le Seuil Tué, l'attaquant ne fera que mettre K.O. son adversaire.

Feinter**Jet d'opposition de Psychologie**

Pour feinter un adversaire, il suffit de lui faire croire que l'on va agir d'une certaine façon, de manière à le faire réagir en conséquence, puis d'agir d'une tout autre façon pour le surprendre et obtenir un avantage non négligeable. La feinte peut, par exemple, être employée pour s'enfuir, détourner son attention ou porter un coup contre lequel l'adversaire sera sans défense.

Lorsqu'il s'apprête à feinter, le personnage doit avant tout réussir un jet d'opposition de Psychologie contre sa cible. En cas de réussite, l'adversaire est à sa merci et le personnage gagne l'un des avantages suivants. Son prochain jet d'attaque obtiendra un Bonus de +5, sa fuite lui permettra de prendre deux longueurs d'avance et de s'éloigner de « Rapidité x 2 mètres », ou l'attaque d'un tiers contre l'adversaire verra sa Difficulté réduite de 5 - ou de 10, s'il parvient à s'approcher dans le dos de la cible.

Le meneur de jeu reste bien entendu libre de déterminer les conséquences techniques précises d'une feinte, en fonction des initiatives du personnage.

Combattre à deux armes

Malus de -5 sur le premier jet et de -10 sur le second

L'attaque à deux armes permet de dépenser ses deux actions pour effectuer une attaque, résolue par deux jets distincts - un jet par arme. Le premier jet s'effectue avec un Malus de -5, le second subit un Malus de -10. Les deux actions doivent être dépensées au même moment, ce qui implique que l'attaquant les possède encore et qu'il n'a pas eu, par exemple, à se défendre auparavant. L'initiative s'avère donc importante dans ce cas de figure.

Cette action n'est possible qu'avec deux armes que le personnage peut manier à une main.

Option de tir : les rafales

La plupart des tireurs se contentent d'une seule balle par tir, afin d'économiser leurs précieuses munitions, mais il existe deux cas fréquents qui font exception : le tir en rafale et la double détente. Le tir en rafale permet d'expédier plusieurs balles en une

seule pression de la détente. Le nombre de balles peut être modifié grâce au sélecteur de tir présent sur ces armes automatiques, qui permet des volées de trois ou des rafales libres, capables de vider le chargeur en quelques secondes seulement... Les rafales augmentent considérablement la létalité potentielle d'un tir, mais ne sont pas sans inconvénients, puisque la précision de l'arme est diminuée par les vibrations et le recul de l'épaulé - et que le chargeur se retrouve très vite à court...

Rafale de 3

Les rafales de trois balles ne peuvent être effectuées que sur une cible unique. La Difficulté du jet n'est pas modifiée, mais l'attaque lance deux dés de dommages supplémentaires, pour simuler les chances accrues qu'au moins une des deux balles supplémentaires touche l'adversaire. Attention, bien que le tireur lance plus de dés de dommages, il n'inflige pas plus de Blessures pour autant.

Rafale libre

Les rafales peuvent atteindre plusieurs cibles, du moment que celles-ci sont dans le champ de vision du tireur, et à raison d'une cible au maximum par tranche de trois balles tirées. L'ensemble de la rafale ne prend qu'une seule action, mais chaque cible est considérée comme « attaquée » et réclame donc un jet d'attaque bien distinct.

Le jet du tireur est réduit de 5 par cible supplémentaire après la première. Ce Malus progressif sur le jet de tir - la troisième cible, par exemple, occasionne un jet de toucher à -10 - simule la difficulté de maintenir la trajectoire d'une rafale et la dispersion de plus en plus flagrante des balles.

Chacune des cibles touchées subit un jet de dommages individuel. Là encore, le nombre de Blessures n'est pas augmenté, car l'intérêt de la rafale libre reste de menacer une zone plus vaste. S'il décide de vider son chargeur sur une seule cible, l'attaquant effectue un jet d'attaque par tranche de 3 balles, en appliquant les mêmes modificateurs à chaque nouvelle tranche.

Premier exemple : un tireur armé d'un fusil-mitrailleur chargé de 25 cartouches aligne 3 individus dans une rafale libre. Il effectue un jet de toucher à Difficulté normale contre sa première cible - 3 balles sont décomptées de son chargeur -, puis un jet de toucher avec un Malus de -5 contre sa deuxième cible - 3 autres balles sont décomptées - et un dernier jet de toucher avec un



Malus de -10 contre sa troisième cible - et décompte 3 balles supplémentaires. Au total, 9 cartouches auront été utilisées, et le tout n'aura réclamé qu'une seule action.

Deuxième exemple : le tireur, armé du même matériel, effectue une rafale en n'allignant cette fois qu'un seul individu. Son premier tir s'effectue à Difficulté normale et 3 balles sont décomptées de son chargeur. Son deuxième tir subit un Malus de -5 pour toucher et lui fait dépenser 3 nouvelles balles, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter son tir - lorsque la Difficulté croissante le rappellera à la raison ou que son chargeur sera vide. Chaque tranche de 3 balles ayant atteint la cible aura causé un jet de Blessures standard, et le tout n'aura encore duré qu'une seule action.

Les options de parade

Là où l'esquive se résumera toujours soit à une manœuvre agile, soit à un mouvement réflexe, la parade peut constituer une véritable technique pour qui sait apprendre à manier son arme, à optimiser l'efficacité de son bouclier et à prendre de l'altitude, pour acquérir une vue d'ensemble du combat.

Prendre l'avantage

La parade peut également être employée pour détourner l'arme de son adversaire, en plus de se défendre contre son attaque, et prendre un avantage sur l'attaque suivante. Si le défenseur obtient une marge de réussite supérieure de 5 au jet de l'attaquant, l'avantage qu'il prend dans le combat se traduit par une Bonus de 5 sur sa prochaine attaque, qu'elle soit effectuée durant ce même tour ou au début du prochain.

Riposte gratuite

Dans ce même ordre d'idée, il est possible d'effectuer une parade si efficace qu'elle permet au défenseur de placer une riposte. Si le défenseur obtient une marge de réussite supérieure de 10 au jet d'attaque, il réussit si bien sa parade qu'il peut effectuer une attaque gratuite, sans tenir compte du nombre d'actions qu'il a effectuées ou qui lui reste.

Destruction d'arme

A chaque fois qu'une arme est utilisée pour effectuer une parade, on considère qu'il existe une chance pour qu'elle se

brise sous la violence de l'impact. Si tous les dés du jet de défense obtiennent un résultat inférieur ou égal à 3, l'arme se brise - la parade est tout de même réussie si le résultat total est suffisant, mais l'arme est ensuite inutilisable.

Si tous les dés indiquent un résultat égal ou inférieur à 2, les deux armes sont brisées et l'attaque est alors annulée. Et si tous les résultats sont égaux à 10, c'est l'arme de l'attaquant qui est brisée.

Si le défenseur ou l'attaquant frappent ou parent à mains nues, les effets de « destruction d'arme » se traduisent par une Blessure de type « Touché », si l'adversaire dispose d'une arme contondante, ou « Blessé » s'il s'agit d'une arme tranchante.

Contrairement aux armes, les boucliers ne se brisent que si tous les dés d'un jet de parade sont inférieurs ou égaux à 2. L'arme de l'adversaire ne peut être endommagée de cette façon, même si tous les dés font 10, par exemple.

Les incidents

Alors que des résultats très élevés se traduisent par des attaques dévastatrices, et confèrent des dés de dommage supplémentaires, des résultats médiocres peuvent tout aussi logiquement être interprétés comme des catastrophes, des échecs retentissants, des chutes ou des destructions d'arme. Le système de jeu prévoit déjà d'interpréter des résultats inférieurs de 15 à la Difficulté fixée pour l'action, comme des échecs catastrophiques. Pour corser les combats et apporter davantage de piment, voici deux nouvelles règles de gestion des échecs.

La première s'appuie sur le résultat du jet en fonction de la Difficulté ou du score de l'adversaire, et la seconde utilise un « Indice de fragilité », propre au matériel.

Les incidents de combat

Pour traduire les conséquences d'un jet de dés au résultat particulièrement médiocre, deux options sont proposées, qui utilisent le même principe simple : si tous les dés obtiennent un résultat égal ou inférieur à 3, le personnage commet une maladresse.

Lorsque ce cas de figure survient, il peut se passer deux choses. Soit le personnage perd 2D de Réserve de Combat et 2D de Réserve de Sang-froid, pour traduire la perte de confiance et l'afflux de stress, soit il subit un « incident de matériel », comme expliqué ci-après.

Le meneur de jeu reste libre de cumuler les deux incidents, mais il est alors conseillé de ne faire perdre qu'un seul dé dans les Réserves de Combat et de Sang-froid, en plus de l'incident de matériel, afin de ne pas pénaliser trop gravement le personnage pour le reste du combat.

Les incidents de matériel

La fragilité des armes est une caractéristique importante, car les outrages du temps et d'un entretien chaotique peuvent facilement rendre une arme à feu défectueuse, voire complètement inutilisable. Afin de simuler cette particularité, la plupart des armes possèdent un « Indice de fragilité », dont la valeur est chiffrée de 1 à 3, qui permet de définir si une arme est en bon état, défectueuse ou parfaitement conservée. Toutes les précisions relatives aux armes sont fournies dans le chapitre « Le Matériel ».

Lorsqu'un personnage effectue une attaque à l'aide d'une arme, il rencontre un problème si tous ses dés affichent un score inférieur ou égal à l'Indice de fragilité de son arme. Par exemple, un personnage utilisant une arme très peu fiable, d'Indice 3, obtient 1, 3 et 3 sur ses dés lors de son jet de Précision, où il possède 3D. Tous les résultats étant égaux ou inférieurs, il y a complication.

Les tables d'incidents

Quelle que soit l'option que vous ayez retenue, les tables qui suivent vous permettront de déterminer le type d'incident qui survient, suite à un jet désastreux. Lorsqu'un personnage est victime d'un incident, reportez-vous à la table correspondant au type d'arme qu'il utilise et lancez un dé. L'interprétation des résultats est souvent ouverte, laissant au meneur de jeu la latitude de décrire la scène en fonction des paramètres du combat.



Attention aux incidents de combat : ils peuvent facilement détruire un groupe ou frustrer le joueur d'un personnage malchanceux.

Armes de mêlée, de jet et de lancer

Résultat	Incident
1 à 2	Maladresse L'arme échappe des mains de son propriétaire et retombe quelques mètres plus loin. L'effet de surprise confère un Malus de -5 à la prochaine action du personnage.
3 à 4	Endommagement En atteignant sa cible ou en buttant sur un obstacle, l'arme subit un choc qui la tord, la fausse ou l'ébrèche. D'une manière ou d'une autre, la structure de l'objet est affaiblie et son Indice de fragilité passe au niveau supérieur. S'il était déjà de 3, l'objet se brise.
5 à 6	Destruction Lors de l'impact, l'arme se brise sur le coup, laissant le combattant dans une fâcheuse posture...
7 à 8	Immobilisation L'arme se fiche dans un obstacle ou dans l'armure de l'adversaire, sans lui causer de dommages. Le personnage peut abandonner l'objet ou passer un round entier à essayer de le dégager - au prix, dans le second cas, d'un jet d'opposition de Force contre son adversaire. Si ce dernier renonce au jet d'opposition, laissant volontairement le personnage récupérer son arme, il peut lui porter une attaque gratuite assortie d'un Bonus de +5.
9	Accident Le personnage fait un geste maladroit et blesse l'un de ses proches. Il appartient au meneur de jeu de déterminer, à l'aide d'un éventuel jet de dés, celui des combattants à portée qui reçoit le coup malheureux - il peut s'agir d'un allié comme d'un ennemi, du moment qu'il est présent dans l'aire de portée de l'arme ou du projectile. Aucune esquive n'est possible pour la victime de l'incident, qui subit les dommages de l'arme, réduits de 1D.
10	Catastrophe L'arme se brise et projette un éclat qui blesse le personnage ou l'un des proches combattants, au choix du meneur de jeu. Dans le second cas, la victime doit être déterminée comme expliqué ci-dessus. Aucune esquive n'est possible pour le malchanceux, qui subit les dommages de l'arme, réduits de 1D.

Armes à feu et armes de trait

Résultat Incident

1 à 3

Long feu

Après percussion de l'amorce ou le déclenchement du lanceur, la poudre n'explose pas ou le mécanisme se bloque violemment. Le tir n'a pas lieu et aucun ne sera possible tant que le projectile n'aura pas été extrait. Un tour complet et un jet de Précision contre une Difficulté de 15 seront nécessaires pour éviter de se blesser lors de la manipulation - cette Difficulté passe à 20 si le personnage tente d'extraire le projectile avant la fin du tour en cours, au prix d'une action de combat.

4 à 5

Enrayement

S'il s'agit d'une arme automatique, le tir n'a pas lieu et l'arme est enrayée. Une réparation d'au moins 3 tours s'imposera pour la remettre en état, au prix d'un jet de Précision contre une Difficulté de 15. S'il s'agit d'une arme non automatique, elle fait simplement « long feu » - comme décrit précédemment. Deux tours complets et un jet de Précision contre une Difficulté de 15 seront alors nécessaires à sa réparation, sans possibilité d'accélérer la manipulation.

6 à 7

Endommagement

Une pièce de l'arme se brise. Non seulement le tir n'a pas lieu, mais l'arme est de surcroît inutilisable jusqu'à ce que la pièce soit remplacée - aucune réparation n'est possible sur-le-champ, dans un souci de réalisme.

8 à 9

Accident

Le personnage fait un geste maladroit et blesse l'un de ses proches. Il appartient au meneur de jeu de déterminer, à l'aide d'un éventuel jet de dés, celui des combattants à portée qui reçoit le projectile malheureux - il peut s'agir d'un allié comme d'un ennemi, à l'exception de la cible initiale du personnage. Aucun esquive n'est possible pour la victime de l'incident, qui subit les dommages de l'arme, réduits de 1D.

10

Explosion

Mal positionné dans la chambre ou sur le rail de propulsion, le projectile se brise ou explose, en cours de chargement ou d'éjection, et provoque la destruction de l'arme. L'explosion ou la destruction de l'objet causent des blessures superficielles au personnage - aux mains, au ventre ou à la tête, s'il s'agit d'une arme d'épaule - qui est considéré comme Blessé. Il subit alors un Malus de 1D à toutes ses actions, jusqu'à ce qu'il reçoive les premiers soins. S'il s'agit d'une munition explosive, un jet de dommages 2D/1B est alors appliqué à tous les protagonistes présents dans un rayon de 3 mètres.

La santé.....

En plus des risques du combat, qui exposent à des blessures fréquentes, il existe un grand nombre de dangers naturels susceptibles de compliquer la vie des personnages, à grands renforts de maladies et d'empoisonnements. L'intégrité physique d'un personnage doit nécessairement être mesurée et traduite en termes techniques, de façon à estimer si un coup de barre de fer peut lui casser un bras, si une balle atteint un organe vital, si le venin d'une morsure lui est fatal ou non...

Les règles de Vermine simulent la santé d'un personnage grâce à un tableau, situé sur la feuille de personnage. Toutes les blessures y sont reportées, qu'elles soient létales ou temporaires.

Seuils et cercles

Pour chaque individu, on distingue trois types de blessure possibles : « Touché », « Blessé » et « Tué ». Ces termes génériques, qui permettent de décrire l'état d'un personnage, parlent d'eux-mêmes...

En face des Seuils, des cercles représentent le nombre de blessures que peut supporter un personnage. Le nombre de cercles dépend essentiellement de l'espèce, car on imagine aisément qu'un scarabée géant pourra encaisser plus de blessures qu'un rat. A titre de référence, un humain dispose de 4 « Touché », 2 « Blessé » et 1 « Tué ».

Chaque fois qu'un personnage subit des dommages, le joueur coche un cercle du type de blessure correspondant. Ainsi, on mesure facilement l'état de santé des personnages.

Lorsque tous les cercles d'un Seuil sont cochés, si un personnage subit une nouvelle blessure du même type, celle-ci se transforme en blessure plus grave et se reporte sur le Seuil directement supérieur. Ainsi, s'il est « Touché » une cinquième fois, un personnage devient « Blessé » une première fois, et s'il est « Blessé » une troisième fois, il devient « Tué », et meurt.

Le système de Vermine distingue les blessures mortelles des simples contusions. Les premières sont dites « létales » et les secondes, « temporaires ». Pour des raisons de lisibilité, il convient de différencier les blessures létales des blessures temporaires, par exemple : en noircissant les cercles des blessures mortelles et en se contentant d'une croix dans ceux des temporaires, ou en mettant une croix dans les mortelles et un / dans les temporaires, pour éviter d'utiliser les feuilles de personnage à force de gommer.

Les valeurs des Seuils

Chaque Seuil est assorti d'une valeur, indiquée entre parenthèses sur la feuille du personnage, qui fixe le score à obtenir sur les dés de dommages pour causer une blessure de ce type. Par exemple, un personnage disposant d'un Seuil « Blessé » de 8 ne noircira de cercle de ce type que si un dé des dommages qu'il subit obtient au moins 8.

Ces valeurs dépendent de la Caractéristique Santé du personnage, comme le montre le tableau qui suit. On constate à quel point la Santé est importante, puisqu'à résultat égal sur les jets de dommages, un personnage faible sera tué sur le coup, alors qu'un personnage résistant sera simplement blessé.

Il n'y a pas de demi-mesure dans la lecture des dés : seuls les résultats égaux ou supérieurs sont pris en compte. Si un dé obtient 6 alors que les valeurs d'un personnage sont de 5 pour « Touché » et 7 pour « Blessé », c'est le résultat directement inférieur qui est pris en considération : « Touché ».

Les Malus de Blessure

Pour simuler la douleur, la gêne et le stress découlant des blessures, chacun des Seuils du tableau est assorti d'un Malus, chiffré en nombre de dés. Ce Malus s'applique

à toutes les Caractéristiques, tant physiques que mentales, que le personnage va être amené à utiliser alors qu'il est blessé. La pénalisation des actions physiques est évidente, en raison de la douleur ou du handicap provoqués par les blessures, mais le Malus s'applique tout aussi logiquement aux Caractéristiques mentales et sociales, car il est bien délicat de se concentrer, de réfléchir et de convaincre, lorsqu'on se vide de son sang...

Un exemple

Au sortir d'un combat, Meddi a subi trois Blessures : une « Touché » et une « Blessé » par arme tranchante, soit deux Blessures létales, ainsi qu'une « Touché » résultant d'une mauvaise chute, et donc temporaire.

Type	Cercles
Touché	● ⊗ ○ ○
Blessé	● ○
Tué	○

La santé et les Seuils

Santé	Touché	Blessé	Tué
1D	3	5	7
2D	4	6	8
3D	5	7	9
4D	6	8	10
5D	7	9	10

Du moment qu'un personnage a noirci un cercle d'un Seuil, il subit pleinement le Malus lié à ce type de Blessure. Par contre, les Malus dus aux blessures ne sont pas cumulatifs : seul le plus important est pris en compte. Ainsi, un personnage « Touché » à deux reprises, puis « Blessé » une fois, ne souffrira qu'un Malus de -2D.

Malus de Blessure

Touché	-1D
Blessé	-2D
Tué	-3D

Le seuil « Tué » n'engendre bien évidemment de Malus que lorsqu'il ne tue pas. Si les personnages humains et la plupart des créatures rencontrées ne sont pas concernés par ce Malus, certaines monstruosité particulièrement résistantes - et assez fréquentes chez les insectes - peuvent être dotées de plusieurs cercles « Tué ».

Si un personnage se retrouve avec moins d'un dé à lancer suite à un Malus, il est alors dans l'impossibilité d'agir, à moins qu'il ne comble son déficit en dépensant des dés de Réserve de Combat. La seule exception concerne l'Initiative, qui permet à tous les personnages de lancer au moins 1D, quel que soit leur score de Rapidité, modifié ou non - voir « Le Combat » pour plus de précisions.

Domages et Blessures

Lorsqu'un personnage subit des blessures, il est entendu que même si le joueur interprète aisément le fait de noircir un cercle du Seuil correspondant, il reste indispensable de décrire ce qui arrive à son personnage. Où est-il blessé ? Saigne-t-il abondamment ? A-t-il hérité d'une fracture ? Avant de s'intéresser aux conseils de description des blessures, rappelons la règle de gestion des dommages, qui contient déjà de nombreux éléments exploitables, en termes de narration.

Toutes les armes sont donc définies par un nombre de dés de dommages, à lancer, et un nombre de Blessures, qui correspond aux dés que le joueur attaquant peut conserver pour blesser son adversaire. Avec un fusil de précision à « 4D/2 », le tireur lance quatre dés et en conserve deux de son choix - généralement les meilleurs, mais rien ne l'y oblige.

Les protections modifient les scores de dommages des armes de deux façons. Tout d'abord, l'indice de protection est retranché des dés de dommages de l'attaquant, avant que celui-ci ne lance les dés, pour traduire le potentiel de couverture de l'armure. Ensuite, pour les protections qui possèdent des Indices spécifiques, la valeur de ce dernier se traduit par un ou deux dés de dommages que le défenseur peut annuler, une fois les dés de dommages lancés, pour simuler l'absorption des impacts par son armure. Une protection « rigide lourde » à 2D et 1D contre les armes temporaires, réduira donc à 2D les dommages du fusil de précision, mais le tireur pourra toujours les conserver tous les deux, puisque la combinaison n'est pas spécifique contre les armes à feu.

La vie des personnages

Rappelez-vous que le système de jeu de Vermine est meurtrier et qu'un coup de lance, une violente chute ou un tir de revolver bien placé auront souvent de tragiques conséquences. Servez-vous de cette constatation pour nourrir l'ambiance d'une once de réalisme et d'humanité. A la différence de jeux plus héroïques, dans lesquels les personnages enchaînent passe d'armes sur passe d'armes sans le moindre effort, Vermine met les joueurs dans la peau d'individus pour lesquels la survie est une donnée fondamentale. Pour leur faire passer l'envie de tirer à tout va, favorisez les descriptions des blessures - sang, viscères, infections, crises de tétanie, douleur, crasse, peur panique, etc. D'instinct, les joueurs ne voudront certainement pas qu'il arrive la même chose à leurs personnages et éviteront donc de provoquer des situations mortelles. Privilégiez les négociations plutôt que le règlement de compte au canon scié, surtout quand les munitions sont rares. S'ils veulent se défouler, une bonne bagarre suffira souvent à calmer les ardeurs des personnages - et au moins, ces dommages-là ne sont que temporaires. Au pire, s'ils ne peuvent éviter l'affrontement ou s'ils tiennent vraiment à en découdre, encouragez-les à mettre toutes les chances de leur côté avant de se lancer dans la bataille.

Et n'oubliez pas que face à une horde de criquets affamés, on ne combat pas : on fuit...

Comment interpréter les dommages ?

Le nombre de dés de dommages d'une arme traduit l'importance des blessures qu'elle peut causer. Ainsi les fusils de précision ont-ils plus de dés, et de fait, plus de chances d'obtenir de hauts scores. Le nombre de blessures, lui, traduit l'impact des attaques effectuées avec une arme et le risque que les blessures soient graves. D'une seule blessure pour la majorité des armes, cette valeur passe à deux pour les armes lourdes et de nombreuses armes à feu, et à trois, voire plus, pour les armes automatiques, les explosifs, les lance-flammes, etc.

Il se peut donc qu'un personnage subisse deux blessures de puissance différente. Avec une arme à « 3D/2 », par exemple, le défenseur s'expose à deux Blessures dont les résultats ne seront pas forcément identiques. Ce cas de figure peut se traduire de deux façons :

S'il s'agit d'une arme à projectiles multiples ou munie de plusieurs pointes, lames ou tranchants, le défenseur est alors touché en deux endroits distincts et subit deux Blessures différentes. La gravité des blessures, fixée par le résultat des dés et les

Seuils, donne alors une bonne idée de l'endroit où le personnage est touché. Plus la blessure est grave, plus la zone est sensible, voire vitale - le meneur de jeu n'a alors plus qu'à choisir une description appropriée.

S'il s'agit d'une arme ou d'un projectile unique, comme une énorme hache ou un fusil à canon scié, le fait qu'un personnage subisse plus d'une blessure se traduit par une complication - hémorragie, fracture, perte partielle ou totale d'un membre, etc. La blessure la plus grave donne une idée de la zone touchée, et la moins grave se traduit par un contrecoup de la première. Si les deux sont égales ou de même type, il peut également s'agir d'une blessure unique, plus profonde ou plus grave, et décrite comme telle.

Comment interpréter les blessures ?

Le système de combat et de blessure différencie les blessures mortelles, « létales », des coups et blessures « temporaires », découlant généralement de l'empoignade. Leur interprétation et leurs effets sont sensiblement différents, en termes de jeu.



Dommmages létaux

Le seuil « Touché » indique que l'attaque a porté. Les dommages sont cependant assez minimes et souvent il n'y a pas lieu de s'inquiéter. Bien entendu, si la plaie n'est pas désinfectée et rapidement recousue, il y aura toujours un risque d'infection - mais, sans réelle hémorragie, la blessure ne connaîtra pas d'aggravation à court terme. Le Malus de -1D découle de la douleur ou de la gêne occasionnées par l'emplacement de la blessure - l'arcade sourcilière coupée peut laisser couler du sang dans l'œil, par exemple. L'interprétation est ici aussi subjective qu'esthétique.

Le Seuil « Blessé » est plus préoccupant. Non seulement l'attaque a porté, mais en plus elle a brisé un os, écrasé un membre ou créé une hémorragie. Le personnage est légèrement handicapé et son état risque de s'aggraver mortellement si les premiers soins ne sont pas prodigués dans les plus brefs délais. Le Malus de -2D est alors pleinement justifié par la douleur et le handicap du blessé.

Le Seuil « Tué » décrit une blessure fatale : le personnage perd connaissance et se vide de son sang. Dans quelques secondes, il sera mort. Les chances de parvenir à l'empêcher sont infinitésimales et même si son état pouvait être stabilisé, sa survie n'en serait pas pour autant garantie.

L'univers de Vermine étant sale et dangereux, lorsqu'il s'agit d'un intervenant du scénario, le meneur de jeu est libre d'utiliser les effets qu'il préfère - éviscération, membre tranché, tête explosant en morceaux sanguinolents, blémissement plus sobre, etc. En revanche, lorsqu'il s'agit du personnage d'un joueur, il convient de prendre un peu plus de précautions afin que des scénarios particulièrement violents ne se traduisent pas en hécatombes systématiques dans les rangs des joueurs.

La description d'une blessure fatale devient alors plus délicate. En effet, si vous décrivez au joueur que la tête de son personnage vole littéralement en éclats sous l'impact foudroyant d'une balle de gros calibre, il devient clair que ses chances d'être sauvé tombent immédiatement à zéro. Si, en revanche, vous lui dites qu'il perd connaissance au moment où le projectile rencontre son visage, vous aurez toute latitude pour affiner la description en fonction des tentatives désespérées de ses camarades pour le sauver. Si par miracle ils y parvenaient, vous pourriez alors vous contenter d'un : « la balle a dévié sur l'os de ta mâchoire et ne t'a emporté qu'un œil ».

Dans certains cas il sera bien sûr impossible de temporiser. Si un personnage se retrouve écrasé par un camion ou une presse hydraulique, par exemple, vous aurez bien du mal à lui dire qu'il a seulement maigri...

Dans tous les cas, une blessure de type « Tué » s'accompagnera toujours de séquelles importantes, et non de simples cicatrices, qui devront avoir un impact sur les Caractéristiques du personnage - voir « Les soins ».

 **Blessures, infections, maladies : le système de jeu de Vermine est mortel, faites-le comprendre aux joueurs pour accentuer leur stress.**

Dommmages temporaires

L'interprétation des blessures de bagarre est beaucoup plus simple, puisque les personnages n'y risquent que rarement leur vie. Si un coup de poing mal placé peut certes engendrer une mort rapide, le système de Vermine prend le parti de minimiser ce genre de risques. De fait, les coups occasionneront plutôt des ecchymoses, des contusions, des coupures ou des pertes de connaissance.

Au Seuil « Touché » un personnage sera sonné, pour justifier son Malus de -1D. Le Seuil « Blessé » sera davantage synonyme d'un mauvais coup qui laissera des traces pendant quelques jours - une arcade sourcilière fendue, une dent cassée, une énorme bosse, un œil au beurre noir ou une côte douloureuse. Le Seuil « Tué » provoquera une perte de conscience du personnage et s'accompagnera d'une petite blessure, telle qu'une côte fêlée, un nez cassé, un poignet foulé ou des phalanges brisées.

Pour distinguer les dommages provenant d'armes à feu des coups et des simples rixes, le système considère volontairement que les armes temporaires, ainsi que les coups occasionnés lors de combats en empoignée, n'infligent que des dommages temporaires. Certes, un coup de massue est tout à fait capable de briser un crâne, mais le parti pris de gérer ces blessures comme « temporaires » apporte un minimum d'espoir aux personnages, tout en restant réaliste. Et puis, un adversaire assommé par un coup de massue n'en est pas moins à deux doigts de la mort...

L'accumulation des blessures

La vigueur d'un personnage est autant affectée par des plaies que par des coups, les blessures létales et les blessures temporaires sont toutes deux reportées sur le même tableau. Cependant, elles ne sont cependant pas gérées tout à fait de la même façon. Ainsi, les dommages temporaires tiennent compte des blessures létales précédemment reçues, mais l'inverse n'est pas vrai. Un personnage déjà blessé sera K-O. bien plus vite qu'un personnage sans la moindre blessure, simplement sonné par les coups.

Lorsque tous les cercles d'un Seuil sont cochés, si un personnage subit une nouvelle blessure létale du même type, celle-ci se transforme en une blessure plus grave et se reporte sur le Seuil directement supérieur. Par contre, si ce même personnage subit une nouvelle blessure temporaire du même type, là où tous ses cercles sont déjà cochés, la blessure ne s'aggrave pas et n'est tout simplement pas prise en compte. Si la rangée est pleine, le personnage subit le coup, ressent la douleur, mais ne coche pas un cercle du Seuil supérieur.

En revanche, si tous les cercles d'un Seuil sont cochés et le personnage a déjà subi une blessure létale de ce type, toute nouvelle blessure s'aggrave et force le joueur à cocher un cercle du Seuil directement supérieur.

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*	-	-

* : il est toujours possible de permettre aux personnages de survivre « miraculeusement », mais ces Difficultés apportent une base de réalisme dont vous gagnerez à vous inspirer, pour déterminer les chances de survie.

Un exemple

Au sortir d'un combat au couteau qui lui a valu une « Touche », un aventurier en vient aux mains avec un nomade. Durant l'empoignade, il reçoit trois coups de poing et hérite donc de trois « Touches » temporaires. Un quatrième coup lui vaut également une « Touche », mais sa rangée est pleine. Comme il a déjà subi une Blessure létale en « Touche », ce nouveau coup s'aggrave et lui vaut de cocher une case « Blessé ». S'il n'avait pas été atteint au couteau précédemment, un cinquième coup temporaire lui aurait fait mal, mais ne se serait pas traduit par une blessure plus grave.

Avant le combat Pendant le combat

Type	Cercles	Type	Cercles
Touché	●○○○	Touché	●××××
Blessé	○○○	Blessé	×○
Tué	○	Tué	○

Autres types de dommages

Les dangers naturels, tels que le feu et le froid, sont à même de causer des douleurs aussi vives que les plus acérées des lames. Afin de ne pas compliquer le jeu, les effets de ces blessures sont synthétisés, grâce aux catégories létales et temporaires, et gérés de la même façon que les blessures de combat.

Les chutes

Dès qu'un personnage saute ou tombe de plus de deux mètres, on considère qu'il risque de se blesser. Ces blessures sont toutes considérées comme létales, car même si elles ne tuent pas nécessairement, elles exposent à des fractures et à des lésions physiques.

Un jet d'Agilité peut permettre de réduire les dommages, en simulant l'aptitude du personnage à se rétablir du mieux possible. La Difficulté varie en fonction de la hauteur et, en cas de jet réussi, les blessures sont décalées d'une ligne. Un personnage parvenant à amortir une chute de 6 mètres ne sera finalement que « Touché » au lieu de « Blessé », par exemple.



Le tableau page précédente, donne une échelle d'appréciation des blessures létales, en fonction de la hauteur et la réussite du jet d'Agilité.

L'échelle peut également être revue en fonction de la surface sur laquelle le personnage tombe. Le sable permettra d'ignorer une chute de trois mètres et l'eau pourra amortir jusqu'à une bonne quinzaine de mètres, pourvu que la profondeur soit suffisante. Une surface poudreuse comme la neige permettra de réduire les dégâts jusqu'à cinq mètres de chute, tandis que la végétation et les branches pourront éventuellement transformer

une mort assurée, au terme d'une chute d'une trentaine de mètres, en blessures plus ou moins importantes. Dans tous les cas, le meneur reste seul juge de la situation.

Pour simuler la surface et la matière sur lesquelles le personnage tombe, et modifier en fonction la Difficulté du jet d'Agilité et les dommages subis, il suffit de décaler les Difficultés et les blessures d'un ou plusieurs crans. Ainsi, en décalant de deux crans, la ligne « Difficulté 5, Douleur / Rien » se retrouve en face de « 3/5 mètres », pour une chute dans la neige par exemple.

En-dehors des « Touché », chaque blessure due à une chute devrait handicaper momentanément le personnage - cheville foulée, hanche démise, jambe blessée, etc. - et être naturellement assortie d'un Malus.

Le feu

Bien que chaque flamme soit susceptible de causer des brûlures, on distingue trois types de feu, selon qu'ils sont naturels, pétroliers ou chimiques. Les feux sont dits « naturels » s'ils sont dus à la combustion de bois, de tissu ou d'autre matière à composante végétale. Les feux « pétroliers » regroupent l'essence, les huiles, le gaz et les produits de raffinerie, tandis que les feux « chimiques » sont corrosifs et proviennent de substances toxiques - telles que la soude caustique, par exemple.

Les variétés sont ainsi standardisées par souci de simplicité, et si les différents types de feu provoquent tous des blessures létales, la taille des foyers et les moyens de les éteindre varient radicalement. Les feux naturels et pétroliers se propagent sur toute surface inflammable, et les pétroliers sont capables de brûler des matériaux non combustibles, car ils adhèrent pour la plupart à la surface sur laquelle ils sont projetés - c'est le cas de l'essence, notamment.

Mieux vaut alors étouffer les flammes, à l'aide de sable ou de couvertures, alors que de grandes quantités d'eau suffisent à éteindre les feux naturels. Les feux chimiques brûlent sans produire de flammes et ne se propagent pas. Un rinçage abondant et des produits spécifiques sont les moyens les plus efficaces de les gérer. Compte tenu de la faible disponibilité de ces produits dans le monde de Vermine, nous vous recommandons de ne pas trop en abuser, de peur que vos joueurs ne s'en relèvent pas. Cela dit,

Blessures du feu

Taille du foyer	Naturel	Pétrolier	Chimique
Braise	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

une petite frayeur de temps à autre n'aura rien de nuisible, surtout que les feux chimiques sont à même d'impressionner par leur absence de flammes, qui leur donne un aspect imputoyable et invisible.

Si un personnage est directement atteint par une source de feu, sans aucune protection sur la peau, il subit immédiatement des dommages. S'il reste au contact, ces mêmes dommages lui sont infligés à chaque tour d'exposition.

Si sa peau est protégée du feu par des vêtements, il s'expose à l'inflammation des matières qu'il porte et, dans ce cas, ne commença à subir les effets du feu qu'au début du prochain tour. Ensuite, tant qu'il ne se débarrasse pas des vêtements enflammés, il subit à chaque tour un nombre égal de dommages.

Les dommages du feu ne tiennent pas compte de la Santé d'un personnage : ils infligent directement des blessures dont le type et le nombre varient en fonction de la taille du foyer et du feu en lui-même. Le tableau qui suit donne les valeurs indicatives des blessures par le feu à chaque tour d'exposition.

Le froid

En l'absence de protections appropriées, le froid cause des dommages aussi graves que ceux du feu, mais de façon nettement moins rapide. Tant que les températures restent au-dessus de zéro, on considère que les inconforts éventuels sont temporaires - même si des maladies peuvent toujours aggraver la situation - et qu'ils se résument à une gêne, une fatigue accrue en fin de journée et de

légères douleurs articulaires. En revanche, dès que le plancher du zéro est dépassé, les blessures dues au froid devront être comptabilisées comme létales.

Chaque période de trente minutes passée dans des conditions de froid intense se traduira par la perte d'un dé de Réserve d'Effort ainsi qu'un cercle de blessure, en commençant par les « Touché », et ce jusqu'à ce que mort s'ensuive. Inutile de préciser qu'un individu déjà blessé ne résistera pas bien longtemps...

A partir de cette règle de base, le meneur de jeu est libre de modifier l'intervalle, pour le passer en heures, ou d'autoriser un jet de Santé chaque fois qu'un nouveau Seuil de blessure risque d'être franchi. La Difficulté de ce jet peut être approximativement égale à la température en dessous de zéro, ce qui donne un jet de Santé de Difficulté 20 pour une température de -19° ou de -22°, par exemple.

L'efficacité des protections contre le froid est laissée à l'appréciation du meneur de jeu, qui peut traduire les fourrures, gants et couches de vêtements superposés par une réduction de la Difficulté des jets ou par un allongement de la période après laquelle risquent de survenir les blessures. Ainsi, un personnage convenablement protégé sera à même de passer une journée dans le froid intense sans subir plus d'une ou deux blessures « Touché ».



Chaleur, froid, vent, poussière ou fumée : de nombreuses conditions climatiques et environnementales peuvent justifier des pertes en Réserve d'Effort.

Si un personnage atteint le seuil « Tué » des suites du froid, le meneur de jeu peut considérer qu'un membre est gelé, nécessité d'être amputé ou perd de sa motricité - ce qui peut ensuite se traduire par un Malus définitif de -3, voire de 1D à toutes les actions impliquant ce membre.

Déshydratation et inanition

Les habitants du monde de Vermine connaissent tous un jour ou l'autre des soucis d'approvisionnement, ainsi que les affres de la faim et surtout de la soif. S'il peut survivre sans manger pendant plusieurs jours, l'être humain ne peut rien faire sans eau. Privé de moyens de s'hydrater, il ne tiendra guère plus de quatre ou cinq jours - encore moins s'il se trouve dans des conditions climatiques et physiques difficiles, à l'image d'une marche forcée dans un désert.

Par journée passée sans manger, un personnage subit une blessure temporaire, en commençant par les « Touché », et perd 1D dans chacune de ses Réserves. Ces blessures et ces pertes représentent la fatigue accumulée par l'organisme. Elles se traduisent ensuite par des Malus, qui découlent logiquement de l'état de santé du personnage. Lorsque tous les cercles « Touché » et « Blessé » sont cochés, le personnage est au plus mal et la moindre nouvelle blessure qu'il subit est considéré comme létale. De plus, il regagne 2D de moins dans chacune de ses Réserves.

Par journée passée sans boire, un personnage subit une blessure létale, en commençant par les « Touché ». De plus, il regagne 3D de moins dans chacune de ses Réserves.

Tous les dommages létaux se soignent lentement et nécessitent du repos, tandis que les dommages temporaires se récupèrent dès que l'inanition cesse - voir « Les soins », dans le chapitre qui suit.

L'asphyxie

Que la cause soit un gaz, une strangulation ou une noyade, l'absence d'air ne peut être supportée longtemps sans entraînement spécifique. Pour peu qu'il ait le temps de prendre une profonde inspiration et qu'il ne soit pas contraint d'effectuer de mouvements coûteux, un personnage peut retenir son souffle pendant trente secondes par dé qu'il possède en Santé.

Au terme de la première minute qu'un personnage passe en apnée, le meneur de jeu peut demander un jet de Santé contre une Difficulté de 10. Cette difficulté augmente de 5 à chaque minute et peut être encore augmentée de 5 si le personnage est obligé d'effectuer un effort physique. Si un seul jet est raté, le personnage manque d'air, panique, suffoque, avale de l'eau, et à moins qu'il ne parvienne à respirer dans les dix, quinze secondes qui suivent, c'est l'asphyxie...

La radioactivité

Si les zones à fortes radiations ne sont pas aussi nombreuses qu'on pourrait le penser, elles restent une réalité effrayante, incontrôlable, et surtout invisible. Malgré l'absence d'un cataclysme ou d'un conflit nucléaire global, le monde a connu les affres du pourrissement de nombreuses centrales et de plusieurs utilisations localisées de têtes nucléaires, dans les régions victimes des guerres civiles ou des attentats terroristes du début du siècle. Les effets de ces pollutions radioactives se perpétuent encore, et si la vermine - et notamment les insectes - s'avèrent particulièrement résistants, il n'en va pas de même pour les humains...

Le système de jeu gère la radioactivité de deux façons, en différenciant l'irradiation de la contamination. Les dégâts causés à l'organisme par des radiations varient selon leur puissance, la proximité de la source et la durée d'exposition. Lorsqu'un personnage pénètre dans une zone contaminée, les effets sont surmoisis. La radioactivité est invisible et, faute d'un compteur Geiger ou d'un instrument de mesure approprié, il est possible de subir une irradiation sans même le savoir.

Tout d'abord, l'exposition à de très fortes doses de radiations - comme celles émises par une barre d'uranium enrichi, par exemple - va rapidement créer des brûlures sur les tissus et endommager le système vasculaire et immunitaire. Les tumeurs n'auront même pas le temps de se développer : la mort surviendra en quelques jours à peine... Etant donné l'issue immanquablement fatale d'un tel contact, il est recommandé d'éviter ces situations mortelles dans les scénarios, mais vous restez libre d'utiliser cette menace pour créer une tension ou faire planer l'ombre d'une mort certaine.

Une irradiation forte cause des brûlures comme un feu de nature chimique de la taille d'un brasier et provoque une perte de cheveux et de poils. Les conséquences ultérieures relèvent généralement du domaine de la maladie : diarrhées, déshydratation, etc. Si la victime survit à l'effondrement de son système immunitaire, d'autres effets pourront également apparaître plusieurs mois, voire plusieurs années après l'exposition. Ces conséquences à long terme sont essentiellement : maladie du sang, cataracte, cancer, tumeur et mutation dans la descendance.

Une irradiation moyenne cause des brûlures comme un feu de nature chimique de la taille d'une torche. Les conséquences à long terme sont laissées à l'appréciation du meneur de jeu, qui pourra choisir deux effets parmi ceux découlant d'une irradiation forte.

Une irradiation faible cause des brûlures comme un feu de nature chimique de la taille d'une braise. Le meneur de jeu peut alors choisir une conséquence à long terme parmi celles énumérées dans le cas d'une irradiation forte.

Déterminer le risque

Pour matérialiser le niveau de risque encouru dans une zone contaminée, commencez par déterminer le potentiel de la zone, en vous aidant du tableau qui suit.

Classification des zones radioactives

Zone 1	Radioactivité faible, irradiation faible, test de contamination par semaine.
Zone 2	Radioactivité élevée, irradiation moyenne, test de contamination par jour.
Zone 3	Radioactivité très élevée, irradiation forte, test de contamination par heure.

