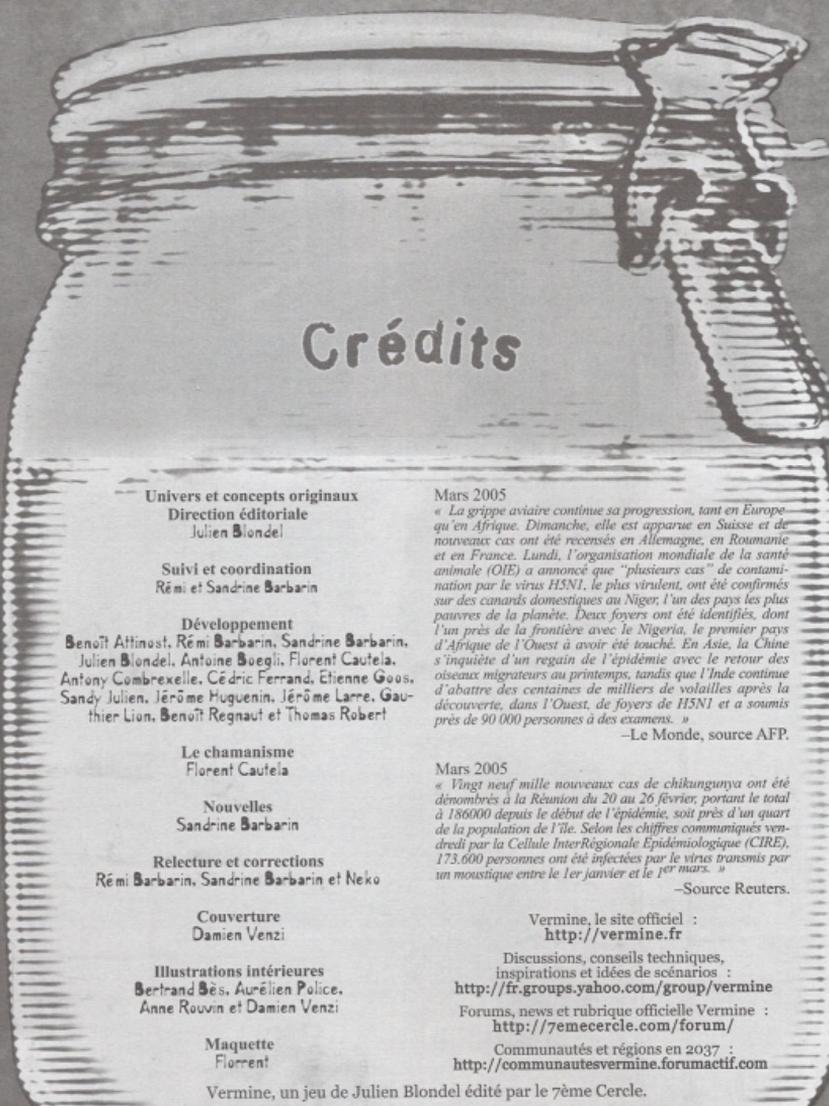
A soldier in a dark, tactical uniform and goggles is crouching in a dark, grimy room. He is holding a rifle and looking towards a bright, glowing doorway. The walls and floor are covered in blood splatters. The room has a tiled floor and several vents on the wall. The overall atmosphere is dark and menacing.

V
E
R
M
I
N
E

Rumeurs : ...
..... 2037

V
E
R
M
I
N
E

Rumeurs : 2037



Crédits

Univers et concepts originaux
Direction éditoriale
Julien Blondel

Suivi et coordination
Rémi et Sandrine Barbarin

Développement
Benoît Altinost, Rémi Barbarin, Sandrine Barbarin,
Julien Blondel, Antoine Boegli, Florent Cautela,
Antony Combrexelle, Cédric Ferrand, Etienne Goos,
Sandy Julien, Jérôme Huguenin, Jérôme Larre, Gau-
thier Lion, Benoît Regnaud et Thomas Robert