Le choix du type de zone vous permet de savoir quand demander un jet de Santé aux personnages qui ont séjourné suffisamment longtemps dans cette zone, et quand leur faire encaisser les dégâts dus à l'irradiation. La Difficulté de ce jet est à la base de 15, mais peut être augmentée de 5 si les personnages commettent des actions susceptibles d'accroître le risque de contamina-

tion. S'ils boivent, mangent respirent ou touchent des matières que vous estimez radioactives - ce qui sera le cas de la plupart des matières présentes dans cette zone -, n'hésitez pas à augmenter la Difficulté de leur jet. De plus, chaque nouveau jet voit la Difficulté augmentée de 5, pour simuler le risque croissant de contamination.

Si le jet est raté, le personnage est contaminé et s'expose aux conséquences à court et à long terme. S'il est réussi, il n'est pas contaminé, mais quelle que soit l'issue du jet, le personnage exposé subit les dommages de l'irradiation - 2 Touché pour un foyer de type « braise », 1 Blessé pour un foyer de type « torche », et 2 Blessé pour des foyers de type « feu de camp » ou « brasier », comme décrit précédemment.

Ainsi, un personnage avec une Santé de 3D séjournant deux jours dans une ancienne base militaire contaminée, estimée comme étant une zone 2, devra effectuer un jet au bout de 24 heures, et un second au bout de 48 heures. Le premier jet est de Difficulté 15, et le personnage le réussit, mais au cours du deuxième jour, il vient à manger des baies découvertes sur le site. Cette action étant risquée, la Difficulté de son prochain jet sera augmentée de 5, et de nouveau de 5 puisqu'il s'agit du second jet. Avec une Difficulté de 25 et seulement 3D en Santé, il y a de grandes chances que le personnage soit contaminé et que les effets de la radioactivité ne cessent pas s'il quitte la zone... De plus, il aura dû cocher deux cases « Blessé » à cause de l'irradiation.

Une personne contaminée portera son poison sur elle ou en elle : poussière sous les ongles, dans les cheveux ou les oreilles, eau ou aliments ingérés, etc. Même en dehors de la zone, les dégâts continueront de s'exercer comme si le personnage était dans une zone de gravité inférieure - sauf pour une zone 1, où les dommages resteront identiques. Dans l'exemple précédent, la victime continuerait de subir des dommages comme si elle était dans une zone 1. Ces dommages se cumulent avec d'autres irradiations pouvant survenir dans le même temps. Les chances de pouvoir procéder à une décontamination étant très faibles, l'état des contaminés se dégradera lentement, jusqu'à ce que l'incapacité et la mort aient finalement raison d'eux...

Un meneur de jeu indulgent pourra considérer qu'un lavage très intensif et un rasage de la pilosité peuvent suffire à décontaminer la victime - mais l'indulgence ressemblera alors plus à de la clémence...

Irradiation ou contamination

Un individu ou un objet est dit « irradié » lorsqu'il a été soumis à des rayonnements ionisants, en étant exposé par exemple à une source radioactive. Les dégâts ne se poursuivent pas une fois l'irradiation terminée, même si des conséquences peuvent apparaître tardivement, tels que des cancers ou des tumeurs. En revanche, lorsqu'un ou quelque chose est dit « contaminé » lorsqu'il contient des substances radioactives. Par exemple, un homme ayant bu de l'eau contaminée sera « contaminé » à son tour et subira des dommages dus aux substances radioactives qu'il a ingérées - et potentiellement métabolisées, de surcroît. Celles-ci continuent donc de causer des dégâts à son organisme en irradiant de l'intérieur. On peut donc être irradié sans être contaminé, et rester contaminé en cessant d'être irradié.

Justifier la radioactivité

Des zones à radioactivité très élevée devront être justifiées par la présence de bases militaires, de centrales nucléaires ou de sites de retraitement. Généralement, de telles zones sont faciles à éviter puisqu'elles restent clairement balisées par des panneaux, des installations ou des stigmates bien visibles. Lorsque les premiers vertiges se font sentir, c'est qu'il est déjà trop tard... Les produits consommables sont introuvables dans ce genre de contexte : les sols et les rares organismes vivants sont invariablement contaminés.

Des zones de niveau 2 demanderont un examen plus poussé, car leur apparence risque de ne pas être aussi parlante. Sites industriels et arsenaux militaires, bien sûr, mais aussi camions de déchets renversés sur le bas-côté, cours d'eau contaminés par des fuites mineures d'un réacteur de centrale... Il y a de fortes chances pour que le cycle de l'eau et des pluies ait contaminé la région, rendant toute nourriture potentiellement dangereuse. Ce dernier paramètre dépend de la durée d'exposition - au-delà d'un mois ou deux, toutes les ressources sont considérées comme impropres à la consommation.

Enfin, les zones à faible taux sont les plus nombreuses, changeant parfois au gré des conditions climatiques et des vents. La contamination peut provenir d'une source faible ou être issue d'une zone plus dangereuse. Il est peut-être possible d'enrayer le phénomène - en créant par exemple un sarcophage de béton tout autour de la source radioactive ou en l'éloignant définitivement - et seules les ressources alimentaires les plus proches de la source sont inconsommables.

Certains appareils de protection, comme une combinaison NBC en bon état, dispensent d'effectuer des jets de contamination, mais elles ne protègent pas des dommages dus aux radiations, tant que l'on est en zone dangereuse.

Maladies, infections et empoisonnements

Des microbes omniprésents aux venins des morsures, les organismes sont exposés à toutes sortes d'infections que le système gère d'une seule et même façon, dans un souci évident de simplicité. Pour traduire en termes techniques la virulence d'une agression biologique, il convient de connaître trois principaux éléments que sont l'incubation, qui détermine le temps nécessaire au déclenchement des effets, le développement, qui décrit le rythme auquel évolue l'infection, et les effets eux-mêmes, qui se traduisent à la fois par des symptômes et par des jets de dés, pour résister ou pour guérir.

La fiche signalétique qui suit sera utilisée chaque fois que les personnages seront confrontés à une maladie, un microbe, un venin ou un poison. En règle générale, tous les cas d'infection se gèrent grâce à des jets de Santé dont la Difficulté varie en fonction de la virulence des microbes ou du venin.

Nom

Terme savant ou appellation populaire sous lesquels est connue l'infection - fièvre aphteuse, « Foudroyante », malaria, etc.

Fréquence

Rareté de l'infection, des germes ou des microbes.

Description

Présentation du vecteur d'infection - allant de la morsure de rat à l'eau polluée, en passant par l'ingestion, le contact, etc. - et effets visuels et physiques du mal sur la victime, tels que des éruptions cutanées, de la fièvre, des crises de tétanie, des troubles de la perception, etc.

Incubation

Temps d'incubation avant que ne se déclenchent les premiers symptômes et description des premiers effets de l'infection.

Stade final

Terme et conséquences de l'infection, allant du rétablissement au bout de quelques jours à l'agonie fulgurante.

Effets

Description des symptômes et des jets de dés permettant de résister, de supporter la douleur, de déterminer la rapidité d'évolution, etc.

Remèdes

Vaccins et remèdes connus, ainsi que des conseils de gestion de l'infection.

La gangrène

Infection des plaies mortifiant la matière vivante, la gangrène est rencontrée dans les cas de membres déchiquetés, plaies anfractueuses ou souillées de terre. Fréquente lors de blessures par balle, lorsque les pansements ont été tardifs ou trop rarement renouvelés et, plus généralement, lorsque les conditions d'hygiène sont déficientes, elle peut aussi se développer au cours de maladies aiguës ou chroniques - typhoïde, fièvres éruptives, typhus, paludisme, brightisme ou diabète.

Fréquence

Assez rare.

Incubation

Palpitations, oppression, sensation de constriction dans la poitrine, angoisse. Une douleur intense frappe soudainement un point du membre, qui commence à pâlir lorsque la circulation sanguine se stoppe.

Développement

Gêne respiratoire, contraction douloureuse du membre blessé, pâleur ou une teinte jaunâtre du visage, pouls intermittent et fièvre oscillant entre 38 et 39°C. En l'espace de 12 heures, le membre enflé, devient cylindrique et sans relief, les bords de la plaie sont violacés et des plaques rouge et gris brunâtre remontent vers la racine du membre - jusqu'à plusieurs centimètres en 2 heures.

Stade final

Le membre blessé devient purulent et douloureux au toucher. Une sensation de crépitation gazeuse au contact du membre fait sortir des gaz infectés par la plaie. La mort peut survenir en 24 ou 48 heures dans les cas les plus graves. En cas de survie, les séquelles se traduiront par des cicatrices importantes, une couleur plus livide que sur le reste du corps et une perte de sensibilité du membre - infligeant un 1D de Malus à toutes les actions réclamant son usage.

Effets

La victime doit réussir un jet de Santé contre une Difficulté de 15 avant d'entreprendre une action physique, faute de quoi la douleur se fait insupportable et force le personnage à se plier en deux. Ses capacités mentales sont également amoindries et souffrent d'un Malus général de -1D. Toutes les 12 heures, la Difficulté de ce jet augmente de 5 et le Malus gagne un dé supplémentaire.

Remèdes

Une opération chirurgicale et une désinfection intense de la plaie sont indispensables dans les 48 heures. Il peut s'agir d'une incision facile, pour extraire un projectile, mais aussi d'une série d'injections de plusieurs sérum ou, dans le pire des cas, d'une amputation.

Soigner une gangrène réclame deux jets de Chirurgie réussis consécutivement, contre une Difficulté de 15 pour le premier et de 20 pour le second. La Difficulté de ces deux jets augmente de 5 toutes les 12 heures. Si un seul des deux jets est raté, le soigneur est à cours de moyens et comprend que l'amputation s'impose. Dans ce cas, la victime devra réussir un jet de Santé contre une Difficulté de 15 pour ne pas succomber à la violence de l'opération - car même si celle-ci est effectuée avec douceur et sous anesthésie, l'organisme fragilisé a des chances de ne pas supporter le traumatisme.

La rage

Virus colporté par les animaux, la rage est contractée par morsure ou simple léchage, sur des surfaces excoriées, d'un animal contaminé - même si les symptômes ne sont pas forcément visibles sur celui-ci. L'agent contagieux étant uniquement contenu dans la salive, le lait des animaux n'est pas dangereux, et leurs griffures le sont rarement.

Fréquence

Assez rare.

Incubation

Après de 3 à 8 semaines d'incubation de la rage sans phénomène apparent, le patient subit une déprime et une tristesse excessives. Maux de tête tenaces, parfois accompagnés d'hallucinations, respiration entrecoupée, sensation d'oppression dans la poitrine...

Développement

En l'espace de 3 jours, le patient développe une hydrophobie complète: il lui est impossible d'avaler un liquide, de regarder des surfaces brillantes ou même de se rappeler de l'existence de l'eau, dont le simple souvenir amène une sensation d'étranglement et des spasmes douloureux dans la gorge. Cette



hydrophobie est principalement due à l'impossibilité physique de boire pour le sujet, qui devient en proie à des crises de manie convulsive extrêmement agitées.

Stade final

Durant les deux derniers jours, le corps de la victime se couvre d'une sueur visqueuse, et sa salive devient blanchâtre. Sa prostration va s'accroître jusqu'à ce qu'il meurt par asphyxie.

Effets

La victime souffre d'une fatigue importante durant l'incubation - après déclaration des symptômes - et d'un Malus de -1D pour toutes les actions physiques ou intellectuelles qu'elle entreprend. Ce Malus s'accroît pendant le développement pour passer à -2D, et le stade final cause une paralysie totale du personnage.

Remèdes

Si la morsure a moins d'une heure, une cautérisation suffit généralement. Au-delà, la plaie doit être lavée soigneusement et désinfectée. Si ces précautions sont respectées, la contamination surviendra uniquement en cas d'échec d'un jet de Santé contre une Difficulté de 15. A partir du moment où le mal se déclare, un sérum peut être injecté pour contrer les effets. C'est le seul moyen de guérison.

Le tétanos

Maladie infectieuse issue d'un bacille, mortelle dans 80% des cas, le tétanos survient lors de blessures des extrémités, de contusions de plaies occasionnées par des objets sales ou par introduction de corps étrangers, et plus particulièrement de terre.

Fréquence

Assez courant.

Incubation

Après quelques heures d'incubation, pendant lesquelles le malade peut éprouver des malaises, la plaie prend un aspect inquiétant et accompagné d'un pus sanieux et d'une vive douleur.

Développement

Au bout d'une petite semaine, le patient ressent des contractures qui ne cessent de s'étendre, commençant par la mâchoire et poursuivant jusqu'aux muscles du tronc, voire plus. La contracture rend l'alimenta-

tion très difficile, sinon impossible, mais les cas de tétanos généralisé restent cependant extrêmement rares.

Stade final

La contracture s'intensifie dans certaines conditions à chaque agression - contact, bruit violent, lumière, etc. - et la victime peut aller jusqu'à se briser un os ou à se déchirer un muscle, en cas d'effort ou de choc violents. La respiration et le pouls s'accablent - jusqu'à 180 battements par minute - et la température monte jusqu'à 44°C, à grand renfort de sueurs visqueuses.

Effets

L'incubation ne cause aucun Malus particulier au personnage, mais dès que les contractures apparaissent, il devient incapable de se déplacer et d'agir. Les actions intellectuelles subissent quant à elles un Malus de -3D traduisant l'extrême difficulté de s'exprimer et de réfléchir posément.

Remèdes

Les plaies doivent être rigoureusement nettoyées à l'aide d'un antiseptique, mais l'injection d'un vaccin antitétanique reste le seul remède efficace. Les effets se calment alors progressivement, mais le mal dure encore pendant 1 à 3 semaines, assorties d'un Malus de -1D à toutes les actions physiques du personnage. Lorsqu'il s'agit d'une forme subaiguë de la maladie, la mort ne survient que si le joueur manque un jet de Santé contre une Difficulté de 15 pendant le stade final.

La tuberculose

L'être humain étant à la fois le réservoir et l'agent de transmission principaux du bacille de Koch, un tiers de la population mondiale est infecté par la bactérie *Mycobacterium tuberculosis* - responsable de la tuberculose. En dehors du SIDA, la tuberculose est la maladie infectieuse au plus fort taux de mortalité annuel. La plupart des cas de tuberculose passent inaperçus et guérissent spontanément. Il faut attendre un affaiblissement général de l'état du patient - alimentation carencée, hygiène insuffisante, fatigue importante, etc. - pour qu'elle se développe et menace la vie de celui-ci. Les maladies immuno-déficientes comme le SIDA sont donc des alliées mortelles de la tuberculose.

Fréquence

Très fréquent.

Incubation

La transmission du bacille se faisant essentiellement par voie aérienne, notamment les crachats et les éternuements, celui-ci s'avère particulièrement contagieux pendant les trois premières semaines du traitement.

Développement

Le patient va s'affaiblir progressivement et manifester fièvre, fatigue, amaigrissement et sueurs nocturnes, puis être victime de toux plus ou moins grasses et parfois sanglantes, accompagnées de douleurs thoraciques, de sensations d'essoufflement et de grandes difficultés respiratoires.

Stade final

Sans traitement antibiotique, la maladie peut perdurer pendant 3 à 4 mois en moyenne, ou seulement quelques semaines pour les cas aigus. Les symptômes s'aggravent : les toux sont permanentes, douloureuses et de plus en plus sanglantes, et l'amaigrissement devient extrême. De nombreuses formes provoquent la mort, qui survient rapidement par cachexie, marasme ou suffocation. Pour déterminer s'il s'agit d'une forme simple ou aiguë, le meneur peut demander un jet de Santé contre une Difficulté de 15 - sans possibilité d'utiliser les dés de Réserve. Un échec serait alors sanctionné par une tuberculose aiguë.

Effets

Tant qu'il est infecté sans conséquences, le porteur de la maladie ne souffre aucune altération de son état. Pendant l'incubation, sa vitalité diminuant, il subira une réduction de ses Caractéristiques de Physique de 1D et verra sa Réserve d'Effort diminuée de 2D. Ces réductions s'appliquent jusqu'à ce que la maladie soit guérie. Dans les cas aigus, l'incubation va causer le même affaiblissement général, mais il durera un nombre de semaines égal à la Santé du patient +3. Passé ce délai, les dommages seront identiques à ceux de l' inanition.

Remèdes

Le vaccin d'antibiotiques BCG découvert en 1908 a considérablement perdu de son efficacité mais, bien que très difficile à se procurer dans le monde dévasté de Vermine, il reste cependant le meilleur agent préventif - avec une hygiène impeccable et une eau saine - et constitue l'une des seules chances de guérison.



La grippe, l'influenza

La grippe est la troisième cause de mortalité par maladie infectieuse, derrière le SIDA et la tuberculose. La faculté de mutation des souches de la grippe interdit tout traitement général, obligeant à créer de nouveaux vaccins spécifiques chaque année. Se transmettant par voie respiratoire, le virus mute de plus en plus depuis l'apparition de la vermine. Les oiseaux puis les porcs, autrefois principaux vecteurs des mutations, font aujourd'hui jeu égal avec les mouches, les scarabées et même certains reptiles - aggravant les effets du virus sur l'être humain.

Fréquence
Très fréquent.

Incubation

La période d'incubation est très courte : le virus prend son essor de quelques heures à deux jours après la contamination.

Développement

La grippe débute par un anéantissement des forces, des courbatures, une poussée de fièvre soudaine - jusqu'à 40°C - et souvent un catarrhe des voies respiratoires supérieures. Ce premier stade ne dure que quelques jours, laissant le patient dans un état de dépression et sujet à des névralgies.

Stade final

Les complications se font sentir ensuite, si des soins efficaces n'ont pas été appliqués. Le stade final peut entraîner la mort à court terme par ses dangers cardio-vasculaires, hémorragiques ou nerveux. Les nouvelles formes du virus font enfler la gorge comme une baudruche, grisailent la peau et provoquent l'apparition de plaques marron sur la poitrine, qui s'enracinent douloureusement et se nécrosent dans la cage thoracique, créant des infections foudroyantes au cœur et aux poumons.

Effets

La période d'Incubation dure (7-Santé) jours et réduit temporairement toutes les Caractéristiques de -1D et toutes les Réserves de -2D. À l'issue de cette période, le patient doit être soumis à un jet de Santé, sans pouvoir utiliser de Réserve, contre une Difficulté variant selon le traitement qu'il a subi : 5 en cas de repos au lit et de médication, 10 en cas de repos seul, 15 si rien n'a été fait et 20 si le patient continue ses activités et se fatigue. Un échec se traduit par le passage au stade final et une diminution supplémentaire de -1D dans les Caractéristiques et de -2D dans les Réserves.

Le vaccin devient alors indispensable, et le patient tiendra pendant un nombre de semaines égal à sa Santé - diminuée par les Malus - avant de subir 1 cercle de Blessure létale par jour jusqu'à ce que mort s'ensuive, en commençant par les «Touchés».

Remèdes

Le mal doit être traité pendant l'incubation par médicament. Le zanamivir en inhalation permet de réduire de moitié la durée des symptômes. S'il est allité, gardé au chaud et bien alimenté, le patient peut subir une rémission du virus avant le stade final. Le seul traitement efficace demeure le vaccin annuel, spécifique à la forme virale en cours. La grippe reste donc d'une extrême mortalité

Gérer la maladie

Véritable contamination ou simple fièvre découlant d'une mauvaise blessure, la maladie risque de frapper le groupe plus souvent qu'il n'y paraît. Dès lors qu'un personnage est atteint, c'est toute l'organisation de la communauté qui risque d'être remise en cause, le temps que le convalescent retrouve l'usage des précieuses compétences dont le groupe a certainement besoin. Qui va s'occuper de lui ? Quel autre membre du groupe se chargera de changer ses pansements, d'effectuer les injections ou de porter le malade, en cas de menace imminente ? Cet état de vulnérabilité peut créer des situations particulièrement intéressantes et offrir de grands moments dramatiques.

dans le monde de Vermine, et la prévention contre l'air contaminé demeure le moyen le plus sûr d'y échapper.

Le datura, datura stramonium

Egalement connu sous les noms de stramoine, d'herbe des sorciers, de pomme épineuse ou d'endormie, le datura est une plante vénéneuse, de la famille des solanacées. Dangereuse pour l'homme, son alcaloïde actif - la daturine - est comparable à celui de la belladone, l'atropine, mais en toxicité bien supérieure. Ses fleurs en forme d'entonnoir, blanches ou violettes, étaient des ornements très appréciés, et les pharmaciens utilisent encore le datura pour son action narcotique et antispasmodique.

Fréquence

Assez fréquent.

Incubation

A l'instar de la belladone et de ses baies comparables à des cerises noires, la daturine est toxique en cas d'ingestion de ses feuilles, de ses tiges et surtout de ses fruits - des graines recouvertes d'une sorte de bogue épineuse. Une dose infime de seulement 0,003 grammes peut être toxique, et moins de 0,10 grammes suffisent à tuer...

Développement

Dès l'ingestion, la victime rentre dans la phase d'incubation et va ressentir une soif intolérable. Son visage rougit, son pouls s'ac-

célère et sa vue se trouble par la dilatation des pupilles devenues insensibles à la lumière.

Stade final

La victime ressent ensuite une vive excitation accompagnée de céphalées douloureuses, de vertiges et de délires, puis tombe dans le coma. Sa peau se dessèche, jusqu'à ce que la mort survienne.

Effets

L'incubation dure un nombre d'heures égal à la Caractéristique Force du personnage. Si la quantité de poison ingérée n'est pas très élevée - 10 à 14 graines suffisent à tuer un adulte et les doses mortelles sont quatre fois moins importantes chez l'enfant -, le meneur peut demander un jet de Santé contre une Difficulté de 10 ou de 15, si les premiers secours n'ont pas été appliqués. En cas de réussite, l'empoisonnement ne sera pas mortel et une convalescence de (7-Santé) jours remplacera le stade final. Ce dernier dure un nombre d'heures égal à Force + Santé du personnage, la mort survenant au terme de ce délai. Pendant toute la durée de l'empoisonnement, les Caractéristiques et les Réserves du personnage subissent une réduction de -2D.

Remèdes

Les vomitifs constituent le soin d'urgence primaire, mais ils doivent être complétés par un lavage de l'estomac avec une solution tanannique, de l'alcool, de l'éther, de l'ammoniac, et l'ingestion de café chaud et fort.

Les soins.....

Si l'être humain semblait si bien adapté aux dangers naturels, jusqu'au début du 21^e siècle, c'est grâce à l'évolution de sa science médicale qui lui permettait de comprendre et d'affronter quasiment toutes les menaces. Dans le monde d'aujourd'hui, son environnement s'est enrichi de transformations meurtrières, et les outils de l'homme n'ont pu enrayer ces nouveaux fléaux.

Les règles sur les blessures et les soins n'apportent aucun changement aux bases du système de jeu, mais elles nécessitent des précisions et des ajouts qui permettront de gérer facilement les cas particuliers. Les procédures sont simplifiées au maximum afin de ne pas trop pénaliser les personnages, et surtout d'éviter qu'un simple bandage nécessite une heure de jets et de discussions techniques. Cependant, les blessures restent suffisamment mortelles pour constituer une crainte légitime de la part des joueurs...

Caractéristiques et Spécialisations

Dans un contexte survivaliste où tout le monde apprend très jeune les gestes qui sauvent, les rudiments de la médecine et les précautions d'hygiène à respecter, c'est logiquement la Caractéristique *Connaissance qui est principalement utilisée pour dispenser des soins*. La Caractéristique Santé sert quant à elle au patient, chaque fois qu'il est besoin de déterminer sa résistance ou l'évolution de ses blessures - à la façon d'un modificateur ou d'une mesure du temps nécessaire à sa guérison.

Parmi les Spécialisations utiles dans le domaine médical, on notera les suivantes : Premiers secours, Chirurgie et Médecine, ainsi que toutes les compétences liées à l'utilisation des plantes et des ressources naturelles, dans une moindre mesure.

Les Premiers secours servent à minimiser les effets des dommages temporaires, à stabiliser l'état d'une blessure plus grave et à prévenir des infections. Un personnage dépourvu de cette Spécialisation pourra tout de même tenter un jet, mais sa réussite sera moins flagrante. La Chirurgie, en revanche, sera indispensable pour mener tout type d'opérations et d'interventions sur un individu. Enfin, la Médecine permet d'identifier les différentes maladies, les empoisonnements et autres biais toxiques agressant l'organisme, afin de préparer les remèdes appropriés. Selon les connaissances de chacun, elle peut être plus spécialisée : pharmacie, phytothérapie, diagnostic, etc. Là encore, la Spécialisation sera nécessaire pour diagnostiquer des maux moins fréquents, alors que les maladies les plus courantes pourront être identifiées par des personnages dépourvus de cette Spécialité.

Soigner les blessures temporaires

Les dommages résultant des bagarres ne sont pas vraiment dangereux et guérissent naturellement, sans intervention médicale. Chaque cercle de blessure temporaire coché disparaît au bout d'un nombre de minutes égal à 10 - le score de Santé du personnage, pour peu que celui-ci se repose. Les cercles disparaissent en commençant par les *Seuils les plus graves*.

Le meneur de jeu est libre de doubler ce temps de récupération si le personnage est perturbé ou se repose dans de mauvaises conditions, et d'interdire purement et simplement la récupération s'il persiste à rester, à marcher ou à s'agiter.

Lorsqu'il est K.-O., un personnage peut se réveiller s'il réussit un jet de Santé d'une difficulté de 20. La Difficulté décroît de 5 toutes les 10 minutes, jusqu'à un minimum de 5. L'usage de sels ou d'une douche bien froide seront tout aussi efficaces et permettront immédiatement un jet contre une Difficulté de 10 ou de 5, selon la méthode employée.

Le personnage est blessé

Dans les minutes qui suivent, il convient de stopper les éventuelles hémorragies et de nettoyer la plaie pour éviter les infections. Pour cela, il faut effectuer avec succès un jet de Premiers secours contre une Difficulté fixée par la plus grave des blessures du personnage - 10 pour « Touché », 15 pour « Blessé » et 20 pour « Tué ». Si le soigneur ne possède pas de Spécialité médicale, ces Difficultés sont augmentées de 5. Un seul jet est autorisé. S'il est réussi, le personnage ne risque rien et peut recevoir des soins. S'il est raté, il peut subir une infection ou une aggravation.

Pour soigner un personnage blessé, la Caractéristique et la Spécialité éventuelle concernées par le jet dépendent du type de blessure - Connaissance et Médecine pour des maux et des contusions, Précision et Chirurgie sur des plaies graves et pour des interventions délicates. La Difficulté est toujours fixée par la plus grave des blessures du personnage - 10, 15 et 20 - et reste augmentée de 5 en cas de non-spécialisation.

Un jet réussi se traduit par une blessure soignée, mais le personnage doit ensuite attendre de se rétablir, en regagnant ses cercles à un rythme qui dépend de sa plus grave blessure - un cercle « Touché » par jour, un « Blessé » tous les trois jours et un « Tué » au bout d'une semaine d'inconscience, du moment que son état est stabilisé.

Un seul jet peut être tenté par tranche de 10 minutes, et la récupération des dommages ne commence qu'ensuite, une fois le personnage réveillé.

Dans certaines situations, les descriptions du combat peuvent mentionner de légers désagréments, tels que des coupures, des dents cassées ou des echymoses. Ces blessures mineures ne laisseront des traces que si le personnage est finalement mis K.-O. - avant ce seuil fatidique, elles restent cantonnées à de simples descriptions d'ambiance.

Si un personnage possède les remèdes adéquats - pommades, cataplasmes aux herbes, alcool, fil et aiguille -, le meneur peut autoriser un jet de Connaissance ou de Premiers secours contre une Difficulté de 15 pour annuler d'éventuelles séquelles. Ces marques pourront disparaître sans difficulté, suite à un traitement rapide et efficace, mais il est toujours intéressant de reconnaître un personnage à la coupure au-dessus de son arcade sourcilière, au penchant de son nez cassé ou à sa dent précocement limée...

Soigner les blessures létales

Les dommages résultant des armes sont bien plus préoccupants que ceux découlant d'une bagarre. Le sang, les perforations, les coupures et autres membres tranchés, écrasés ou déchiquetés, demandent des connaissances importantes pour être traités comme il se doit et favoriser une récupération plus rapide.

Les premiers secours

Le jet de Premiers secours permet d'éviter l'infection d'une plaie en la nettoyant et en la pansant correctement. Une telle opération demandant un minimum de matériel et le meneur de jeu peut augmenter la Difficulté du jet - voire carrément l'interdire - si la trousse de secours est incomplète ou fait défaut. En général, le matériel se limite à des compresses, des pansements, un désinfectant, des pinces longues et fines, des ciseaux et le nécessaire pour recoudre le tout.

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	Fort fièvre	Alité : -3D à toutes les actions
16-20	Fièvre	Fatigué : -1D à toutes les actions
21 et +	Bénigne	Temps de récupération doublé

Un jet de Premiers secours s'effectue avec Connaissance, contre une Difficulté qui varie selon le Seuil de blessure. Si le personnage possède une Spécialité médicale, elle est de 10 pour « Touché », de 15 pour « Blessé » et de 20 pour « Tué ». Sinon, elle est automatiquement augmentée de 5.

Si le jet est réussi, le patient est hors de danger. Son état est stabilisé, mais ses pansements devront tout de même être changés régulièrement - de 1 à 3 fois par jour, selon qu'il se trouve dans un environnement frais et sec ou, au contraire, chaud et humide. En cas d'échec, le personnage risque une infection. Il devra réussir un jet quotidien de Santé contre une Difficulté de 15, à renouveler jusqu'à ce que le premier cercle soit récupéré. S'il ne rencontre que des succès, le patient est hors de danger. S'il rencontre au moins un échec, il subit une infection.

Le jet de Premiers secours doit être effectué dans les minutes qui suivent la blessure et ne peut être tenté qu'une seule fois.

Les risques d'infection

Si le jet de Premiers secours est raté, il existe un risque d'infection et d'aggravation - voir plus loin. Une infection peut n'être qu'un léger désagrément, un ralentissement de la convalescence, une forte fièvre incapacitante ou un mal plus grave - rage, tétanos, gangrène, etc.

Afin de déterminer les effets de l'infection, le personnage doit procéder à un jet de Santé et se reporter au tableau qui suit - plus son résultat sera élevé, moins grave sera l'infection.

Les aggravations

On considère qu'un personnage est victime d'une hémorragie dès lors qu'une arme tranchante ou à feu lui inflige une blessure de type « Blessé » ou « Tué ». Le sang continue à s'écouler et sa blessure s'aggrave tant qu'il ne reçoit pas de soins d'urgence lui permettant de stabiliser son état. Un jet de Premiers secours s'avère donc indispensable pour stopper les hémorragies - cause principale de l'aggravation des blessures. Ici encore, la Difficulté dépend de la blessure : Blessé 15 et Tué 20.

Si le jet est réussi, l'état du patient est stabilisé. Tant qu'il ne se livre pas à des activités violentes susceptibles de rouvrir ses plaies, il n'y a rien à craindre. Pour gérer ce genre de situations, le meneur de jeu peut appliquer la règle suivante : en cas d'agitation excessive nuisant au bon rétablissement d'une blessure, le joueur effectue un jet de Santé contre une Difficulté de 15. En cas d'échec, la plaie s'est rouverte et l'aggravation reprend normalement. Il faut une nouvelle intervention de premiers secours pour stabiliser de nouveau son état et la guérison reprend à partir de zéro - sans cependant rajouter les cercles déjà effacés.

En cas d'échec, l'état du patient n'est pas stabilisé et chaque tour qui passe le rapproche d'une aggravation de ses blessures. S'il est « Blessé » et que l'hémorragie continue, le personnage coche un cercle toutes les minutes, en commençant par les « Touchés », puis en continuant. S'il est « Tué », le rythme passe à un cercle tous les 3 tours, toujours en commençant par les « Touchés ». Lorsque tous ses cercles sont ainsi cochés, il meurt, vidé de son sang.

Une seule tentative pour stopper l'hémorragie est possible par tour. Le meneur de jeu peut décider que des chocs, des chutes ou des armes contondantes sont susceptibles de provoquer des hémorragies internes. La procédure est alors la même, mais la Difficulté est augmentée de 5, en raison de la complexité de l'intervention.

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 tours.
Stopper l'hémorragie	Premiers secours Difficulté 20.

La mort

Lorsqu'une blessure s'aggrave jusqu'à cocher la dernière case du Seuil « Tué » ou qu'un coup mortel atteint le personnage, il ne reste logiquement que peu de chances de pouvoir le sauver. Cependant, pour conserver un aspect héroïque et offrir aux personnages une opportunité de sauver leur compagnon, vous pouvez considérer que le

blessé est aux portes de la mort et que si personne ne vient lui porter secours au prochain tour, il décède.

Cette option permet, entre autres, l'utilisation du bénéfice conféré au groupe des personnages, qui peuvent acheter des « Sauvetages » lorsqu'ils montent de niveau - voir les chapitres concernant les personnages et le groupe.

La récupération

Le temps de récupération des blessures dépend avant tout de leur type, mais l'on distingue de plus le rythme de récupération naturel des effets d'une attention médicale plus poussée.

Les cercles se soignent dans l'ordre de gravité, en commençant par le Seuil « Tué ». Ainsi, avant de guérir d'une blessure « Touché », un personnage devra soigner les cercles cochés dans les autres Seuils. La récupération d'une blessure est comptabilisée le matin, après le réveil du personnage, et le décompte commence le jour suivant celui où la blessure a été infligée.

- **Au Seuil « Touché »**, un cercle est récupéré naturellement chaque jour, mais un jet de Premiers secours réussi contre une Difficulté de 10, permet d'en regagner un second.

- **Au Seuil « Blessé »**, un cercle est récupéré naturellement tous les trois jours, mais un jet de Chirurgie réussi contre une Difficulté de 15, permet d'en regagner un second, au matin du troisième jour.

- **Au Seuil « Tué »**, il n'y a que la récupération naturelle qui compte : le personnage reste dans un coma léger pendant une semaine avant d'effacer un cercle et de se réveiller. Il est alors incapable d'agir ou même de quitter son lit sans assistance pendant deux jours, et subit un Malus de -5D à toutes ses actions physiques.



Tuer un personnage est une lourde responsabilité, mais l'univers de Vermine est mortel, tout comme son système de jeu, et il ne faut pas hésiter à annoncer la mort si les dés ou les circonstances le justifient.

Exemple de convalescence perturbée

Lundi : Medhi livre un combat très violent à la hache. Il en sort victorieux, mais il a coché 2 cercles du Seuil « Blessé ». Prudent, il préfère laisser le soin à son compagnon de lui dispenser les premiers secours, plutôt que de tenter l'action lui-même avec un malus important - dû à sa blessure. Son compagnon rate néanmoins son jet. Medhi effectue alors un jet sous sa Caractéristique Santé et le réussit - il ne subit donc pas d'infection, mais devra répéter ce jet durant les jours qui suivent.

Mardi & mercredi : Medhi réussit ses jets de Santé, il ne contracte donc pas d'infection. **Jeudi** : Medhi est toujours en convalescence. Trois jours s'étant écoulés, il récupère logiquement 1 cercle « Blessé ».

Vendredi & samedi : Medhi est toujours en convalescence.

Dimanche : alors qu'il devrait récupérer en fin de journée son deuxième cercle « Blessé » et être ainsi guéri, Medhi participe à la construction d'un barrage. Le travail est harassant et le meneur de jeu lui demande de réussir un jet de Santé - qu'il rate. Une vive douleur l'étreint. La blessure se rouvre et menace de s'aggraver de nouveau. Un ouvrier parvient à lui dispenser les premiers secours nécessaires pour stabiliser son état, mais il lui faudra attendre trois jours, soit jusqu'à mercredi, pour récupérer son dernier cercle « Blessé ».

Les séquelles

Les dommages du Seuil « Touché » ne laissent guère plus de traces visibles que lorsqu'il s'agit de dommages temporaires. Vous pouvez donc appliquer la règle décrite précédemment, dans le soin des blessures temporaires, ou tout simplement considérer que le Seuil « Touché » ne crée aucune séquelle particulière.

Lorsqu'il s'agit du Seuil « Blessé », les choses sont différentes. Une balle dans la jambe laissera une marque indélébile à l'endroit de l'impact - et éventuellement de la sortie - et un coup de couteau tracera une balafre sur la peau. L'endroit de l'impact est laissé à l'appréciation du meneur de jeu, tout comme les séquelles éventuelles et les effets de soins mal appropriés. Quoi qu'il en soit, ces cicatrices demeurent d'ordre purement cosmétique et ne créent jamais de Malus sur le long terme.

En revanche, lorsqu'un personnage réchappe miraculeusement du Seuil « Tué », les séquelles sont inévitables. C'est au meneur de jeu de décider de leur description, en fonction du type et de l'emplacement de la blessure - perte d'un œil, d'une oreille ou d'un membre, ligaments sectionnés causant une claudication permanente, nerfs abîmés entraînant une perte de sensibilité et de dextérité, paralysie partielle, etc.

Les séquelles de ce genre sont systématiquement handicapantes et doivent causer au minimum la perte définitive de 1D dans une Caractéristique. Evitez tout de même de trop corser les handicaps, au point de rendre un personnage inintéressant à jouer.

Soigner les autres types de blessure

En marge du combat, voici quelques précisions optionnelles permettant de gérer le traitement des blessures « accidentelles » et des effets du feu, du froid ou des dangers naturels :

Les chutes

Les blessures causées par une chute comprennent le plus souvent foulures et fractures qui gênent la mobilité du personnage durant sa convalescence. Par conséquent, vous pouvez appliquer un Malus à toutes les tentatives d'un personnage pour se déplacer ou utiliser son membre blessé - s'il s'est cassé le bras par exemple. La guérison implique une immobilisation totale du membre endolori. Selon les moyens disponibles, le personnage sera donc alité, plâtré ou simplement doté d'une attelle.

Les brûlures

Pour les dommages causés par le feu, le plus dangereux reste le risque d'infection accru causé par les tissus brûlés. Outre un nettoyage, une protection importante des lésions avec de la gaze et une hygiène impeccable, des pommades s'avèrent indispensables à la fois pour calmer les douleurs et pour guérir les plaies.

D'un point de vue technique vous pouvez augmenter de 5 la Difficulté des jets de Premiers secours destinés à éviter l'infection, et donner un Malus au personnage lors du jet de Santé déterminant le type d'infection dont il est victime. Ce Malus peut être égal à 1D pour une brûlure au Seuil « Touché », à 2D pour une brûlure au Seuil « Blessé » et à 3D pour une brûlure au Seuil « Tué » - les trois états de Santé pouvant facilement être assimilés aux trois « degrés » de brûlure.

Par souci de simplicité, on considère que les brûlures causées par la radioactivité peuvent être traitées de la même façon que le feu - ce qui n'empêche pas de devoir gérer spécifiquement les effets secondaires et les mutations physiologiques.

Le froid

Guérir de blessures causées par le froid est assez délicat, et l'on distingue les chutes de température dangereuses des véritables légions, généralement dues au gel.

Dans le premier cas, la température environnementale ne doit remonter que graduellement afin d'éviter les chocs thermiques. Linges tièdes, sels et inspirations de vinaigre, thé froid et alcoolisé constituent les premiers soins. Ce n'est qu'une fois que sa température commence à remonter d'elle-même que le patient peut absorber des boissons chaudes.

Dans le second cas, les gels provoquent une anémie des extrémités - pieds et mains, principalement, mais également oreilles et nez. Les conséquences sont graves, puisque l'extravasation de l'eau en dehors des capillaires produit un œdème et que la coagulation du sang entraîne une thrombose, débouchant sur une gangrène - décrite précédemment. Aussi, n'infligez des lésions que dans les cas extrêmes : si un personnage se retrouve contraint de marcher dans la neige pendant plusieurs heures ou qu'il reste prisonnier d'une eau glacée, par exemple.

Il est conseillé de commencer par annuler les Malus affectant les Réserves, avant de soigner les cercles de blessure.

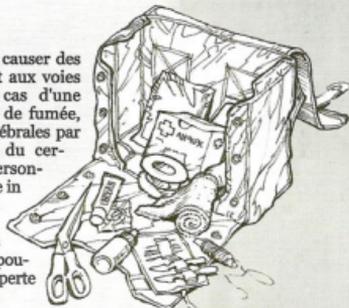
Déshydratation et inanition

Les soins consistent essentiellement à bénéficier à nouveau d'une alimentation équilibrée en suffisance et de boire à sa soif. Les doses d'aliments à ingurgiter doivent être progressives et leur hygiène surveillée, car le corps s'affaiblit considérablement pendant les périodes de jeûne. Les fatigues et douleurs physiques disparaissent ensuite progressivement, sans autre complication notable.

Là encore, le rétablissement des Réserves gagnerait à intervenir avant la guérison de blessures physiques.

L'asphyxie

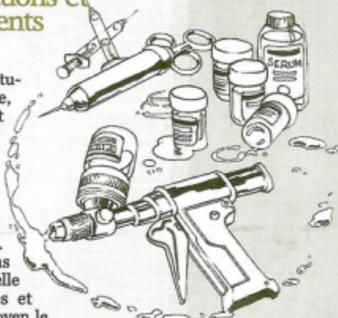
L'asphyxie peut causer des lésions aux poumons et aux voies respiratoires, dans le cas d'une noyade ou d'inhalation de fumée, ainsi que des lésions cérébrales par manque d'oxygénation du cerveau. A moins que le personnage n'ait été tiré d'affaire in extremis, les séqueles sont facultatives, mais si les circonstances vous semblent justifiées, vous pouvez les traduire par une perte définitive de 1D en Santé.



Maladies, infections et empoisonnements

La guérison naturelle étant plutôt rare, longue, douloureuse et incertaine, les blessures demandent l'usage quasi systématique de médicaments, sérums, pommades et autres décoctions. A chaque infection son traitement. L'état des civilisations nouvelles fait la part belle au retour aux sources et l'herboristerie est le moyen le plus répandu pour soigner les maux - il est rare de pouvoir compter sur un équipement médical et chirurgical pointu.

Chaque infection est décrite avec le traitement le plus approprié pour se soigner.



Le matériel.....

Dans un monde aussi hostile, un matériel adapté peut souvent faire la différence entre la vie et la mort. Les reliques du passé étant rares, convoitées et parfois irremplaçables, le bricolage et le Système D sont devenus les maîtres mots. Ce que l'entretien ne peut suffire à maintenir, une bonne dose d'imagination et de matériaux de récupération peut éventuellement le remplacer avec succès.

Pour permettre de gérer efficacement l'utilisation, la réparation et l'usure du matériel, le système s'appuie sur des règles simples et seulement trois caractéristiques techniques : le prix, un « Indice de fragilité » et un « Indice de rareté ».

Le prix du matériel

Objets, armes, vivres, services : tout a son prix. La principale difficulté étant de convenir de la valeur exacte d'un bien, dans un contexte où l'argent a bel et bien disparu, le prix dépend d'une part de la rareté, mais surtout de l'utilité du bien aux yeux du vendeur et de l'acheteur. Dans un monde complètement déstructuré, seul le troc est couramment utilisé. Les monnaies sont tombées en désuétude : les anciens billets pour lesquels tant de gens se sont étripés ne servent plus qu'à allumer le feu, et les anciennes pièces sont refondues pour fabriquer des outils ou des balles.

Afin d'être capable de donner une valeur indicative aux choses et de faciliter l'évaluation lors de troc, la notion de « repas » sera employée. Par repas, on entend la quantité d'eau et de nourriture quotidienne nécessaire à la survie d'un adulte. Pour être en bonne santé, il faut au consommateur deux repas par jour. Un homme du 20^e siècle en consommait trois à cinq...

Le meneur de jeu doit garder à l'esprit que ces valeurs sont purement indicatives, et que la valeur du « repas » n'est

qu'une vue de l'esprit, destinée à faciliter la négociation des joueurs - les personnages et les habitants du monde de Vermine n'emploient pas directement ce terme. Avant une séance de troc, il convient donc d'évaluer quelle valeur ont les objets aux yeux de chacun des négociants. Selon les lieux et les circonstances, il se peut que des pénuries de certains biens ou denrées provoquent d'importantes variations, lors des négociations. Le meneur de jeu est donc invité à faire varier fréquemment les valeurs proposées. Et n'oubliez pas que tout peut se monnayer, surtout les services.



IF = Indice de fragilité

L'Indice de fragilité

Tout se récupère, se recycle, et se réutilise. Un objet n'est jamais complètement inutile, car il y aura presque toujours moyen d'effectuer des réparations de fortune, de remplacer une pièce défectueuse ou, dans le pire des cas, d'en récupérer les pièces intéressantes. Il est donc nécessaire de pouvoir juger de la fiabilité d'un objet, en particulier pour une arme. Celle-ci est donnée à titre indicatif, grâce au fameux « Indice de fragilité », et représente deux choses : la solidité de l'objet en question, ainsi que son état actuel.

Par exemple, une arme endommagée risque de voir son Indice de fragilité passer de « fiable » à « peu fiable ». L'Indice est compris entre 1 et 3, où une valeur de 1 correspond à un objet très fiable, alors qu'un 3 reflète l'usure et la dégradation du matériel. En cas de dépassement du niveau maximum, sous l'action de l'usure ou de l'endommagement, l'objet devient considéré comme « hors d'usage ». Un objet sensible ou fragile, même en bon état, aura donc un Indice de fragilité de 2 ou 3.

Le meneur de jeu doit faire preuve de bon sens lorsqu'il utilise l'Indice de fragilité. Les valeurs fournies correspondent approximativement à la fragilité d'un objet «standard». Par contre, celui qui sera passé de main en main, aura subi des inondations et le passage d'une horde de fourmis, ou aura été soumis à des utilisations auxquelles son créateur n'aurait jamais songé, risque d'avoir un Indice de fragilité moins avantageux.

La fragilité du matériel

Très peu fiable	3
Peu fiable	2
Fiable	1

IR = Indice de rareté

L'Indice de rareté

Bien que la société et son capitalisme tout puissant se soient effondrés, la loi de l'offre et de la demande n'en reste pas moins primordiale, dans le contexte de Vermine. Le sel est une denrée rare en Suisse, mais nettement plus abordable en Bretagne ou en Camargue, par exemple. Tout comme l'Indice de fragilité, l'Indice de rareté est compris entre 1 et 3, où une valeur de 1 correspond aux biens les plus courants, tandis qu'un 3 caractérise les objets les plus rares.

Les Indices de rareté fournis pour les différents biens sont également indicatifs, et il reste à la charge du meneur de jeu de l'appliquer au contexte dans lequel se situe l'action.

La rareté du matériel

Très rare	3
Peu fréquent	2
Assez courant	1

Bricolage et réparation

On pourrait croire que le bricolage nécessite avant tout de bons outils et quelques solides connaissances en mécanique, mais il n'en est rien. Les survivants n'ayant généralement à leur disposition que de l'ingéniosité et quelques matériaux de récupération, la créativité devient la principale ressource naturelle disponible en abondance, et la maintenance de machines ou d'outils peut parfois mener à des résultats surprenants.

Le bricolage

On entend par «bricolage» l'adaptation d'un objet ou d'un mécanisme existant, à un usage différent de celui pour lequel il a été conçu. Par exemple, l'assemblage d'une armure à partir de pièces de bric et de broc, nécessite de longues heures de travail afin que celle-ci ne soit pas trop encombrante, ne tombe pas en pièce au moindre geste brusque, ne laisse pas de partie vitale exposée, etc. De même, il ne faudra pas compter ses nuits pour adapter une épave d'automobile et en faire de nouveau un véhicule roulant - retrait de l'électronique, adaptation du moteur à un carburant alternatif, réparations sur le châssis, etc. Il est également courant de modifier des armes pour les améliorer ou les adapter à un nouveau type d'adversaire. Par exemple, une batte de base-ball peut être hérissée de pointes à chevron, rendant les coups beaucoup plus dangereux et dévastateurs pour les armures. Une pointe de flèche peut être crantée pour rendre son arrachement difficile. Une lame peut être étoilée pour accroître le saignement et empêcher la cicatrisation.

Les applications pratiques sont infinies, et joueurs et meneur de jeu devront s'entendre sur l'objectif de la réalisation, ainsi que les éventuelles contreparties que celle-ci pourra engendrer.

La véritable création relève de l'artisanat pur, et si ce dernier est rare, il n'est pas non plus inexistant. Bien que la récupération et le recyclage soient plus aisés, il arrive que la fabrication de certains objets simples devienne plus rapide et moins dangereuse. Par exemple, dans certains endroits, il est nettement plus risqué d'aller fouiller les ruines peuplées de vermine affamée à la recherche de verroterie, que de souffler soi-même son verre. Même si la chasse aux objets de l'ancien temps paraît plus excitante, elle ne vaut pas qu'on y laisse la vie, surtout pour des objets tout à fait remplaçables.



Qu'il s'agisse de modification ou de véritable fabrication, l'outillage et la matière première nécessaire sont bien entendu indispensables. Il n'est pas possible de réaliser quoi que ce soit sans un minimum, même si les plus débrouillards seront capables de faire beaucoup avec peu.

Les jets de bricolage

Toutes les entreprises de bricolage, de création, d'assemblage ou d'amélioration, se résolvent grâce à un jet de Précision. La Difficulté varie en fonction de la complexité de l'action, des Spécialités appropriées peuvent naturellement conférer leurs avantages, la possession d'outils ou de matériaux adéquats peuvent accorder des Bonus et la marge de réussite, tout aussi logiquement, traduit la qualité du résultat.

Avant le jet de Précision, le meneur de jeu peut demander un jet de « diagnostic ». Il s'agit d'un jet de Connaissance - associé à toute Spécialité utile possédée par le personnage - servant à évaluer la conception du projet. En effet, un bricoleur ayant une idée très précise de son travail et un autre, qui se lance à l'aventure sans préparation, n'auront pas les mêmes chances de réussite. La Difficulté de ce jet d'évaluation varie entre 15 et 30, en fonction de la complexité théo-

rique du projet - par opposition à la Difficulté du jet de Précision, qui traduit la réalisation technique du bricolage. Une Difficulté de 15 correspond à une entreprise simple, capable d'être résumée en quelques mots, telle que la confection de flèches ou l'amélioration d'une armure. Une Difficulté de 25 ou de 30, en revanche, traduira un projet délicat, très complexe, ou une idée floue dans l'esprit du personnage - par exemple, « faire quelque chose avec cette vieille batterie ».

Si ce jet est raté, le personnage subit un Malus de -1D sur son jet de Précision. Par contre, s'il obtient un résultat supérieur d'au moins 10 à la Difficulté, le meneur de jeu peut lui accorder un Bonus de 1D sur le jet de réalisation.

Le jet de Précision traduit la réalisation en elle-même, mais aussi le temps nécessaire et la qualité du bricolage. Les exemples de Difficulté proposés ci-dessous vont aider à déterminer la complexité de chacune des initiatives, mais pour chaque jet, l'échec et la réussite peuvent être interprétés grâce aux mêmes règles.

Un jet raté indique que le résultat ne correspond pas aux attentes du personnage. Pour recommencer, celui-ci devra impérativement réussir un jet de Connaissance - comme décrit précédemment - pour comprendre son erreur et avoir le droit de tenter

Quelques manipulations

Complexité de l'entreprise	Difficulté	Temps *
Brancher un appareil électrique sur une batterie	10	Quelques heures
Fabriquer une armure à partir de pièces disparates	15	5 jours
Améliorer une arme de corps à corps	15	1 jour
Améliorer des munitions	20	1 jour pour 5 unités
Adapter des projectiles à une arme de jet	20	1 jour pour 10 unités
Réduire de 3 à 2 l'Indice de fragilité d'un objet	20	2 jours
Adapter une arme à feu à un autre calibre de munitions	25	5 jours
Installer un moteur sur une épave d'automobile	25	6 jours
Réduire de 2 à 1 l'Indice de fragilité d'un objet	30	4 jours
Construire un véhicule à partir de pièces détachées	30	2 semaines

* : le temps nécessaire est fourni à titre indicatif, pour un travail intensif et continu. Il peut donc être doublé en cas de travail segmenté, interrompu ou occasionnel.

à nouveau. Si le résultat du jet de réalisation est inférieur d'au moins 10 à la Difficulté, il s'agit d'un véritable échec que le meneur de jeu pourra traduire par la destruction des pièces utilisées, rendant impossible toute nouvelle tentative.

A l'inverse, si le jet est réussi, l'objet est réalisé tel qu'il était conçu, et si le résultat est supérieur d'au moins 10 à la Difficulté, le temps de réalisation peut être divisé par deux ou le résultat peut dépasser les espérances du personnage. Dans ce cas, le meneur de jeu est libre d'attribuer une qualité supplémentaire à l'objet, en lui conférant par exemple un Indice de protection plus élevé, un dé de dommages supplémentaire, etc.

Les réparations

Il est fréquent de voir son moteur tomber en panne, sa fidèle arme à feu s'enrayer ou encore la lame de son couteau favori, finir par se briser. L'heure n'est alors plus au bricolage, à l'amélioration, mais à la réparation pure et simple. Dans le cas de la destruction d'un objet, il n'est pas impossible de rassembler les morceaux pour essayer de le réparer - cela demande du temps et des pièces détachées. Dans une situation d'urgence, il est possible d'effectuer des réparations de fortune qui ne sont pas faites pour durer. L'objet fonctionne temporairement,

assorti d'un Indice de fragilité de 3, et risque de se briser ou de tomber en morceaux. La durée d'un tel rafistolage va de quelques minutes à quelques jours, mais toute utilisation intensive risque de mettre un terme rapide à ce sursis. Les probabilités des jets de dés feront naturellement leur office.

Les réparations sont résolues grâce à un jet de Précision contre une Difficulté fixée par le meneur de jeu. Il traduit l'intervention en elle-même, mais aussi le temps nécessaire et la qualité de la réparation. Les exemples de Difficulté proposés ci-dessous vous aideront à déterminer la complexité de chacune des initiatives, mais comme pour un bricolage, la qualité des matériaux, la possession d'outils ou de schémas de montage, notamment, peuvent se traduire par des Bonus au jet.

Les Spécialités utiles confèrent naturellement leurs avantages au jet de Précision, et le meneur de jeu peut commencer par demander un jet de diagnostic, s'il estime que les réparations nécessitent une bonne évaluation préalable de la panne ou du problème.

Un jet de Précision raté indique que la réparation a échoué. Pour recommencer, le personnage devra impérativement réussir un jet de Connaissance pour comprendre son erreur et avoir le droit de tenter à nouveau. La Difficulté de ce jet est égale à celle fixée pour le jet de réparation. Si le résultat du jet de Précision est inférieur d'au moins 10 à la Difficulté, il s'agit d'un véritable échec que le

Temps de réparation

Exemple de réparation	Difficulté	Temps
Désenrayer une arme à feu	15	4 tours
Débloquer un mécanisme	15	2 heures
Relancer un système d'alimentation	20	6 heures
Réparer un moteur en panne	20	IF de l'objet x 8 heures
Réparer une arme ou une pièce d'armure brisée	25	IF de l'objet x 2 jours
Relancer un système micro-électronique	25	24 heures

Conditions de travail

Situation	Difficulté	Durée
Outils mal adaptés	+5	+1 jour
Outils très primitifs	+10	+5 à +10 jours
Outils avancés, machines-outils	-5	Temps divisé par 2
Pièces détachées manquantes ou mal adaptées	+5	+5 à +10 jours
Pas de pièces détachées	+10	+10 à +20 jours
Abondance de pièces détachées	-5	-5 jours
Urgence, conditions générales difficiles	+5 à +10	+5 à +10 jours
Réparation de fortune	-10	Temps divisé par 2

Note : des conditions générales difficiles correspondent à tout une variété de facteurs, tels qu'une mésentente dans l'équipe de travail, la menace d'une attaque imminente, un lieu de travail très mal adapté, un éclairage insuffisant, etc.

meneur de jeu pourra traduire par la destruction des pièces utilisées, rendant impossible toute nouvelle tentative.

A l'inverse, si le jet est réussi, la réparation est satisfaisante, et si le résultat est supérieur d'au moins 10 à la Difficulté, le temps de réalisation peut être divisé par deux ou le résultat peut dépasser les espérances du personnage, conférant à l'objet réparé un Indice de fragilité réduit de 1 - par rapport à son ancien Indice.

Augmenter la Difficulté

Avant d'effectuer le jet de réparation, le personnage a le droit d'augmenter la Difficulté de 10 pour diviser par deux le temps de réparation ou pour réduire de 1 l'Indice de fragilité de l'objet, une fois réparé. Il peut également tenter d'obtenir les deux résultats, en augmentant la Difficulté de 20.

Un échec sur un jet à la Difficulté volontairement modifiée se traduit automatiquement par une catastrophe - due à la précipitation - provoquant la destruction de pièces et rendant impossible toute nouvelle tentative.

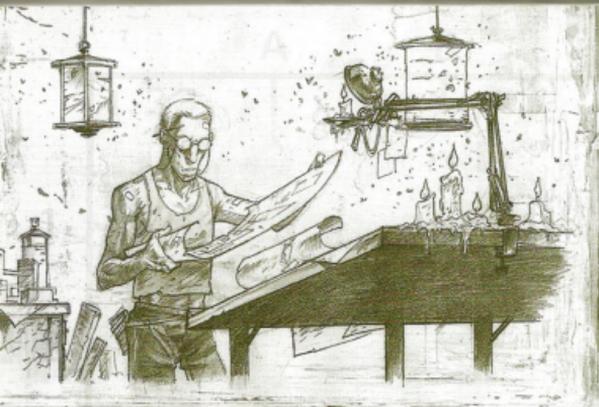
Les conditions de travail

Les valeurs énoncées précédemment considèrent que les outils de base et quelques pièces détachées sont disponibles. Si les outils et les pièces détachées sont abondants, la Difficulté des jets et le temps de travail pourront être réduits, comme précisé auparavant. Au contraire, si les outils et pièces détachées manquent ou ne sont pas adaptés, la Difficulté et le temps de travail augmenteront sensiblement. Il est du ressort du meneur de jeu d'évaluer si une réparation ou une réalisation est purement et simplement impossible dans la situation de jeu. De même, si plusieurs personnes œuvrent de concert, il appartient au meneur de jeu de déterminer si la coopération confère des Bonus aux jets et/ou une réduction du temps nécessaire - voir « La coopération », dans le système de jeu.

A titre indicatif, deux travailleurs aux compétences équivalentes pourront diviser le temps par deux - pour peu qu'ils réussissent chacun le jet imposé - et si plus de cinq personnes œuvrent de concert, dans les mêmes conditions, le temps pourra être divisé par trois.



Le Meneur des Lés



Le Meneur de de Jeu

Un joueur pas comme les autres.....

Lecture des règles, préparation des scénarios, gestion de l'intrigue, description des événements, improvisation face aux initiatives des joueurs, réflexion constante sur l'évolution de l'univers et de l'aventure... La tâche du meneur de jeu peut parfois ressembler à un véritable parcours du combattant ! Pour récompenser cette implication souvent astreignante, les pages qui suivent proposent quelques options qui, assorties de conseils d'utilisation, permettront au meneur de jeu de gagner de l'expérience au fil des parties et d'intervenir de façon ludique sur le développement des personnages et de l'univers.

Le Niveau du meneur de jeu

Contrairement à de nombreux jeux de rôles, où le meneur de jeu reste cantonné à la gestion des aventures et de l'univers, Vermine utilise un principe d'expérience d'ordinaire réservé aux personnages pour offrir une motivation ludique au meneur de jeu. Là où les personnages gagnent en puissance et en réputation, à force d'expérience, le meneur de jeu va acquérir de nouveaux outils de mise en scène et gagner le droit de faire intervenir des

éléments de plus en plus importants lors de ses scénarios. Cette évolution se traduit sous la forme de Points d'Expérience, à l'image de ceux que gagnent les personnages des joueurs, qui seront attribués au meneur de jeu au terme de chaque partie, en fonction de la qualité de sa prestation.

Ainsi, les personnages légendaires, les factions influentes et les lieux importants sont tous assortis d'un « Niveau de mise en scène », allant de 1 à 10, que seuls les meneurs de jeu ayant atteint un Niveau au moins égal, pourront faire intervenir directement lors de leurs aventures. De même, de nombreux scénarios officiels exigeront du meneur de jeu qu'il possède un certain Niveau pour les mettre en scène, mettant ainsi en garde les moins expérimentés contre la complexité de l'intrigue ou la gestion des intervenants.

Un meneur de jeu débute Niveau 1.

Pour passer au niveau supérieur, il doit accumuler un nombre de Points d'Expérience dont le montant varie en fonction de son Niveau. Plus son Niveau est déjà élevé, plus il lui est difficile d'évoluer davantage. Le temps nécessaire à la progression - rapide au début, puis de plus en plus long - traduit la nécessité de bien se familiariser avec l'univers et ses secrets, mais aussi de peaufiner sa technique de mise en scène, l'utilisation des règles et la gestion des personnages, au fil des aventures.

Les Critères

Pour simplifier la gestion de l'expérience, le système utilise quatre axes principaux, appelés Critères, qui permettront d'évaluer les compétences et les actions du meneur de jeu. Les Critères - Ambiance, Implication, Intrigue et Technique - résument les différentes fonctions du meneur et les domaines dans lesquels il doit se perfectionner pour prétendre aux plus hauts niveaux, et à la mise en scène des éléments mythiques de l'univers.

Technique : connaissance et utilisation des règles de jeu.

Ambiance : efficacité des descriptions et des dialogues.

Intrigue : gestion de l'enquête, des indices et des rebondissements.

Implication : mise en valeur des personnages dans le scénario.

La Technique

Symbole de la connaissance et de l'utilisation des règles de jeu, le Critère Technique permet d'évaluer la façon dont le meneur de jeu se sert du système. Connait-il bien les différentes règles ? Les utilise-t-il convenablement et dans les circonstances adéquates ? Sait-il parfois s'en passer pour privilégier l'ambiance ou s'en sert-il de façon systématique ? A-t-il besoin de consulter régulièrement les livres, au risque de ralentir le déroulement de la partie, ou sait-il improviser, s'adapter aux différents cas de figure ?

La technique est importante, car un bon meneur de jeu doit utiliser correctement les règles, en faisant intervenir la bonne Caractéristique et en fixant une difficulté appropriée à l'action. De plus, il doit savoir répondre aux initiatives des joueurs, quitte à se passer du système pour déclarer une réussite automatique ou laisser la discussion primer sur les dés. À l'inverse, un mauvais meneur de jeu confondra les règles, imposera des difficultés trop élevées ou trop faibles, fera appel aux dés en toutes circonstances et ralentira les combats par ses recherches constantes dans les livres.

L'Intrigue

Domaine de prédilection des scénaristes et des amateurs de rebondissements, le Critère Intrigue mesure la capacité de gestion de l'aventure et des événements. Le meneur de

jeu sait-il maintenir le suspense tout en livrant régulièrement des informations aux personnages ? Maintient-il une trame cohérente ou met-il en scène des situations invraisemblables, sans lien avec l'histoire ? Parvient-il à intéresser les personnages et les joueurs, en leur permettant d'intervenir de façon concrète ? Intègre-t-il bien les actions du groupe et leurs conséquences à l'intrigue qui se déroule en secret ?

L'intrigue est le cœur, le moteur de l'aventure, puisqu'elle permet de gérer à la fois les événements, les actions des personnages et celles des intervenants de l'histoire, pour former une véritable aventure, riche en rebondissements, en rencontres et en découvertes. Si les personnages enquêtent, ils doivent pouvoir trouver des indices et des pistes, même volontairement fausses. S'ils sont poursuivis, ils ne doivent pas subir sans avoir, à un moment ou un autre, l'opportunité de réagir. Les meneurs de jeu inexpérimentés en gestion de l'intrigue auront tendance à décrire des actions et des événements sur lesquels les personnages n'ont aucune prise, et aucun moyen d'intervenir.

L'Ambiance

Critère favori des conteurs, des narrateurs, l'Ambiance regroupe la façon de décrire et celle, plus délicate à cerner, de maintenir l'excitation chez les joueurs et les personnages. Le meneur de jeu décrit-il ce qui se passe avec suffisamment de détails pour que les joueurs visualisent la scène ? Est-il crédible lorsqu'il fait parler un guerrier redoutable, censé inspirer le respect, ou une femme séduisante, à même de charmer par son comportement ? Parvient-il à faire naître le doute, la crainte, la joie chez les personnages, ou se contente-t-il de décrire et de faire progresser l'intrigue ?

L'ambiance est capitale, car elle est souvent la clef d'une partie réussie, en ce qu'elle conditionne la motivation des joueurs et la façon dont ils vont gérer leurs personnages. Si la description d'une créature répugnante rôdant dans les souterrains n'inspire pas la peur, les aventuriers n'auront aucune raison de prendre leurs précautions et finiront par mourir au combat. De même, un événement spectaculaire devra surprendre, émerveiller, et une mauvaise gestion de l'ambiance aura tôt fait de faire retomber l'excitation des joueurs comme un soufflé.

L'Implication

Qu'il s'agisse d'une enquête ou d'une longue exploration du monde, le scénario doit permettre aux personnages d'agir, d'intervenir

Le Niveau de mise en scène

Si le meneur de jeu a le Niveau correspondant au Niveau de mise en scène d'un personnage important, il peut le faire intervenir, parler ou combattre sans aucune restriction, de la même façon que les joueurs incarnent leurs propres personnages.

S'il n'a pas le Niveau correspondant, il ne pourra pas le faire intervenir directement devant les personnages des joueurs, mais il lui est toujours possible d'envoyer des porte-parole, de le rendre responsable d'un acte, de mentionner son nom ou de l'impliquer dans un événement, du moment qu'il n'apparaît pas directement.

Changer les habitudes ?

Contrairement aux nouveaux joueurs, les plus habitués pourront être surpris par l'option des votes et l'attribution d'un niveau au meneur de jeu, généralement considéré comme un joueur à part, là où les règles de Vermine en font un joueur... à part entière. L'existence de ce «niveau» ne change rien aux habitudes de mise en scène, de description, de gestion de la table ou même de liberté d'action du meneur de jeu. Seule l'utilisation des personnalités les plus importantes, telles que les légendes vivantes et les chefs des communautés majeures, peut être influencée par cette option. Bien qu'elle soit développée avec précision, la règle du Niveau n'est jamais qu'une proposition dont les meneurs de jeu sont libres de se passer pour conserver leurs habitudes issues d'autres jeux de rôles.

nir et de vivre une aventure inoubliable. Le meneur de jeu sait-il impliquer les personnages dans les événements ou les laisse-t-il assister passivement à la scène ? Trouve-t-il des motivations suffisantes, des attraits susceptibles de les faire se déplacer malgré le danger ? Tient-il compte de leur passé, de leur métier, de leurs phobies, de leur âge ? Pense-t-il à les récompenser, au terme d'une aventure épuisante ?

L'implication des personnages est l'une des priorités du meneur de jeu, qui doit veiller à ce que ses scénarios restent accessibles, intéressants et surtout stimulants pour les aventuriers. Un meneur avisé saura tirer profit du vécu des personnages pour mettre en scène des rencontres et des dilemmes savamment réfléchis, qui ne manqueront pas de troubler les joueurs, et gardera à l'esprit que la motivation des joueurs est la clef de la progression de l'aventure. Des intrigues sans rapport avec les préoccupations du groupe finiront tôt ou tard par lasser les participants, aussi convient-il de tenir compte des spécificités des personnages.

Gagner des Points d'Expérience

Il y a deux façons de gagner de l'expérience. La première est automatique et traduit l'ancienneté du meneur de jeu, la seconde est soumise à l'appréciation des joueurs et repose sur un principe d'évaluation des compétences.

Au terme de chaque partie, le meneur gagne automatiquement 1 Point d'Expérience.

Ce point est gagné même si l'aventure n'est pas finie, et que les joueurs doivent se réunir de nouveau pour achever le scénario - ce qui arrive souvent. Ainsi, même si la partie s'arrête alors que le groupe des personnages est bloqué dans des souterrains, poursuivi par les adeptes d'un culte d'anthropophages fanatiques, le meneur de jeu gagne tout de même sa récompense d'ancienneté. La fatigue ou la décision d'arrêter le jeu à une heure précise peuvent contraindre les joueurs à suspendre l'aventure, mais le meneur de jeu mérite ce Point d'Expérience, car bien que le scénario reste inachevé, il a décrit, mis en scène, géré les initiatives et les combats... Il en va de même pour le groupe des personnages, qui devient plus solide et plus soudé chaque jour - voir le Livre du Joueur.

Ensuite, la phase d'évaluation des Critères permet au meneur de jeu de gagner de nouveaux Points d'Expérience. Elle intervient chaque fois que le scénario s'achève, c'est-à-dire que les personnages ont atteint leur objectif, résolu l'énigme ou fini d'explorer une région précise, et peuvent se reposer avant de reprendre la route.

L'évaluation

Une fois l'aventure achevée, quel que soit le nombre de parties qu'elle ait nécessité, le meneur de jeu et les joueurs se réunissent pour procéder à une double discussion d'évaluation - la première portant sur le comportement du meneur, et la seconde, sur celui des joueurs et de leurs personnages. Très utiles pour permettre à chacun d'échanger ses impressions, et conserver ainsi la convivialité du jeu, ces discussions sont également l'occasion de récompenser les actions positives et de convenir ensemble de points plus négatifs. L'évaluation du meneur de jeu pouvant avoir lieu avant ou après celle des personnages, il est conseillé d'alterner l'ordre des discussions à chaque séance.

Le principe de l'évaluation est simple. Chacun leur tour, les joueurs annoncent si la prestation du meneur de jeu a été « plutôt bonne » ou « plutôt mauvaise » dans chacun des Critères. On commence par un premier Critère, chaque joueur donne son avis et l'argumente, s'il en ressent l'envie, puis on passe au Critère suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que les quatre aient été évalués. Un « plutôt bien » récompense une bonne prestation, des efforts, des initiatives ou des idées particulièrement appréciées, tandis qu'un « plutôt pas bien » sanctionne une prestation hésitante, des erreurs ou des maladresses aux conséquences plus ou moins graves sur le déroulement de la partie.

Pour chacun des Critères

- * Si les joueurs ont voté une majorité de « bien », le meneur de jeu gagne 1 Point d'Expérience.
- * Si tous les joueurs ont répondu « bien » à l'unanimité, le meneur de jeu gagne 2 Points d'Expérience.
- * Si les joueurs ont voté une majorité de « pas bien », le meneur de jeu ne gagne rien.
- * Si tous les joueurs ont répondu « pas bien », le meneur de jeu hérite d'un Test dans ce Critère.

Note : si les « bien » et les « pas bien » sont en égalité parfaite, le meneur de jeu et l'un des joueurs lancent chacun un dé. Si le meneur de jeu obtient le meilleur résultat, il gagne 1 Point d'Expérience. Sinon, il ne gagne rien. S'ils obtiennent le même résultat, ils relancent tous deux jusqu'à se départager.

Le déroulement des votes

Il est important que les discussions concernant les Critères et la prestation du meneur de jeu, ne se transforment ni en règlements de compte, ni en procès. La notation des différents paramètres est conçue pour permettre aux joueurs de discuter, d'analyser les situations et d'identifier les éventuels problèmes et regrets de chacun. Pour conserver une dimension ludique, il est donc vivement conseillé de délaissier la méthode de vote à bulletin secret au profit d'un tour de table, effectué à haute voix et en présence de tous. Chaque joueur vote pour « plutôt bien » ou « plutôt pas bien » puis argumente s'il le souhaite, afin d'expliquer simplement ce qu'il a aimé et ce qui a pu le décevoir.

Les Tests

Lorsque les joueurs estiment que le meneur de jeu a commis des erreurs, ils ont la possibilité de marquer leur avis par un « Test », que le meneur de jeu devra indiquer sur sa feuille, en face du Critère correspondant. Les Tests ont deux conséquences. D'une part, un meneur de jeu ne peut gagner aucun Point d'Expérience grâce à un Critère dans lequel il possède encore un Test. Ce Critère est tout de même évalué, mais les gains éventuels sont réduits à zéro tant que le Test subsiste - voir plus loin. D'autre part, lorsqu'il hérite d'un Test, le meneur de jeu doit s'engager à mettre en scène un scénario dans lequel le Critère sanctionné jouera un rôle important. Par exemple, si la technique a laissé à désirer lors d'une séance de jeu, au point que les joueurs votent tous « pas bien » lors de l'évaluation du Critère Technique, le meneur de jeu devra mettre l'accent sur les règles lors de la prochaine séance, en mettant en scène des combats, des situations faisant appel aux règles ou tout simplement, en proposant de nouvelles options techniques qu'il aura inventées.

Pour réussir le Test et effacer la mention de sa feuille, le meneur de jeu doit simplement obtenir une majorité de « bien » lors de la prochaine évaluation de ce Critère.

Les Points d'Expérience

Chaque fois qu'il gagne de l'expérience, le meneur de jeu reporte ses gains dans la Réserve de Points d'Expérience située sur sa feuille - à la fin du livre. Ces points s'accumulent et permettent au meneur de gagner un Niveau supplémentaire, comme indiqué dans le tableau qui suit. Il n'est possible de monter que d'un Niveau à la fois, même s'il gagne suffisamment de points pour en gagner deux - auquel cas les Points d'Expérience supplémentaires restent tout simplement inscrits sur la feuille. De plus, le meneur de jeu doit faire jouer au moins un scénario entre chaque passage de Niveau, et il lui est impossible de gagner un Niveau tant qu'il possède au moins un Test à accomplir dans l'un des quatre Critères.

Note : bien qu'un meneur de jeu joue souvent avec la même équipe de joueurs, le cas d'un meneur de Vermine ayant atteint un certain Niveau avec des joueurs, puis lançant une nouvelle campagne avec d'autres, risque de poser un problème : garde-t-on son Niveau et ses Points d'Expérience avec la nouvelle table ? En théorie non, car le Niveau d'un meneur lui est conféré par ses joueurs, mais il serait rageant de recommencer à zéro après avoir atteint un Niveau très élevé. Au final, chaque meneur de jeu gèrera cet aspect comme il le souhaite, en en parlant avec ses nouveaux joueurs si possible.

Le Niveau de mise en scène

Le changement de Niveau est pris en compte immédiatement et permet au meneur de jeu de préparer son prochain scénario en y intégrant des éléments plus puissants de l'univers. Le « Niveau de mise en scène » requis par certains sites, personnalités, pouvoirs ou phénomènes particuliers, est indiqué clairement dans les scénarios où ces éléments sont introduits - ou dans la description des personnalités, pour celles qui figurent dans ce livre. Notez que si le meneur de jeu n'a le droit de faire intervenir directement aucun des éléments de Niveau supérieur au sien, rien ne l'empêche d'évoquer ces mêmes éléments, par le biais de rumeurs, de légendes, de dialogues, de témoins, etc.

Dans tous les cas, les meneurs de jeu restent libres de laisser les aspects techniques de côté et de ne pas utiliser les options liées au Niveau, pour ne conserver que la discussion de fin de partie par exemple. En définitive, il n'existe qu'une seule règle incontournable, la plus importante de toutes : le meneur de jeu reste capable de modifier ce qu'il désire, dans l'intérêt de la partie et du moment que tout le monde s'amuse...

Gagner un Niveau

Points d'Expérience	Niveau
5	2
10	3
15	4
20	5
25	6
30	7
35	8
40	9
45	10

L'univers.....

« Les hommes ont longtemps cru connaître, comprendre et maîtriser la Terre. Vois ce monde, fils. Nous sommes punis, aujourd'hui, de l'orgueil de nos pères... Vois ce qui t'est offert. Regarde, observe, et tu sauras quoi prendre, quoi laisser, quoi construire et quoi changer... »

-Gabriel Cime, guide spirituel.

Un décor, un outil

A la fois théâtre et matière première, l'univers est l'écrin dans lequel, et par lequel naissent les aventures et leurs acteurs. L'univers, ou plutôt « les univers », puisqu'il est sous ce seul terme une multitude d'échelles susceptibles de créer, de justifier et de colorer les périples des personnages. Univers géographique, fait de sites et de voyages. Univers humain, fait de rencontres et de héros. Univers biologique, fait de créatures et de découvertes. Univers chamanique, fait de secrets, d'énergies et de phénomènes...

Un coffre gigantesque, riche de milliers de coffrets, tous remplis de trésors à révéler.

Découvrir, appréhender

Avant de se sentir chez soi, dans une nouvelle demeure, il convient d'en explorer chaque pièce, chaque recoin, en s'imprégnant de l'ambiance et en prenant lentement ses habitudes, à force de patience et de gestes maintes fois répétés... La découverte d'un nouvel univers ressemble à celle d'une maison : le temps est l'allié du confort. Il faudra assurément plusieurs dizaines de parties avant d'appréhender dans sa totalité un univers fait d'îlots, d'exceptions et de différences. Pour débuter, l'idéal est de réflé-

chir à l'univers dans son ensemble, en s'attachant à son ambiance et à ses constantes - l'omniprésence de la vermine et des ruines de l'ancien temps, les dangers du voyage, la rareté du matériel, la difficulté des conditions de vie... En gardant cette couleur à l'esprit, chaque détail sera pareillement teinté et l'univers, au fil des aventures, s'imposera de lui-même.

Il se résume en trois maîtres mots : délabré, hostile et infesté.

Contrairement à des univers purement imaginaires, le décor de Vermine s'appuie sur des éléments connus des joueurs et du meneur de jeu. Le cadre de jeu, situé dans les ruines de l'Europe, ainsi que le matériel et les données techniques, font partie de ces références qui aideront les participants à visualiser et, par là même, à intégrer les actions de leurs personnages dans un contexte familier. En tant que « maître de maison », n'hésitez donc pas à faciliter les premières visites de vos hôtes en usant de ces éléments, de façon à libérer leur imagination pour tout le reste.

Utiliser, mettre en scène

La découverte de l'univers gagnera à être progressive et prudente, tant pour le meneur de jeu que pour les joueurs, qui devront se forger un principe du monde et du décor. Inutile de vouloir tout montrer, tout utiliser dès le début. Prenez votre temps avant d'introduire un nouvel élément, ne cherchez pas à multiplier les voyages, les découvertes et les rencontres, car si vous changez de décor, d'intervenants, d'adversaires et d'ambiance à chaque scénario, les joueurs risquent de perdre les repères qu'ils auront peut-être eu du mal à se forger. En conditionnant à l'expérience du meneur de jeu, l'utilisation des sites et des personnalités les plus complexes, le principe du Niveau de mise

en scène fera certainement office de garde-fou, lors des premières parties. Ainsi, les zones de l'Europe les plus délicates à décrire et les légendes vivantes, au caractère bien tranché et aux nombreuses connaissances, sont logiquement assorties d'un Niveau de mise en scène élevé, afin d'éviter leur utilisation prématurée. Seuls les éléments vraiment particuliers sont dotés d'un Niveau : tous les autres, aussi étonnants ou dangereux qu'ils puissent paraître au premier abord, sont naturellement laissés à la libre gestion des meneurs de jeu - l'idée n'étant pas de brider les initiatives, mais plutôt de récompenser les efforts et d'offrir de nouveaux instruments de jeu, grâce à des éléments hauts en couleur.

Quel que soit l'élément choisi, il est important de veiller à la façon dont il est introduit, présenté, amené jusqu'à sa description aux joueurs. Un personnage légendaire devra, en toute logique, rester auréolé de mystère et bénéficier d'une entrée en scène particulière, que ce soit en surprenant ou en impressionnant. Un lieu réputé horrible et dangereux devra être décrit comme tel, pour constituer une épreuve, le terme d'un voyage semé d'embûches et d'appréhension. La découverte d'une communauté de fanatiques, adoreurs de la mante religieuse par exemple, gagnera en impact si ses membres sont cruels, difficiles à cerner, prédateurs dans l'âme...

Surprise, frayeur, émerveillement, soulagement, horreur : chaque nouveauté doit s'accompagner d'une émotion.

Changer, faire évoluer

Avec l'envie d'explorer viennent souvent celles de créer, de transformer, de modifier, de personnaliser et de s'approprier. Qu'à cela ne tienne : un univers de jeu de rôles n'a aucune autre ambition que de servir de base à toutes les idées qu'il est susceptible d'engendrer. Qu'il s'agisse de modifier légèrement la description physique d'une personnalité du monde, comme de remplacer purement et simplement une communauté par une autre, aux motivations radicalement différentes, la liberté de changement est totale.

Pour peu que vous en conserviez l'esprit, l'ambiance, tous les éléments qui le composent ne sont, au final, qu'un ensemble

de paramètres et d'options sur lesquels le meneur de jeu est libre d'influer, pour mieux s'approprier l'univers.

On distingue trois grands changements, selon qu'ils affectent la trame générale du monde, son aspect extérieur ou ses principaux intervenants :

Véritables bouleversements, les changements « d'équilibre » modifient l'essence même de l'univers, en influant par exemple sur les Totems, la domination de la vermine ou la place de l'humanité survivante. Délicats, car souvent radicaux, ils sont déconseillés aux meneurs de jeu débutants pour les risques de déséquilibre auxquels ils exposent. En effet, qu'un Totem prenne plus d'importance qu'un autre, que la vermine entre en phase de conquête dévastatrice ou que l'homme se découvre une anomalie génétique, et c'est l'univers tout entier qui bascule...

Les changements « d'aspect » sont plus faciles à concevoir et à mettre en scène, car ils n'affectent que le visuel, le matériel - cette façade que l'on peut raisonnablement qualifier de décor. Ainsi, la transformation d'une ville décrite comme « un amas de ruines offertes à la vermine » en un « bastion de résistance humaniste », ne posera vraisemblablement aucun problème majeur. Les lieux, les vestiges, les régions et leur climat, ainsi que toutes les composantes matérielles de l'univers, peuvent ainsi être remaniées, repensées et modifiées - plus ou moins légèrement - pour apporter de petites touches personnelles à l'Europe de 2037. Chacun de ces changements, de plus, aura l'avantage de fournir immédiatement de nombreuses pistes de scénarios.

Enfin, les modifications à l'échelle des « intervenants », des habitants de l'univers, seront certainement les plus simples et les plus fréquentes. Des plus infimes variations de caractère aux changements les plus radicaux dans l'idéologie même d'une personnalité, il existe toute une gamme d'options qui permettent aux meneurs de jeu d'utiliser un nom, un profil, une description sommaire ou une réputation, pour en faire des rencontres et des intervenants plus proches de leur conception du monde. L'équilibre instauré par la Réputation, ainsi que le Niveau de mise en scène de ces personnalités, devra cependant être respecté, pour éviter que de véritables légendes vivantes - telles que Chæman ou Nora l'Arachnéenne - ne puissent devenir les hommes de main des personnages des joueurs...



L'option des événements

Pour offrir au meneur de jeu un outil de gestion de l'univers, et pour permettre aux joueurs de s'impliquer directement dans l'évolution de leur cadre de jeu, le système de Vermine propose un principe d'événements et de votes. Basé sur des règles simples, à l'image des coups spéciaux et des options de combat, il ne s'agit que d'une suggestion dont vous pourrez vous passer sans risque et que vous pourrez, le moment venu, intégrer facilement dans le cours de vos parties.

Les règles de gestion

Le principe est simple : un événement, présenté en quelques lignes, crée une situation comportant deux issues possibles. Aux joueurs de voter pour décider laquelle sera retenue.

Reste au meneur de jeu à choisir l'événement et à attendre le bon moment pour le soumettre au vote, puis à interpréter les résultats en termes de changements, de rumeurs, d'amorces de scénarios et d'influence technique sur l'équilibre des forces - la prédominance d'un Totem, la progression de la vermine, etc.

Proposer un vote

Les événements peuvent non seulement être mis en scène de façon indépendante, mais ils sont de plus conçus pour être soumis aux votes des joueurs à n'importe quel moment du jeu. Concernant le rythme d'utilisation des événements, il n'existe pas de règle d'or et les meneurs de jeu restent seuls juges du meilleur moment pour procéder aux votes. Le seul choix à éviter est celui d'une interruption de scénario, car la phase de discussion entre les joueurs et de gestion de l'événement - longue d'un quart d'heure à

une bonne heure - risquerait de nuire au rythme et à l'implication des personnages dans l'intrigue.

Le dénouement d'un scénario constitue un excellent moment, car l'histoire achevée, les joueurs sont alors à même de se concentrer sur de nouvelles données, mais les événements peuvent également être proposés chaque fois que le meneur de jeu ou le groupe des personnages montent de Niveau. Une sorte de récompense ludique, partagée par tous, qui constituera une phase originale et dynamique.

Choisir l'événement

Rumeurs, conflits, invasions, phénomènes naturels, découvertes... Dans les pages qui suivent, une série d'événements variés est proposée au meneur de jeu : libre à lui de choisir ceux qu'il souhaite mettre en scène, dans l'ordre qu'il préfère. Le choix d'un événement est important, car il engendre non seulement des répercussions directes sur l'univers, mais il expose également le meneur de jeu à un travail de développement et de préparation de ses futurs scénarios, où seront intégrés le résultat des votes et les conséquences de l'événement choisi.

Présenter la situation

Une fois l'événement choisi, il appartient au meneur de jeu de décrire la situation aux joueurs et surtout, l'issue pour laquelle ils vont voter. Certains se contenteront de lire le petit texte de présentation de l'événement, mais il est bien sûr recommandé d'étoffer ces quelques lignes pour présenter, à la façon d'une histoire, les tenants et aboutissants possibles de l'événement. Cette phase de description permet au meneur de jeu d'intégrer de nouveaux éléments, de planter son décor et d'entretenir son ambiance personnelle, avant de procéder aux votes.

Quelle que soit la façon dont vous présentiez l'événement, il est important que les joueurs comprennent parfaitement ce qui se passe, les forces en présence et l'issue du vote.

Gérer les votes

Pour chaque événement, deux solutions sont proposées, aux conséquences radicalement différentes. Une fois que le meneur de jeu a achevé sa présentation, les

joueurs sont consultés chacun à leur tour pour choisir l'une ou l'autre des issues et annoncer leur décision, sans avoir nécessairement besoin d'en expliquer les raisons. Par exemple, « Je préfère que les nomades gagnent la bataille », « Je vote pour la découverte de l'hôpital » ou même « La seconde solution », suffisent largement.

Rien n'empêche les jours de débattre ensemble et de voter de façon collégiale ! Les événements peuvent être utilisés pour permettre à chaque joueur d'exprimer ses envies, concernant l'évolution de l'univers, mais ils peuvent également être soumis au vote du groupe entier - évitant ainsi toute mésentente et accentuant la cohésion future, lors des parties. D'ailleurs, lorsqu'une des solutions obtient l'unanimité, l'issue de l'événement est légèrement différente - voir plus loin « Les conséquences techniques ».