Le chamanisme
Florent Cautela

Nouvelles
Sandrine Barbarin

Relecture et corrections
Rémi Barbarin, Sandrine Barbarin et Neko

Couverture
Damien Venzi

Illustrations intérieures
Bertrand Bès, Aurélien Police,
Anne Rouvin et Damien Venzi

Maquette
Florent

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

Mars 2005

« La grippe aviaire continue sa progression, tant en Europe qu'en Afrique. Dimanche, elle est apparue en Suisse et de nouveaux cas ont été recensés en Allemagne, en Roumanie et en France. Lundi, l'organisation mondiale de la santé animale (OIE) a annoncé que "plusieurs cas" de contamination par le virus H5N1, le plus virulent, ont été confirmés sur des canards domestiques au Niger, l'un des pays les plus pauvres de la planète. Deux foyers ont été identifiés, dont l'un près de la frontière avec le Nigeria, le premier pays d'Afrique de l'Ouest à avoir été touché. En Asie, la Chine s'inquiète d'un regain de l'épidémie avec le retour des oiseaux migrateurs au printemps, tandis que l'Inde continue d'abattre des centaines de milliers de volailles après la découverte, dans l'Ouest, de foyers de H5N1 et a soumis près de 90 000 personnes à des examens. »

—Le Monde, source AFP.

Mars 2005

« Vingt neuf mille nouveaux cas de chikungunya ont été dénombrés à la Réunion du 20 au 26 février, portant le total à 186000 depuis le début de l'épidémie, soit près d'un quart de la population de l'île. Selon les chiffres communiqués vendredi par la Cellule Inter Régionale Epidémiologique (CIRE), 173.600 personnes ont été infectées par le virus transmis par un moustique entre le 1er janvier et le 1er mars. »

—Source Reuters.

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

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

Forums, news et rubrique officielle Vermine :
<http://7emecercle.com/forum/>

Communautés et régions en 2037 :
<http://communautesvermine.forumactif.com>

sommaire

Rumeurs : 2037

Crédits et sommaire p02
Introduction p04

L'Homme p08
La Bête p30
La Terre p48
Archétypes : personnages p68
Archétypes : créatures p82
Archétypes : sites p94
Le Chaman p108
Herboristerie p120
Venins et poisons p124
Matériel p126

Nouvelle 1 p06
Nouvelle 2 p28
Nouvelle 3 p46
Nouvelle 4 p66

Annexe : Index alphabétique p128



Rumeurs et événements

Entre rumeur et réalité, ce supplément manie volontairement le vrai et le faux pour donner aux meneurs de jeu une double matière première, faite d'informations concrètes et de précisions techniques autant que d'affabulations, de légendes amplifiées et de réputations trompeuses. Ainsi, les dialogues, citations et textes présentés en marge, proposent souvent une version radicalement différente de la description des personnalités, créatures et lieux auxquels ils sont associés. La description principale faisant office de vérité, ces rumeurs pourront servir à entretenir le mystère auprès des personnages, à alimenter des fausses pistes au sein des aventures et même être soumis au vote des joueurs, à la façon d'événements

« Les rumeurs se propagent comme des infections virales. »

—Kriff, faux-prophète.

La rumeur est très certainement le premier média inventé par l'homme. En 2037, elle est assurément le dernier. Dans un monde ravagé, aux infrastructures anéanties, l'information qui jadis coulait à flots s'est tarie comme un ruisseau en été. Tel le dicton, l'information esdésormais répétée, déformée ou amplifiée – quand ce n'est pas les trois à la fois. Les nouvelles se fraient difficilement un chemin d'oreille en oreille, sans cesse adaptées à un nouvel auditoire, sans cesse modifiées et enjolivées au gré des interlocuteurs. A bien des égards, elles se propagent à la manière d'un virus, changeant pour survivre et continuer de se répandre. Alors, quelle valeur leur accorder ? Qui croire du voyageur qui échange des nouvelles contre un repas, du colporteur qui fait l'article à ses clients en discutant des communautés voisines, ou du conteur qui anime les veillées de ses incroyables histoires fantastiques ? Que penser des récits parlant de ces monstrueux insectes ayant la taille d'une automobile, de ces chamans pouvant s'adresser aux esprits des loups, de ces horribles mutants sacrifiant des êtres humains aux insectes qu'ils vénèrent ? A qui faire confiance ?