A l'inverse, les joueurs peuvent noter leur choix sur un bulletin secret, pour préserver l'impartialité du vote et surtout conserver le suspense, en laissant le meneur de jeu dépouiller seul les résultats et préparer le dénouement sans rien révéler aux joueurs de l'issue de l'événement. A la partie suivante, les personnages pourront alors se renseigner pour savoir « ce qui s'est passé »...

En cas d'égalité dans les votes, le meneur de jeu ou l'un des joueurs lance un dé. Si le résultat est pair, c'est la solution 1 qui est prise en compte, et la solution 2 si le résultat est impair.

Décrire et intégrer

Le résultat des votes permet au meneur de jeu de découvrir la conclusion de l'événement. Là encore, tout comme pour la description préalable aux votes, il a toute latitude pour modifier et développer le dénouement - du moment qu'il tient compte de l'avis exprimé par les joueurs. Le meneur de jeu peut se contenter de décrire la conclusion aux joueurs, mais il peut aussi laisser ces derniers utiliser leurs personnages pour se renseigner et apprendre, « de l'intérieur », ce qui s'est vraiment passé. Cette seconde solution est bien plus intéressante, car elle permet aux joueurs de s'amuser à chercher, de faire parler leurs personnages et d'obtenir, dans le jeu, les réelles conclusions de l'événement pour lequel ils ont voté.

A propos des événements

Pour laisser au meneur de jeu la marge de manœuvre la plus souple possible, les événements proposés n'ont volontairement rien de « définitifs » ni de « mondiaux ». Il ne s'agit que d'incidents, de phénomènes isolés dont les répercussions ne bouleverseront pas l'univers dans son ensemble, mais qui proposeront des amorce d'aventures. Les changements de grande envergure étant laissés à la seule appréciation du meneur de jeu, l'option des événements se contente de proposer des petites touches, à la façon de synopsis de scénarios, de rumeurs et de bribes d'informations...

La conscience de la Terre

Il est évident qu'après avoir voté, les joueurs auront toutes les peines du monde à faire abstraction de ce qu'ils savent et à feindre l'ignorance de leurs personnages. Dès lors, comment expliquer que ces derniers soient au courant d'un événement présenté uniquement aux joueurs? La réponse est d'ordre chamanique...

La conscience de la Terre, qui s'intéresse tout naturellement à la façon dont se comportent les survivants humains, s'attarde ponctuellement sur des petits groupes dont elle analyse les réactions, face à une épreuve, et dont elle retire des informations sur le comportement de l'espèce humaine dans son ensemble. Chaque séance de vote est ainsi l'occasion d'une évaluation des personnages, qui font office de « témoins », et dont le groupe forme un « biotope de référence » aux yeux de la Terre. On comprend donc pourquoi ces derniers ont des intuitions ou se réveillent, la tête chargée d'images, avec la certitude d'avoir rêvé d'un événement lointain... qui s'avère ensuite des plus réels !

Quelques suggestions

Pour accentuer l'ambiance et faire des événements un moteur d'intrigues et de suspense, voici quelques suggestions de présentation, de vote et de résolution. Ces propositions peuvent bien évidemment être combinées entre elles, ainsi qu'avec d'autres idées propres à chaque meneur de jeu.

Garder des éléments secrets : au moment de la présentation de l'événement, ne révélez pas tout et gardez secrètes des informations aussi capitales que le lieu, les noms, le moment, etc. En ne décrivant que l'action, voire même juste une partie, les joueurs pourront envisager toutes les hypothèses et le suspense n'en sera que plus intéressant.

Impliquer les personnages : en déplaçant l'événement dans la région où ils se trouvent, en y impliquant quelqu'un qu'ils connaissent ou en utilisant des éléments qu'ils connaissent, vous gagnerez en impact et motiverez les joueurs à réfléchir aux conséquences que leur vote pourra avoir sur la vie de leurs personnages.

Voter à bulletin secret : si les votes à haute voix permettent de générer des discussions et de souder les joueurs, la méthode du bulletin secret laisse planer le mystère sur le dénouement et permet au meneur de jeu de préparer le dénouement en toute tranquillité, sans que les joueurs se doutent de quoi que ce soit. Suspense garanti !

Jouer la conscience de la Terre : une fois le résultat des votes connu, ne révélez rien de plus aux joueurs et attendez la prochaine partie - ou le début de l'aventure, si vous préférez gérer les événements en début de séance. Là, au réveil des personnages, décrivez à chacun les étranges rêves de cette dernière nuit, en y incluant des images liées à l'événement. Que tous les personnages aient rêvé de l'événement ou que chacun n'en possède que quelques informations, les discussions risquent d'aller bon train !

Mettre en scène la vision : pour accentuer encore l'ambiance chamanique, il est également possible de décrire l'événement à la façon d'une vision - rêve, flash, transe hypnotique, etc. - et de mêler la phase de vote à la description. Cette fois, c'est directement aux personnages que s'adressera la description et ce sont eux qui décideront de l'issue de ce « rêve », en procédant aux votes exactement de la même façon.

Les conséquences techniques

En plus de leurs répercussions sur l'univers, les événements modifient subtilement l'équilibre des forces à l'œuvre dans l'évolution et le comportement des espèces. L'importance des Totems, ainsi que la progression de la Vermine et de l'Humanité, vont ainsi varier, en gagnant ou en perdant des points qui traduiront leur prédominance ou leur régression.

La Vermine, l'Humanité et les huit Totems, sont ainsi gérés à la façon de dix caractéristiques, dont les valeurs vont évoluer en fonction du résultat des votes. Sans aucune autre utilité dans le jeu, ces caractéristiques - appelée « Influences » - font simplement office de « jauges », de baromètres permettant au meneur de jeu de les comparer et de voir, en un simple coup d'œil, quelles sont les plus actives, quelles autres le sont moins et surtout, qui de la vermine ou de l'humanité gagne du terrain. Ainsi, en tenant à jour les valeurs des Influences, sur sa fiche personnelle, le meneur de jeu pourra à tout moment connaître l'importance d'un Totem ou l'équilibre actuel entre Vermine et Humanité.

La valeur des Influences

Chaque Influence est assortie d'une valeur comprise entre 0 et 10, qui risque de varier au terme de chaque phase de vote, à raison d'un point en plus ou en moins. Cependant, les Influences ne risquent pas de jouer les montagnes russes, ni d'évoluer à grand rythme, car les énergies qu'elles traduisent en termes techniques ont besoin de temps pour se développer comme pour régresser. Chaque événement n'altérant qu'une ou deux Influences, même à raison d'une phase de vote toutes les deux ou trois parties, il y a peu de chances pour que la Vermine se retrouve à 1 ou que le Totem Solitaire étende son influence sur l'ensemble du globe, en à peine quelques mois...

Avant même les premières modifications découlant des votes, les Influences peuvent être utilisées comme des indicateurs de tendance, témoignant du comportement de la vermine et de certaines communautés humaines. Les dix valeurs traduisent l'équilibre à l'échelle de l'Europe, mais

Un exemple de vote

Pour récompenser ses joueurs, dont le groupe de personnages vient de gagner un Niveau après une partie endiablée, le meneur de jeu décide de leur proposer une phase de vote. A partir d'un événement issu de la liste, il a élaboré une histoire complète en y ajoutant des idées personnelles, et a préparé une description des plus angoissantes. Une fois les joueurs réunis, il annonce que le sommeil de leurs personnages est envahi d'images, de visions encore floues, et commence sa présentation comme s'il s'agissait d'un songe...

« La brume se lève sur les ruines d'une cathédrale. Vous distinguez de la pierre, une croix de métal rouillée, quelques buissons bardés d'épines... En sous-sol, une communauté de survivants aux visages émaciés, quelques femmes, un prophète, et partout, des nuées de cafards... Une rumeur parcourt les tunnels plongés dans l'obscurité : un enfant vient de naître, premier-né des immondes accouplements entre des femmes humaines et les répugnantes créatures qui grouillent dans les profondeurs. On parle de « l'Élu », du « Guide » que certains attendaient depuis plusieurs années... »

Se retournant vers les joueurs, il leur offre le choix :

« Alors qu'en est-il réellement, selon vous, de cette communauté ? Et qui est cet enfant ? Un simple nouveau-né, fils de survivants terrés dans les sous-sols d'une église ? Ou un futur prophète, issu de l'immonde croisement entre une femme et... des insectes ? »

Le meneur de jeu a présenté l'événement à la façon d'un rêve, et c'est donc par le biais de leurs personnages que les joueurs vont s'exprimer. Avant de décrire le réveil des personnages, il procède à un tour de table et recueille les morceaux de papier sur lesquels il demande à chaque joueur d'inscrire son vote. Le résultat est flagrant : quatre voix pour la nature répugnante de l'enfant, et seulement une pour la thèse « humaine ». Le meneur de jeu peut donc procéder à la résolution en sachant que la communauté est profondément mystique, que ses membres vouent un culte à la vermine et que l'enfant, appelé à devenir prophète, lui sera très utile pour ses futurs scénarios. Connaissant les personnages, il s'attendait à cette réponse et avait déjà prévu le dénouement, mais l'heure tournant, il préfère reporter la description à la prochaine séance et laisse ses joueurs dans l'attente, entretenant ainsi le suspense...



il est possible de les appliquer à une zone plus modeste - comme une cité, par exemple - où la présence de créatures ou d'êtres humains aux motivations spécifiques pourront justifier de l'influence accrue d'un Totem, de l'absence d'un ou plusieurs autres, voire même d'un score de 10 en Vermine ou en Humanité.

Les Totems

Les valeurs des Totems traduisent leur prédominance dans l'évolution, le comportement, le mode de vie et l'organisation des espèces - principalement de la vermine, mais également de nombreuses communautés humaines, qui sont de plus en plus nombreuses à imiter les créatures. Pour simuler l'équilibre en constante variation entre ces

huit grandes voies, la somme des valeurs de chacun de Totems est toujours égale à 40. Ainsi, lorsque l'un gagne un point, un autre en perd un, suivant le principe des vases communicants. Les différents événements sont bien sûr conçus pour maintenir l'équilibre et faire baisser la valeur d'un Totem chaque fois qu'un autre évoluera.

Les Influences de départ

Au moment où les joueurs découvrent l'univers, les Influences ont les valeurs suivantes:

Vermine :	7	Humanité :	3
Prédateur :	7	Charognard :	4
Parasite :	5	Symbiote :	3
Bâtisseur :	5	Horde :	6
Solitaire :	4	Ruche :	6

En fonction de leur valeur, les Influences des Totems peuvent être perçues comme «faibles», «fortes» ou «majeures». De 1 à 4 inclus, on parlera d'une Influence faible, présente uniquement chez un petit nombre d'espèces ou cantonnée à quelques zones de l'Europe - à l'image du Symbiote, du Charognard et du Solitaire. Entre 5 et 7, l'Influence devient assez forte pour être perceptible dans de très nombreux comportements et constituer un mode de vie applicable au règne insecte comme à l'humanité. Le Prédateur, tout comme la Horde et la Ruche, sont de parfaits exemples de ces Influences largement répandues. Enfin, des valeurs supérieures à 7 sont signes d'une Influence suffisamment forte pour orienter à elle seule l'évolution des cycles de vie, en teintant les rapports entre espèces et les chaînes alimentaires. Aucun Totem ne semble à ce point développé, en 2037, mais le Prédateur ne cesse de gagner en puissance...

Vermine et Humanité

Plus encore que les Totems, l'équilibre entre Vermine et Humanité est fondamental, puisque ces deux Influences traduisent l'évolution de l'espèce et de la civilisation humaines, après ces trente années d'infestation et d'effondrement des sociétés. Là où la somme des huit Totems devra toujours être égale à 40, celle des valeurs Humanité et Vermine sera toujours égale à 10, pour simuler la lutte acharnée que se livrent ces deux espèces.

À l'aube du 21^e siècle, on peut considérer que Vermine était à 3 et Humanité à 7. En 2037, après la mort de près des deux tiers de la population mondiale, les rôles se sont inversés pour couronner l'avènement de la vermine et traduire la régression de l'espèce humaine au rang de simple forme de vie. Chaque fois que ces Influences évolueront, il sera possible d'y voir un sursaut de l'humanité ou un recul sensible de la vermine, à l'échelle de l'Europe, et d'imaginer des découvertes scientifiques, un nouvel essor démographique ou une amorce de reconquête, à même de justifier ces modifications techniques. Bien sûr, à l'inverse, si la vermine peut fort bien continuer d'étendre sa domination...

En règle générale, Vermine et Humanité n'évoluent que si le résultat du vote est unanime, pour symboliser l'adhésion globale des joueurs ou de leurs personnages - alors considérés comme « représentants » de l'espèce humaine.

Quelques événements

La série qui suit propose une quinzaine de situations à soumettre au vote des joueurs. Toutes sont présentées de façon sommaire, laissant au meneur de jeu la latitude d'y apporter modifications et enrichissements, et bien sûr d'imaginer ses propres événements en utilisant ceux-ci comme modèles de construction.

Rappelez-vous que chaque fois qu'un Totem gagne un point d'Influence, un autre en perd un, et il en va de même pour Vermine et Humanité, bien que ces deux valeurs n'évoluent qu'en cas de vote à l'unanimité pour l'une ou l'autre des solutions. L'évolu-

tion d'un Totem ne peut en aucun cas s'équilibrer par le gain ou la perte d'un point en Vermine ou en Humanité : le principe des vases communicants ne s'applique qu'entre les huit Totems d'un côté, et entre les deux Influences majeures de l'autre.

Les conséquences techniques d'un événement sont présentées sous cette forme :

« La première solution est retenue : Ruche -1, Solitaire +1 » ou « La première solution est retenue à l'unanimité : Humanité -1 », Vermine +1, par exemple.

Parfois, seule l'évolution d'un Totem sera fournie - par exemple : « La première solution est retenue : Ruche -1 » - et il appartiendra au meneur de jeu de décider quel autre Totem sera modifié en contrepartie. Le choix de ce Totem est libre et permet de faire évoluer l'univers en accord avec des incidents, des aventures passées ou des éléments que le meneur de jeu souhaite mettre en scène par la suite. Attention : même dans ce cas, il reste impossible de modifier les valeurs de Vermine ou d'Humanité pour équilibrer l'évolution d'un Totem.

Enfin, certains événements d'importance moindre, ou aux répercussions limitées à une zone de faible rayonnement, pourront avoir les mêmes conséquences techniques en cas de vote majoritaire et de vote unanime.

L'héritage

Le sud de la Provence est actuellement agité par les idées d'un leader, éloquent et charismatique, qui pensait que seuls l'échange et l'entraide pouvaient sauver l'humanité. Avec ses fidèles, il avait entrepris une croisade pacifique et commençait à remonter le Rhône, mais ses idées ne l'ont pas protégé de la vermine, puisqu'il a succombé en chemin à une infection parasitaire contractée en Camargue...

La mort signifie-t-elle la fin des idées visionnaires de cet humaniste, ou ces dernières vont-elles trouver écho parmi ses adeptes ? Y a-t-il encore de la place sur Terre pour de telles idées ? Si les anciens fidèles se dispersent, il se peut qu'ils soient rapidement capturés ou tués par l'environnement hostile et les communautés agressives. Mais si quelqu'un arrive à les maintenir unis, une communauté influente peut alors naître de ces idéaux...

Outils de mise en scène

Au fil des parties et des phases d'événement, les valeurs des Influences vont évoluer à un rythme et dans des directions propres à chaque groupe, créant ainsi des univers sensiblement différents d'une table à l'autre. Cette option, plus que toute autre, traduit la volonté de laisser les meneurs de jeu et les joueurs s'approprier le monde, en jouant non pas sur les personnalités et la géographie, mais directement sur les forces primordiales qui président aux comportements des êtres vivants. On imagine sans mal à quoi pourrait ressembler un univers où la Horde aurait gagné une Influence de 10, et pire encore : un monde où celle de l'Homme aurait chuté jusqu'à 1...

L'évolution des Influences

Aucun des événements proposés dans ces pages ne modifie de plus d'un point à la fois les valeurs d'une Influence. Pour des raisons évidentes d'équilibre, il est vivement conseillé de respecter cette règle lors de la création de vos propres événements. De même, tous les événements n'altèrent pas les valeurs de Vermine et d'Humanité, qui constituent des Influences majeures et qui, en théorie, ne devraient fluctuer que très lentement. A titre de référence, 1 point gagné ou perdu en Humanité peut se traduire par la naissance ou la mort de dizaines, voire de centaines de millions d'individus sur l'ensemble du globe. Un même point de Vermine, et c'est cent fois plus de créatures qui meurent ou apparaissent...



Les joueurs votent pour :

Les pacifistes se dispersent.
Une nouvelle communauté est fondée.

-Les pacifistes se dispersent : Ruche -1,
Solitaire +1

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

-Une nouvelle communauté est fondée :
Bâtisseur +1, Solitaire -1

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

La termitière

La survie déjà précaire d'une communauté humaine, tentant de restaurer des plantations dans les Alpes de Haute Provence, est mise en péril par la récente apparition d'une termitière géante. Les insectes rendent le passage par la région très dangereux, ce qui condamne leur principale voie de passage et risque de réduire à néant leurs efforts pour développer une agriculture

saine. Les survivants des environs ont décidé de réagir, en rassemblant une force de frappe, armée de tout ce qui a pu être récupéré comme armes, explosifs et produits inflammables.

Cette action désespérée a-t-elle une chance d'aboutir, ou est-elle vouée à un échec qui précipiterait l'extinction de toute vie humaine dans la vallée ?

Les joueurs votent pour :

La termitière est détruite.

L'expédition échoue.

-La termitière est détruite : Bâtitseur -1, Symbiote +1

-L'expédition échoue : Horde +1, Symbiote -1

L'insecticide

Les quelques communautés tentant de survivre dans les Carpates sont actuellement victimes de l'activité croissante de plusieurs colonies de fourmis, particulièrement agressives. On raconte qu'un vieil homme, ancien scientifique, a mis au point un produit chimique permettant d'affecter les phéromones qu'utilisent les fourmis - et par là même, de contrer leurs assauts.

Un tel produit, s'il existait et était réellement efficace, pourrait donner un avantage considérable aux hommes face à la menace des fourmis. Mais une telle solution paraît relever du miracle, quand on sait que les mutations ont rendu la vermine résistante aux agressions chimiques...

Les joueurs votent pour :

L'insecticide existe et fonctionne.

Il existe, mais reste inefficace.

-L'insecticide fonctionne : Parasite -1, un Totem au choix +1

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

-Il est inefficace : Horde +1, un Totem au choix -1

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

L'endémie

Une terrible épidémie de choléra fait depuis de nombreux mois des ravages parmi les communautés du bocage vendéen. Une rumeur circule, selon laquelle cette endémie serait causée par des sabotages humains, mais l'idée qu'une communauté pratique de telles atrocités paraît insoutenable à beaucoup. Le choléra qui sévit est-il dû à une

convergence malheureuse de facteurs infectieux, ou la contagion est-elle aggravée par les agissements de quelqu'un ? Si l'endémie est naturelle, il reste encore à lutter contre sa propagation, mais si des hommes sont mêlés à ça, quels peuvent être leurs motifs ?

Les joueurs votent pour :

Le fléau est naturel.

L'endémie a été volontairement propagée.

-Le fléau est naturel : Parasite +1, Prédateur -1

-L'endémie a été propagée : Charognard +1, Parasite -1

Le traité

Dans le sud-ouest de la France, deux communautés rivales - l'une, humaniste, cherchant à attirer vers elle les rares personnes possédant encore des connaissances scientifiques, et l'autre, adaptée, vivant du pillage en tribu semi-nomade - tentent de mettre fin à leurs différends. On attend beaucoup de la rencontre des deux représentants, car la paix entre ces deux puissantes communautés peut changer la situation de la région.

Les deux tribus, au choix de vie si opposés, vont-elles arriver à trouver un terrain d'entente, ou les raids vont-ils reprendre de plus belle, faute d'accord ? Si les deux communautés font la paix, elles vont pouvoir se consacrer davantage à leur survie et à leur développement, et de timides échanges entre les deux groupes se développeront, pour le bénéfice de tout le monde. En revanche, si la guérilla reprend, les alentours vont devenir encore plus dangereux qu'ils ne le sont déjà, et l'une des tribus finira par succomber...

Les joueurs votent pour :

La paix est conclue.

Les hostilités reprennent.

-La paix est conclue : Symbiote +1, Horde -1

-Les hostilités reprennent : Symbiote -1, Prédateur +1

Le pont

Dans les gorges du Verdon, deux communautés isolées tentent de se rejoindre en reconstruisant le pont de l'Artuby, qui fut en son temps le plus haut pont d'Europe. A la difficulté de construire un ouvrage de génie civil sans les compétences nécessaires, s'ajoutent celles de se procurer et de convoier les matières premières et de survivre aux dangers

Conseils de gestion

Le thème des événements et le rythme de leur mise en scène influent directement sur l'évolution des Totems qui, en fonction des choix successifs du meneur de jeu, risquent de gagner ou de perdre trop rapidement des points ou, au contraire, de stagner des mois durant. Il est donc vivement conseillé de varier les influences impliquées dans les événements, de façon à alterner les Totems susceptibles d'évoluer et, dans un même temps, d'offrir aux joueurs des situations nouvelles à chaque phase de vote.



naturels, ainsi qu'à la vermine. Un combat de chaque instant est mené pour faire se rejoindre les deux tronçons de pont au milieu de la gorge, car l'enjeu est vital pour les survivants et les communications dans la région.

L'entreprise va-t-elle réussir, et offrir aux hommes un nouveau moyen de communication, ou échouer et saper un peu plus le moral des survivants de la région ?

Les joueurs votent pour :

Le pont est achevé et mis en service.
Les communautés échouent dans leur tentative.

- Le pont est achevé : Bâtisseur +1, Solitaire -1
- Les communautés échouent : Bâtisseur -1, Solitaire +1

L' élu

Dans un petit village de Forêt Noire, un enfant porteur de mutations physiques insoutenables, paraît-il, vient de naître. De terrifiantes araignées semblent attirées vers

le village, et le chaman local pense qu'en leur donnant l'enfant, la population du village sera épargnée. Doit-il être donné aux araignées, pour assurer la survie du plus grand nombre, ou faut-il le garder et le défendre, au risque que les villageois soient exterminés ?

Si l'enfant est donné, il servira de guide aux araignées et deviendra par la suite le chef d'une horde de prédateurs. S'il est défendu, les araignées pourront être repoussées, malgré de lourdes pertes chez les villageois, et les mutations de l'enfant, quand il grandira, assureront au village un meilleur contrôle de son environnement.

Les joueurs votent pour :

L'enfant est donné.
L'enfant est protégé.

- L'enfant est donné : Ruche -1, Charognard +1
- A l'unanimité : Vermine +1, Humanité -1
- L'enfant est protégé : Ruche +1, Prédateur -1
- A l'unanimité : Vermine -1, Humanité +1

La caravane

On raconte qu'un groupe nomade sillonne les Flandres, afin de relier entre elles les communautés survivantes et de favoriser les échanges d'objets et d'informations. Mais d'autres rumeurs circulent, selon lesquelles les membres de la caravane se livreraient à d'abjects rituels sur les petites communautés qu'ils trouveraient en chemin. Les raisons varient : on parle d'un culte chamanique, d'adaptés devenus fous, de scientifiques cherchant à provoquer des mutations...

Quelle est la part de vérité dans ces rumeurs ? La caravane a-t-elle pour but d'assurer la liaison entre les différentes communautés, ou poursuit-elle des objectifs beaucoup moins avouables ? S'il ne s'agit que de rumeurs, la caravane pourra rendre service à un groupe de survivants en vadrouille dans la région. Dans le cas contraire, il restera encore à découvrir quels sont les véritables desseins de ces nomades...

Les joueurs votent pour :

La vocation de la caravane est réellement humaniste.

La caravane procède à des expériences ignobles.

-La caravane est humaniste : Charognard -1, un Totem au choix +1

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

-Elle fait des expériences : Charognard +1, un Totem au choix -1

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

L'alliance

La découverte d'un site industriel miraculeusement conservé dans les Apennins excite la convoitise des communautés avoisinantes, et a pour conséquence de faire monter les tensions dans la région. Pourtant, l'isolement du lieu fait qu'aucune communauté ne peut se l'approprier ou l'exploiter sans être vulnérable aux attaques des autres.

Cette situation va-t-elle dégénérer en conflit entre les humains de la région, ou bien existe-t-il une solution pacifique qui permette à tous de profiter des vestiges d'une autre époque ? Les deux communautés étant de taille équivalente, personne ne sortirait vainqueur du conflit, et le site aurait de bonnes chances de rester inviolé, sans que personne puisse en approcher. Son exploitation, en revanche, permettrait de favoriser la vie dans la région.

Les joueurs votent pour :

Les communautés entrent en conflit.

Un accord est conclu pour l'exploitation du site.

-Les communautés entrent en conflit :

Symbiote -1, Solitaire +1

-Un accord est conclu : Bâtisseur +1, Solitaire -1

La famine

Le sud du Plat Pays, où la situation n'a jamais été rose, est victime d'une vague de famine de plus en plus inquiétante. La vermine est devenue encore plus agressive, rendant toute récolte impossible, alors que de nouveaux parasites sont apparus, faisant pourrir les cultures sur pied.

Les communautés survivantes sont soumises à un terrible dilemme : leur faut-il s'exiler, et abandonner toute la région, ou combattre le fléau en espérant que le développement de la vermine suive un cycle, et que les infections vont diminuer naturellement ? Malheureusement, si cycle il y a, il n'a pas encore atteint sa phase décroissante - que les humains partent ou qu'ils tentent de rester, la vermine risque de rendre toute exploitation agricole impossible, condamnant à mort les communautés locales...

Les joueurs votent pour :

Les humains quittent la région.

Les humains tentent de rester.

-Les humains quittent la région : Bâtisseur -1, Solitaire +1

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

-Les humains tentent de rester : Ruche +1, Solitaire -1

L'enlèvement

Les survivalistes de Skagerrak II ne sont pas les seuls à manquer de femmes au sein de leur communauté. Dans les Pyrénées vivent, dit-on, des adaptés dont les mutations et altérations sont tellement drastiques, que leurs femmes sont devenues stériles... Cette tribu organise donc des raids dans les plaines, afin de capturer les femmes en âge d'être fertiles. Harassées, les communautés de la plaine ont décidé de monter un raid punitif contre la tribu de montagnards.

La tribu d'adaptés a-t-elle une chance de résister à l'expédition punitive montée contre elle ? Et quelle va être sa réponse ? Les communautés humanistes des plaines ont joué leur va-tout : tous les hommes valides ont été engagés dans cette expédition, dont

Quelques inspirations

Des rumeurs prétendent qu'une équipe de techniciens s'apprêterait à réparer un avion de ligne, pour tenter la première traversée de l'Atlantique depuis bientôt seize ans. Une impressionnante colonie de fourmis, en provenance du nord de l'Espagne, vient d'interrompre sa progression à seulement quelques kilomètres des ruines de Perpignan. La traînée rouge d'un faisceau laser longue portée aurait été aperçue, à l'occasion de la dernière lune morte, et causé la destruction d'un complexe industriel récemment réhabilité. Les dirigeants d'une importante cité russe entreprennent de restaurer les voies de chemin de fer et proposent, à qui les aidera, d'alléchantes récompenses matérielles et médicales.

Les variations locales

Valables pour l'ensemble de l'Europe, les valeurs des Influences peuvent être légèrement modifiées pour traduire la situation d'une zone restreinte, d'une région, d'une ville ou d'un simple îlot de survivance. Pour éviter les écarts trop importants, une règle simple propose de limiter la variation en fonction de la taille de la zone : plus ou moins 2 points pour une région ou un pays, jusqu'à 4 points pour une grande ville et jusqu'à 6 pour une minuscule enclave. Ainsi, un Totem pourra passer de 3 en Europe à 5 dans le nord de la France, à 7 dans Paris et ses proches environs ou encore à 9, dans les souterrains grouillants de vermine... Ces variations, qui doivent respecter le principe des vases communicants, ne seront vraisemblablement utiles qu'à titre indicatif, le temps d'un scénario par exemple.

l'issue est cruciale. En cas de défaite, les adaptés deviendraient la communauté la plus puissante de la région...

Les joueurs votent pour :

Les adaptés sont exterminés.
Les envahisseurs sont repoussés.

-Les adaptés sont exterminés : Prédateur +1, Symbiote -1
-Les envahisseurs sont repoussés : Parasite +1, Symbiote -1

Le prophète

Dans les Landes, un chaman dément prêche l'abandon total des valeurs humanistes et l'adoration de la vermine, avec qui il prétend pouvoir communiquer. Mêlant citations issues de la Bible, délirants animistes et théories de la réincarnation, l'homme commence à rassembler autour de lui des exaltés qui rejettent totalement leur humanité...

Que ses pouvoirs soient vrais ou non, ce prophète représente-t-il une menace réelle pour la région, ou bien n'est-il que l'un des nombreux illuminés condamnés par la rigueur de l'environnement à une courte vie ? Avec l'aide de ses fidèles, il a entrepris de contribuer au développement des parasites et des insectes, par des actes de sabotage et l'empoisonnement des points d'eau.

Les joueurs votent pour :

Les actes terroristes débutent.
La communauté se dissout rapidement.

-Les actes terroristes débutent : Parasite +1, Symbiote -1
-A l'unanimité : Vermine +1, Humanité -1
-La communauté se dissout : Parasite -1, Solitaire +1

L'abbaye

Une petite communauté humaniste, implantée en Bourgogne, a remis en état et fortifié une ancienne abbaye cistercienne. De là, elle fait courir le bruit qu'elle accueille en son sein toutes les personnes possédant des dons artistiques, et qu'elle est prête à échanger tout objet d'art contre des appareils en état de marche. Affabulation, promesses mensongères ? Son fondateur, dit-on, a pour but de créer un musée qui serait la mémoire de l'homme. Mais sa richesse en matériel, dont la source reste un mystère,

fait des envieux parmi les communautés avoisinantes...

Cette communauté concrétise un rêve devenu inaccessible : un cadre calme, une vie dédiée à des valeurs apparaissant comme futiles pour une espèce en voie de disparition... L'abbaye va-t-elle prospérer, et devenir un centre de culture, ou être rayée de la carte par l'action conjointe de la vermine et des pillards ?

Les joueurs votent pour :

L'abbaye se développe.
L'abbaye est détruite.

-L'abbaye se développe : Ruche +1, Solitaire -1
-L'abbaye est détruite : Bâtitteur -1, Charognard +1

Les troglodytes

Les conditions de vie en Lorraine, plus difficiles chaque année, contraignent les habitants de la région à envisager des solutions désespérées. Des survivalistes ont ainsi décidé de réhabiliter les fortifications utilisées pendant la Première Guerre mondiale, dans la région de Vaux, Dugny et Douaumont. Leur idée est d'implanter une tribu dans chacun de ces trois forts, puis de les relier entre eux par des tunnels de communication. De nombreuses personnes ont toutefois refusé de quitter leurs anciens habitats, par peur de la vermine qui infeste les kilomètres de galeries souterraines...

Si les tribus se développent, leur implantation peut devenir un îlot de vie doté de ressources, de moyens de communication et d'une solide protection contre la vermine. Mais si les premières installations se heurtent aux habitants des profondeurs, les tribus seront irrémédiablement décimées, et il y a fort à parier que les insectes ne seront plus délogés avant longtemps...

Les joueurs votent pour :

Les tribus troglodytes se développent.
Elles sont décimées par la vermine.

-Les tribus troglodytes se développent : Ruche +1, Charognard -1
-Elles sont décimées par la vermine : Horde +1, Ruche -1



La forêt

Cela fait maintenant plusieurs saisons que les derniers habitants de la forêt jurassienne ont fui la région, de peur d'être exterminés par la vermine qui prolifère dans les bois devenus impénétrables. On raconte qu'un chaman y vivrait cependant, isolé des regards, et qu'il enseignerait à ceux qui parviennent jusqu'à lui le moyen de « coexister » avec la vermine. La rumeur affirme qu'il aurait déjà rassemblé autour de lui une tribu d'adaptés, et qu'ils chercheraient ensemble à atteindre le « prochain stade de l'évolution »...

Bien que surprenantes, ces rumeurs attirent de plus en plus d'hommes et de femmes qui s'aventurent dans la forêt, en quête de réponse - mais que l'on ne revoit plus jamais ensuite... Ces disparitions sont-elles dues à la communauté chamannique ou aux nombreux dangers qui grouillent sous les arbres torturés ? Est-il possible que les colons aient tout simplement choisi de rester, pour avoir trouvé au cœur de cette forêt un nouvel environnement où l'humanité s'efface derrière la symbiose avec la vermine ?

Les joueurs votent pour :

Les colons ont trouvé la mort.
Ils ont choisi de vivre en symbiose.

-Les colons sont morts : Vermine +1, Humanité -1

-Ils vivent en symbiose : Symbiote +1, Solitaire -1

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

Les innocents

Avant qu'un enfant puisse abattre sa part de travail, il ne constitue souvent qu'une bouche inutile à nourrir, et l'on préfère parfois le sacrifier au profit d'un adulte - même au détriment de l'avenir de la communauté. Il existe parfois une solution, préférable à l'infanticide ou à la famine, qui consiste à confier les enfants à qui peut s'en occuper. Dans le Piémont, une mystérieuse organisation visite régulièrement les communautés, en offrant de prendre en charge les enfants surnuméraires, et de les emmener dans une vallée connue d'elle seule. Les rumeurs vont bon train sur ce qu'il advient ensuite d'eux...

Un des mythes les plus populaires est que leur innocence vaut aux enfants de vivre dans une cité inaccessible, miraculeusement préservée, afin de former le noyau d'une nouvelle civilisation. D'autres prétendent qu'il s'agit là du seul moyen de se perpétuer qu'il aurait trouvé des survivants frappés de stérilité - mais certains pensent aussi que les enfants sont sacrifiés à de terribles expériences, qu'ils sont dévorés, ou qu'on les maintient en captivité pour que des insectes pondent dans leurs corps...

Les joueurs votent pour :

L'organisation protège les enfants.
Les enfants sont sacrifiés aux insectes.

-L'organisation protège les enfants : Ruche +1, Charognard -1

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

-Les enfants sont sacrifiés : Ruche -1, Charognard +1

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

Quelques inspirations

Dans le nord-est de la France, la découverte d'une souche végétale aux étonnantes propriétés répulsives ouvre de nouveaux horizons à la lutte contre la vermine. Un ancien instructeur de l'armée allemande réunit des combattants et des spécialistes des armes à feu pour former une école militaire. Une communauté d'adaptés vouant un culte aux cafards tente d'infecter les réserves d'eau et de nourriture d'une enclave humaniste. Une équipe d'explorateurs aurait récemment tenté de traverser le tunnel sous la Manche, que l'on dit pourtant en partie inondé et infesté par la vermine. Deux gigantesques scarabées auraient été aperçus près des contreforts de l'Oural, « hauts et larges comme des tanks », à en croire les rumeurs...

Les personnages.....

« Des mercenaires, des soldats, des combattants ? Allons, je ne vois que des chiots, des proies geignardes, tremblantes de peur et de faim. Nous allons leur montrer, ce que chasser veut dire : mes fils les épouseront avant de leur broyer les os, un à un, lentement... Puis nous les dévorérons. »

-Nora, l'Arachnéenne.

Préparation des aventures, mise en pratique des règles, gestion de l'univers et de son évolution... Les tâches du meneur de jeu sont nombreuses, mais il en est une qui prime sur toutes les autres : l'implication des joueurs et de leurs personnages. De la création du groupe d'aventuriers au déroulement des phases de vote, en passant par l'attribution des récompenses et la progression des Spécialités des personnages, le meneur de jeu se doit d'entretenir la satisfaction des joueurs en s'attachant tout particulièrement au développement de leurs personnages. Une mission des plus délicates, qui nécessite quelques conseils de gestion, phase par phase.

Guider les joueurs

La première tâche du meneur de jeu est l'accompagnement des joueurs durant la création de leurs personnages. Les différentes étapes techniques et thématiques sont expliquées en détail dans le Livre du Joueur, mais il est important que le meneur de jeu participe et s'implique, ne serait-ce que pour répondre aux nombreuses questions qui ne manqueront pas d'être posées.

La création

Avant de créer chacun leur personnage, les joueurs vont devoir se mettre d'accord et décider du type de groupe qu'ils

désirent former. Pour ce faire, plusieurs « natures » et « activités » leur sont proposées, qui permettent d'obtenir des croisements tels que « famille de mercenaires », « guilde d'explorateurs » ou « tribu de chasseurs », par exemple. Les différentes natures et activités ne sont fournies qu'à titre indicatif, car il en existe un nombre quasiment infini, et le meneur de jeu peut donc avoir à faire face à des croisements inédits. Son rôle, dans ce cas, consiste à affiner les idées des joueurs pour définir ce nouveau concept par deux mots simples et précis - l'un qui fasse office de nature, et l'autre d'activité. Horde de cannibales, architectes itinérants, conseil de sages, bande de jeunes orphelins : tout est permis, du moment que les joueurs pensent prendre du plaisir à jouer ce groupe plutôt qu'un autre.

Une fois le groupe conçu, la création des différents personnages coulera en droite ligne et chaque joueur cherchera à s'inscrire dans ce contexte global. Les profil, compétences, motivations personnelles et tranche d'âge de chaque membre, seront autant de paramètres importants à prendre en compte lors de cette phase. Au meneur de jeu de veiller à la cohérence entre les personnages et de guider chaque joueur, autant dans sa démarche individuelle que dans l'intégration de son personnage dans le groupe. L'âge semble être la plus importante des données puisqu'elle induit, outre une différence entre les générations représentées au sein du groupe, une raison valable pour les personnages de se connaître, de s'être rencontrés et de partager leur mode de vie. Ainsi, comment une femme âgée et un jeune garçon en sont-ils arrivés à vivre ensemble ? D'où vient cet enfant, dans un groupe constitué exclusivement d'adultes ? Autant de questions qui devront être résolues avant le début de la partie, par la discussion et la mise en commun des idées de chacun.

Le développement

Les profils et les spécificités techniques de chaque personnage gagneront ensuite à être approfondis, et notamment enrichis d'une histoire, d'un caractère et de motivations - sans parler de secrets ! D'un simple concept de départ, tel qu'un jeune mercenaire spécialiste du fusil de précision, il est possible de faire un véritable héros, doté d'un passé, de relations, d'expériences douloureuses ou enrichissantes, de remords, de dettes d'honneur, etc.

Bien entendu, les joueurs risquent d'avoir des idées plus ou moins précises de la façon dont ils vont détailler leur personnage, mais le meneur de jeu reste l'interlocuteur idéal pour approfondir ces envies, proposer de nouvelles pistes et apporter de judicieux conseils, en accord avec l'univers et l'époque. Traits de caractère, habitudes et petites manies, tenue vestimentaire, accent, défaut de prononciation, particularités physiques ou mentales : toutes les petites touches sont les bienvenues, si elles peuvent aider à transformer un personnage en personnalité, unique, crédible et surtout attachante. Sans aller jusqu'à une description intégrale ou un historique complet des personnages depuis leur naissance, il est du devoir du meneur de jeu d'inciter les joueurs à s'impliquer dans cette étape importante de la création - tant des individualités que du groupe qui les réunit.

Tout comme les personnages, l'équipe gagnera à être peaufinée et détaillée en termes de motivations, de projets, de vécu et de relations internes. Les conditions de la rencontre, la façon dont certains membres ont rejoint les autres, les amitiés notables et les petits conflits éventuels, ainsi que les perspectives qui guident actuellement le groupe, sont autant de rails sur lesquels pourront s'appuyer joueurs et meneur de jeu afin d'animer les aventures. Les motivations peuvent être aussi simples que la quête de nourriture ou d'un abri pour la nuit, mais la volonté de restaurer un hôpital ou de prendre le contrôle d'une ville sont autant de projets de longue haleine, à même de justifier la cohésion du groupe. Tous les personnages ne partageront pas forcément les mêmes envies, ce qui permettra de créer des situations de conflit et des discussions animées, voire des trahisons ! Du moment que les joueurs savent pourquoi, depuis quand et vers où les personnages font route ensemble, tout le reste apportera un « plus » des plus agréables à jouer.

Quelques précisions techniques

En plus du caractère et du vécu des personnages, les joueurs souhaiteront probablement s'investir dans la conception technique de ces derniers. Le système de création est volontairement simple et rapide, mais le meneur de jeu conserve une marge de manœuvre dont il peut user pour permettre certains aménagements. A personnage exceptionnel, technique exceptionnelle : si le meneur de jeu estime que les envies d'un joueur méritent d'être traduites en des termes techniques qui modifient un point de règle, libre à lui de le faire !

Domaines et Caractéristiques

A la création, chaque joueur dispose de 28 dés à répartir entre les quatre Domaines de son personnage, à raison de 3 dés au minimum et de 10 dés au maximum par Domaine. Ces valeurs seront ensuite réparties entre les différentes Caractéristiques, dont la valeur doit être comprise entre 1 et 5. Si le meneur de jeu souhaite que les joueurs conçoivent un groupe plus épique, il peut tout à fait augmenter ce montant et offrir un potentiel de 30 ou 32 dés. Une somme de 30 dés correspond à des aventuriers solides, dotés de facultés physiques et intellectuelles plus développées que la moyenne, et un total de 32 dés traduira le potentiel de véritables surhommes et de héros en puissance.

Les seules limites qu'il est impossible de modifier sont les scores des Caractéristiques, qui ne peuvent en aucun cas dépasser 5 ou être égales à 0. De fait, la valeur d'un Domaine - somme des trois Caractéristiques qu'il regroupe - doit toujours être strictement comprise entre 3 et 15. Le maximum de 10 imposé à la création, pour éviter qu'un personnage n'ait plus d'une Caractéristique à 5 dans ce Domaine, se transforme ensuite en un maximum de 15 pour laisser le joueur développer plus librement son personnage.

Les Spécialités

Il est également possible de modifier le nombre et le Degré de Maîtrise des Spécialités qu'un personnage peut développer à la création. Selon les règles, les jeunes peuvent développer 4 Spécialités, les adultes 5 et les anciens 6.



Bien que ces chiffres soient fixés de façon à maintenir un équilibre entre les tranches d'âge, il est possible d'autoriser un joueur à développer une Spécialité supplémentaire - au Degré Débutant - si sa demande concerne une habitude susceptible d'apporter une touche de caractère à son personnage.

Entrent dans cette catégorie toutes les Spécialités qui ne risquent pas d'avantager techniquement le personnage sur des jets importants. Ainsi, cuisine, couture, musique, danse et autres talents artistiques, peuvent facilement être « offerts » à des personnages dont la description le justifie.

Le don d'un Degré de Maîtrise élevé peut également être envisagé, en remplacement du Degré directement inférieur, pour permettre à un personnage jeune d'accrocher son profil. Les jeunes n'ont théoriquement pas le droit de développer des Spécialités au Degré Expert, mais si le meneur de jeu estime que le personnage s'est investi à fond dans un domaine, il peut transformer une Spécialité Confirmé en une Expert - le personnage doit alors renoncer à toutes ses autres Spécialités, convertissant ainsi ses quatre Spécialités Débutant en une Expert. Bien sûr, les règles de logique et de vraisemblance sont toujours de rigueur : un personnage jeune n'a aucune chance d'être Expert en biochimie moléculaire ou en informatique, sciences dont l'apprentissage a définitivement disparu.

Qu'il s'en tienne aux règles de base ou qu'il procède à certains aménagements, le meneur de jeu devra veiller à bien guider les joueurs dans le choix, et surtout dans la définition même de leurs Spécialités.

Le matériel de départ

Autant le meneur de jeu peut distribuer librement cordages et vêtements communs, autant les munitions, armes d'assaut et protections élaborées, doivent être offertes au compte-gouttes. Aussi, afin

de simuler la difficulté d'obtenir du matériel et d'éviter que tous les aventuriers soient dotés d'un équipement à toute épreuve, une règle utilisant l'Indice de Rareté des objets et la tranche d'âge du personnage permet de définir si ce dernier peut posséder tel ou tel bien.

Pour obtenir un objet, tous les joueurs doivent effectuer un jet avec trois dés. La Difficulté de ce jet est à la base de 10, mais elle augmente de 5 pour chaque nouvel objet demandé par le joueur - soit 15 pour le deuxième objet, 20 pour le troisième, 25 pour le quatrième, etc.

De plus, la Difficulté de base est modifiée par la tranche d'âge du personnage, car les anciens ont plus de chance d'avoir trouvé, acheté ou échangé des biens précieux que les jeunes. Le premier jet des anciens s'effectue donc à 10, mais celui des adultes à 15 et celui des jeunes, à 20.

Pour simplifier la gestion de cette phase, il est conseillé de faire un tour de table en demandant à chaque joueur ce qu'il désire en premier objet, et de lui rappeler la Difficulté de son jet en fonction de sa tranche d'âge. Au deuxième tour de table, toutes les Difficultés sont augmentées de 5, jusqu'à ce que plus personne n'ait de chances de réussir. Pour le dernier jet, à Difficulté 30, certains meneurs de jeu autorisent les joueurs à lancer les dés et attendent de voir s'ils font 30, pour les autoriser à demander ce qu'ils veulent.

Les singularités

Bien que la plupart des anomalies physiques soient considérées comme des handicaps, des difformités dont beaucoup se passeraient volontiers, certains joueurs peuvent émettre le souhait de doter leur personnage d'une particularité physique allant d'une simple cicatrice à une véritable mutation physiologique. Toutes les idées sont bien sûr envisageables, mais il convient de distinguer trois cas de figure : la singularité est purement visuelle, elle handicape le personnage ou elle l'avantage.

Dans le premier cas, le joueur reste seul juge du corps qu'il souhaite donner à son personnage et peut à loisir imaginer cicatrices, maigreurs, pâleur, couleur dépareillée des yeux, teinte de cheveux, tatouages, amputations et scarifications tribales... Du moment que ces particularités n'engendrent ni pénalité, ni avantage autre que purement esthétique, le meneur de jeu ne peut qu'encourager ses joueurs à approfondir la description de leur avatar.

En revanche, dès lors que l'idée s'accompagne d'une notion de désavantage ou d'atout, susceptibles de se traduire par des Bonus et des Malus, voire à des facultés, le meneur de jeu se doit d'être vigilant. Ainsi, une capacité de vision nocturne, une immunité naturelle aux venins ou une musculature permettant des bonds de douze mètres, gagneront à être purement et simplement interdites. En matière de handicaps, on peut imaginer toutes sortes de membres manquants, blessures mal cicatrisées, défauts d'élocution et autres tares physiques ou physiologiques, qui se traduiront par des Malus appliqués chaque fois qu'une situation confrontera le personnage aux réalités de son corps. Des choix de ce type pourront bien sûr être justifiés par des scores faibles dans des Caractéristiques telles que Santé, Force, Rapidité, Agilité ou Précision.

À l'inverse, de bons scores dans ces mêmes Caractéristiques pourront autoriser le personnage à posséder des atouts tels que l'ambidextrie, la souplesse d'un contorsionniste, une acuité visuelle dans la pénombre, etc. Enfin, s'il juge une requête excessive, mais tout de même intéressante et appropriée, le meneur de jeu peut demander au joueur de traduire son envie par une Spécialité, dont le Degré de Maîtrise fixera l'importance du Bonus qu'il recevra par la suite. Par exemple, « Voir dans l'obscurité, Confirmé » donnera un Bonus de +1D et permettra l'utilisation de 2 dés de Réserve.

Faire évoluer les personnages

Conçus pour offrir le maximum de divertissement au fil des parties, des aventures et des discussions, les personnages seront objet d'attention et source de satisfaction de la part de leurs joueurs. À ce titre, dès leur création, ils devront également être au cœur des réflexions du meneur de jeu et mis en valeur chaque fois qu'il le sera possible. L'implication dans l'aventure et l'exploitation des motivations des personnages sont autant d'outils, qui permettront de gratifier les joueurs en utilisant leurs héros, mais pour leur apporter une satisfaction plus ludique, un principe de récompenses et d'évolution technique est également proposé.

Rappel : Spécialités et Degrés

Jeune : 4 Spécialités.
Au choix : 4D / 2D + 1C.
Limitations : 1 Confirmé,
0 Expert.

Adulte : 5 Spécialités.
Au choix : 5D / 3D + 1C /
1D + 2C / 2D + 1E.
Limitations : 2 Confirmé,
1 Expert.

Ancien : 6 Spécialités.
Au choix : 6D / 4D + 1C /
2D + 2C / 3C / 3D + 1E /
1D + 1C + 1E / 2E.
Limitations : 3 Confirmé,
2 Expert.



Les Critères d'évaluation

A l'image des discussions de fin d'aventure, au cours desquelles sont examinés les Critères permettant au meneur de jeu de gagner des Points d'Expérience, les joueurs vont également faire l'objet d'une évaluation qui leur permettra de voir progresser non seulement leurs personnages, mais aussi et surtout le groupe que forment ces derniers.

Là encore, les Critères utilisés sont au nombre de quatre : la Cohésion, l'Initiative, l'Interprétation et l'Accomplissement.

La Cohésion

Esprit d'équipe, capacité à entreprendre des actions collectives, la cohésion est une donnée fondamentale car elle constitue souvent la clef de la survie d'un groupe. Là où un homme seul échouera certaine-

ment, une poignée de compagnons soudés, confiants les uns dans les autres, viendront plus facilement à bout des épreuves et des adversités. L'esprit d'équipe et la solidarité n'empêchent pas l'individualité, car les groupes restent faits d'individus, libres d'agir indépendamment des autres, et l'affirmation des caractères de chacun demeure fondamentale. Ce que mesure ce Critère, c'est la capacité des personnages à agir de concert quand la situation l'exige : mise au point d'une stratégie de combat efficace, partage des informations nécessaires à la progression de l'enquête, oubli des divergences d'opinion au profit d'une voie commune, respect des règles établies par le groupe... Au terme de l'aventure, le meneur de jeu devra donc bien dissocier les actions individuelles - qui ne nuisent pas nécessairement au groupe - des véritables conflits, mésestimes ou refus de collaborer qui mettent en péril la vie ou l'évolution des compagnons.

Le groupe est-il resté soudé dans les situations critiques ou les personnages ont-ils fait preuve de trop d'individualisme ?

L'Initiative

Dans un univers où le danger rôde en permanence, la passivité et l'immobilisme sont gages d'une mort certaine et prouvent à quel point est important d'agir, d'entreprendre et d'oser. Les initiatives risquent d'être nombreuses et fréquentes chez les personnages, mus par des joueurs impatientes de découvrir et d'en découdre, mais certaines situations pourront les amener à subir, à assister sans réagir à des scènes où ils pourraient intervenir. C'est alors que ce Critère prend toute son importance. Tant que les personnages font des choix et prennent des décisions, quitte à provoquer des conflits ou à s'engager sur des voies surprenantes, le groupe aura une bonne appréciation dans ce Critère. Refus de s'impliquer dans un conflit, excès de neutralité, attentisme frôlant la lâcheté : dès lors que les personnages restent passifs, suivent le chemin que d'autres tracent pour eux ou se laissent porter par les événements, le meneur de jeu peut les « sanctionner » pour leur faire comprendre qu'ils devront se montrer plus entrepreneurs, à l'avenir.

Les personnages ont-ils pris des initiatives ou se sont-ils contentés de suivre passivement les événements ?

L'Interprétation

Impliqués dans le choix du groupe et des personnages qu'ils créent, les joueurs ont également un devoir d'interprétation, de gestion et de mise en scène des particularités qu'ils ont conçues. Ainsi, les relations entre les membres de la petite communauté - définies notamment par la « nature » du groupe - ne doivent pas devenir un vague prétexte et être mises de côté au bout de quelques scénarios. Si les joueurs ont décidé que leurs personnages étaient unis par des rapports familiaux, par exemple, ils devront s'en souvenir et utiliser cette donnée lors des discussions, des dilemmes ou des conflits. Il serait en effet regrettable qu'un rapport entre un père et son fils, chargé de respect et de différences d'âge, se transforme lentement en une simple camaraderie d'équipe. Les joueurs doivent donc veiller à respecter les choix relatifs à leur groupe, mais également à se servir de ces particularités pour mettre en scène des relations crédibles : disputes, confiance aveugle, divergences d'opinion, secrets, etc.

Les joueurs ont-ils exploité les liens qui unissent leurs personnages ou la nature même du groupe a-t-elle été délaissée ?

L'Accomplissement

Ce qui est valable pour les relations entre les personnages l'est également pour les objectifs du groupe, esquissés au moment de la création par le choix d'une « activité » et enrichis au fil des aventures par toutes sortes de réussites, d'échecs, de découvertes et de motivations nouvelles. En marge des événements mis en scène par les scénarios, le groupe aura sûrement à cœur d'entreprendre des démarches personnelles - qu'il s'agisse d'obtenir des réponses ou des pièces détachées, de bâtir un refuge, de remettre en service une ligne de communication, de retrouver un instructeur militaire, un scientifique, etc. Les motivations et les projets des personnages n'ont rien de contradictoire avec les enjeux propres à chaque aventure - complémentaires, ils sont le quotidien, la trame de l'évolution du groupe, là où les scénarios offrent leur lot d'incidents et d'exceptions. Il est donc important que les joueurs fassent progresser leurs avatars en prenant des initiatives susceptibles de faire évoluer ces envies.

Le groupe a-t-il avancé sur la voie qu'il s'est fixée ou s'est-il contenté de réagir aux événements des scénarios ?

L'évaluation du groupe

Cette phase doit être gérée de la même façon que l'évaluation du meneur de jeu par les joueurs, à la différence près que le meneur est cette fois seul juge. A la fin de chaque scénario, juste avant ou juste après de se soumettre à son évaluation, le meneur va ainsi procéder à une revue des actions des personnages et surtout, du comportement du groupe dans son ensemble - puisque c'est ce dernier qui possède un Niveau. Le déroulement de l'évaluation est sensiblement plus simple, car le meneur de jeu procédant seul à l'évaluation, les problèmes d'unanimité et de majorité n'ont pas lieu d'être. De fait, pour chacun des quatre Critères, un « bien » ou un « pas bien » suffit pour définir si le groupe s'est plutôt bien ou plutôt mal comporté. Un « bien » confère 1 Point d'Expérience au groupe, tandis qu'un « pas bien » ne donne ni n'enlève rien.

L'évaluation du groupe ne comporte pas de « Tests », contrairement à celle du meneur de jeu, mais ce dernier reste libre de soumettre ses joueurs à une épreuve lorsqu'il estime que le groupe a fait preuve d'une faiblesse dans un des Critères. Au moment de construire son prochain scénario, il pourra facilement intégrer des scènes et des situations d'évaluation, à la façon de Tests « officieux ».

Les Critères du groupe

Cohésion : esprit d'équipe, actions collectives et unité dans les situations délicates.

Initiative : motivation et implication des personnages dans l'aventure.

Interprétation : mise en scène des rapports entre les personnages au sein du groupe.

Accomplissement : respect des motivations du groupe et accomplissement d'objectifs.



Le Niveau du groupe

Le Niveau est une caractéristique informelle, sans influence directe sur le jeu, mais qui permet de traduire l'expérience commune des personnages, par opposition à leur expérience individuelle. Ainsi, les scénarios pourront mettre en garde les meneurs de jeu contre des dangers ou des situations, dont seuls des groupes d'un certain Niveau seront susceptibles de venir à bout sans encombre. Cette donnée chiffrée pourra également être utilisée par des règles optionnelles, à la façon d'un multiplicateur, d'un seuil de Difficulté ou d'un score en nombre de dés - mais il ne s'agira que d'exceptions.

Tout comme le meneur de jeu, le groupe gagne 1 Point d'Expérience au terme de chaque scénario, pour traduire le vécu des personnages et leur habitude de vivre et de voyager ensemble. A ces gains réguliers s'ajoutent les Points rapportés par des « bien » lors de l'évaluation des Critères, formant un total sans cesse croissant qui détermine le Niveau du groupe.



Le groupe ne peut gagner qu'un Niveau à la fois et doit nécessairement jouer une aventure entre chaque, s'il possède suffisamment de Points d'Expérience pour en gagner deux.

Les Vies

La véritable influence du Niveau s'exerce chaque fois que le groupe atteint le rang supérieur : les personnages gagnent alors une Vie. Cette option ludique, bien connue des amateurs de jeux vidéo, simule la capacité qu'ont les personnages de sauver l'un des leurs en se précipitant à son secours pour lui éviter une mort certaine. Véritables miracles, les Vies permettent de maintenir en vie un personnage là où les règles interdisent tout espoir.

Les règles concernant le groupe, le Niveau, les Points d'Expérience et les Vies sont largement décrites dans le Livre du Joueur.

Quelques exemples de récompense

1 Point d'Expérience : le personnage s'illustre brillamment lors d'une importante discussion, sort victorieux d'un duel retentissant, propose des solutions judicieuses pour sortir de situations délicates, règle un différent entre deux autres membres du groupe...

2 Points d'Expérience : le personnage fait considérablement avancer l'enquête par ses idées, fait preuve d'une grande bravoure lors d'un combat massif, accepte de jouer un rôle capital et périlleux auquel il n'est pas habitué, survit à une terrible épreuve...

3 Points d'Expérience : le personnage sauve la vie de tout le groupe par une action d'éclat, parvient à empêcher l'éclatement d'une guerre ou d'un conflit d'envergure, se sacrifie pour les siens ou une noble cause...

Chaque groupe pourra bien entendu convenir de ses propres règles, mais il est important que l'utilisation des Vies soit approuvée par la majorité des joueurs, de façon à éviter les litiges. Ainsi, pour dépenser une Vie, il est nécessaire que la moitié des joueurs soit d'accord - arrondie à l'entier supérieur.

Cette majorité autour de la table doit également se traduire par une majorité dans la scène, puisque la moitié au moins des membres du groupe doit être en mesure de se précipiter au secours du blessé qu'ils désirent sauver. Tous les personnages présents doivent alors se jeter sur leur compagnon, en abandonnant leurs actions du tour pour se concentrer sur des soins de fortune. L'utilisation de la Vie doit être annoncée au moment où le bénéficiaire reçoit la blessure qui le tue, puis les personnages ont deux tours pour être à son contact - faute de quoi le malheureux meurt. Lorsque le groupe utilise une Vie, le personnage qui en bénéficie est purement et simplement sauvé, quels que soient les dommages qu'il ait subis, mais il conserve sa case « Tué » cochée et les Malus qui en découlent, et doit ensuite être soigné selon les procédures habituelles.

Il n'y a pas de limite au nombre de Vies que le groupe peut utiliser, que ce soit par aventure ou par jour, mais un seul et même personnage ne peut être ainsi sauvé qu'une fois par séance de jeu.

L'évaluation des personnages

En plus du groupe en lui-même, les personnages progressent également de façon individuelle, grâce à des Points d'Expérience qui leur sont propres. Tout d'abord, au terme de chaque scénario, tous les personnages reçoivent automatiquement 1 Point d'Expérience - qui traduit leur évolution permanente. Ils peuvent ensuite en gagner davantage en fonction de leur activité durant l'aventure, si le meneur de jeu décide de récompenser une action héroïque, une tirade retentissante, une décision judicieuse ou tout simplement, un comportement général particulièrement appréciable tout au long du scénario. La façon dont les joueurs font vivre leurs personnages est ainsi gratifiée par des récompenses techniques qui permettront de faire évoluer les Spécialités, notamment.



Les récompenses sont échelonnées de 1 à 3 Points, selon l'appréciation du meneur de jeu, et peuvent être accordées suite à n'importe quel fait ou propos remarquable. Par exemple, un personnage se jetant héroïquement au combat pour sauver son compagnon, alors que son adversaire est manifestement plus puissant, pourra justifier une récompense d'un ou deux Points. Chaque récompense doit être associée à un acte notable que le meneur de jeu devra rappeler au moment de l'attribution - une façon de motiver les autres joueurs à faire de même et d'éviter les jalousies potentielles. Ces récompenses peuvent se cumuler, permettant à un joueur d'être gratifié pour deux ou trois actes à la fois et de gagner ainsi plusieurs Points d'Expérience, mais un personnage ne peut jamais gagner plus de 5 Points d'Expérience au terme d'une même aventure.

Ces Points sont propres à chaque joueur et ne peuvent s'utiliser qu'au profit du personnage qui les a gagnés.

Utiliser les Points d'expérience

Conçus pour simuler la capacité des personnages à développer leurs techniques et leurs connaissances, les Points d'Expérience vont être utilisés par les joueurs pour améliorer leurs Degrés de Maîtrise et apprendre de nouvelles Spécialités. Les procédures sont largement décrites dans le Livre du Joueur, mais le meneur de jeu se doit de garder un œil attentif sur l'évolution des Spécialités, qui constituent un moteur de cohésion autant qu'une source de déséquilibre.

En théorie, les personnages ne peuvent améliorer le Degré de Maîtrise d'une Spécialité qu'en apprenant auprès d'un instructeur, doté d'un Degré supérieur au leur. Certains talents peuvent évidemment progresser grâce à leur seule pratique, mais il semble inconcevable qu'un adolescent parvienne à maîtriser la biochimie sans l'aide d'un expert. De fait, la nécessité d'un enseignant va vite devenir une priorité susceptible de motiver des recherches et de générer des phases d'entraînement, d'étude et même d'immobilisation du groupe - quand les personnages devront attendre que leur compagnon achève sa formation, par exemple.

La création de spécialistes capables d'enseigner peut donc alimenter de nombreuses aventures et permettre au meneur de jeu, qui connaît parfaitement les envies de ses joueurs, de glisser dans ses scénarios des personnalités compétentes, à même de proposer, d'accepter ou de négocier leur enseignement.

La Réputation

Au terme de chaque aventure, la Réputation des personnages est également susceptible d'évoluer et de traduire les probabilités de plus en plus importantes qu'ils soient connus, et surtout reconnus. De 30 à la création, cette valeur va progressivement diminuer et franchir un à un les trois paliers de renommée, fixés à 25, 15 et 5. De parfaits inconnus au score compris entre 25 et 30, les personnages vont ainsi devenir des « personnalités », entre 15 et 24, puis des « célébrités » une fois leur Réputation inférieure à 15. Les rares individus à jour d'une Réputation de 5 ou moins, sont de véritables légendes vivantes, à l'image de Chæman ou de monuments aussi célèbres que la tour de Pise, Paris et sa tour Eiffel...

Actions d'éclat

Situation	Difficulté
Le personnage a fait une découverte...	
susceptible d'intéresser de nombreuses communautés	-5
susceptible d'intéresser l'ensemble de l'Humanité	-10
que des individus tiennent à ne pas ébruiter	+5
qu'une faction très influente tient à ne pas ébruiter	+10
Le personnage a triomphé...	
d'un adversaire célèbre (Réputation inférieure à 15)	-5
d'un adversaire légendaire (Réputation inférieure à 5)	-10
de plusieurs adversaires, alors qu'il était seul	-5
d'un très grand nombre d'adversaires, alors qu'il était seul	-10
Le personnage a été remarqué...	
en compagnie de célébrités (Réputation inférieure à 15)	-5
en compagnie de légendes vivantes (Réputation inférieure à 5)	-10
par une célébrité (Réputation inférieure à 15)	-5
par une légende vivante (Réputation inférieure à 5)	-10
Les témoins de l'événement étaient...	
nombreux (plus de cinquante)	-5
très nombreux (plus d'une centaine)	-10
très peu nombreux (moins de cinq)	+5
absents (aucun témoin)	+10

Pour avoir une chance de perdre un point de Réputation, un personnage doit s'illustrer au cours de l'aventure par des actions de plus ou moins grande envergure. Plus il est connu, plus ses actes doivent être retentissants pour que sa Réputation diminue davantage - à l'inverse, un anonyme risque de vite gagner en célébrité grâce à des actes à la portée moindre. Ces actes peuvent être de toutes natures : combats retentissants, découvertes, meurtres, création... Tout ce qui est susceptible d'attirer l'attention sur le personnage peut être source de Réputation.

À la fin de chaque aventure, tous les joueurs peuvent effectuer un jet d'Influence contre une Difficulté égale à 40 moins le score actuel de Réputation de leur personnage. Ce seuil peut ensuite être modifié en fonction des circonstances et de la portée des actes, mais un geste héroïque fait autant évoluer la Réputation que le plus vil des assassins et plus un personnage devient célèbre, plus ses faits d'arme sont connus d'un grand

nombre - qu'ils soient bons ou mauvais. Dans le tableau qui suit, vous trouverez quelques exemples de modificateurs, susceptibles de se cumuler si la situation le permet.

Si le jet est réussi, la Réputation du personnage est réduite de 1. Pour récompenser une action particulièrement brillante ou un jet très largement réussi, le meneur de jeu peut autoriser la perte exceptionnelle de deux points d'un coup. Attention, la Réputation est source de gloire tout autant que d'inimitiés et de jalousie, et un personnage devenant célèbre trop rapidement risque de s'attirer de nombreux ennemis...

➔ La Réputation des personnages est à double tranchant. Avec un faible score, ils auront peu de chances d'être reconnus, mais personne ne prêterait attention à eux. Avec un très bon score, ils seront respectés mais également défiés, voire poursuivis.

Les scénarios.....

De la simple rencontre à la plus périlleuse des traversées, l'aventure peut prendre bien des aspects, emprunter bien des voies et comporter, en chemin, les périls les plus inattendus. Combats, dilemmes, explorations, quêtes, les personnages sont appelés à vivre toutes sortes d'épopées dont la trame, au départ, tient en quelques lignes dans l'esprit du meneur de jeu. De l'idée de départ au choix des ingrédients, acteurs, décors et rebondissements, le scénario se construit, se découpe et se gère en amont des parties - un travail passionnant qui mérite bien quelques suggestions, sinon quelques conseils.

Les catégories de scénarios

Pour faire du scénario une phase de jeu à part entière, avec ses règles et ses enjeux bien spécifiques, Vermine utilise le concept des « catégories de scénarios » et distingue les enquêtes des longues explorations, et les destinées héroïques des combats contre des abominations. Très pratique pour les meneurs de jeu débutants, cette notion permet de cibler les principaux enjeux du scénario et de mettre l'accent sur un événement, une ambiance, une structure bien particulière. A l'image d'un film policier, à l'intrigue concentrée sur la découverte du coupable, ou d'une saga retraçant l'évolution d'un personnage légendaire, il est des différences notables, dans le thème même d'une intrigue, que les meneurs de jeu gagneront à prendre en compte pour proposer des aventures dynamiques et cohérentes.

Le scénario Enquête

Classique incontournable, l'enquête utilise un subtil mélange de secrets et de découvertes pour maintenir en haleine une équipe d'investigateurs lancés à la poursuite d'un mystère. Une femme est retrouvée morte, un chaman disparaît, les réserves d'eau ont été contaminées, des créatures se rassemblent aux abords d'un abri, etc. Le schéma simple de l'enquête se prête idéalement aux mécanismes du jeu de rôles, puisqu'elle confronte les personnages à une situation connue - un assassinat, un enlèvement, etc. - avant de les mener sur la piste d'un coupable et de ses motivations.

En chemin, tout est possible : indices, faux coupables, témoins, complices insoupçonnables, méthodes surnaturelles, enjeux titanesques, etc. Tout le sel de l'enquête réside dans la progression des personnages, qui partiront armés de leurs simples observations et finiront tôt ou tard par découvrir qui, comment et surtout pourquoi. A l'inverse, le travail du meneur de jeu débute par le choix de ces éléments. Qui a commis le forfait ? Dans quel but ? Pourquoi de cette façon, à ce moment, en cet endroit ? Qui d'autre est au courant, qui est intéressé, impliqué, témoin, complice ?

Une fois le coupable et le mobile trouvés, il reste à étoffer l'événement en l'enrichissant d'une histoire, d'un passé et d'un environnement susceptibles d'apporter des éléments de réponse aux personnages. Le meurtrier connaissait-il la victime ? Obéissait-il à des ordres, et si oui, de quel commanditaire ? Le coupable est-il seul, et de la même façon, des alliés de la victime vont-ils s'impliquer dans l'enquête ? Cet acte en cache-t-il d'autres, est-il le premier d'une série, le point de départ d'un plan d'envergure ? Tous ces éléments pourront être mis en scène, sous la forme de réponses aux



recherches des personnages ou d'événements, de rebondissements imprévus venant émailler la progression des investigateurs.

La règle d'or : une enquête se déroule en trois phases : la présentation des faits, la progression des recherches et la découverte des secrets.

Quelques outils : un témoin, des complices, l'arme du crime, la méthode utilisée, d'autres phénomènes semblables, un coupable évident, de faux indices, une autre équipe d'investigateurs, les révélations d'un mystérieux inconnu...

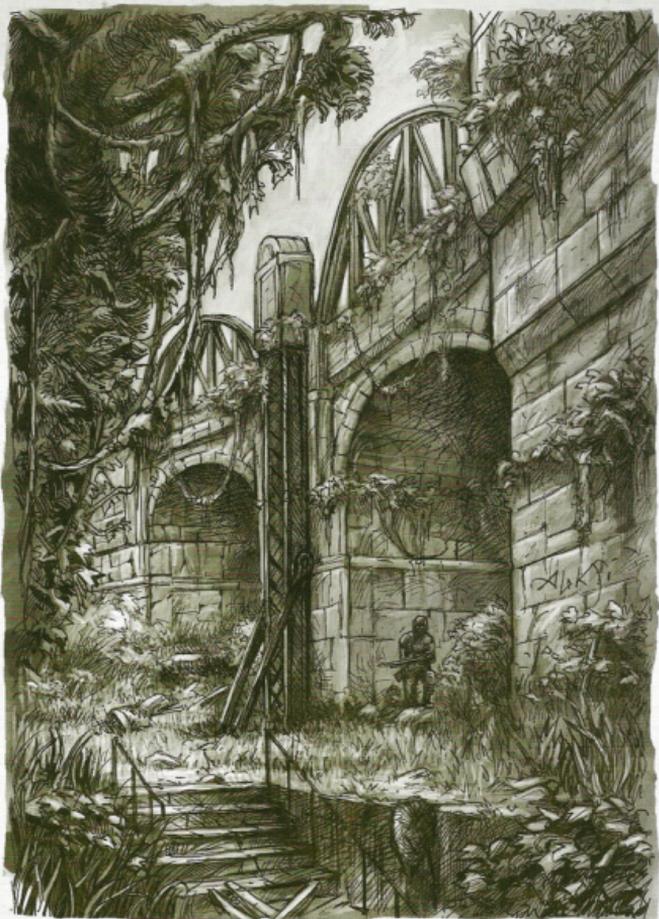
Le scénario Action

Thème de prédilection du cinéma oriental et américain, le scénario d'action combine l'art du rythme et des effets visuels pour créer des scènes palpitantes, tant pour les spectateurs que pour les participants. Invasions de hordes monstrueuses, cataclysmes naturels, intrusions de prédateurs ou combats épiques entre factions rivales, l'action peut aussi bien constituer un événement, un rebondissement dans une intrigue de plus longue haleine, qu'alimenter à elle seule l'ensemble d'un scénario - proposant

ainsi une ambiance rythmée, haletante, où les rares moments de calme seront teintés de méfiance et d'appréhension.

Plus que les talents de narration ou de gestion du meneur de jeu, ce sont sa maîtrise du temps et sa connaissance des règles qui seront mises à l'œuvre, au fil des scènes d'action. Parfois, le scénario tout entier sera emprunt de rythme, comme dans le cas d'un compte à rebours avant l'arrivée d'une catastrophe ou d'une course contre la montre pour sauver des vies humaines, mais il se peut que l'intrigue propose une succession de conflits animés, poursuites et affrontements contre un ennemi récurrent, un monstre ou un danger de plus en plus clairement identifié.

Dans tous les cas, il convient de définir à quoi les personnages sont confrontés. S'agit-il d'une menace physique, d'un phénomène dont ils perçoivent les signes avant-coureurs ? Ont-il un ennemi, un adversaire ? Sont-ils directement visés ou prennent-ils parti, malgré eux, poussés par des circonstances défavorables ? Ont-ils un moyen de lutter plus efficacement, une arme à récupérer, un point faible à découvrir, une stratégie à adopter ? L'ennemi est-il humain, monstrueux, s'agit-il d'une communauté, d'un adversaire solitaire ? La vie des personnages est-elle en jeu ou doivent-ils protéger quelqu'un ?



Plus encore que dans la source du danger, la clef des scénarios d'action réside dans le rythme, l'enchaînement des événements et des rebondissements, depuis la première rencontre au dénouement final, en passant par les chassés-croisés, les découvertes, les affrontements écourtés par la fuite d'un des camps... En alternant la fureur et le calme, les joueurs se prendront davantage au jeu et profiteront du moindre répit pour préparer le prochain orage.

La règle d'or : un scénario d'action doit s'affranchir des lenteurs et des temps morts pour faire primer le rythme, la surprise et des scènes dynamiques.

Quelques outils : la menace d'une catastrophe, un prédateur invisible, le retour d'un vieil ennemi, une arme particulièrement meurtrière, une horde organisée, une course contre la montre, la disparition de l'adversaire ou sa mort présumée, puis son retour, etc.

Le scénario Aventure

De la quête mystique à la simple traversée des montagnes, l'aventure possède autant de visages qu'il existe de lieux et de rencontres. Fidèle allié des auteurs de sagas et de récits épiques, le thème de l'aventure combine les idées d'exploration, de voyage, de découverte et de paysages inédits, et s'appuie sur un scénario de longue haleine pour distiller l'un après l'autre ses nombreux ingrédients. Parfois, il suffira de quitter la route pour pénétrer les ombres hostiles d'une forêt peuplée d'insectes mutants, mais l'aventure peut tout aussi facilement emporter un groupe d'explorateurs à la recherche d'une ville ensevelie, à l'autre bout du continent, et leur offrir en chemin des découvertes surprenantes ou terrifiantes.

Le point fort des scénarios d'aventure ? La nouveauté ! Qu'il s'agisse d'un lieu ou d'une communauté, d'un secret ou d'une relique du passé, la découverte et l'ambiance priment sur l'action, utilisée ici comme un simple ingrédient dans la gestion du rythme. Une fois en route, les aventuriers espèrent, redoutent, recherchent, puis finissent par trouver - ou par être trouvés - et découvrent des décors et des personnalités hors du commun. L'important est alors de préparer minutieusement les scènes, les théâtres et leurs acteurs, de façon à surprendre, à dérouter, à émerveiller et à captiver les personnages et les joueurs, arrachés à leurs habitudes et à leurs repères.

Pour lancer le périple en lui-même, le scénario d'aventure s'appuie sur une justification capable de mener les personnages à la découverte d'éléments spectaculaires. S'agit-il d'une quête, d'une mission confiée par un commanditaire ? Un déplacement anodin est-il perturbé, dévié de son itinéraire par un événement imprévu ? L'objectif du voyage est-il vital pour les personnages ou leurs proches ? Ont-ils besoin de conseils, de matériel, de quelqu'un, là où ils se rendent ? Sont-ils emmenés de force et parviennent-ils à se libérer en territoire inconnu et hostile ? Vont-ils combattre, récupérer, aider à défendre ? La motivation de l'aventure peut faciliter le choix des événements à venir et des décors traversés, mais elle peut également être choisie en second lieu, une fois le contenu du périple déterminé.

L'important, dans ce type de scénarios, est avant tout de dépayser les personnages et de les confronter à des acteurs, des situations, des dilemmes et des conflits qui

leur étaient jusqu'alors étrangers. Idéale pour permettre aux personnages de découvrir le monde, l'aventure aide également le meneur de jeu à mettre en scène des créatures et des phénomènes nouveaux, qu'ils soient fournis dans ces livres ou de sa propre création.

La règle d'or : surprendre, dépayser, perturber et émerveiller, en confrontant les personnages à des contextes inhabituels, dans lesquels l'entraide et l'union s'avéreront plus que jamais indispensables.

Quelques outils : la recherche d'une cité oubliée, la traque d'une créature mythique, le besoin de trouver un expert, une rumeur évoquant la découverte d'une centrale électrique, le rêve symbolique d'un chaman, une horde de prédateurs forçant une communauté à partir, etc.

Le scénario Campagne

Mode de scénario de jeu de rôles par excellence, la « campagne » tire son nom des manœuvres militaires où chaque bataille constituait un nouvel épisode. De replis en contre attaques, d'assauts en prises d'objectifs, on y suivait l'évolution de l'armée et de certaines figures, généraux inébranlables, lieutenants héroïques, soldats vaillants récompensés... Une campagne de jeu de rôles répond à deux critères : le suivi des événements, qui en viennent à former une véritable saga, et la place prépondérante des personnages au cœur de l'intrigue. C'est cette seconde spécificité qui nous intéresse tout particulièrement.

Pour peu que le meneur de jeu souhaite maintenir la cohérence de son univers, il gardera en mémoire toutes les actions d'importance, toutes les personnalités rencontrées et tous les lieux visités par les personnages - aussi la majeure partie de ses scénarios pourront-ils être qualifiés de campagne. Cependant, il se peut qu'il désire centrer une intrigue sur les personnages, en utilisant leur passé, leurs alliés, leurs ennemis, leurs connaissances et leurs secrets pour construire un scénario où aucun autre groupe n'aurait pu jouer leur rôle. Ce type d'aventure, très prise de joueurs, fait la part belle à leurs héros et leur permet de voir récompensés leurs efforts d'interprétation, de suivi et d'imagination.

Que se passe-t-il si l'ennemi juré d'un des personnages refait surface, avec la ferme intention d'éliminer son rival ? Lors d'une expédition, les personnages se sont attiré la

Les scénarios complexes

Bien que ces catégories résument à elles quatre la majorité des scénarios de jeu de rôles, il sera fréquent qu'une intrigue s'apparente autant à deux, voire à trois d'entre elles. Ainsi, on imagine aisément un scénario de campagne comportant de nombreuses scènes d'action ou une enquête menant les personnages à voyager et à vivre des aventures en chemin. Peu importe la complexité de votre scénario, pourvu que vous parveniez facilement à en dégager le thème principal.



haine d'une secte cruelle, qui entend bien se venger aujourd'hui de l'affront. Un membre du groupe a contracté une maladie, un parasite, ses compagnons vont-ils le laisser mourir ou entreprendre le voyage pour le sauver ? Chasseurs émérites, gardes du corps prisés, spécialistes reconnus, les personnages accepteront-ils la mission d'importance que des mutants leur confient ?

Le principal intérêt de la campagne, autant pour les joueurs que pour le meneur de jeu, consiste à placer les personnages au cœur des enjeux et de l'action. L'intrigue peut les concerner directement, via des événements passés ou des liens familiaux, mais elle peut aussi naître par eux, être initiée par leurs décisions. Ainsi, un entomologiste pourra motiver ses compagnons à partir à la recherche d'une espèce inconnue, un chaman demandera le soutien de son groupe pour retrouver son maître disparu, une rumeur éveillera la curiosité du groupe, qui décidera de tenter l'aventure...

La campagne fait des personnages les véritables héros de l'aventure et permet au meneur de jeu de récompenser les joueurs, en

leur offrant des scènes, des rencontres et des découvertes uniques, car parfaitement adaptées à leurs attentes.

La règle d'or : utiliser le passé des personnages pour construire une intrigue intimement liée au groupe, dont les membres deviennent les principaux acteurs de l'histoire.

Quelques outils : la recherche des pièces détachées pour le véhicule du groupe, la quête d'un maître capable d'apprendre une technique oubliée, le retour d'un vieil ami ou ennemi, les conséquences d'une action passée, l'infortune d'un membre du groupe, les visions prophétiques d'un personnage chaman...

Gérer un scénario

Qu'il s'agisse d'une enquête ou d'une longue marche dans la jungle, la gestion d'un scénario comporte quelques difficultés que les meneurs de jeu débutants devront apprendre à connaître, pour mieux les contourner dans un premier temps, puis pour en venir facilement à bout. Comment bien réagir face aux initiatives des joueurs, comment maintenir le rythme, que faire pour remettre sur les rails une situation qui semble s'écarter de l'intrigue initiale ? A toutes ces questions, quelques réponses en forme de règles d'or et de conseils.

La préparation du scénario

Avant de débiter la séance, le meneur de jeu doit avoir suffisamment préparé son scénario pour être capable, à tout moment, de trouver une réponse appropriée aux différentes questions des joueurs. La préparation doit permettre de connaître parfaitement l'intrigue, les intervenants, les scènes principales et le dénouement. Au cours de la partie, tous les plans, fiches techniques et aide-mémoire susceptibles d'offrir des informations aux joueurs ou de rappeler certains points au meneur de jeu seront les bienvenus, aussi convient-il de les préparer également à l'avance.

L'intrigue

L'idée d'un scénario se résume souvent en une phrase : les personnages se font capturer par des mutants, un chaman prévoit un tremblement de terre imminent, une horde de criquets s'apprête à déferler sur une cité, etc. Même si elle peut devenir très complexe, l'intrigue - l'histoire - n'est jamais qu'un développement de cette idée première, qui constitue le squelette sur lequel greffer la chair, les muscles et la peau du scénario. La chair peut être assimilée aux intervenants et aux décors, c'est-à-dire à tous les éléments appelés à y jouer un rôle. Les muscles seront les ressorts, les événements, les scènes, et la peau pourra donner l'ambiance, le ton de cette histoire héroïque, oppressante, trouble...

Un plan succinct peut donc suffire pour distinguer les différentes parties, de la situation de départ au dénouement prévu, en passant par les événements les plus importants. Si l'idée tient en une phrase, l'intrigue doit pouvoir être résumée en une dizaine de lignes et répondre aux questions les plus évidentes. Que se passe-t-il ? Qui fait quoi ? A quelles fins ? Que va-t-il se passer ensuite ? Comment tout cela va-t-il se finir ?

Les intervenants

De cette première approche vont naître deux grandes questions : où les personnages vont-ils aller et qui vont-ils rencontrer. A cette deuxième question, il convient de répondre avec beaucoup de précision, car les intervenants d'une aventure jouent un rôle très important, que ce soit par les actions qu'ils vont commettre, les informations qu'ils seront à même de fournir, les combats qu'ils risquent de provoquer... Décrire les intervenants, qu'il s'agisse de personnalités indépendantes ou de communautés entières, c'est tout savoir de leurs motivations, de leurs compétences, de leurs caractéristiques techniques et de leur mentalité.

Une petite fiche s'impose pour chacun des intervenants que les personnages sont susceptibles de rencontrer, sur laquelle figureront leur nom, leur description physique, leurs caractéristiques de jeu et tous les petits détails qui feront d'eux de véritables acteurs, dotés d'un caractère, d'une façon de parler, de tics et de manies, d'ambitions et de secrets. Qui sont-ils ? Quel lien

ont-ils avec l'intrigue ? Comment vont-ils réagir face à telle ou telle situation ? Quelles sont leurs réelles motivations ?

Les scènes principales

Embuscade dans les marécages, course poursuite souterraine, découverte d'une usine électrique abandonnée, combat final contre une abomination... Les idées ne manquent pas, lorsqu'il s'agit d'imaginer des scènes fortes et des moments clefs de l'aventure. A la façon d'une échelle de corde, les scènes constituent les nœuds et les jalons sur lesquels s'appuie l'intrigue pour progresser. Elles se résument à une idée forte, concrète, et doivent pouvoir se traduire facilement en image et en action - des araignées monstrueuses font irruption dans les caves, des nomades prennent les personnages en chasse, le toit d'un complexe souterrain s'effondre, etc.

Véritables muscles du scénario, les scènes permettent aux personnages de s'impliquer dans l'histoire, d'agir, d'observer, de comprendre. Si nombre d'entre elles pourront être provoquées par leurs initiatives au cours de la partie, il est indispensable d'en préparer les plus importantes, capitales à l'évolution du scénario, et de mettre l'accent sur les rencontres, les incidents et les conflits. L'entrée en scène d'un combattant légendaire ou d'une créature effrayante devra constituer un événement, s'il s'agit d'intervenants majeurs impliqués dans l'intrigue. De même, les explosions, panes, manifestations chamaniques et autres phénomènes gagneront à être pensés par avance, pour surprendre les joueurs et leur évoquer des images fortes. Enfin, les poursuites et les séquences dynamiques, telles que les combats et les duels, toujours prisés des joueurs, constituent des moments forts dans une partie - tout comme dans un film ou un roman. Après une phase d'enquête ou de voyage, l'irruption de l'urgence et du stress, de l'affrontement ou du danger, relancent instantanément les ardeurs des joueurs et permettent aux amateurs de technique de laisser parler les dés. Alors comment résumer l'intrigue en deux ou trois moments forts ? Quelles scènes palpitantes offrir aux joueurs, entre le début de l'histoire et son dénouement ? Comment décrire la première rencontre avec le principal adversaire du groupe, la découverte de l'église infestée par les araignées ou l'explosion des réserves d'essence, sabotées par les rebelles mutants ?

Bien équilibrer les dangers

Contrairement aux scénarios de films, où l'issue des combats et des situations dangereuses est déterminée à l'avance, les événements des aventures de jeu de rôles sont étroitement liés au succès ou à l'échec des personnages et, de par l'utilisation des règles et des dés, laissent une part belle au hasard. Aussi est-il important de bien équilibrer les dangers auxquels seront confrontés les aventuriers, que ce soit lors des combats qu'ils vont mener, des mauvais coups dont ils vont être victimes ou des actions qu'ils devront impérativement réussir pour progresser - réparer un véhicule, survivre au venin d'une morsure, suivre des mercenaires sans se faire repérer, etc. En plus de la seule « puissance » des personnages, ce sont leurs compétences, leurs ressources, leur matériel et leur résistance physique qui doivent être prises en considération, au moment de choisir leurs adversaires potentiels et les épreuves qui les attendent. Des ennemis trop forts, et ils risquent de mourir, sans la moindre chance de lutter. Un piège incontournable, une énigme insoluble, un voyage semé de trop de rencontres venimeuses, et le scénario tourne court, faute de participants... Tout en conservant les notions d'adversité et de défi, fondamentales à la joie de réussir, veillez à n'opposer aux personnages que des obstacles dont ils une chance de venir à bout et réservez les ennemis inaccessibles à des scènes conçues pour dissuader les joueurs de tenter l'impossible - car il y a toujours plus fort que soi, dans ce monde impitoyable.