A propos des rumeurs

Ce supplément propose toute une série d'éléments à exploiter dans le cadre d'une campagne. Certains peuvent servir de point de départ pour une aventure ou un interlude, ou bien fournir des élé-

Introduction

ments destinés à épicer des lieux, des communautés ou des situations auxquelles les personnages seront confrontés. D'autres peuvent être employés comme des rumeurs destinées à entretenir la confusion à la table de jeu, ou bien être utilisées pour créer des événements à soumettre au vote des joueurs.

Une série de personnages vous est ainsi proposée dans la section L'Homme, allant d'un paisible sourcier à des célébrités comme Krueger, le sinistre dirigeant d'Exxo. Parmi les rumeurs les plus invraisemblables et les plus effrayantes, vous trouverez des informations concernant les créatures dans la section La Bête : nuées d'insectes, endoparasites, individus géants... L'éloignement ne favorisant pas les échanges, le chapitre La Terre décrit des sites célèbres comme la tour Eiffel, Eurodisney ou Tchernobyl, qui nourrissent les imaginations les plus débridées de suppositions insensées.

Ces éléments possèdent parfois des niveaux de mise en scène élevés. Il en est ainsi pour Aurore, la disciple de Chaeman, qui pourra être utilisée par un meneur de jeu expérimenté, tandis que Tchernobyl sera un endroit tout indiqué pour terminer une campagne sur un point d'orgue. N'hésitez donc pas à prendre ce qui convient à votre campagne et à laisser le reste de côté.

L'Homme

Des personnages non-joueurs hauts en couleur sont proposés dans cette section. Ceux-ci sont prêts à jouer et certains d'entre eux peuvent aussi bien se révéler de redoutables adversaires que de précieux alliés. Mais les rumeurs courant

sur leur compte sont-elles avérées ? Trois communautés itinérantes sont également décrites. Leur caractère nomade permet de les intégrer aisément dans les lieux où se déroule votre campagne, ou encore d'en faire des éléments récurrents de votre univers de jeu.

La Bête

De nombreux adversaires, aussi effrayants que monstrueux, attendent les personnages dans ces pages. Il y est bien sûr question de certains individus de taille impressionnante, comme le Bélostome géant, créature aussi grande qu'un crocodile. Mais la taille n'est pas le seul critère que devront craindre les joueurs. Pourtant minuscules, certains endoparasites peuvent se montrer extrêmement dangereux, alors que des infections virales au comportement singulier semblent avoir fait leur apparition. A toutes les échelles, la nature n'a pas fini de faire payer à l'homme ses années de domination.

La Terre

Partout en Europe, les paysages ont changé. Les bouleversements radicaux de ces trente dernières années ont modifié les lieux et les paysages. Cà et là, des îlots d'humanité subsistent... des communautés se sont installées, recréant de micro-cultures locales. Cette section propose une sélection de lieux d'envergures variées, de Paris à l'Ukraine, qui peuvent être autant d'endroits que les personnages seront amenés à parcourir et découvrir au cours de leurs aventures.

Les archétypes

Quel meneur de jeu, au cours d'une aventure, n'a jamais eu besoin de mettre rapidement en place des personnages secondaires ? Pour peu qu'un affrontement survienne, il faut immédiatement improviser leur profil... Cette section est là pour proposer des archétypes destinés à faciliter la vie du meneur de jeu. Des séries entières de personnages non-joueurs, de créatures et de lieux sont proposées, afin d'être utilisées immédiatement ou de fournir une base qui pourra être plus amplement développée. L'archétype de « Biologiste » peut par exemple servir de support pour la

création d'un virologue dément destiné à votre campagne. Les archétypes de sites forment quant à eux un cas à part. Bien plus que des chiffres, ce sont des indications concernant certains endroits fréquents qui peuvent être utiles au meneur de jeu pour donner vie aux lieux traversés par les personnages au cours de leurs voyages.