Le dénouement

Intimement lié à l'idée même de l'intrigue, le dénouement du scénario fait partie des premières réflexions à aborder, lors de la création ou de la préparation d'une intrigue. Une fois la trame et les intervenants connus, même en substance, le dénouement s'impose comme une ligne directrice, un guide en forme d'objectif final pour les personnages, mais aussi pour les autres acteurs de l'histoire. Que va-t-il se passer, après cette scène majeure ? Quel événement va-t-il mettre un terme aux recherches, aux poursuites, aux négociations ? Quelles sont les différentes issues pour les protagonistes ?

Qu'il s'agisse d'une fin volontairement dramatique - telle que la mort d'un héros ou la perte d'une bataille cruciale pour la survie d'une communauté - ou d'un dénouement laissé libre, en fonction des actions des personnages, il est important de bien identifier le final, ne serait-ce que pour

garder à l'esprit un horizon vers lequel faire tendre les événements. En connaissant les motivations des différents intervenants, il devient possible de gérer les imprévus pour conserver une cohérence, en vu d'un dénouement précis, et d'improviser des scènes intermédiaires capables de maintenir le fil de l'intrigue.

Au final, on peut distinguer trois cas de figure, dont l'utilisation dépend essentiellement du type de scénario et des habitudes du meneur de jeu : le dénouement inéluctable, le choix final et la conclusion improvisée. Le premier se dirige inexorablement vers un événement d'envergure, qui mettra fin à l'aventure, le deuxième permet d'envisager deux dénouements en fonction des actions des joueurs - la défaite ou la victoire d'un camp, par exemple - et le dernier n'envisage volontairement aucune fin précise, laissant l'aventure évoluer à son rythme et accordant au meneur de jeu le choix de créer le point d'orgue qu'il juge le plus approprié, au terme de quelques parties.



· Las Sacerdusas ·



Les scénarios

La sentinelle...

Cette aventure, de type « Enquête », est une introduction au monde de Vermine. Elle ne nécessite que peu de préparation et a pour objectif de présenter certains éléments typiques de l'univers, mais aussi de confronter les joueurs à leurs premiers défis. Le meneur de jeu devra particulièrement soigner l'ambiance, car quelque chose rôde, une menace inquiétante, omniprésente et invisible, qui observe les personnages accueillis par une communauté de survivalistes. Dans les ruines de cet ancien hôpital, la vie est bien trop tranquille pour ne pas éveiller les soupçons des personnages, mais ces derniers n'auront que quelques jours pour découvrir la vérité avant qu'elle ne leur saute aux yeux, cauchemardesque...

rejoindre un célèbre bastion de survivants particulièrement organisés, dont la renommée ne cesse de grandir, ou bien pour retrouver une communauté de survivalistes ayant récemment disparu - l'un des membres pouvant être un ami proche d'un des joueurs. Ou encore, tout simplement, parce qu'ils ont entendu parler d'un hôpital dans la région, pas totalement pillé, où ils pourraient récupérer du matériel et peut-être quelques médicaments.

Vermine ophidienne

Le paysage est montagneux, bien qu'aéré par quelques vallées, et ça et là, de gros rochers granitiques affleurants et des fougères géantes mutantes attendent les aventuriers comme de



Quelques kilomètres avant l'arrivée en ville, alors que les personnages descendent depuis une trentaine de minutes vers une vallée encaissée, demandez aux joueurs un jet de Perception :

-Si l'un des joueurs réussit contre une Difficulté de 25, ce qui est peu probable, il repère sur les hauteurs qu'ils ont quittées, la silhouette d'un véhicule 4x4, qui disparaît rapidement. Il s'agit d'un groupe de pillards, qui traque les personnages depuis deux jours et qui fera son entrée en scène un peu plus tard. Pour le moment, il n'y a pas grand-chose à faire, et si les aventuriers tentent de rebrousser chemin, ils ne parviendront pas à retrouver le véhicule.

-Plus évidente, une réussite contre une Difficulté de 15 permettra de découvrir le cadavre d'un lézard, long de plus d'un mètre. Il est visiblement mort depuis longtemps - un jet de Connaissance contre une Difficulté de 10 suffira pour dater la mort à une quinzaine de jours - et ses fines écailles vertes tachetées de noir ont commencé, sur certaines zones, à prendre une teinte jaunâtre. Sa mâchoire ouverte laisse entrevoir une rangée de crocs, petits mais acérés. Le reptile est visiblement tombé sur plus fort que lui. Déchiqueté, il s'est ensuite fait à moitié dévorer, mais une observation minutieuse - ainsi qu'un jet de Perception de Difficulté 15 ou de Connaissance de Difficulté 20 - permettra d'établir que le lézard a d'abord été tué, vraisemblablement par une

arme tranchante, et qu'il n'a été dévoré que bien plus tard. Autre détail étonnant : son cadavre est anormalement desséché.

De plus, mais vous vous garderez bien de le révéler, l'animal a également été empoisonné par l'araignée géante sur laquelle repose ce scénario, qui rodaient en quête d'hôtes suffisamment gros pour pouvoir accueillir ses œufs fécondés. Le lézard n'ayant pas la taille adéquate, il a été éliminé et l'araignée a poursuivi son chemin vers la ville en ruines, où des hôtes « parfaits » l'attendaient...

Arrivée en ville

Tandis qu'ils reprennent leur route, les personnages traversent un bosquet de fougères géantes et, en le quittant, aperçoivent au loin les ruines d'une petite ville, qui fut autrefois une station balnéaire. La bonne nouvelle, c'est qu'à la différence de la plupart des autres cités de l'ancienne époque, celle-ci ne semble pas corrompue par la vermine animale ou insecte, ce qui la rend très attrayante pour les humains. Jadis, elle comptait près d'une dizaine de milliers d'habitants. Complètement dévastée par un tremblement de terre, elle fut ensuite pillée et vidée de sa population, devenant une ville morte dont plus personne aujourd'hui ne connaît le nom. Les énormes failles qui lézardent le bitume et les pavés, témoignent de la violence du séisme. Certaines sont si profondes et si larges que les personnages sont contraints de les contourner

Fouiller l'hôpital

Dans les salles éparpillées par le tremblement de terre, des biens et du matériel sont susceptibles d'intéresser les personnages. Dans la salle des urgences, ils peuvent récupérer des scalpels, des pinces, des ciseaux, des bandages, des pansements et du fil de suture. Dans le laboratoire, certains médicaments restent utilisables malgré leur ancienneté - les comprimés, notamment. Les médicaments liquides, en revanche, sont complètement périmés et même dangereux, tout comme les stocks de sang et de plasma. Dans la salle d'alimentation énergétique, le groupe électrogène, qui vient d'être réparé, constitue une machine de grande valeur. Il fonctionne au gazoil, ce qui éventuellement donnerait à des personnages peu scrupuleux, l'envie de siphonner pour remplir leurs réservoirs. Les habitants de la communauté défendront ce bien précieux, qu'ils échangeront à prix d'or aux nomades de passage. Tout le reste, et notamment les ordinateurs, scanners et autre matériel électronique, est totalement inutilisable...



pour poursuivre leur progression. Si la faune semble curieusement absente, la nature a tout de même repris le dessus - fougères géantes, lierre grimpant, plantes parasites et autres ronces se disputent le moindre pan de mur. La plupart des maisons et des immeubles sont par ailleurs en ruine, et si certains bâtiments sont méconnaissables, d'autres peuvent encore être identifiés, grâce à des détails préservés - contours de larges fenêtres, devantures de boutiques, accès à des garages, etc.

Pendant quelques minutes, les personnages ont la désagréable sensation de traverser une ville fantôme, et s'ils cherchent quelque chose d'intéressant à récupérer, ils risquent d'abord d'être déçus. Le premier secteur identifiable est une station-service. Elle n'abrite évidemment plus la moindre goutte de carburant, et ce ne sont pas les quelques carcasses de voiture gisant sur son parking désaffecté qui peuvent intéresser les joueurs. Là, les ruines de ce qui devait être une gendarmerie. Puis ce qui reste d'une boucherie. Tiens, l'église est restée debout, et voici les ruines d'un supermarché, visiblement pillé... Malgré l'état de délabrement général, les personnages risquent de tenter leur chance et de fouiller ces bâtiments, susceptibles de regorger de matériel. Mais au moment où ils s'en approchent, ils sont soudainement interpellés par une voix grave et ferme: Restez où vous êtes...

Premier contact

L'homme qui vient de les apostropher se cache derrière un pan de mur à moitié effondré. Blond, le visage buriné et marqué malgré son jeune âge - environ 25 ans -, il est vêtu de jeans rapiécés et d'un gilet pare-balles. Il porte également une carabine 22 long rifle qu'il pointe sur les personnages tout en leur posant les questions de circonstance : Qui êtes-vous ? Que faites-vous ici ? Montrez-moi vos visages... Une fois rassuré sur les intentions pacifiques des personnages, et surtout sur leur nature purement humaine, car il déteste la vermine sous toutes ses formes, le jeune homme baisse son arme et se présente. Il se nomme Jeff.

La discussion qui s'ensuit est nettement plus décontractée. Il raconte aux personnages que ses compagnons et lui-même sont arrivés récemment dans cette ville, et qu'ils ont investi les sous-sols de l'hôpital. Au moment où il a entendu le groupe arriver, Jeff était venu récupérer des boîtes de conserve dans la réserve du supermarché, miraculeusement épargnée par les pillards - son entrée était dissimulée par un monceau de gravats. Il espère trouver des tubes néon et des ampoules, car il vient de remettre en état le groupe électrogène de l'hôpital. S'il parvient à remplacer les lampes grillées ou brisées, il offrira encore plus de lumière à ses compagnons, ce qui n'est pas

un luxe lorsqu'on on vit dans les souterrains... Jeff cherche également des filtres à air, mais il n'en a malheureusement pas trouvé - et n'en trouvera pas, en dépit de l'aide éventuelle apportée par les personnages. Les fouilles éventuelles achevées, il conduit le groupe jusqu'à son quartier général : le fameux hôpital.

L'hôpital

L'hôpital où Jeff et ses pairs ont élu domicile fait partie des bâtisses relativement épargnées par le séisme de 2020. Situé sur une colline, ce gros bâtiment fut certes ravagé, mais ses sous-sols sont demeurés relativement intacts. C'est là que s'est installée la petite communauté de survivalistes. Ancienne station balnéaire réputée pour ses sources thermales, la ville était spécialisée dans les traitements d'affections diverses, d'où le choix de situer l'hôpital sur une source. Aujourd'hui, c'est un lieu d'une valeur inestimable, et ce pour plusieurs raisons. La présence d'eau potable en quantité illimitée constitue un véritable trésor, et les stocks de matériel médical et d'outils variés rendent le lieu particulièrement attractif.

Dans les sous-sols, les différentes salles habitées par les membres de la communauté sont :

- La salle d'alimentation énergétique**, où le groupe électrogène vient d'être réparé.
- La salle des urgences**, où l'on peut trouver du matériel chirurgical.
- Le laboratoire**, où sont stockés différents médicaments.
- La salle d'eau**, avec ses deux sources encore actives.
- La salle des serveurs informatiques**, entièrement désaffectée et laissée à l'abandon.

La communauté

La communauté qui accueille les personnages est composée d'une vingtaine de membres, tous survivalistes «orphelins» : neuf hommes et huit femmes âgés de 20 à 40 ans, ainsi qu'un enfant de 8 ans, Baptiste. La méfiance qu'ils peuvent manifester de prime abord, aisément compréhensible, est rapidement dissipée lorsqu'ils sont persuadés que leurs hôtes ne nourrissent pas d'intentions hostiles. Rassurés, ils leur proposent alors une petite visite des sous-sols, qui se conclut par la salle d'eau, avec ses multiples bassins et ses deux sources d'eau - une source d'eau potable et une source thermale, comble du confort puisqu'elle permet de prendre un bain chaud ! C'est logiquement le lieu de vie principal. Au-dessus, au rez-de-chaussée, les survivants ont récemment planté un potager, avec des graines ramenées de leur ancien lieu de rési-

dence. Quand les plants auront poussé, une bonne partie des problèmes alimentaires devraient être résolues. En attendant, ils s'alimentent grâce à la cueillette, la chasse et quelques denrées non périmées provenant du supermarché voisin.

Lorsque les personnages les découvrent, les survivalistes sont relativement en forme, les effets néfastes de l'insémination ne s'étant pas encore manifestés. Ils accompagnent volontiers les personnages lors de leurs investigations en ville ou dans les alentours. C'est même un gage de sécurité pour eux, car ils veulent s'assurer des bonnes intentions de ces nouveaux venus. Si les personnages sont accompagnés par des survivalistes inséminés, ils ne risquent rien : l'araignée ne les attaquera pas, et elle aura même éliminé les éventuels prédateurs qui approcheraient sa future progéniture. Au fur et à mesure que les jours passent, les survivalistes inséminés dorment de plus en plus, et semblent de plus en plus casaniers. Les explorations impromptues les intéressent beaucoup moins, les seules sorties qui les motivent étant la récupération de viande crue. Six jours après l'arrivée des personnages, les œufs pondus dans le corps des survivalistes éclosent. Les personnages ont donc six jours pour découvrir la vérité, et essayer de sauver quelques malheureux d'une fin atroce.

Baptiste, dit « le gamin »

Agé de 8 ans, Baptiste est un enfant fragile depuis ses parents ont été tués par une mante religieuse géante, deux ans plus tôt. Les survivalistes qui l'ont recueilli, peu après ce tragique événement, ont toujours voulu le protéger et lui épargner les visions d'horreur. Peu après l'installation de la communauté dans l'hôpital, Baptiste a sombré dans un mutisme inquiétant, que beaucoup assimilent à une forme de claustrophobie. En réalité, il a vu l'araignée le soir de la « ponte » et, trop petit pour accueillir les œufs de l'araignée, a été épargné. Ce que Baptiste a vu cette nuit-là fut pour lui un véritable traumatisme, et bien qu'il n'arrive plus à s'exprimer depuis, vous pouvez tout de même prévoir des interactions non verbales avec les joueurs.

Seuils de blessure : 5/8/9

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D, sauf Rapidité 3D, Perception 3D, Agilité 3D, Réflexes 4D, Empathie 3D.

Spécialités : Discretion (Débutant).

Les principaux interlocuteurs

Les personnages vont passer quelque temps au sein de la communauté survivaliste, et il y a fort à parier qu'ils chercheront à engager la conversation. A vous de gérer les interac-

Plus dure sera la chute...

Les membres de la communauté de l'hôpital sont voués à une fineste destin - voir le dernier chapitre. La scène finale sera d'autant plus marquante que les personnages des joueurs auront eu le temps de s'attacher à leurs hôtes. C'est pourquoi, dans la première partie du scénario, vous devez vous appliquer à les interpréter avec finesse, en les rendant sympathiques et tout simplement humains. N'hésitez pas à prévoir des discussions qui n'auront d'autre but que de révéler leur personnalité, et de leur attirer la bienveillance des personnages. Faites-leur raconter leur passé, leurs peurs, leurs espoirs, et même des faits anecdotiques. Donnez-leur du corps. Si les personnages se sont pris d'affection pour certains d'entre eux, leur mort dans le final n'en sera que plus poignante, et donc efficace...

Chronologie

Cette chronologie vous permettra de comprendre exactement ce qui se passe avant et après l'arrivée des personnages dans l'hôpital. Elle reste approximative, car c'est à vous de gérer le temps comme bon vous semble et de déclencher les événements en fonction des initiatives des personnages.

Le jour « J » correspond au jour de l'arrivée des personnages en ville.

J-20 : arrivée des survivalistes dans la ville, et installation dans les sous-sols de l'hôpital

J-15 : arrivée de l'araignée géante, récemment fécondée. Sur son chemin, elle élimine plusieurs prédateurs, dont un énorme lézard. La vermine ophidienne quitte la ville, devenue le territoire de l'araignée.

J-15 : le soir même, l'araignée trouve le campement des survivalistes. Durant la nuit, elle insémine la quasi-totalité des membres. Les deux hommes de garde - Dominique et JC - ainsi que Baptiste, le gamin, sont miraculeusement épargnés. Baptiste voit l'araignée et s'en trouve profondément choqué. Il refuse de parler depuis.

J-15 à J-2 : Dominique et JC se sentent de plus en plus à l'écart. Plus que les autres membres de la communauté, ils ont la sensation d'être épîés en permanence.

J-2 : Dominique quitte la communauté, de nuit, sans rien dire à personne.

J : arrivée des personnages. Découverte du lieu d'habitation de la communauté et premières discussions.

J+1 : les personnages ont l'impression d'être observés, notamment la nuit. Un chaman le ressentira particulièrement, surtout s'il réussit un jet de Perception ou d'Empathie, contre une Difficulté 15 - cette Difficulté passe à 20 pour les autres personnages.

J+2 : découverte du cadavre de Dominique, dans les ruines de la ville. Son corps a été transpercé plusieurs fois par ce qui semble être une arme tranchante - il a été tué par l'araignée.

J+2 : JC devient fou et s'enferme dans la salle des urgences.

J+3 : arrivée des pillards. Ces derniers tentent ensuite de quitter la ville avec leur véhicule, mais ils sont attaqués par l'araignée. L'accident qui s'ensuit est mortel, et les survivants sont massacrés par la sentinelle à huit pattes.

J+4 : les survivalistes ont de plus en plus faim. Ils vont chasser en dehors de la ville, et ramènent facilement des proies. Ils ne sont jamais inquiétés, ce qui n'est pas le cas des personnages lorsqu'ils patrouillent seuls. Ils prennent goût à la viande crue et dorment de plus en plus.

J+4 : les survivalistes ont de la fièvre et des maux de ventre.

J+5 : plus l'écllosion approche, plus l'araignée est agressive. Si les personnages sortent non accompagnés, ils sont immanquablement attaqués. S'ils ont de la chance, ils peuvent apercevoir l'araignée en réussissant un jet de Perception, contre une Difficulté de 20.

J+6 : l'écllosion... Un à un, les hôtes survivalistes périssent tandis que les petites araignées s'extirpent de leur corps. L'araignée vient assister à l'heureux événement. Reportez-vous au chapitre « L'écllosion ».

tions, de manière à rendre tous ces personnages crédibles. Pour vous aider à donner de l'étoffe à chacune de ces rencontres potentielles, voici une liste de noms que vous pourrez utiliser, chaque fois qu'un nouveau protagoniste fera son entrée en scène. Essayez ensuite de les faire réapparaître régulièrement, et de les doter d'un comportement cohérent. Si la majorité des survivalistes de cette communauté sont français, certains ont des origines italiennes et d'autres, yougoslaves.

Les personnages importants : Jeff, le premier contact des aventuriers et sûrement leur guide, tout au long de l'aventure. Dominique, déjà parti à l'arrivée des joueurs, et son ami JC, qui n'ont pas été inséminés par l'araignée. Et Baptiste, l'enfant.

Les Femmes : Alice, Christine, Lucie, Marianne, Florence, Vanina, Francesca et Anna.

Les Hommes : Xav, Chris, Philippe, Alonzo, Vittorio et Miroslav.

Les indices

Ce qui se produit après l'arrivée des personnages dans l'hôpital dépend directement de leurs actions. En fonction de leurs

activités, des questions qu'ils posent et du moment où ils le font, voici les indices qu'ils pourront récolter :

-A leur arrivée, en discutant simplement avec les survivalistes et en leur posant des questions sur l'origine de leur installation, ils peuvent apprendre que les alentours étaient assez dangereux et que la ville était infestée de gros lézards. Depuis qu'ils se sont installés dans les sous-sols de l'hôpital, ils n'ont plus eu à affronter de vermine, ni de prédateurs : On a eu des problèmes avec les lézards, mais depuis 15 jours, ils ne viennent plus...

-S'ils patrouillent en ville, les personnages ne repèrent aucun lézard, mais ils peuvent relever les traces de leur présence - empreintes griffues, notamment.

-Si les personnages sortent du périmètre de la ville, deux cas de figure : soit ils sont accompagnés par un survivaliste infesté, auquel cas ils ne craignent rien, soit ils sont attaqués par un gros lézard. Si cette sortie non accompagnée se produit après le 5^e jour, les personnages subissent l'attaque de l'araignée. Pour survivre, il leur suffira de rejoindre au plus vite la communauté. L'araignée protégeant les survivalistes portant ses œufs, les personnages accompagnés ne rencontreront jamais d'autre prédateur.

-Le jour précédent l'éclosion, en observant un membre de la communauté en pleine nuit, on peut voir bouger quelque chose sous la peau - au niveau de l'abdomen, près du foie. C'est furtif, mais très impressionnant, et cela ressemble à une grosse tumeur capable de se déplacer...

Le lézard (Taille 2)

Long d'un peu plus d'un mètre, de la gueule à la queue, le lézard est un prédateur prudent. Rapide, puissant et affamé, il n'est doté que d'une intelligence très modeste - mais tout de même suffisante pour lui faire éviter le territoire de l'araignée, bien trop forte pour lui. En revanche, la périphérie de la ville en ruine demeure son terrain de chasse...

Caractéristiques : Force 4D, Rapidité 3D, Santé 4D, Perception 5D, Agilité 4D, Réflexes 5D.

Seuils de blessure : Touché (6) OO, Blessé (8) OO, Tué (10) O.

Protection : 1D.

Attaques : Griffes (jet d'attaque à 3D, dommages 2D/1, type tranchant), Morsure (jet d'attaque 3D, dommages 3D/1, type tranchant). Le lézard frappe avec ses deux pattes avant à chaque tour, au prix d'une seule action, sans aucune pénalité. Une fois tous les deux tours, il peut effectuer une attaque gratuite de morsure, sans pénalité supplémentaire.

La crise de JC

Isolé depuis son arrivée dans l'hôpital, marqué par la disparition de son ami Dominique, JC dort mal, sent une « menace » et n'a plus du tout confiance en ses anciens amis. L'arrivée des personnages ne fait qu'amplifier sa paranoïa, qui se conclut violemment : JC, pris de folie, finit par s'enfermer dans la salle des urgences, avec son FAMAS. Il interdit à quiconque d'y accéder : Le premier qui entre, je le bute ! La situation ne sera en effet pas facile à gérer : recroquevillé au pied d'un lit d'hôpital, JC transpire, ses yeux sont révoltés, et il est effectivement prêt à mettre sa menace à exécution.

Pour résoudre la situation, les personnages devront soit utiliser la manière forte, soit la ruse, en essayant par exemple de l'attirer dehors. A vous de juger l'efficacité des idées de vos joueurs, en sachant que la négociation sera délicate avec un homme terrorisé et qui, manifestement, a perdu la raison.

Les pillards

Ces nomades peu scrupuleux, vivant au jour le jour de larcins et de rapines, ont suivi les personnages, qu'ils traquaient depuis quelques jours. Motorisés, ils se déplacent à bord d'un pick-up 4x4 contenant trois gros bidons d'essence. Au nombre de six, armés jusqu'aux dents, ils arrivent en ville en pleine nuit et viennent se servir dans l'hôpital : médicaments, eau douce, matériel chirurgical, bandages, etc. Ils essaieront aussi de récupérer des armes, auprès des survivalistes et même des personnages des joueurs. Leur méthode tient en un mot : l'intimidation. Si les personnages les laissent faire, les pillards repartiront les mains pleines. Si les choses tournent mal, ce qui est vraisemblable, un affrontement s'en suit et déclenche une violente scène de combat, relativement dangereuse pour les joueurs étant donné l'armement des pillards. Notez qu'il est important que quelques-uns survivent et parviennent à prendre la fuite.

Quelques minutes plus tard, les personnages entendent au loin une énorme explosion. En sortant, ils peuvent alors distinguer les lueurs d'un feu, à la périphérie de la ville. S'ils se rendent sur place, ils découvrent la carcasse du pick-up, carbonisée... Attirée par le bruit du moteur, l'araignée est apparue devant le véhicule, bien décidée à protéger sa progéniture. Le chauffeur, surpris et terrorisé, a donné un brusque coup de volant et s'est écrasé sur un rocher. Les barils d'essence ont alors pris feu.

Lorsque les personnages arrivent sur place, le chauffeur termine de rôtir à l'intérieur du pick-up, et les autres pillards, qui avaient réussi à s'extraire du véhicule, se sont déjà fait déchiqueter par l'araignée...

Les pillards

Ce petit groupe de nomades a pris l'habitude de survivre grâce au pillage. Leur méthode de prédilection ? Repérer des groupuscules de taille moyenne, si possible pas trop armés. Motorisés, assez lourdement armés, ils n'hésitent pas à s'en prendre à des communautés plus importante en nombre, comme celle des joueurs. Les pillards ne sont pas fous, ni suicidaires, et ils préfèrent l'intimidation à l'affrontement à tout prix. L'idéal, pour eux, consiste à « se servir », puis à disparaître à bord de leur 4x4. Ils évitent la vermine, qu'ils redoutent bien plus que les humains.

Profil : combattant **Penchant** : Horde

Seuils de blessure : 5/8/9

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques utiles à 3D sauf : Force 4D et Précision 4D.

Spécialités : Armes à feu (Confirmé).

Matériel : combinaisons renforcées (1D), armes à feu (de votre choix, avec 1D munitions par arme) et poignards.

Sauver les survivalistes ?

S'ils découvrent la vérité, les personnages tenteront certainement de sauver les membres de la communauté inséminés. Pour ouvrir les victimes et extraire les larves, un jet de Connaissance contre une Difficulté de 20 sera nécessaire, à la fois pour comprendre le fonctionnement de la ponte arachnide et pour déterminer sur quels organes les oeufs sont greffés. Des Spécialités médicales apporteront naturellement leurs Bonus à ce jet.

L'extraction proprement dite nécessite un jet de Précision, dont la Difficulté dépend de l'état d'avancement de la gestation. Les scalpels et d'autres matériels médicaux peuvent donner des Bonus au jet de dés - jusqu'à +3. À vous d'estimer le niveau de ces Bonus, en fonction de la description des joueurs et de leurs initiatives. Plus ils attendent pour tenter l'extraction, plus l'opération est risquée et difficile. La Difficulté du jet de dés est donc fonction du moment où est tentée l'opération : Difficulté 15 de J à J+1, Difficulté 20 de J+2 à J+3, et Difficulté 25 de J+4 à J+5. Si l'opération est tentée au jour prévu de l'éclosion, le porteur mourra sur le coup, son hôte jaillira et, bien que faible, parviendra à hurler pour alerter sa mère...

Si le jet est réussi, le patient est sauvé, mais il faudra obtenir une marge de réussite supérieure à 5 pour éviter une hémorragie. En cas d'échec, l'extraction est ratée et la victime contracte une sérieuse hémorragie qu'il sera possible de stopper, en agissant promptement, au prix d'un jet de Précision contre une Difficulté de 20. Si la marge d'échec du jet d'extraction est supérieure à 5, le contaminé meurt de ses blessures.

L'éclosion

Jusqu'à cette scène finale, vous aurez veillé à faire monter crescendo la tension et la paranoïa chez vos joueurs, en suivant la chronologie et en faisant peser une ambiance de plus en plus lourde. Lorsque l'éclosion des oeufs se produit, appliquez-vous sur les descriptions pour ce qui doit être un final cauchemardesque. À l'exception de Baptiste et de JC, devenu fou, tous les membres de la communauté vont périr de manière atroce. Brûlants de fièvre, dormant presque 15 heures par jour, ils se sont regroupés le dernier jour, dans la salle d'eau.

Tout commence par de petits bruits ignobles, sortes de grattements, suivis de gargouillis et de sifflements. Un à un, les hôtes hurlent de douleur au moment où leur abdomen se déchire, projetant des gerbes de sang mêlées d'un immonde liquide gluant et jaunâtre. Deux ou trois bébés araignées, d'une couleur blanche tirant sur le vert, s'extrait alors de l'abdomen de la victime et se répandent à toute vitesse dans la salle. Au total, ce sont bien une quarantaine de ces ignobles arachnides de vingt centimètres de diamètre qui rampent dans la salle, sous les multiples yeux de leur mère, venue assister aux naissances ! Certains bébés arachnides semblent plus faibles que les autres, et sont instantanément tués par la mère - chez les araignées géantes, la survie du plus apte est une loi implacable. La plupart des survivalistes meurent au moment où les petits arachnides s'ex-

traient de leur corps, mais les rares survivants sont impitoyablement achevés par la veuve noire géante, qui les décapite à la hâte.

Au début, l'araignée ne prête pas trop attention aux personnages des joueurs et s'occupe essentiellement d'achever les porteurs et les bébés les plus faibles. C'est une chance pour les personnages qui voudraient éviter l'affrontement : ils ont le temps de s'échapper avant d'attirer l'attention de l'araignée géante. En revanche, s'ils l'attaquent, l'araignée ripostera aussitôt et s'occupera d'eux ! La vie est une question de choix...

Épilogue

Cette aventure offre un aperçu des dangers et des horreurs propres à l'univers de Vermine. Vous n'aurez aucun problème pour l'enchaîner avec un autre scénario, en particulier « La tombe de Monet », dont l'action se déroule dans la même région.

S'ils ont réussi à sauver certains survivalistes, les personnages disposent désormais d'amis fidèles et dévoués, sur lesquels ils pourront compter plus tard. Le gamin, qui n'a pas été infecté, peut rester avec les joueurs et devenir un compagnon. Il pourra peut-être surmonter son traumatisme en devenant chaman, qui sait. Cela offre des pistes intéressantes pour la suite.

Pour les joueurs, les objectifs étaient de comprendre que l'araignée était là, qu'elle avait inséminé un groupe d'hu-



mais et qu'elle défendait sa progéniture, mais aussi de sauver un ou plusieurs personnages et enfin de tuer l'araignée - ou de s'évader. Notez que pour préserver le mystère, il peut être intéressant de ne jamais montrer l'araignée, surtout si les personnages s'enfuient. Et n'oubliez pas la discussion d'évaluation de l'aventure, à laquelle participent le meneur de jeu et ses joueurs, et dont l'objectif est de dégager les actions positives et les points négatifs.

La sentinelle (Taille 3)

Haute de plus d'un mètre cinquante, pour un diamètre équivalent, pattes comprises, la sentinelle est un véritable monstre ! De Taille 3, ce prédateur absolu aux longues pattes effilées est une énorme arachnide, aussi rapide et très impressionnante. Elle ne produit pas de toile : c'est une araignée parasite, pondreuse, de la famille des veuves noires. Elle chasse en sautant sur ses victimes, qu'elle tue au contact, et dispose de plusieurs attaques lui permettant de tuer avec ses pinces et ses crocs, puis d'injecter une copieuse dose de venin... Extrêmement mobile, elle ne reste jamais au même endroit. Son actuelle priorité étant de s'assurer que ses œufs vont pouvoir éclore, elle protège les hôtes inséminés, s'assurant qu'aucune menace ne puisse les approcher - en particulier les prédateurs animaux. Plus

les jours passent, plus son comportement devient agressif. Elle peut « sentir » un humain dont le corps a été infecté, mais n'est pas à même de le localiser précisément au sein d'un groupe. Ainsi, si au moins un «hôte» inséminé est présent dans un groupe, l'araignée le sent et n'attaque pas. En revanche, un groupe humain ne comportant aucun hôte en son sein sera détecté et certainement attaqué, surtout les deux derniers jours de gestation...

Caractéristiques : Force 4D, Rapidité 5D, Santé 5D, Perception 4D, Agilité 5D, Réflexes 6D.

Seuils de blessure : Touché (6) 0000, Blessé (8) 00, Tué (10) 00.

Protection : 1D, plus 1D spécifique contre les armes tranchantes.

Attaques : pattes avant (jet d'attaque à 4D, dommages 2D/1, type tranchant), Morsure (jet d'attaque à 3D, dommages 3D/2, type tranchant). La sentinelle attaque avec ses deux pattes à chaque tour, au prix d'une seule action, sans aucune pénalité. Elle peut viser deux cibles différentes sans Malus, du moment que celles-ci sont au contact. Un personnage blessé par une morsure doit réussir un jet de Santé contre une Difficulté de 20 ou être empoisonné, et cocher un cercle «Blessé». Le venin de la sentinelle fait perdre 1D dans toutes les Réserves à chaque tour - une fois vides, le personnage tombe inconscient et meurt, si rien n'est fait, en deux à trois heures.

La tombe de Monet.....

Ce scénario, de type « Action », démarre sur les chapeaux de roues et ne fait aucun cadeau aux aventuriers, qui seront tour à tour confrontés aux dangers de la vermine et aux affres de la trahison. Si les personnages ont toutes les chances de survivre, le danger n'en reste pas moins omniprésent et ils risquent d'avoir du mal à s'en sortir sans une blessure... Les rares moments de répit entre les scènes rythmées vous permettront d'utiliser vos talents de conteur pour camper une atmosphère angoissante, dans la chaleur d'une ville fantôme - ou presque.

Note : deux personnalités impliquées dans ce scénario possèdent un Niveau de mise en scène, de 2 pour le Pottok et de 3 pour Monet, le chaman. Si vous n'avez pas le Niveau suffisant pour les faire intervenir, ne vous inquiétez pas : ces deux acteurs ont été spécialement conçus pour rester dans l'ombre, pour habituer les meneurs de jeu débutants à la gestion de personnages sensibles. Le Pottok s'efforce de ne jamais être repéré, et quant à Monet... Mais chaque chose en son temps !

Prégénérique

L'action se déroule à l'automne. Les personnages sont actuellement dans le sud de la France, pour une raison de votre choix, à déterminer en fonction de votre campagne. Si vous avez fait jouer « La Sentinelle » à vos joueurs, vous pourrez facilement opérer une jonction entre les deux aventures, qui se déroulent dans la même région. Quelle que soit l'optique que vous aurez choisie, les aventuriers devront donc se trouver près d'une ville industrialisée de taille moyenne, à une centaine de kilomètres des restes de Marseille, Toulon ou Nice, par exemple.

Selon le profil de leur groupe, ils peuvent être là en éclaireurs pour une communauté nomade, être à la poursuite d'un homme, à la recherche d'un chaman, en quête de médicaments ou tout simplement perdus...

S'ils en avaient un, leur véhicule est tombé en panne depuis quelques jours et ils sont désormais à pied. Ils suivent une vieille route défoncée mais n'ont croisé personne depuis la veille, et la zone de maquis dans laquelle ils se trouvent devient de plus en plus désertique. En fin d'après-midi, ils sont entrés dans un village en ruine que la route traversait. Les lieux étaient déserts et ils sont tombés nez à nez avec une énorme mante religieuse, de plus de soixante centimètres de haut. La dame venait visiblement de pondre, à en juger par l'énorme tas de larves qui se trouvait entre ses pattes postérieures... Pous-sée par son instinct, elle a immédiatement bondi sur le personnage le plus proche, le projetant au sol. Ce dernier est actuellement sous ses pattes, et ses compagnons ont intérêt à réagir au quart de tour !

Car c'est à cet instant précis que commence ce scénario...

Choisissez un personnage, apostrophez son joueur et demandez-lui directement d'effectuer un jet d'Agilité. Difficulté 15, pour esquiver un puissant coup de griffe. Encouragez les autres à réagir au plus vite, en leur disant simplement que « la mante semble déterminée à défendre sa ponte », par exemple, puis laissez le combat durer quelques tours et donnez du fil à retordre à vos joueurs, en misant sur l'effet de surprise. La mante n'est sûrement pas de taille à tuer un personnage, mais elle pourra infliger une méchante blessure avant de mourir. Une fois le combat terminé, les nomades entrent en scène, attirés par l'arrivée des personnages et les cris de leur affrontement.

Les nomades

Une dizaine d'hommes. Ils portent sacs à dos, vêtements légers, protections contre le vent et le soleil, mais n'ont l'air particulièrement bien armés, bien qu'ils disposent tous de gilets renforcés ou camouflés, de gourdes, de jumelles et de fusils d'assaut en bon état - de type FAMAS. Ils sont tous

Rumeurs...

Même si l'action a commencé directement, les personnages ne sont pas arrivés dans cette région en claquant des doigts. En chemin, ils ont rencontré des gens, échangé des informations en chemin et entendu une partie des « racontars » du coin. Au premier moment de calme, demandez à chaque joueur de faire un jet de Perception, Difficulté 15. A chacun de ceux qui réussiront, donnez une des informations suivantes, que leurs personnages auront glanées durant le voyage :

- Il existerait effectivement une ville marchande, au milieu du désert, où les commerçants itinérants iraient régulièrement faire du troc de marchandises.
- Il ne faut jamais traverser les déserts du coin à pied : ils sont infestés de scorpions.
- Il y avait autrefois de nombreuses bases militaires dans la région, plus au nord.
- Un survivaliste solitaire, le « Pottok », passe pour une véritable légende dans la région. Il ne parle jamais, mais aurait déjà sauvé de nombreux voyageurs isolés. Personne ne sait d'où il vient. Certains prétendent qu'il n'a pas de corps et qu'il n'est qu'un amas d'insectes prenant forme humanoïde...
- La ville au cœur du désert serait dirigée par un chaman que personne n'a jamais vu, du nom de Monet.

Et si les personnages ne suivent pas Karl ?

Vous pensez que les personnages n'ont pas l'âme aventureuse ou que les joueurs, trop méfiants, risquent de refuser de rallier le groupe de Karl ? Alors mieux vaut réfléchir dès maintenant à ce qui pourrait les motiver. Ils pourraient tout simplement être eux aussi à la recherche de quelqu'un ou de quelque chose, qui se trouve dans cette ville - qu'ils le sachent ou qu'ils l'apprennent par hasard de la bouche de Karl. Il vous restera toujours une solution extrême pour que votre scénario ne tourne pas court : si les personnages veulent faire cavaliers seuls, la bande de Karl peut les prendre en otages tout de suite, projetant dès à présent de les emmener dans le désert comme appâts...

assez imposants, physiquement parlant, et ont des visages aussi patibulaires que fatigués. Leur leader est un homme d'une trentaine d'années, au visage anguleux et aux sourcils blanchis. Il s'appelle Karl Shetland, et c'est lui qui le premier s'approche des personnages pour les saluer. Ces derniers doivent se sentir soulagés. Profitez-en pour les détendre, en leur résumant rapidement comment leurs personnages en sont arrivés là. Alors que la situation devient nettement plus claire, vos joueurs devraient se sentir rassurés - et ils auront bien tort...

Deux autres individus, qui s'étaient abrités jusqu'à présent, font alors leur apparition. Ce sont deux hommes de type maghrébin, bien moins équipés que les autres et armés de simples fusils de chasse rafistolés. Karl discute avec les personnages et, les voyant en difficulté, leur propose de se joindre à son groupe. Il leur dira seulement qu'ils se rendent dans une ville, à environ une journée de marche, où ils pourront trouver refuge. Les personnages sentiront que Karl n'a pas trop envie de parler des motifs qui le mènent à cet endroit, et il éludera soigneusement toute question sur le sujet. S'il a l'air aussi bourru et peu causant que ses hommes, Karl semble malgré tout prêt à aider les personnages, répondant aux règles

élémentaires de solidarité. Ceci dit, pour l'instant, les motivations de Karl et de sa bande ne sont pas claires.

La mante

Haute de plus de soixante centimètres, la mante est une créature de Taille 2 qui vit et chasse heureusement seule. Elle s'attaquera aux personnages pour défendre sa progéniture, abritée non loin. La situation étant cruciale à ses yeux, elle se battra jusqu'à la mort, sans subir les Malus découlant de ses éventuelles blessures.

Caractéristiques : Force 3D, Rapidité 4D, Santé 4D, Perception 4D, Agilité 4D, Réflexes 5D.

Seuils de blessure : Touché (5) 000, Blessé (7) 000, Tué (9) 0.

Protection : 1D, plus 1D spécifique contre les armes contondantes.

Attaques : pattes avant tranchantes (jet d'attaque à 3D, dommages 2D/1, type tranchant). La mante attaque avec ses deux pattes à chaque tour, au prix d'une seule action, sans aucune pénalité. Elle peut viser deux cibles différentes sans Malus, du moment que celles-ci sont au contact.



Prendre le maquis

La petite troupe marche ensuite dans le maquis durant plusieurs heures, toujours en suivant la route en direction du sud. Ils traversent quelques restes de villages et évitent soigneusement quelques convois armés suspects. Passez rapidement sur cet épisode, car les personnages auront beau essayer de parler avec les hommes de Karl, aucun d'entre eux ne daignera leur répondre. La seule chose qu'ils apprendront est que les deux maghrébins, Merens et Dartmoor, sont des guides de la région. Ils sont apparemment engagés par Karl pour les mener à la ville. Les guides, tout aussi avarés en discussion, feindront de ne parler que leur langue natale pour couper court aux tentatives des personnages. Cependant, si ces derniers prononcent les noms du Pottok ou celui de Monet, ils pourront remarquer un bref changement d'attitude chez les guides - un jet de Psychologie réussi contre une Difficulté de 15 prouvera aux personnages que les guides connaissent ces noms, et en ont manifestement peur.

Finalement, à la tombée de la nuit, ils atteignent une bifurcation. La route indiquée par les deux guides oblique vers l'ouest et disparaît dans des dunes de sable. A l'horizon, apparaît une zone désertique qu'ils semblent déterminés à traverser. En attendant le coucher du soleil, le groupe fait une halte pour dîner - de dattes et de racines - et les personnages sont gracieusement invités.

Lorsque la nuit sera tombée depuis plusieurs heures et que la température commencera à baisser, la troupe se mettra en route, en direction du désert. Cette décision de traverser de nuit est des plus étonnantes. Si les personnages en demandent la raison, on leur expliquera que les scorpions dorment lorsque la température nocturne est vraiment basse. La plupart des hommes de Karl et les deux guides portent des lunettes google, ce qui leur permet d'avancer comme en plein jour. Ceux qui n'en ont pas, comme les personnages, avancent quant à eux dans le noir le plus complet. La fatigue, le froid et la déshydratation se feront vite sentir - n'hésitez pas à utiliser les règles de gestion du froid, voire celles de la faim et de la soif, si les personnages ne se sont pas convenablement nourris.

Les marcheurs avanceront ainsi pendant cinq heures dans les dunes, ne faisant que de courtes haltes, et ne croiseront que des carcasses de voitures et des rochers. Le froid est difficilement supportable, car la température dans le désert descend la nuit jusqu'à 5°C, mais les hommes restent malgré tout sur le qui-vive. A force d'être en compagnie des nomades, même s'ils sont traités avec méfiance, les personnages parviendront peu à peu à nouer de courts contacts - brèves discussions, pause pour fumer une cigarette, etc.

Voilà ce qu'ils peuvent apprendre durant le trajet, entre dialogue et observation :

- Les guides suivent un itinéraire TRES précis, tout autre chemin étant bien trop dangereux.
- Ils sont très mécontents de s'encombrer des personnages.
- Les guides doivent conduire Karl et ses hommes à une ville, au milieu du désert.
- Karl et ses hommes doivent retrouver là-bas une communauté et troquer du « matériel » contre des camions et de l'essence.
- Les guides ont organisé cet arrangement et perçoivent un intérêt.
- Karl et ses hommes ne connaissent pas réellement leurs « clients ».
- Deux des nomades transportent dans leur sac à dos un matériel fragile.

Karl Shetland

Trente ans, visage émacié, pilosité blanche, yeux verts. Karl s'exprime avec un accent irlandais. Il vient effectivement d'Irlande, d'où il a fui après que son village natal ait été massacré par une colonie d'araignées. Karl est sans doute un ancien militaire, ou en tout cas un homme dont le métier le préparait au combat. Il reste toujours calme, s'exprime clairement, et ses hommes lui obéissent sans discuter.

Profil : Combattant **Penchant :** Solitaire

Réputation : 22

Seuils de blessure : 5/8/9

Caractéristiques : Force 3D, Rapidité 4D, Santé 4D, Connaissance 2D, Perception 3D, Volonté 3D, Agilité 3D, Précision 4D, Réflexes 3D, Empathie 2D, Influence 3D, Psychologie 2D.

Spécialités : Fusil d'assaut (Confirmé), Tactique (Expert), Conduite (Confirmé).

Matériel : gilet renforcé (1D), jumelles, lunettes google, fusil d'assaut FAMAS 5,56 (24 balles), pistolet automatique M50 (7 balles), poignard, gourde, sac à dos.

Les nomades

Profil : combattant **Penchant :** Horde

Seuils de blessure : 5/8/9

Caractéristiques : Toutes les Caractéristiques utiles à 3D sauf : Santé 4D et Précision 4D.

Spécialités : Fusil d'assaut (Confirmé).

Matériel : gilets renforcés et camouflés (1D), fusil d'assaut type FAMAS (2D balles chacun), poignards, jumelles et lunettes google pour certains.

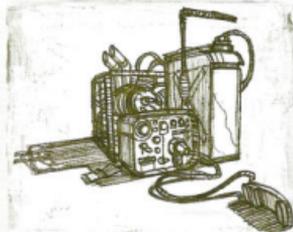
Les radios : deux des nomades transportent chacun dans leur sac à dos une radio militaire et le mini-groupe électrogène qui va avec. Ces deux radios sont donc fonctionnelles et reçoivent dans un rayon de cinquante kilomètres. Si les personnages s'en emparent, ne serait-ce que d'une, ces trouvailles constituent un précieux butin à même de leur rendre de nombreux services, par la suite.

Les lunettes google : ces lunettes à amplificateur de lumière permettent de voir dans le noir, presque comme en plein jour, mais en vert monochrome. Elles sont équipées d'un filtre de sécurité, qui évite à l'utilisateur d'être aveuglé par une surexposition lumineuse. Certains modèles font en même temps jumelles, pouvant ainsi zoomer sur une zone à distance. Elles fonctionnent avec des batteries rechargeables, disposant de douze jours d'autonomie.

Le contrat

Le fin mot de l'histoire ? Karl et ses hommes sont des nomades survivalistes qui ont eu l'aubaine, il y a quelques mois de cela, de découvrir par hasard une ancienne base militaire. Dans certains stocks, par miracle encore en état, ils récupérèrent toutes sortes de matériels fort intéressants. Ils disposaient à l'époque de camions et arpentèrent la région pour troquer du matériel militaire. Ils espéraient ainsi récupérer des biens nécessaires pour s'installer dans la base et y démarrer un semblant de vie confortable. Durant leur périple, ils tombèrent sur une nuée de grillons : une partie des hommes mourut et les camions furent détruits. Karl et les survivants déambulèrent à pied pendant trois semaines, perdus, à la recherche de véhicules. C'est là qu'ils tombèrent sur Merens et Dartmoor, guides et marchands opportunistes.

Les nomades disposaient encore d'un outil rare et convoité : deux postes de radio-transmission militaires, autonomes et fonctionnant grâce à de mini-groupes électrogènes. De tels moyens de communication sont un trésor précieux ! Comme tous les habitués de la région, Merens et Dartmoor savent qu'il existe une ville au centre du désert, où une communauté organisée fabrique et échange des biens, notamment des véhicules. Les deux guides eurent tôt fait de convaincre Karl que s'ils les menaient à cette ville, ils pourraient aisément troquer leurs radios contre deux ou trois camions et des réserves d'essence. Karl fut intéressé et les deux marchands négocièrent une juste rétribution pour ce service : qu'ensuite Karl et ses hommes les paient conséquemment, en matériel militaire, une fois qu'ils auront pu retourner ensemble au dépôt.



Le jeu du traîne-la-patte

Alors qu'ils ont parcouru le plus gros du chemin en direction de la ville, intervient l'événement qui va tout faire basculer. Un des hommes de Karl, muni de jumelles google, annonce qu'une dizaine de scorpions viennent d'apparaître dans leur sillage, cinq cents mètres derrière eux, et se dirigent vers le groupe à grande vitesse. Il ne doit rester plus qu'une demi-heure pour atteindre la ville. La situation est très tendue et Karl prend une décision surprenante - du moins, aux yeux des personnages.

A son ordre, tous les nomades mettent les personnages en joug ! Karl les invite à déposer leurs armes sur le sol et à lever les mains en l'air. Voilà qui est bien contraire aux us d'entraide... Les personnages viennent bel et bien de se faire trahir, et sont partis pour servir de chair fraîche, en vue de ralentir les scorpions. Les nomades ramassent rapidement les armes et le matériel utile des personnages, puis Karl s'approche, impassible, et tire une balle dans le genou de l'un d'entre eux - pour déterminer le malheureux, tirez au sort ou choisissez le premier qui parlera, lorsque Karl chargera son arme.

Touché au genou, le personnage s'écroule au sol en hurlant - il vient de gagner un cercle « Blessé » - et les nomades déguerpissent au pas de course, menés par les guides. Si des personnages avaient la mauvaise idée d'essayer de les suivre, les nomades leur tireraient dessus pour les maintenir en retrait...

Les aventuriers se retrouvent donc seuls, de nuit, sans arme potable, avec un des leurs dans un piteux état. Et les scorpions, qui se sont rapprochés, ne doivent plus être qu'à quelques dizaines de mètres...

Les scorpions

Considérés comme étant de Taille 2, les scorpions sont longs de quatre-vingt centimètres - queue et crochet compris - et larges de la moitié. Ils chassent en groupe de deux à cinq spécimens et n'hésitent pas à s'enterrer pour surprendre leurs adversaires. Pour les repérer, il faudra réussir un jet de Perception d'une Difficulté égale à la réussite du jet de Discretion des scorpions, à 3D.

Caractéristiques : Force 3D, Rapidité 4D, Santé 4D, Perception 4D, Agilité 3D, Réflexes 5D.

Seuils de blessure : Touché (6) 000, Blessé (8) 00, Tué (10) 0.

Protection : 1D, plus 1D spécifique contre les armes tranchantes.

Attaques : pincés (jet d'attaque à 3D, dommages 3D/1, type tranchant), dard (jet d'attaque à 3D, dommages 3D/1, type perforant). Les scorpions utilisent leurs pincés à chaque tour, en frappant avec les deux sur une seule cible. Une fois tous les deux tours, ils ont droit à une attaque gratuite avec leur dard, sans pénalité.

Spécial : un personnage blessé par le dard doit réussir un jet de Santé contre une Difficulté de 15 ou être empoisonné. S'il échoue, il coche immédiatement un cercle « Blessé » et perd 2D dans toutes ses Réserves à chaque tour. Lorsque celles-ci sont vides, il tombe inconscient et meurt en cinq heures, si rien n'est fait.

Que faire ?

Les personnages ont le choix entre :

Se battre : les personnages ont peut-être réussi à garder des armes blanches ou de petite taille. Dans le noir et avec l'agitation, les hommes de Karl n'ont pas pris le temps de les fouiller pour vérifier qu'ils avaient bien déposé toutes leurs armes. Un personnage malin aura gardé le minimum...

Courir : en obliquant pour ne pas suivre les nomades, puis en reprenant la direction hypothétique de la ville. Ce n'est pas idiot : les guides suivaient la même direction depuis des heures - un jet de Perception réussi permet de la retrouver, Difficulté 15. Mais il faudra se relayer pour porter le blessé...

Faire du feu : si les personnages ont gardé sur eux de quoi faire du feu en quantité importante, cela peut tenir les scorpions à distance. Aussi longtemps que le brasier brûlera ou que le vent ne l'éteindra pas...

Se séparer : en sachant que les scorpions, eux, ne se sépareront pas. Ils suivront une proie et laisseront filer les autres. Ce qui veut dire qu'un des personnages doit alors se sacrifier - mais il y aura moyen de l'aider, voir « Le Pottok », plus bas.

La solution retenue par les joueurs peut aussi bien être un mélange de toutes ces possibilités. Ils ne sont en fait plus très loin de

la ville : à une demi-heure à pied. C'est là qu'ils doivent se rendre s'ils veulent survivre, car faire demi-tour est peine perdue. Étrangement, les scorpions ralentiront à l'approche de la ville et n'oseront pas y entrer - ils sentent qu'ici commence le territoire des abeilles. Mettez la pression aux personnages et faites durer la poursuite, afin qu'ils aient bien conscience d'avoir eu une chance phénoménale de s'en sortir. Si tout le groupe ou un isolé est vraiment sur le point de mourir, vous pouvez toujours utiliser un des artifices ci-dessous pour leur donner un coup de main :

L'oasis : au cours de leur fuite, les personnages tombent sur une sorte de lac, comme une oasis dans cette zone désertique. Ce n'est pas très confortable, mais en se groupant au milieu de l'étendue d'eau, ils seront à l'abri des scorpions. Ces derniers n'oseront pas entrer dans une eau trop profonde et, lassés d'attendre, partiront avec les premières lueurs de l'aube. Reste à rallier la ville dont, de jour, on aperçoit les immeubles à l'horizon.

Le Pottok : dans les environs, le Pottok est une légende vivante. C'est un combattant solitaire, qu'on dit muet car personne ne l'a jamais entendu parler. On raconte de nombreux exploits à son sujet : des gens qu'il aurait sauvés, des monstruosité qu'il aurait abattues, etc. Il porte une combinaison en cuir marron, un turban blanc, des lunettes de moto, est armé d'un long fusil de sniper et se déplace en side-car. On ne voit pas un centimètre de sa peau, et les plus crédules de la région racontent que le Pottok ne serait qu'un amas d'insectes, prenant une forme humanoïde... Le Pottok peut croiser le chemin des personnages, alors qu'il revient de la ville où il a échangé du matériel. Il incarne la solitude et leur apportera juste son aide, pour abattre des scorpions à distance ou ramener un isolé en side-car vers le groupe, puis disparaîtra comme il est apparu, sans une parole ni une explication.

Le Pottok

Niveau de mise en scène : 2

Le Pottok est un vengeur solitaire, à l'esprit dérangé. Il y a plusieurs années, il a dérangé des abeilles et a subi leur colère : son corps est à jamais mutilé, couvert d'immondes boursoufflures qu'il masque sous un ensemble de vêtements et de rubans. Cette expérience lui a fait perdre l'usage de la parole et l'a tellement traumatisé qu'il cherche désormais à se faire pardonner

auprès de la Ruche - errant, à la façon d'un ange gardien, pour protéger les égarés...

Profil : combattant **Penchant** : Homme
Réputation : 18
Seuils de blessure : 4/7/9
Caractéristiques : Force 3D, Rapidité 3D, Santé 2D, Connaissance 3D, Perception 4D, Volonté 3D, Agilité 3D, Précision 4D, Réflexes 3D, Empathie 2D, Influence 3D, Psychologie 3D.
Spécialités : Fusil de précision (Confirmé), Chasse (Confirmé).
Matériel : combinaison en cuir (1D), turban, gants, lunettes de moto, fusil de précision (4D/1D, Chargeur de 10, Fiabilité 3, Rareté 3, Portées : 10/100, 101/250, 251/500, autant de balles que nécessaire).

Un abri salubre

D'une manière ou d'une autre, les personnages finiront bien par rallier les abords de la ville, en pleine nuit. C'est une ville de taille moyenne, qui s'étend sur une dizaine de kilomètres et dont les bâtiments sont plutôt bien conservés. Le climat n'ayant pas permis aux plantes de proliférer de manière excessive, le décor est resté très urbain, contrairement à Paris. Il n'y a aucun éclairage et, apparemment, pas âme qui vive. Comme des masses noires et dénuées de forme, les façades des immeubles se découpent dans la nuit.

Si, dans leur fuite, les personnages ne se sont pas trop éloignés du parcours des nomades, il est possible qu'ils entrent en ville dans le même quartier. Ils pourront éventuellement repérer des traces laissées par les hommes de Karl - empreintes, gourde vide jetée par terre, etc. Cependant, ils ne parviendront pas à les localiser ce soir. Les nomades se sont abrités pour dormir dans un immeuble dévasté. Les personnages devraient d'ailleurs faire de même pour se reposer avant le lever du jour et ils n'auront pas de mal à trouver un abri sûr, dans un coin d'immeuble ou à un étage à demi écroulé. Encouragez-les à dormir, en leur signalant qu'ils ont accumulé la fatigue - leurs Réserves de dés s'en ressentent sûrement...

La ville

Lorsqu'ils se réveillent le lendemain matin, les personnages découvrent la ville sous un tout autre aspect. Tout autour d'eux, les façades d'immeubles sont recouvertes

L'exploration

En plus des nombreux immeubles d'habitation, les personnages risquent de découvrir certains lieux nettement plus intéressants, au cours de leurs recherches. Pour chaque demi-journée passée à explorer, demandez-leur un jet de Perception pour le groupe et décrivez-leur la découverte de votre choix, dans la liste qui suit. Voici ce qu'ils pourront trouver, en fonction de leur réussite :

Difficulté 10 : un parc envahi par les ruches, en plein cœur de la ville, ainsi qu'un ancien stade, à l'est, qui constitue un abri sûr et offre de nombreux points d'observation - tout comme les restes d'un pont, situé plus au nord. Deux sites d'entrepôts et d'usines en ruine, envahi par les ruches, et les rails menant à la gare, partiellement effondrée, qui permettra aux personnages de se réfugier. La cathédrale, bien qu'en piteux état, offre tout à elle un point de vue unique sur le reste de la ville.

Difficulté 15 : pour compenser la perte probable d'une partie de leur matériel, perdu, cassé ou volé par les nomades, chaque personnage réussissant un jet à 15 devrait trouver quelque chose d'utile. Quelques munitions cachés dans un vieux tiroir, un fusil perdu dans les décombres, du matériel de premiers soins et un ensemble de vêtements - paire de bottes, blouson de motard, draps blancs, etc.

Difficulté 20 : une station service délabrée, un gymnase infesté par les vers et les cafards, une piscine asséchée envahie par les abeilles, deux églises en ruine et une imprimerie, où traitement de vieux journaux. Un cinéma sacqué, qui constituera un bon abri jusqu'à la nuit tombée, où des hordes de vers jailliront des souterrains. La décharge publique, à l'odeur effroyable, recèle quelques pièces utilisables - pour peu que les personnages parviennent à repousser la vermine qui y grouille...

Difficulté 25 : deux accès menant aux égouts, à demi masqués par les gravats et les poutrelles effondrées. L'un d'eux est de plus partiellement inondé. La tour radio, autrefois robuste, est désormais trop instable pour supporter le poids de plus de deux personnes. Elle offre cependant une vue parfaite de la ville et comporte, dans les sous-sols de l'ancienne station de radio, un accès vers le parking souterrain de la communauté.

d'énormes ruches d'abeilles, de près de dix mètres de haut. Il y en a sur tous les immeubles, couvrant tout ou partie des murs. Les amas titaniques et les énormes plaques de cire sont heureusement silencieux et l'on n'y décelé aucun mouvement - les personnages noteront que toutes les alvéoles sont bouchées. Les abeilles sont actuellement en hibernation. Certains nids sont haut perchés et difficilement accessibles, si ce n'est en escaladant ou en passant par les étages en décrépitude. D'autres sont plus bas, voire tombés au sol. En inspectant les plaques ou en ouvrant une des alvéoles, il est possible d'évaluer la taille de ces abeilles : cinquante centimètres de long... Toutes les zones de la ville ne sont pas ainsi recouvertes de ruches, mais on en croise très régulièrement - un quartier sur quatre, environ.

Pour insister sur le côté inattendu de cette découverte, essayez de l'amener au réveil des joueurs, au travers d'une anecdote surprenante. Un personnage réveillé par un filet de miel qui lui coule sur le visage, un autre qui lève la tête et comprend qu'il se

trouve sous une plaque de cire de dix mètres de haut... Les abeilles ne sont pas un problème tant qu'elles dorment, mais elles doivent être des centaines. Les personnages doivent vivre la suite de ce scénario avec un objectif permanent : éviter tout bruit important. Cela doit rester un sujet d'anxiété qu'ils ne pourront jamais oublier.

Pour le reste, le paysage est composé de bâtisses en ruine, de gravats, d'éboulements, de carcasses de véhicules et de grandes avenues désertées. Une grande route centrale est encore à peu près utilisable, et les personnages pourront y remarquer quelques traces de pneus boueuses, laissant supposer que des gens passent parfois ici. Le plus simple est d'imaginer une ville qui a été bombardée et où s'est déroulée une guerre civile, type Sarajevo. La traverser de part en part prend deux heures, mais en explorer toutes les ruines et tous les recoins peut occuper des jours et des jours. Et c'est en quelque sorte ce que vont faire les personnages, puisqu'ils ont tout intérêt à localiser la communauté mar-



chande qui est censée vivre ici. Les hommes de Karl étant eux aussi dans les parages, ils devront être discrets et prudents, ce qui va ralentir leur progression.

Il fait meilleur dans la journée et il est aisé de se déplacer en restant à couvert pour éviter les rencontres. Laissez les personnages explorer la ville comme ils l'entendent, en faisant planer en permanence une double menace : celle de réveiller des abeilles, et celle de croiser les hommes de Karl. L'exploration de la ville ne devrait pas durer plus d'une journée, à l'issue de laquelle les personnages devraient rallier la communauté. Vous pouvez néanmoins l'étaler sur deux journées, voire plus si le cœur vous en dit, et si vous désirez compliquer l'intrigue en y ajoutant d'éventuelles rencontres et/ou découvertes intéressantes. L'exploration peut en effet être l'occasion d'un chassé-croisé silencieux avec les nomades. Car n'oubliez pas que ces hommes sont, eux aussi, en route pour la communauté et vont explorer la ville pour la localiser - après avoir tué leurs guides...

Le silence est d'or

Il y a deux manières de réveiller des abeilles : faire tomber une plaque de cire ou faire trop de bruit, ce qui sortira les dormeuses de leur torpeur. Tous les intrus qui rentrent dans la ville le comprennent au premier coup d'œil, y compris les hommes de Karl, et tentent ensuite de rester le plus silencieux possible.

Chaque scène trop bruyante, à cause d'un coup de feu malheureux par exemple, débouchera sur un moment de tension insoutenable. Si elles sont éveillées par une déflagration, les abeilles endormies mettent à peine quelques minutes à se réveiller pleinement : le temps d'un silence de mort, pendant lequel les personnages s'inquiéteront de chaque bruit suspect, signe avant-coureur de véritables ennuis. Grattements de pattes sur la cire, craquements émis par les alvéoles ouvertes d'où sortent les abeilles, premiers bourdonnements : ces moments doivent être l'occasion de jouer avec les nerfs de vos joueurs, alors abusez-en !

Table de réveil des abeilles

Résultat	Effet
2-18	Rien ne se passe
19-20	Réveille 1 abeille dans les 1D10 mètres
21-24	Réveille 1D10 abeilles dans les 1D10 mètres
25-27	Réveille 2D10 abeilles dans les 1D10 mètres
28-29	Réveille 3D10 abeilles dans les 3 X D10 mètres
30-31	Réveille 4D10 abeilles dans les 5 X D10 mètres
32-35	Réveille 6D10 abeilles dans les 10 X D10 mètres
36-38	Réveille 10D10 abeilles dans les 30 X D10 mètres
39 et +	Réveille 30D10 abeilles dans les 100 X D10 mètres

Si une importante plaque de cire vient à tomber au sol, pour une raison ou une autre, le choc réveille généralement 1D10 abeilles, pensionnaires du bloc en question. De plus, à chaque fois qu'un son trop bruyant viendra perturber la quiétude des lieux dans une zone de ruches, jetez 2D10 sur la « Table de réveil des abeilles », en ajoutant au résultat un modificateur dépendant directement du bruit émis.

Bruit Modificateur

Hurllements	+1
Coup de feu unique	+5
Échange de tirs	+8
Rafales	+10
Explosion de grenades	+12
Explosion très importante	+20
Alarme ou sirène	+5
Chute de tôle	+5
Eboulement d'immeuble	+12
Crash de voitures	+8

Les abeilles

De 20 à 30 centimètres de long et jusqu'à 40 d'envergure pour les plus gros spécimens, certaines abeilles pèsent jusqu'à 1 kg.

Elles sont heureusement toutes en hibernation, mais peuvent être tirées de leur torpeur par le bruit ou l'intrusion. Si c'est le cas, elles deviendront immédiatement agressives et défendront violemment le reste de la ruche.

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

Seuils de blessure : Touché (3) ØO, Blessé (5) Ø, Tué (7) Ø.

Protection : aucune.

Attaques : dard (jet d'attaque à 2D, dommages 2D/1, type perforant).

Spécial : un personnage blessé par le dard doit réussir un jet de Santé contre une Difficulté de 15 ou être empoisonné. S'il échoue, il coche immédiatement un cercle « Touché » et perd 2D dans toutes ses Réserves, sous le coup de la douleur. Le venin des abeilles ne sert qu'une seule fois, mais leur dard reste efficace. De plus, si elles sont en nombre suffisant, les abeilles peuvent attaquer la même cible jusqu'à cinq. Dans ce cas, le jet d'attaque s'effectue avec 6D, pour simuler l'extrême difficulté d'éviter qu'un dard ne touche, et les dommages sont de 4D/2 - le venin s'appliquant à chaque fois, le cas échéant.

Moments forts

Voici quelques événements qui viendront rythmer l'exploration des personnages. Ils sont énumérés dans un ordre dramatique et chronologique, mais libre à vous de les utiliser quand bon vous semblera. Ces rencontres doivent être utilisées pour rythmer le scénario, lorsque la tension redescendra, entre deux découvertes de lieux étranges...

Découverte macabre

Au beau milieu d'une rue, les personnages tombent sur les cadavres de Merens et Dartmoor, les deux guides qui menaient les nomades de Karl. Ils baignent dans leur sang. Ils ont tous les deux la gorge tranchée au couteau et ne sont morts que depuis quelques heures. Ils ont également été dépouillés de leurs biens. Les personnages ne pourront que s'en douter, mais le fin mot de l'histoire est que les guides ont voulu négocier leurs appointements. La discussion a mal tourné et Karl, se jugeant désormais capable de trouver tout seul la communauté, les a fait égorger par ses hommes.

Englué !

Alors qu'ils explorent un lieu, les personnages se retrouvent face à une énorme scolopendre, marron foncé et orange, d'environ un mètre cinquante de long. Il s'est laissé emprisonner sous une chute de miel, qui dégouline d'une ruche situé juste au-dessus de lui. L'arrière de son corps est englué dans le liquide collant et il se débat furieusement, rendu fou par la situation. Il attaquera les personnages qui s'approcheraient à sa portée, mais si les aventuriers reculent et font demi-tour, c'est précisément à cet instant que le scolopendre réussira à se libérer...

L'égaré

Alors qu'ils sont à couvert et plutôt discrets, les personnages tombent par hasard sur un des nomades de Karl. Il est seul, isolé, et scrute les environs avec ses jumelles - à la recherche de son groupe, qu'il a perdu. Les personnages pourront aisément lui tendre une embuscade pour le capturer et/ou l'éliminer. Ce nomade était un des deux qui, en plus de leurs armes et matériel, transportaient dans son sac à dos une radio. Les personnages récupéreront donc une des deux radios militaires. Cela pourra s'avérer une monnaie d'échange utile une fois dans la communauté, ou bien permettre d'entrer en contact avec Karl

pour négocier ou échanger des mots doux avec lui - puisque ses hommes transportent la seconde radio...

Eboulement

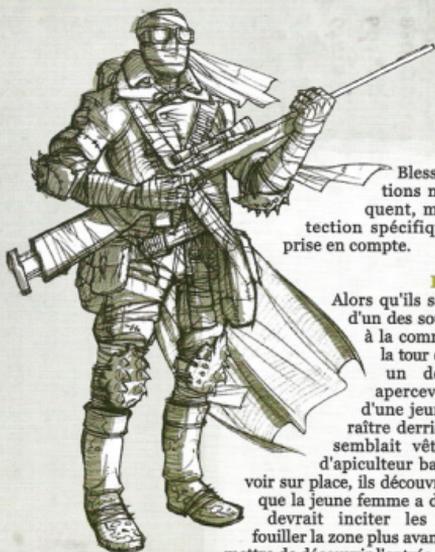
Alors qu'ils avancent dans une rue déserte, au cœur d'une zone de ruches, les personnages entendent un énorme craquement, comme une déchirure qui emplit l'air. Ceux qui se retourneront le plus rapidement auront le temps de voir, derrière eux, un énorme bloc de cire de plusieurs mètres de haut, tomber d'un immeuble et s'écraser au sol. Ce n'est qu'un accident, le bloc ayant cédé sous son propre poids. Mais les personnages ont intérêt à détalé au plus vite et à quitter le quartier, car les abeilles contenues dans le pan de ruches vont se réveiller...

Contact !

Les personnages rencontrent les hommes de Karl. A vous de décider, en fonction de la manière dont se comportent vos joueurs, du camp qui surprendra l'autre. C'est un événement majeur, qui a toutes les chances de modifier la suite du scénario. Les deux groupes peuvent s'affronter à distance ou au corps à corps, amener ses opposants à se séparer, prendre des otages, négocier pour échanger leurs informations sur la géographie de la ville, etc. Toutes les options sont ouvertes, et dépendent uniquement des réactions des personnages. A priori, Karl et ses hommes estiment n'avoir besoin de personne et considéreront les personnages comme quantité négligeable. Mais si ces derniers ont récupéré une radio et/ou disposent d'infos importantes, les nomades seront prêts à s'allier - tout en prévoyant de les trahir une seconde fois...

Fosses à pieux

Les zones d'accès au parking sont piégées, pour éloigner les insectes comme les importants. Lorsque les personnages entreront dans une zone où se trouve un souterrain menant à la communauté - près de la tour de la radio ou de la décharge publique -, il y a de fortes chances pour que l'un d'eux tombe dans un de ces pièges. Il s'agit tout simplement de larges fosses à pieux, sur lesquelles sont tendues des bâches recouvertes de sable et de gravillons. Le malheureux personnage devra réussir un jet d'Agilité Difficulté 20 lorsqu'il sentira le sol se dérober sous ses pas, pour se rattraper au bord du trou. Sans cela, il chutera et tombera lourdement sur un des pieux. Le malheureux est automatiquement blessé par un jet de dommages de 2D. Les pieux causent deux



Blessures, les protections normales s'appliquent, mais aucune protection spécifique ne peut être prise en compte.

Les souterrains

Alors qu'ils sont tout proches d'un des souterrains menant à la communauté, près de la tour ou de la décharge, un des personnages aperçoit la silhouette d'une jeune femme disparaître derrière un mur. Elle semblait vêtue d'une tenue d'apiculteur bariolée. En allant voir sur place, ils découvrent avec stupeur que la jeune femme a disparu. Voilà qui devrait inciter les personnages à fouiller la zone plus avant, et qui leur permettra de découvrir l'entrée du souterrain.

La communauté

Les personnages finiront tôt ou tard par trouver un des souterrains. Il existe trois entrées : deux courives, près de la tour de radio et de la décharge publique, ainsi que l'entrée principale, dans une ancienne zone d'habitation. Il serait plus intéressant que les personnages entrent par une des deux premières - il s'agit de courives des égouts, assez larges, mais dans lesquelles ils devront progresser dans le noir ou se confectionner des torches, à l'aide de la cire qu'ils peuvent trouver partout, par exemple. Après une centaine de mètres de progression dans le large boyau, les personnages seront arrêtés par le comité d'accueil : une dizaine d'hommes, vêtus de tenues d'apiculture de fortune et d'armes blanches, ainsi que de quelques armes à feu. Ces hommes sont les gardiens des entrées du parking souterrain où vit la communauté. Pour peu qu'ils montrent que leurs intentions ne sont pas belliqueuses, les personnages seront accueillis chaleureusement et accompagnés sur place. Il y a plusieurs zones de « sas » à franchir, fermées par des portes en fer et de solides grilles d'acier dans lesquelles s'empêtreraient aisément un insecte en vadrouille. Finalement, les personnages débouchent dans le gigantesque parking...

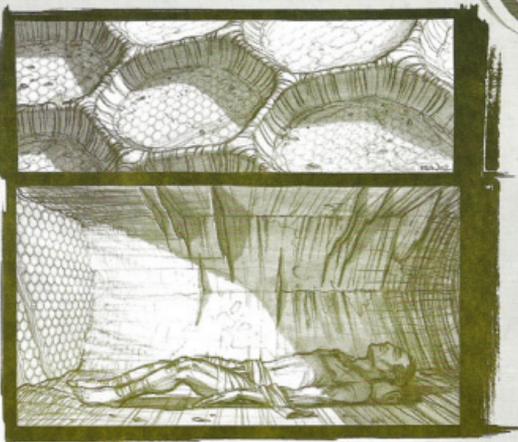
La relation symbiotique

La communauté de la ville vit désormais en harmonie avec les abeilles. Elle a été créée il y a plusieurs années de cela, mais n'a développé son rapport symbiotique avec les habitantes des ruches - et les ruches elles-mêmes - qu'au fil du temps. On y dénombre une centaine d'hommes et de femmes, répartis en familles vivant dans des « appartements » séparés. Tous les lieux importants se trouvent dans le parking, qui compte huit niveaux - zone de quarantaine, lavoir, garde-manger, récupérateurs d'eau, école, lieux de réunion, etc. Chacun possède une spécialité, un métier, mais la plupart travaillent à la ferronnerie. Celle-ci a été aménagée il y a bien longtemps et constitue aujourd'hui la première source de revenus de la communauté. A partir de machines trouvées à l'extérieur et de pièces de métal issues des nombreuses carcasses de véhicules du parking - il en reste encore des dizaines dans les sous-sols inférieurs -, les premiers habitants ont construit des moules pour façonner toutes sortes de biens, pièces de voiture, armes de contact, portes blindées, etc. La cire des abeilles, présente en très grande quantité, est utilisée comme combustible. Les «récupérateurs», de miel ou de cire, opèrent à l'extérieur, sur les ruches, et constituent un corps de métier très important également. Ils sont tous vêtus de combinaisons de fortune, mais n'ont pas l'air de chercher à se protéger outre mesure.

La communauté survit presque en autarcie, se nourrissant essentiellement de miel, de champignons et d'asperges, qui poussent dans certains endroits du parking, devenus désormais de véritables cultures. Elle récupère de l'eau de pluie - malheureusement en quantité insuffisante - et échange tous les autres biens à des marchands itinérants, contre des pièces de ferronnerie. Personne n'a jamais tenté d'attaquer la communauté, les étrangers jugeant la présence des abeilles bien trop dangereuse. C'est devenu une normalité pour les habitants du parking, mais cela n'a pas toujours été le cas, et il faut de toute manière se prémunir de toutes les autres races d'insectes prédateurs. Un système de défense très efficace a donc été mis au point : des fosses à pieux entourent les zones d'entrée et, elles-mêmes, ne permettent d'accéder au parking qu'après une série de sas. Les gaines d'aération, très importantes, et les systèmes d'évacuation des déchets de la ferronnerie étaient autrefois pourvus de filets de protection, désormais remplacés par des grilles en fer fabriquées dans les forges locales.

Le seul point faible de ce dispositif est la sortie principale du parking : une énorme porte de garage couissante, blindée, qui permet le trafic de véhicules. Elle n'est que difficilement visible de l'extérieur, et est en permanence protégée par des hommes en armes. Elle est également isolée des zones d'appartements par des sas de sécurité. C'est par là qu'entrent et sortent les marchandises volumineuses et les principales récoltes de cire.

A partir de leur entrée dans la communauté, les personnages seront abordés par une dizaine de marchands. Décrivez ces personnages tonitruants comme si les personnages étaient entrés dans un souk, et faites en sorte qu'ils s'attachent au plus sympathique d'entre eux. Il leur servira de guide et de caution dans la communauté, d'ailleurs fort accueillante.



Monet

Les personnages se renseigneront sans doute auprès des différents habitants, pour savoir qui dirige la communauté, et la raison pour laquelle la cohabitation avec les abeilles est si aisée. Ils pourront obtenir énormément d'informations à ce sujet, de la bouche d'un peu tout le monde. Le mieux est encore de leur donner tous ces détails par bribes, afin qu'ils soient obligés de se mêler à la population et de provoquer de véritables discussions, s'ils veulent en savoir plus.

En réalité, la communauté a été créée et dirigée il y a plusieurs années de cela par Monet, un marchand itinérant. A l'époque, il n'y avait qu'une toute petite ruche d'abeilles au cœur de la ville et l'endroit - pour peu qu'on traverse le désert - était assez agréable à vivre. On dit que les années passant, Monet a tenté de comprendre le fonctionnement des abeilles et de partager leur espace vital. Il a donc calqué la vie de sa société sur celle des abeilles, faisant de la cire et du miel des ressources principales. Vivant en sous-sol, la petite colonie humaine s'abstint de déranger les abeilles, et les deux groupes trouvèrent ainsi un équilibre. La communauté grossit et le nombre de ruches avec elle, car les abeilles, jugeant les lieux propices, se multiplièrent en toute sérénité. Les deux groupes vécurent ainsi en parallèle, sans se gêner, presque en

commun. Ce respect mutuel a fait qu'inconsciemment, les deux groupes en vinrent à s'estimer de plus en plus, et que les abeilles finirent par considérer ces humains comme une partie de leur ruche - une étrange variété d'ouvrières, en quelque sorte... Certains prétendent que c'est à cette période que Monet comprit le rapport symbiotique qui pourrait unir les deux groupes, et qu'il devint chaman. Cette entente mystique atteint son paroxysme il y a deux ans de cela, lorsque Monet déclara qu'il allait définitivement unir la communauté aux abeilles. Il partit au cœur de la plus imposante des ruches, en été, pour y rencontrer la reine. Personne ne l'a jamais revu depuis, mais jamais l'entente entre abeilles et hommes n'a été aussi parfaite, aussi limpide. La légende veut que Monet soit resté avec la reine et qu'il demeure en hibernation dans une alvéole, depuis tout ce temps, de manière à unir l'âme de la communauté à celle de la ruche.

Certains prétendent également que c'est à cette époque que Le Pottok, le mystérieux vengeur solitaire, serait apparu dans la région. Pour beaucoup, Le Pottok serait en réalité un corps d'accueil, constitué d'un essaim d'abeilles silencieuses, que la reine aurait donné à l'âme de Monet, afin que celui-ci puisse continuer à fouler le sol et à porter secours aux nécessiteux... Cette dernière légende est on ne peut plus farfelue, mais tout ce que disent les croyances populaires sur Monet est vrai. Malheureusement, cher meneur de jeu, il se peut que vous ne disposiez pas encore du Niveau 3 requis pour faire apparaître le chaman, endormi dans son

Et hors période d'hibernation ?

Au printemps et en été, lorsque le bourdonnement et l'activité des abeilles sont à leur paroxysme, une partie de la communauté migre au-delà du désert - les deux tiers du groupe, incluant une majorité de femmes et d'enfants. Ils vivent pendant ce temps de la vente de leurs produits et en profitent pour faire la promotion de leur ferronnerie auprès des marchands itinérants. Ils retournent ensuite à la ville, dès les premiers jours d'automne.

alvéole de cire royale... Qu'à cela ne tienne, vous aurez ainsi le temps de réfléchir, pour trouver une raison de ramener vos personnages dans cette région, et une idée de scénario le mettant en scène.

Monet

Niveau de mise en scène : 3

Monet est un homme d'une quarantaine d'années, brun et au visage massif. Leader originel de la communauté, il a découvert comment instaurer un rapport symbiotique avec les abeilles et, au fil des ans, s'est découvert une vocation de chaman. Il est parti « hiberner » au cœur de la ruche, pour associer son âme à celle de la reine, et ainsi lier à jamais les deux groupes...

Profil : chaman

Penchant : Symbiote

Réputation : 16

Seuils de blessure : 5/7/9

Caractéristiques : Force 2D, Rapidité 3D, Santé 3D, Connaissance 3D, Perception 4D, Volonté 5D, Agilité 2D, Précision 3D, Réflexes 2D, Empathie 5D, Influence 4D, Psychologie 3D.

Spécialités : Chamanisme (Expert), Connaissance des Abeilles (Expert), Commandement (Confirmé), Marchandage (Confirmé).

Conclusions

La conclusion de ce scénario est très ouverte et dépendra essentiellement des actions et des choix des personnages. Leurs interactions avec les hommes de Karl et la manière dont ils perçoivent la communauté, pourront changer la donne du tout au tout. Voici un bref aperçu des différentes fins probables, mais gardez à l'esprit que vos joueurs pourront toujours vous surprendre et que ce scénario ne s'achèvera, au final, que lorsqu'ils l'auront décidé...

Négocier et partir

S'ils arrivent à gérer le problème de Karl et de ses hommes, et s'ils disposent de biens matériels suffisants, les personnages pourraient les troquer contre du matériel leur permettant de prendre la fuite. Une voiture et un peu d'essence seraient largement suffisants pour traverser le désert, mais ensuite...

Rester

Vu que rien ne peut arriver aux personnages tant qu'ils demeurent au sein de la communauté, et que les nomades de Karl ont l'intention de quitter les lieux au plus vite, les aventuriers pourraient être tentés de rester sur place quelque temps. Ce n'est pas une mauvaise idée, et cela peut être pour eux l'occasion de s'intégrer un peu plus à la communauté - et pour vous, d'y concevoir un scénario de plus, en huis clos. Autrement, les personnages partiront toujours repartir à l'aventure ultérieurement, engagés pour une mission d'escorte par un marchand de passage...

Faire juger Karl

Si les personnages sont mis en présence des hommes de Karl au sein de la communauté, ils pourraient tenter de liquer celle-ci contre les nomades. Ils ne devraient pas avoir trop de mal à réunir suffisamment de preuves pour démontrer que les nomades n'ont aucune moralité, et qu'ils ne méritent ni écoute ni assistance. Le récit de leur trahison, ajouté aux corps des deux guides, suffiront amplement. Si les personnages obtiennent l'approbation et la protection de la communauté, Karl et ses hommes seront bannis. On leur donnera des gourdes et des vivres, avant de les raccompagner à l'orée du désert. La plupart des nomades mourront durant la traversée, mais Karl et quelques survivants devraient s'en tirer. Les personnages viennent de s'attirer les foudres d'un ennemi juré...

Ne pas trouver

Les personnages peuvent aussi, tout simplement, ne jamais trouver le parking... Ils pourraient alors être tentés de faire demi-tour et de retraverser le désert pour atteindre des terres moins hostiles. Ils ont peu de chances de s'en sortir, à moins d'avoir récupéré un armement conséquent - sur les corps des nomades, par exemple.

Déclencher l'apocalypse

Les personnages peuvent attendre les hommes de Karl, ou leur tomber dessus au moment où ceux-ci s'approprient à quitter la ville. Les nomades sont en train de faire les derniers préparatifs sur leurs camions, fraîchement échangés - un camion s'ils n'avaient plus qu'une radio, trois s'il en avait encore deux. Quelle que soit la manière dont s'y prennent les personnages, la rencontre tournera inévitablement à la fusillade. Durant l'affrontement, une balle perdue peut atteindre le réservoir d'un camion, qui explosera en une immense gerbe de flammes. La détonation réveillera alors des centaines d'abeilles...



Les nouveaux Skoptzy.....

Pour le meneur de jeu

Contrairement aux histoires précédentes, ce scénario n'est pas une aventure à jouer mais une communauté, décrite avec beaucoup plus de précision que les survivants de l'hôpital ou les disciples de Monet. Elle est conçue pour servir de base et vous permettre de créer votre premier scénario libre.

A l'aide des conseils fournis dans le chapitre « Les scénarios » et de la structure des deux aventures précédentes, vous pourrez facilement intégrer les Skoptzy dans votre campagne, évoquer leur existence par le biais de rumeurs ou bâtir une véritable aventure autour de ces adorateurs du Serpent.

« Si ta main ou ton pied entraînent ta chute, coupe-les et jette-les loin de toi ; mieux vaut pour toi entrer dans la vie manchot ou estropié que d'être jeté avec tes deux mains ou tes deux pieds dans le feu éternel ! Et si ton œil entraîne ta chute, arrache-le et jette-le loin de toi ; mieux vaut pour toi entrer borgne dans la vie que d'être jeté avec tes deux yeux dans la géhenne de feu ! »

-Evangile selon Matthieu, 18.8, 18.9

Un peu d'histoire

Pluriel du russe skopetz, littéralement « châtre », les Skoptzy étaient une secte chrétienne à tendance gnostique, qui connut un certain succès, et même un succès certain, en Russie et dans diverses régions de l'Europe centrale au 18^e et, dans une moindre mesure, au 19^e siècle. On comptait encore quelques Skoptzy dans les premières années du 20^e siècle mais la période faste de la secte appartenait désormais au passé. Les Skoptzy enseignaient que tout acte sexuel, même strictement reproductif, même pratiqué à l'intérieur des liens sacrés du mariage, était un péché mortel. Ils appuyaient notamment cette affirmation par une lecture littérale de l'Evangile selon Matthieu, dont les versets 18.8 et 18.9, et le troublant :

« En effet, il y a des eunuques qui sont nés ainsi du sein maternel ; il y a des eunuques qui ont été rendus tels par les hommes ; et il y en a qui se sont eux-mêmes rendu eunuques à cause du royaume des cieux. Comprenez qui peut comprendre ! » (19.12).

Comprenez qui peut comprendre, en effet. Ce que les Skoptzy avaient compris, eux, c'est que la castration était salvatrice. Selon eux, Jésus l'avait prêchée, allant jusqu'à s'automutiler pour racheter le péché originel. Son enseignement aurait été suivi par les apôtres et ses premiers fidèles, eunuques volontaires comme lui, mais se serait perdu dans les débuts de l'Eglise primitive. Les Skoptzy présentaient donc leur doctrine comme un retour aux sources de la vraie foi - un grand classique de la dialectique des sectes chrétiennes.

L'effet vermine

La vermine n'a pas envahi l'est de l'Europe : elle l'a littéralement ravagée. Deuxième ville d'Ukraine, Kharkov n'a pas été épargnée et son tissu industriel très dense - construction mécanique, chimie, électrochimie, textile - a irrésistiblement attiré la vermine, de sorte qu'en dépit des efforts valeureux de ses habitants, il fallut bientôt se résoudre à évacuer complètement l'agglomération. Ceux qui en étaient encore capables gagnèrent la campagne, où la vermine était moins présente et moins agressive.

A environ deux cents kilomètres à l'est de la ville, se trouve une ancienne base de l'armée rouge. Très active dans les années cinquante et soixante, lorsque la guerre froide battait son plein, elle avait été peu à peu démilitarisée - car jugée obsolète - à partir de la fin des années quatre-vingt. A la grande époque, lorsque l'endroit n'avait aucune existence officielle et n'apparaissait même pas sur les cartes d'état-major, on y testait des prototypes d'avions de combat et leurs munitions. La base comptait donc plusieurs champs de tir, trois pistes d'atterrissage et un réseau complet d'abris souterrains, dans lesquels était entreposé l'ensemble du matériel sensible. Un refuge de choix...