Le chamanisme

Les chamans peuvent-ils réellement communiquer avec les esprits ? Communier avec Gaïa ? Soigner les blessures et se changer en animaux ? Ou ne seraient-ce que des illuminés abusant de substances psychotropes, voire des charlatans se jouant de la naïveté de leurs contemporains ? Cette section vous propose plusieurs approches du chamanisme parmi lesquelles vous pourrez choisir, afin que cette dimension mystique s'adapte au ton de votre campagne. Vous pourrez ainsi faire le choix d'un chamanisme en demi-teinte, basé sur la superstition et les peurs primordiales, ou encore d'un chamanisme introduisant une composante surnaturelle dans le jeu. Bien sûr, tous les degrés de variation sont offerts au meneur de jeu. Après tout, le chamanisme pourrait bien n'être qu'une rumeur, comme tout le reste de ce supplément...

Conseils d'utilisation

Vous trouverez tout au long de ce supplément des références croisées entre des communautés, des lieux, des personnages et des créatures. Ceci permet d'intégrer plus facilement un élément en fonction d'un autre, mais ne doit pas contraindre le meneur de jeu à tout employer.

Les marges vous proposeront, outre les occasionnelles précisions de règles, des rumeurs à exploiter dans les événements soumis au vote des joueurs, ou pouvant servir de point de départ à une aventure. Enfin, vous trouverez des conseils permettant de mettre en scène les éléments présentés et de les intégrer à vos aventures.

Il vous appartient désormais de décider du bien-fondé de chaque rumeur...

Vendredi 14 août 2026

Ca y est, nos provisions sont épuisées. La faim se lit sur tous les visages. Certains d'entre nous commençant même à avoir l'air sérieusement malades. Ah, elle est belle la troupe de joyeux troubleurs ! Tous des zombis aux crânes rasés et aux regards vides. On dirait plutôt un convoi de condamnés à mort.

Dans mes rêves, j'imagine tous ces corps sans vie, ces orbites creuses qui me fixent. J'entends encore leurs cris de douleur quand ils ont été submergés. Plus forts à chaque morsure, et il y en a eu tellement... Ses cris résonnent dans ma tête et ne me laissent plus aucun répit, même dans mon sommeil. A côté de moi, Petit Paul ne cesse de remuer, comme s'il était encore en train de se battre pour sauver sa vie. Plus loin, des plaintes parviennent jusqu'à moi : je ne sais pas qui c'est. Ce soir, on a tous envie de pleurer.

Dimanche 16 août 2026

Il ne se passe pas un jour sans que je repense à ce gosse. Si seulement certains d'entre nous n'avaient pas voulu le ramener à son village. On était pourtant plusieurs à penser que c'était une mauvaise idée et qu'il fallait le laisser où on l'avait trouvé. Le gosse sentait la mort. Mais la grosse Bianca n'a rien voulu savoir. Elle a même pris son air de grande diva exprès pour l'occasion. Du coup, on a tourné en rond pendant des heures pour le retrouver ce maudit village. Dire que ça nous a pris toute la journée et qu'à une heure près, on laissait tomber. On n'a pas su tout de suite ce qui avait attaqué et tué les villageois parce que personne n'a voulu s'approcher. La nuit avait beau être sans lune, on a immédiatement repris la route, histoire de mettre le plus de distance possible entre cette horreur et nous.

On aurait peut-être dû mettre le feu au village. De toutes façons, pour nous il était déjà trop tard. Dans la nuit, certains ont ressenti les premières morsures. Pourtant, c'est petit des puces. Je me demande si c'est le gosse qui les a emmenées avec lui... Ou peut-être qu'elles nous ont tranquillement rejoints dans la pénombre, alors que nous découvriions les cadavres. Cela n'a plus guère d'importance aujourd'hui. Le gamin est mort et plusieurs d'entre nous avec lui : la petite Manon, la Finette, Maxime... Y'en aura toujours une que je ne regretterai pas, c'est la grosse Bianca.