Les réfugiés

Avant que n'arrivent les artilleurs, quelques petits groupes - des paysans chassés de leurs terres, principalement - avaient déjà trouvé refuge dans la Base 14. Ils n'avaient rien entrepris pour organiser les lieux, se contentant de les squatter ; Tout changea lorsque débarquèrent les survivants d'un régiment d'artillerie de l'armée ukrainienne. La presque totalité de leurs effectifs avait été décimée par une colonie de milliards de mille-pattes, à peine plus gros qu'une allumette mais d'un appétit féroce. Trois jours de cauchemar, dont seulement soixante-treize soldats sortirent vivants, la plupart dans un très sale état. Heureusement pour eux, ils avaient réussi à sauver une partie de leurs armes et de leur matériel, ce qui leur permit de survivre de pillage et de rapines durant les mois qui suivirent.

En ces temps héroïques, la vie dans la Base était extrêmement rude, plus encore qu'elle ne l'est aujourd'hui, à présent que la communauté est solidement implantée. Malnutrition et maladies faisaient des ravages. Les hommes tombaient comme des mouches. C'est ce qui explique que la communauté ait, depuis le commencement, toujours accueilli chaleureusement les nouveaux arrivants, pourvu que ceux-ci ne rechignent pas au travail s'entend. Souvent, une famille ou un survivant solitaire venait frapper au portail et demandait asile. Parfois, il s'agissait de groupes plus importants, et en quelques rares occasions, de communautés déjà constituées, qui bientôt se fondaient dans celle de la Base. Parmi ces dernières, deux s'avèrent d'une importance cruciale : il y eut d'abord un groupe de scientifiques accompagnés de leur familles, pour la plupart anciens professeurs de l'université de Kharkov, puis un autre, constitué de religieux - de jeunes mystiques de tradition orthodoxe dont le refuge avait été brûlé par des bandits.

Le prophète malgré lui

Un homme en particulier allait s'avérer déterminant. Ingénieur agronome, spécialiste de l'agriculture en sols pauvres, Evgueni Ziouganov ne tarda pas à gagner par ses précieux conseils une influence considérable auprès des habitants de la Base. Il lui fallut en effet faire preuve de beaucoup d'imagination pour adapter les anciennes techniques agricoles à la résistance, désormais extraordinaire, des parasites et des insectes. L'entreprise était d'autant plus difficile que la communauté ne disposait d'aucune ressource, ce qui l'amena à forger des outils et à mettre très vite des terres en culture, le tout sans le secours du plus petit engrais chimique, ni bien entendu du moindre pesticide ou insecticide. Mais c'était réussir ou mourir car la disette était une réalité quotidienne et la famine, une menace bien réelle.

Au final, et bien que laborieusement, Ziouganov gagna tout de même son pari de développement autarcique. La première conséquence de ces bons résultats fut que les scientifiques prirent peu à peu le pouvoir des mains des soldats. Ziouganov devint bientôt chef, ce qui donna, sans qu'il l'ait d'ailleurs cherché le moins du monde, un très large écho à ses obsessions personnelles : les serpents. Bien avant la vermine, Ziouganov était déjà un herpétologue convaincu. Les reptiles en général, mais surtout les serpents, le fascinaient. Avec l'apparition des premières

mutations, son intérêt ne fit que croître. Il se passionnait pour ces animaux dont la taille, la forme, la couleur s'étaient modifiées de manière parfois radicale - serpents bicéphales ou cricocephales, venins aux propriétés inédites, écailles aux pigments évolutifs ou effilées comme des lames de rasoir...

Ziouganov, qui avait beaucoup d'amis parmi les biologistes et les zoologistes de l'université et du zoo de Kharkov, suivait leurs travaux avec passion, du moins tant que la situation le lui permit. Lorsqu'il arriva à la Base, son intérêt n'avait pas faibli, bien au contraire. Dès que les affaires courantes de la communauté lui en laissaient le loisir, il s'absorbait de nouveau dans l'étude des ophiidiens, présents en assez grand nombre dans la région depuis que leurs mutations les avaient rendus plus résistants aux climats froids. Il se bricola des vivariums et petit à petit, avec l'aide de certains de ses collègues, commença à obtenir des résultats intéressants, notamment en ce qui concerne les venins mutants.

Le culte du Serpent

Petit à petit, les serpents commencèrent à prendre de plus en plus d'importance dans les esprits, et ce d'autant que ce sujet trouva bientôt une très forte caisse de résonance spirituelle. Dès le départ, c'est-à-dire bien avant l'arrivée du groupe de jeunes prêtres, la communauté était déjà religieuse, très religieuse même. La plupart des réfugiés avaient tout perdu, y compris leur famille. Ils avaient vu de leurs yeux l'humanité abdiquer devant la vermine. Pour beaucoup, la religion était une véritable bouée de sauvetage. C'était encore plus vrai pour les jeunes prêtres, dont la foi avait été sévèrement mise à l'épreuve, de sorte qu'une partie d'entre eux, les plus exaltés, s'étaient déjà sévèrement mutilés en signe de pénitence avant même leur arrivée à la Base 14.

Petit à petit, cette rencontre entre souffrance, désespoir, obsession, religion, science et vermine ophiidienne, se cristallisa en une doctrine originale, très largement inspirée de la Bible. Car il faut bien le reconnaître, le serpent s'y trouve, si l'on peut dire, servi à toutes les sauces - depuis le tentateur de la Genèse jusqu'au dragon de l'Apocalypse. C'est sur ce terreau très fertile que les nouveaux Skoptzy ont planté les graines de leur nouvelle religion. En substance, ils professent que le serpent qui tenta Adam et Eve était en réalité un messager de Dieu, dont la mission était de leur enseigner comment s'occuper du Jardin qu'il avait créé pour eux. Malheureusement, telle est la nature humaine que le couple, et l'humanité toute entière à sa suite, s'empressa d'oublier les recommandations du sage animal. Un jour, voyant comment l'Homme exploitait et polluait son Jardin, Dieu en réveilla les forces primales, déchai-

nant la vermine en une titanesque Apocalypse verte. Au premier rang des créatures du Seigneur, celle qu'il avait naguère envoyée pour élever l'humanité et qui est aujourd'hui devenue l'un des instruments de son juste courroux : le serpent...

Les rituels de castration

Les nouveaux Skoptzy considèrent que l'humanité, rayée du grand dessein de Dieu, est désormais une impasse de l'évolution. De leur point de vue, l'avenir de la planète penche clairement du côté de la vermine, et tout particulièrement de la vermine ophidienne. Donc, si les hommes veulent survivre assez longtemps pour rentrer dans les bonnes grâces du Seigneur, ils doivent s'adapter et faire pénitence - il leur faut désormais suivre la Voie du Serpent, seul chemin par lequel ils pourront atteindre l'androphidie. Cet état de plénitude spirituelle, nécessairement accompagné d'une fusion physique entre humain et ophidien, produira une espèce neuve qui trouvera enfin grâce aux yeux de Dieu, héritant ainsi de la Terre. La « Voie du Serpent » est une initiation religieuse et mystique, jalonnée de deux lourdes mutilations rituelles, appelées les Sceaux. Leur utilité est de donner au corps humain l'aspect du serpent - dimorphisme sexuel inexistant, organes reproducteurs invisibles - pour que l'esprit de l'homme puisse ensuite entrer en résonance avec celui de l'animal.

La castration s'impose alors, teintée de mysticisme, riche de promesses, comme l'acte fondateur d'une nouvelle existence.

Un conflit de générations

Avec la réussite qui est la sienne aujourd'hui - ses cent cinquante fidèles sont là qui le proouvent - la communauté Skoptzy doit faire face à des difficultés inattendues. Deux générations à la mentalité, aux habitudes et à l'histoire très différentes, doivent en effet désormais cohabiter sur la Base. D'un côté, les anciens, qui tiennent encore le pouvoir spirituel et temporel, ont connu le monde d'avant la vermine et ont souffert de sa destruction. Absorbés par la recherche de l'androphidie, ils aspirent à une vie aussi paisible que possible, sans pour autant sous-estimer le danger que représentent les prédateurs extérieurs - qu'ils aient deux, quatre, huit ou mille pattes. Leur problème, c'est qu'ils commencent à être dépassés par la nouvelle génération, celle qui n'a connu que la vermine. Une bonne partie de ces jeunes, inspirés par Nikita, un garçon brillant mais totalement fou, campe en effet sur des positions idéologiques beaucoup plus radicales. Pour tout dire, leur maître mot est : annihilation. Ils pen-

sent que l'Homme n'a plus aucun avenir sur la planète, que les serpents domineront bientôt. Tel est le grand dessein de Dieu, disent-ils. Un dessein qu'ils entendent servir au mieux de leurs capacités, c'est-à-dire en exterminant le plus d'humains possible.

Ce sont des nihilistes fanatiques qui, lorsque les vieux Skoptzy seront morts ou trop âgés pour diriger, auront les mains libres et les ressources nécessaires pour mener à bien des actions d'envergure dans tout l'Ukraine.

Démographie

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les Skoptzy du 21^e, comme d'ailleurs leurs prédécesseurs du 18^e siècle, ne prohibent pas la reproduction - le clergé aurait même plutôt tendance à l'encourager. C'est que la communauté ne saurait prospérer, ni même simplement perdurer, sans renouveler régulièrement ses effectifs. En 2037, le problème est d'autant plus crucial que depuis le réveil de la vermine, l'espérance de vie humaine a chuté de manière catastrophique. La mortalité infantile surtout est excessivement élevée. Ajoutez à cela des conditions de vie et d'hygiène rudimentaires, un environnement plus ou moins gravement contaminé par la radioactivité, des journées de travail de quinze à dix-huit heures, des mutilations rituelles sévères entraînant fréquemment hémorragies mortelles et autres septiciémies, et vous comprendrez que les prêtres poussent de toutes leurs forces leurs fidèles à accomplir une fois - sinon deux - leur devoir conjugal avant de recevoir les Sceaux.

Souvent pourtant, leurs meilleurs arguments demeurent sans effet car beaucoup d'adeptes, que la question du salut travaille en profondeur, refusent avec la dernière énergie toute relation sexuelle, fut-ce pour la bonne cause. Il faut donc sans cesse chercher de nouveaux adeptes à l'extérieur et si possible les choisir très jeunes, lorsqu'ils sont encore très malléables.

Du sang neuf

Les Skoptzy se montrent très accueillants avec les voyageurs de passage. Bien entendu, l'hébergement à la Base n'est pas gratuit : il faut payer ou travailler pour la communauté, chacun étant employé à la mesure de ses capacités et de ses talents. La plupart des voyageurs se retrouvent aux champs mais il est fort probable que des gens aux profils un tant soit peu atypiques - tels les personnages des joueurs, par exemple - seront employés à des tâches plus... exotiques. Il n'est pas rare qu'une personne ou qu'un groupe, séduits par le naturel pacifique et chaleureux des Skoptzy tout

La nouvelle religion

Dans les dernières décennies du 20^e siècle, l'effondrement du communisme avait provoqué un formidable renouveau spirituel dans tous les pays de l'ancien bloc de l'Est. Le réveil de la vermine n'a fait qu'accroître cette tendance - ce fléau étant interprété par beaucoup comme la marque de la colère divine. C'est dans ce contexte que des croyances depuis longtemps tombées dans l'oubli refirent leur apparition. Parmi elles, les dogmes des Skoptzy, dont étaient fortement imprégnés les jeunes mystiques qui arrivèrent à la Base 14. Quant aux scientifiques, le réveil de la vermine, bouleversant toutes les théories admises sur le vivant, les avait laissés proprement abasourdis. En dépit des épreuves, un certain nombre d'entre eux, des biologistes surtout, continuaient d'éprouver un puissant intérêt pour les processus génétiques d'espèces qu'ils croyaient pourtant connaître par cœur.

autant que par la relative sécurité qu'offre la Base, décident de s'y installer. Au fil du temps, la communauté s'est ainsi enrichie de nombreux réfugiés mais ces ralliements demeurent insuffisants pour assurer le renouvellement de la population.

Les Skoptzy ont donc pris l'habitude d'acheter des enfants dans les villages voisins. Ils choisissent de préférence des nouveaunés et sont particulièrement à l'affût de toute mutation rappelant un tant soit peu les reptiles. Ils considèrent que ces enfants sont naturellement engagés sur la Voie du Serpent. Les taux élevés de radioactivité que l'on mesure désormais sur une grande partie des territoires de l'est de l'Europe, y compris autour de la Base 14, s'avérant terriblement tératogènes, les Skoptzy n'hésitent pas à envoyer certains de leurs jeunes « prêcher » jusque dans les zones les plus fortement contaminées. Prêcher est ici un euphémisme pour « parcourir les campagnes à la recherche d'enfants spéciaux à acheter ou, en cas de refus de la famille, à kidnapper ». Ils recherchent donc les signes du Serpent : peau vaguement écaillée, yeux aux pupilles verticales, défaut de pilosité ou d'organes génitaux externes, canines évoquant des crocs à venin, etc. Inutile de dire qu'avec les doses de radiations qu'ils absorbent lorsqu'ils exercent leur ministère, ces précheurs ne font généralement pas de vieux os. Quoi qu'il en soit, les Skoptzy comptent désormais dans leurs rangs un nombre relativement important de mutans, dont sans doute une bonne partie n'aurait pas survécu en dehors de la secte.

Et c'est parmi cette nouvelle élite que l'on trouve certains des pires fanatiques...

Les jeunes

Difficile d'être adolescent en 2037, dans un monde qui ne vous fait aucun cadeau, et pas facile non plus de trouver sa place dans la société lorsqu'on vit dans une communauté aussi rigide que celle des Skoptzy. Mais la jeune génération a de la ressource et elle est en train d'inventer sa propre rébellion, tout simplement en étant plus extrême que ses aînés dans tous les domaines. Pour eux, l'androphidie n'est pas un vague objectif mystique, c'est une manière de vivre. Bien plus que les anciens, ils aiment à arborer les marques du Serpent sur leur corps. Porter des vestes en peau de reptile ne leur suffit pas, il faut que ce soit leur peau elle-même qui soit d'écaillés. Ils rivalisent donc de modifications corporelles, toutes plus spectaculaires les unes que les autres - des scarifications et tatouages écaillés jusqu'aux dents limées pour qu'elles ressemblent à des crocs, en passant par l'incision longitudinale de la langue, qui lui donne un aspect bifide.

En ce qui concerne la religion, ces jeunes, endoctrinés depuis leur enfance, sont généralement plus fervents que leurs aînés, ou du moins montrent-ils un plus grand enthousiasme. Ainsi, les prêtres ont souvent toutes les difficultés du monde à les dissuader de s'appliquer eux-mêmes les Sceaux pour démontrer leur foi et leur courage. En règle générale, les filles s'excisent les mamelons entre elles, tandis que les garçons se font broyer les testicules à coup de pierre par leurs camarades. En dehors du fait que ce genre de pratique est un défi à l'Église et à son autorité, ce sont surtout les mutilations des garçons qui posent problème. Non seulement parce qu'ils s'interdisent ainsi toute possibilité de procréation mais surtout parce que la castration, si elle est pratiquée à la puberté, produit un déséquilibre hormonal très important, qui affecte sérieusement le développement physique et psychologique. Par la suite, ces jeunes eunuques auront une certaine tendance à l'indolence et manqueront d'agressivité, ce qui, étant donné la dureté du monde en 2037, n'est vraiment pas ce dont la communauté a besoin.

Nikita

A la tête des jeunes les plus fanatisés, Nikita, un garçon de seize ans qui fut acheté en Biélorussie par un précheur après qu'il ait constaté de ses yeux que l'enfant grandissait par mues successives. Encore aujourd'hui, Nikita continue de produire environ deux nouvelles peaux par an, laissant derrière lui des sortes de coquilles translucides. Pour le reste, c'est un albinos à l'épiderme d'un albâtre sans défaut et aux très longs cheveux blancs. Garçon au physique délicat, il est doué d'un corps longiligne et d'un visage aux traits fins. On le dirait presque androgyne, ce qui constitue aux yeux des Skoptzy un signe ophidien supplémentaire. Nikita ne connaît que son prénom et refuse de se choisir un patronyme - une attitude que partage beaucoup de jeunes de son âge, moins par rejet de la communauté que parce qu'ils ne se sentent aucune connexion avec le monde d'avant la vermine. Ils sont à leurs propres yeux des êtres entièrement neufs, libres de toute attache avec le vieux monde.

Très intelligent, Nikita est un leader naturel mais également un pur sociopathe. Misanthrope au dernier degré, il est d'une haine et d'un mépris inouïs envers l'humanité, dont il ignore d'ailleurs presque tout. S'il n'était pas si mégalomane, il se serait sans doute contenté d'une carrière de tueur en série mais le fait est qu'il se considère depuis l'enfance comme un tueur de masse - même si, à ce jour, il n'a encore tué personne ! Il a beaucoup fantasmé cependant. Dans ses rêves, il est l'Antéchrist ophidien, le dragon annoncé dans l'Apocalypse, celui qui apportera à l'humanité sa juste rétribution : l'extinction.



Quelque peu déconnecté des réalités, car grandir en vase clos n'aide pas à se faire une idée précise de l'extérieur, il veut procéder par étapes - d'abord les Skoptzy, ensuite le monde ! Dans un premier temps, il pense que s'il arrive à contenir la rébellion de ses camarades les plus virulents jusqu'à ce qu'une bonne occasion se présente, il aura une vraie opportunité de s'emparer du pouvoir. Il réalise très bien en effet qu'en l'état actuel des choses, toute action serait irrémédiablement vouée à l'échec - son petit groupe de gamins fanatisés n'est pas encore de taille à s'attaquer de front à l'ordre établi. En attendant qu'il le soit, il commence à échafauder des plans pour le lendemain du grand soir. Ils sont simples d'ailleurs : massacrer le plus de personnes possibles dans la région autour de la Base, razzier des villages, se baigner dans le sang des enfants, ce genre de choses.

Evidemment, les Skoptzy qui ne montreront pas assez d'enthousiasme seront les premiers à y passer.

Les Skoptzy en 2037

Les Skoptzy n'habitent pas toute la Base 14 car elle est bien trop vaste. Avec leur effectif actuel, ils auraient bien du mal à sécuriser des installations qui pouvaient

autrefois accueillir près de deux mille personnes. Ils ont donc choisi de se regrouper autour de l'abri souterrain, qu'ils contrôlent en presque totalité. En effet, les parties les plus vétustes du complexe se sont effondrées, ce qui laisse des zones inaccessibles. Ces dernières sont sévèrement gardées de peur que la vermine n'en profite. Pour ce qui est de leurs moyens de défense proprement dits, les Skoptzy disposent encore d'une bonne partie du matériel que les soldats ont apporté avec eux, soit un grand nombre d'armes à feu, pistolets et fusils d'assaut, ainsi que quatre blindés légers qui, dans les premiers temps surtout, leur ont été bien utiles pour résister aux pillards. Malheureusement, en dépit du soin minutieux apporté à leur entretien, deux seulement roulent encore. Ce sont les pièces de rechange qui causent soucis, car ils ne peuvent pas toutes les fabriquer, les bricoler ou les troquer. Le consommable - essence, pneus, cartouches, poudre, etc. - est d'ailleurs tout aussi problématique. Et puis, les compétences commencent à faire cruellement défaut car, faute de matériel, il est très difficile de former les jeunes. C'est de toute façon partout la même chose : les aînés sont souvent dans l'impossibilité de transmettre leur savoir dès qu'il s'agit de sujets un tant soit peu techniques.

L'Eglise

L'abri souterrain est pour une grande partie réservé aux scientifiques, aux prêtres et à leurs familles. Ils y travaillent et y ont leurs quartiers, en dortoir ou chambre individuelle selon leur rang. La plus grande salle du complexe, communément appelée l'Eglise, a été consacrée puis aménagée en lieu de culte. La décoration fait de son milieu pour rappeler les fastes de l'Eglise orthodoxe, à cette différence près que la plupart des très belles icônes qui couvrent ses murs représentent des serpents anthropomorphes. C'est dans cette pièce, du côté du chœur, que les Skoptzy qui le souhaitent subissent l'épreuve du Premier Sceau. Il ne s'agit jamais d'une obligation puisque le geste n'a de valeur que s'il est librement consenti. L'ablation des testicules pour les hommes, et les mutilations mammaires pour les femmes, peuvent ensuite être complétées par les rites du prestigieux Second Sceau, qui amène à les hommes à l'émasculature complète, et les femmes à la mammectomie bilatérale doublée d'excision. Ces cérémonies, célébrées à l'issue de la messe dominicale, ont lieu en présence de toute la communauté mais les mutilations elles-mêmes sont dissimulées derrière un rideau ou un paravent.

Tatiana Assouskaïa

Chez les Skoptzy, la prêtrise est exclusivement réservée aux hommes qui ont reçu le Second Sceau, l'ablation du pénis étant regardée comme le plus haut sacrifice. Pourtant, le clergé est immuablement dirigé par une femme, qui elle aussi doit avoir reçu le Second Sceau. Actuellement, c'est Tatiana Assouskaïa qui est la Bogoritsa - littéralement « la mère de Dieu » - et c'est donc par elle que passent toutes les décisions importantes concernant la communauté, qu'il s'agisse d'affaires profanes ou spirituelles. Ancienne institutrice de campagne, elle a su conserver son bon sens rural. Le regard pétillant, l'humour ravageur et l'esprit particulièrement vif, elle est, à soixante-douze ans révolus, en pleine possession de ses facultés intellectuelles. Haute comme trois pommes, ridée mais toujours souriante, elle s'habille comme une paysanne ukrainienne, mais porte de superbes bijoux en or, symboles de sa fonction. Sa foi est immense mais pas au point de l'aveugler, de sorte qu'elle est parfaitement consciente des tensions qui déchirent sa communauté. Elle se méfie de Nikita comme de la peste, quoiqu'elle ait encore tendance à trop le sous-estimer du fait de son jeune âge. Ce qui n'empêche pas qu'elle mesure bien l'ascendant qu'il a pris sur certains jeunes, et qu'elle réalise parfaitement qu'elle pourrait mettre le feu aux poudres en prenant trop ouvertement position contre lui. Ce n'est pourtant pas l'envie de l'excommunier qui lui manque...

Les vivariums

Le bunker renferme également une série de pseudo laboratoires mais, étant donné le manque chronique de matériel, il serait plus juste de dire qu'on y pratique le bricolage plutôt que la science. De toute manière, il ne reste en fait de « scientifiques » qu'une poignée de vieillards sur le déclin, à la tête desquels se trouve toujours Ziouganov. Lassé de la politique et de la religion, ce grand escogriffe tout en barbe et cheveux blancs a depuis longtemps renoncé aux prérogatives qui furent autrefois les siennes pour se consacrer entièrement à ses précieux serpents. Ses travaux portent principalement sur les venins mutants, dont certains lui ont, au fil du temps, réservé de bien belles surprises. Une poignée en effet se sont avérés des ersatz tout à fait corrects de certaines substances de première nécessité, essentiellement médicales, que la communauté, faute de ressources, était incapable de fabriquer. Il a également découvert des produits à effet hallucinogène ou euphorisant, dont il fait le commerce. Plus classiquement, les Skoptzy troquent également des

anti-venins, dont certains particulièrement efficaces. Tous ces produits sont très recherchés, ce qui permet à Ziouganov de continuer à élever et croiser toutes sortes de spécimens dans ses vivariums.

En surface

La plus grande partie des fidèles vit et travaille en surface. Les activités de la communauté sont regroupées autour des trois entrées de l'abri souterrain, de manière à ce qu'en cas de danger imprévu, il puisse aussitôt servir de refuge. A l'exception des prêtres et des scientifiques, tout le monde loge dans les anciens bâtiments de la base - dont beaucoup sont à peine plus que des ruines - ou dans des cabanes de bois. Non loin, entourés d'une enceinte fortifiée, les champs, dans lesquels on cultive de la pomme de terre et diverses céréales. Certaines servent à fabriquer de la vodka, principale monnaie d'échange des Skoptzy. Ils produisent un tord-boyaux de la pire espèce qu'ils troquent lors des foires agricoles, ainsi que de la Ziouganov, un alcool de bien meilleure qualité, facilement reconnaissable au fait que chaque bouteille contient le cadavre d'un petit serpent blanc qui en relève subtilement le goût. Cette boisson, très appréciée des seigneurs de guerre locaux et des chefs mafieux, a permis aux Skoptzy de régler plus d'une situation délicate, tant il est vrai qu'un petit cadeau en nature fait toujours plaisir... Les bouteilles sont soufflées à la Base, remplies puis entreposées dans le Cellier, une salle spéciale du bunker jouxtant celle dans laquelle on cultive des champignons comestibles. C'est aussi principalement en vodka que la secte achète l'essence dont elle a besoin pour alimenter ses groupes électrogènes et ses véhicules. Depuis la destruction des oléoducs, l'or noir arrive de la Caspienne par longs convois de camions citernes, évidemment contrôlés par la mafia.

Quel usage pour les Skoptzy ?

Sans doute les Skoptzy pourront-ils passer très facilement pour des « méchants », des adversaires tout trouvés dans le cadre d'une campagne située en Ukraine. Cela étant, la description de cette faction permet des approches plus nuancées, dont il serait certainement dommage de se priver. Car en définitive, les Skoptzy sont moins des bêtes fanatiques qu'un groupe humain organisé, dont les conflits internes peuvent être facilement mis à profit par un meneur de jeu un tant soit

Pour le meneur de jeu

Voici, en quelques lignes, une série de courtes accroches destinées à mettre en scène les Skoptzy. Moyennant un minimum de travail, la plupart peuvent être exploitées selon plusieurs perspectives :

-Les Skoptzy sont les ennemis des person-nages. Il faut contre-carrer leurs plans ignobles !

-Les Skoptzy sont leurs amis. Que faire pour aider ?

-Les Skoptzy leur sont indifférents. Comment tirer le meilleur parti de la situation ?

-Les personnages sont des Skoptzy. Comment sont-ils impliqués dans la communauté, quels sont leurs devoirs, leurs missions ?

peu imaginatif. Les personnages des joueurs peuvent se frotter aux Skoptzy de mille et une manières, mais il est également tout à fait envisageable qu'ils incarnent eux-mêmes des adorateurs du Serpent. On l'a vu, cette communauté n'est pas homogène et il s'en faut de beaucoup pour que tous ses membres soient des fanatiques. On peut même trouver des Skoptzy finalement assez peu religieux - bien qu'une assiduité minimum aux offices soit requise - et qui se sont installés dans la Base par soucis de sécurité beaucoup plus que par adhésion aux dogmes communautaires.

Et puis, même en ce qui concerne les Skoptzy les plus pieux, il ne faudrait pas tous les assimiler à des fondamentalistes bornés maniaques de la castration. S'ils ont à l'évidence leur propre système de valeurs, il n'est sans doute pas plus étrange que celui de beaucoup d'autres communautés de la Terre de 2037. On trouve pire, bien pire.

Quelques amorces d'intrigues

La dette

Une famille d'agriculteurs s'est assez lourdement endettée auprès de la communauté. Les Skoptzy réclament, en remboursement de leur dette, la promesse que leur fille cadette leur donnera son premier enfant - c'est un accord habituel pour les Skoptzy. Les paysans, pour le moins très réticents, voudraient trouver un autre arrangement mais ils sont très pauvres et ne possèdent rien qu'ils puissent négocier...

Le viol

Des agressions nocturnes et de menus larcins ont été commis dans des villages autour de la Base 14. Les paysans accusent des jeunes Skoptzy, sans que la moindre preuve ne vienne corroborer leurs assertions. L'affaire prend soudain un tour dramatique lorsqu'une adolescente est retrouvée égorgée et violée. La théorie la plus répandue voudrait qu'un Skoptzy, devenu fou à force de frustration sexuelle, soit le coupable. Serait-ce possible ?

L'élu

Une rumeur fait état de la naissance d'un bébé dont le bras droit et une partie du torse seraient recouverts de véritables écailles. Il serait venu au monde dans un village situé à plus d'une semaine de marche, mais personne ne sait exactement où. Légende ? Les Skoptzy voudraient envoyer des précheurs sur place mais la zone est actuellement infestée de pillards. Sans doute serait-il plus sage d'engager, pour cette mission, un petit groupe de mercenaires chevronnés qui pourraient assurer leur protection...

Le conflit

Un couple d'artisans raconte à qui veut bien l'entendre que les Skoptzy leur ont volé l'un de leurs enfants. Ils exigent qu'il leur soit

rendu ou que la communauté les dédommage. Un grand nombre de villageois sont de leur avis. Les Skoptzy affirment pour leur part que l'enfant leur a été donné par les parents, qui prétendaient ne pas disposer de suffisamment de ressources pour l'élever. La situation est d'autant plus tendue qu'un seigneur de guerre local, « défenseur du peuple » autoproclamé, a pris fait et cause pour le couple d'artisans, espérant utiliser cet incident pour imposer son autorité aux Skoptzy. Ces derniers, évidemment ne sont pas d'accord. Une médiation serait la bienvenue, avant que le conflit n'éclate...

Le ravitaillement

La prochaine livraison d'essence est annoncée. Le convoi arrivera d'ici une quinzaine et s'arrêtera deux jours dans le plus gros bourg de la région, ce qui donnera lieu à une foire agricole importante. En plus d'échanger de la vodka contre du carburant, les Skoptzy y troqueront les marchandises dont ils ont besoin. Ce sera l'occasion de faire des affaires, mais aussi, tout simplement, de faire la fête. Reste à espérer qu'aucun incident ne vienne troubler les festivités...

Le mariage arrangé

Un parrain mafieux de faible envergure cherche depuis quelque temps des noises aux Skoptzy. Il ne souhaiterait rien tant que prendre le contrôle de leur production de vodka, ou au moins prélever son pourcentage sur ce commerce. Les Skoptzy ne sont évidemment pas d'accord mais l'homme a des connexions et il n'est pas question de lui répondre simplement non. Il y aurait cependant moyen d'arranger les choses car il cherche à marier la fille aînée de l'un de ses plus fidèles lieutenants. La jeune femme a largement l'âge de convoler mais n'est pas encore engagée, ce qui représente une petite humiliation pour son père. Ce dernier n'a cependant aucune tendresse particulière pour sa fille - qui est insupportable, ce qui explique que les prétendants ne se bousculent pas - et se verrait bien la placer chez les Skoptzy comme on plaçait autrefois les filles au couvent. L'avantage pour ces derniers, c'est qu'ils y gagneraient la protection officielle du parrain et seraient donc en meilleure position pour négocier sur la vodka. Pour régler ce délicat problème et négocier un accord équitable, une médiation serait la bienvenue...

Les termites

Ces derniers temps, plusieurs voyageurs ont fait des rapports inquiétants, évoquant l'apparition d'une termitière géante à moins d'un jour de marche de la Base 14. Il faudrait aller vérifier sur place et, si les informations sont exactes, organiser un plan de défense en coopération avec les villages de la région. L'opération sera délicate car l'endroit est très difficile d'accès...

Glossaire.....

Abeille	240
Acarien	98
Action	134, 141, 147
Albion	50
Alimentation	24
Araignée	102, 118, 231, 254
Arme	30
Armure	30, 151
Attaque	146
Blatte	101
Blessure	161, 176
Bricolage	29, 183
Brusël	59
Carte	56
Cannibale	48
Caractéristique	123, 207
Chaeman	85
Chamanisme	76
Chronologie	21
Combat	138
Communauté	36
DDT	51
Défense	150
Difficulté	132, 148
Domaine	122, 207
Dommmage	161
Espace	19
Esquive	150
Europe	54, 57
Expérience	190
Exxo	51
Fourmi	52,
9	6
Gaia	15, 76
Généralions	23
Grande-Bretagne	60
Humanité	34, 199
Humaniste	42
Initiative	140, 142
Italie	64
Lacustre	64
Légionnaire	52
Maîtrise	128
Maladie	27, 170, 181
Mante	100, 233
Maréage	62
Matériel	182, 208
Moustique	109
Néo-Sofia	51
Niveau	188, 212
Nora	50, 187
Nucléaire	73
Parade	150, 156
Paris	68
Personnage	206
Plat Pays	55
Provence	73



Index des illustrations.....

Radioactivité	168
Rat	114
Récupération	127, 179
Red Arrow	53
Reptile	114, 229
Réputation	130, 214
Réserve	124, 141
Rhin	69
Santé	160
Scénario	216, 224
Schwarzenwald	49
Scorpion	106, 236
Serpent	113, 246
Soin	176
Spécialité	85, 127, 131, 207
Sulfur	49
Survie	22
Survivaliste	39
Système	120
Termite	92
Totem	77, 198
Vatican	67
Vermine	86, 199
Vote	190, 194
Zion	53
Virginie Augustin	14, 26, 29, 31, 33, 36, 41, 61, 65, 122, 124, 132, 188, 212, 217
Aleksï Briclot	10, 25, 46, 50, 71, 116, 140, 149, 184, 200, 205, 208, 218, 220
Denis Grrr	119, 120, 142, 156, 163, 166, 172, 174, 187, 198, 214, 250
Eric Liberge	13, 68, 74, 77, 95, 108, 194, 210, 223, 245
Redge	1, 6, 8, 56, 57, 76, 78, 79, 80, 81, 254
Renaud Roche	234, 235, 239, 242, 243
Anne Rouvin	87, 90, 99, 101, 104, 202, 224, 225, 226, 231
Zarmateller	151, 181
Damien Venzi	144, 253



L'esprit de la terre

Mon nom est Jan. J'ai treize ans. Je vis avec mon père et ma mère dans une grande cabane bâtie au cœur de branches d'un chêne centenaire. Nous faisons partie de la tribu des Arachnis. Depuis tout petit, on m'apprend les dures lois de la vie sauvage, en communion avec la nature féroce et hostile de cette forêt du centre de la France. On m'apprend aussi à imiter nos modèles : les araignées. Ainsi, notre repaire est entouré de soies de toiles d'araignées de différents types : les unes collantes pour emprisonner les proies imprudentes et dissuader les prédateurs d'approcher, les autres lisses et dures pour consolider le tout et fournir des passages sûrs au sein du repaire. Nous utilisons les poisons de l'araignée pour tuer et conserver nos proies, et l'escalade est pour nous un art dont la maîtrise est vitale. En tout, la tribu des Arachnis compte une cinquantaine de membres, répartis en une dizaine de familles. Nous voyons rarement les autres, car chaque famille dispose d'un territoire de chasse de plusieurs hectares. Maman m'a raconté que c'est un vieil homme qui a fondé notre tribu. On l'appelle « l'ancien » ou « celui-qui-sait ». Il vient nous rendre visite de temps en temps. Il a des pouvoirs étranges, et c'est lui qui a garni notre repaire de soies de toiles d'araignées, qu'il a fait apparaître en invoquant une puissance qu'il appelle « l'esprit de la terre ». Il dit qu'il lutte pour la survie de l'humanité, et que celle-ci ne peut passer qu'par l'imitation des prédateurs au sommet de la chaîne alimentaire : les insectes, les araignées et les scorpions. J'aime bien écouter ses histoires quand il vient nous rendre visite. Je l'ai déjà entendu dire qu'il existe dans des contrées lointaines, des hommes qui ne vivent pas avec mais contre la nature, et qui comptent sur des machines pour assurer leur survie. L'ancien dit que ces humains sont redoutables, mais qu'ils suivent la « mauvaise voie » et qu'ils « s'éteindront d'eux-mêmes ». Je pense qu'il a raison. De toute façon, je ne vois pas comment des humains qui n'ont pas les armes de l'araignée peuvent être redoutables...

La chasse a été bonne. Nous avons eu la chance de tomber sur un nid de grosses chenilles processionnaires. Leur corps juteux et nourrissant va garnir nos réserves. Je suis fier de cette première chasse. Nous n'avons même pas rencontré nos pires ennemies de la forêt, les fourmis rouges... Je vois bien que papa aussi est fier de moi. Mais tout à coup, son regard s'assombrit et il m'envoie au sol d'une brusque bourrade avant de s'aplatir à son tour. Une détonation a retenti, suivie d'une deuxième. Quel est ce prédateur ? Je n'ai jamais rien connu de semblable. Je cherche à m'enfuir en rampant, mais à peine ai-je parcouru quelques mètres que je jette un coup d'œil en arrière et vois mon père, accroupi, car brandi et prêt à tirer. Deux nouvelles détonations retentissent, et je le vois s'écrouler, frappé par un ennemi invisible. Je refrène un cri de douleur et reprends ma fuite. J'escalade rapidement un hêtre salvateur et me camoufle au plus profond de ses branchages. Après une minute d'immobilité totale, je me risque à observer l'extérieur. Deux créatures entièrement blanches sont sorties des buissons et se penchent à présent sur le cadavre de mon père. Elles ont deux bras et deux jambes, comme ceux de la tribu. Serait-ce des hommes des contrées lointaines ? Ils ne nous ressemblent pas, ils n'ont pas de visage, juste une sorte de plaque noire. Tous les deux tiennent dans leurs mains un étrange objet de forme allongée.

-Crétin ! Ça t'annuierait d'économiser les munitions ? Maintenant nous voilà à court de seringues hypodermiques !

-Oh excuse, mais moi quand on me menace d'un arc : je tire. C'est facile de parler quand on se tient bien planqué derrière...



Nouvelle

-Bon, bon, ça va, t'énerve pas. En tout cas, le petit nous a échappé. On ferait mieux d'aller explorer le truc bizarre dans le chêne là-bas. C'est ce qui devait leur servir d'habitation.

Ils parlent ! Ce sont donc bien des humains ! Je les vois s'approcher de l'arbre-repair, et près de l'arbre, sur le sol, le corps ma mère... La haine envahit mon esprit. Plus silencieusement qu'une tégénaire, je m'approche de l'arbre-repair. J'en connais les moindres recoins. Je les entends qui discutent dans la salle principale. Je les vois. Ils ont jeté au sol les sortes de plaques noires qui n'étaient que des masques et je vois leurs visages. Je suis juste au dessus d'eux...

-C'est quand même incroyable qu'ils parviennent à vivre dans des conditions pareilles !

-Ouais. Parfois, je me demande si c'est vraiment utile de les ramener à la cité. Après tout, ce ne sont pas vraiment des humains...

-Allons, tu sais bien qu'on n'a toujours besoin de bras supplémentaires. Et de femmes pour nous fournir une descendance. Et de...

Il n'a pas le temps de finir sa phrase. Je lui ai bondi dessus et mon poignard creuse un large sillon dans la chair tendre de sa gorge. Pendant qu'il s'écroule, l'autre ramasse l'objet allongé à ses pieds. Je plonge instinctivement sur le côté. J'entends une détonation. Je quitte la pièce, entraînant mon opposant vers une zone du repair pleine de fils collants. Mon piège fonctionne à merveille. L'homme s'empêtre dans la glue des fils et finit par perdre l'équilibre. Dans sa chute, il laisse tomber l'objet étrange que j'envoie valdinguer hors de portée d'un coup de pied. L'homme se débat, tentant avec énergie de se dépêtrer du piège de soie. Il paraît ridiculement vulnérable à se contorsionner ainsi. J'abrège ce spectacle grotesque d'un coup de poignard en plein cœur.

Une fois dehors, j'examine les corps de mes parents. Ils... Ils sont vivants ! Juste endormis. Quelques heures plus tard, ils se réveillent, et nous nous tombons mutuellement dans les bras. En explorant les alentours pour découvrir l'origine des deux agresseurs, nous tombons sur un monstre aux larges yeux ronds, de grande taille, et parfaitement immobile. En nous approchant, je remarque à l'intérieur du monstre le corps allongé et inconscient de l'ancien. Le monstre est en fait une « machine très compliquée », me disent mes parents. Elle se laisse éventrer sans broncher, et nous pouvons délivrer l'ancien, qui avait lui aussi été capturé par nos agresseurs. Quand mes parents lui racontent mon exploit, il est tellement impressionné que le lendemain, il leur annonce qu'il a décidé de faire de moi son successeur et leur demande s'ils acceptent de me confier à lui pour me former. Mes parents hésitent un temps, mais c'est un honneur qui ne saurait être refusé. Le soir même, je pars avec l'ancien vers des territoires inconnus.

Cela fait à présent un an que j'accompagne l'ancien partout où il va. En sa compagnie, j'ai appris une multitude de choses. Essentiellement sur la nature, les modes de vie des insectes, leurs communications à distance par phéromones, l'organisation de leur sociétés, mais l'ancien m'instruit aussi sur des sujets plus divers, tels que les civilisations humaines avant le « grand réveil », la lutte que nous devons mener pour ramener l'humanité dans le droit chemin du respect de la nature...

Moi aussi, je commence à devenir sensible à l'esprit de la Terre. L'ancien me dit que bientôt, je maîtriserai ses pouvoirs. J'ai hâte que cela se produise, je pourrai alors partir de mon côté, et convaincre des humains de terres étrangères de former une nouvelle tribu d'Arachnis. En attendant ces jours lointains, je reste dans les pas de l'ancien, la main toujours prête à dégainer mon poignard formé par un de ces crochets qu'utilisent les araignées pour mordre. Une chélicère...

Feuille du Meneur de jeu



NOM :

NIVEAU 

Points d'Expérience 

LES CRITERES Test

Technique 

Intrigue 

Ambiance 

Implication 

NIVEAU	POINTS
2	5
3	10
4	15
5	20
6	25
7	30
8	35
9	40
10	45

- Technique : connaissance et utilisation des règles.
- Ambiance : efficacité des descriptions et des dialogues.
- Intrigue : gestion de l'enquête et des rebondissements.
- Implication : mise en valeur des personnages dans le scénario.



LES INFLUENCES

VERMINE	HUMANITE
Prédateur 	 Charognard
Parasite 	 Symbiote
Bâtitteur 	 Horde
Solitaire 	 Ruche

Tableau des Difficultés

Action	Difficulté	Solidité	Virulence	Portée
Irritable	•	Fétu	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

V
E
R
M
I
N
E

VERMINES

Nous grouillons sur la Terre, comme des sangsues...

Partout, les flambeaux de notre sacro-sainte civilisation se dressent dans le ciel noirci, étendards d'un empire de métal et d'orgueil, temples d'un culte impie à la Modernité. La nature se flétrit, au contact de nos villes. Nos usines charrient leur pollution vers les eaux souterraines, et nous détruisons tout. L'homme ne se reproduit plus, il pullule. Nous ne survivons plus, nous dominons, souverains de ces terres qui nous ont élevés, bercés, nourris...

Qu'étions-nous devenus, sinon des parasites ?

« Vous avez toujours eu peur des insectes... »

Le Livre du Meneur contient :

- Le nouveau visage de l'Europe en 2037, ravagée par trois décennies d'infestation et d'épidémies, ainsi que les réalités de la vie quotidienne pour les survivants du fléau.
- La description des différentes espèces de vermine, assortie de références scientifiques réelles, et des nombreuses mutations qu'ont subi les nuisibles et les parasites.
- L'organisation des communautés humaines, des visionnaires épris de reconquête aux nomades prédateurs et aux mutants fanatiques des abominations insectes.
- Les secrets du chamanisme et des huit Totems, issus de la conscience de la Terre, qui président à l'évolution des espèces et des hommes.
- Les règles de jeu et les différentes options permettant de simuler les actions, les combats et les rebondissements des aventures.
- Des conseils et des explications pratiques sur le rôle du meneur de jeu, à la fois conteur et arbitre des aventures, ainsi que de nombreux tableaux récapitulatifs
- Deux scénarios prêts-à-jouer et de nombreuses idées pour vous aider à construire vos premières aventures.



Un jeu de rôles
de Julien Blondel

Prix de Vente : 41.00€
2-914892-22-5