Dimanche 23 août 2026

Quand je pense à ce qu'il a fallu faire pour nous débarrasser de ces bestioles, je pourrais en rire si je n'avais pas aussi honte. On était tous nus comme des vers, à se tortiller dans l'eau froide de la rivière, à frotter comme des forcenés pour être sûrs qu'il n'y ait plus rien. Les filles d'un côté, les mecs de l'autre. Il n'empêche, la séparation n'était que théorique, parce qu'il fallait faire vite. Ensuite, Flavien a joué de ses ciseaux. Certaines ont pleuré en voyant leurs longs cheveux tomber au sol. Moi je n'ai pas pleuré.

Aussi loin que remonte ma mémoire, je crois que nous n'avons jamais eu un été aussi horrible. Et pour couronner le tout, nous n'avons plus que des guenilles à nous mettre sur le dos. Pire, tous les costumes de scène ont dû être brûlés : c'était trop risqué de les garder. Une véritable fortune quand on sait le temps que le Vieux a mis à les rassembler : le travail de toute une vie je crois.

Mardi 1er septembre 2026

Cela fait maintenant trois jours que la pluie tombe, sans s'arrêter. L'air est moite et la serpillière qui me tient lieu de robe colle à ma peau. J'en ai marre ! Marre de rester assise cloîtrée dans ce chariot, marre de voir toujours les mêmes têtes, marre de n'avoir mangé que des fruits pourris et quelques pissenlits depuis plus d'une semaine. Est-ce que j'ai l'air d'un ruminant ?

Voilà une heure qu'ils essaient de sortir le chariot des instruments de la boue. Avec toute cette pluie, on n'y voit rien et Gus n'a pas raté son coup : il est allé droit dans l'ornière. Du coup, tous les mecs sont dehors sous la pluie battante à essayer de dégager la roue. Mais à toute chose malheur est bon : Ludwig est torse nu et bande ses muscles tant qu'il peut. Je ferme les yeux et je l'imagine. Les filles me racontent mais j'aurais préféré le voir par moi-même. Il faudra vraiment que je rappelle au Vieux de me trouver des lunettes, rapidement.

J'en ai marre. Marre de cette pluie, marre d'eux...

Jeudi 3 septembre 2026

Hier soir, le conseil des sages – quelle blague ! – a tenu une grande réunion autour du feu de camp pour décider de l'avenir de la troupe. Je voulais y participer, comme d'autres d'ailleurs, mais les anciens n'ont pas voulu. Il paraît qu'il faut être un adulte pour comprendre la situation et prendre les meilleures décisions, parce que la sagesse s'acquiert avec l'âge. Foutaises ! Leur âge vénérable ne les a pas empêchés de nous envoyer direct à la mort et de perdre presque tout notre matériel. On a eu de la chance de sauver les instruments. Et encore, ce n'est pas grâce à l'un de nos vénérables anciens, mais à la présence d'esprit d'Achille qui n'a même pas atteint la puberté.

Vendredi 4 septembre 2026

J'ai fini par savoir où ils comptent nous emmener : une ancienne base militaire qui ne se trouve pas trop loin. Là-bas, il y aurait de quoi tous nous soigner. Le camp a bonne réputation d'après Vaillante. Mais bon, j'ai tendance à me méfier de ce que les vieux racontent maintenant. Et puis, je n'aime pas trop les gens qui ont choisi ce mode de vie. Ils n'ont généralement aucun sens artistique. Pour peu qu'ils nous interdisent de répéter et ce serait le bouquet. Enfin, tout ce que je demande pour l'instant, c'est un bain bien chaud, à manger et un lit ! Oh, oui, un vrai lit bien douillet. Comme avant.

Vendredi 25 septembre 2026

C'est incroyable ! Je ne pensais pas voir ça un jour. Un avion. Qui vole ! Mince, ce que j'ai eu peur. Il nous a foncé dessus et j'ai bien cru qu'il allait nous écraser. Le Vieux en a même perdu sa perruque, et Lizzy a fait dans sa culotte de trouille. J'étais dans le chariot à cracher mes poumons quand j'ai entendu le vacarme et je l'ai à peine aperçu, mais quand même : ça m'a fait un choc. Comment a-t-on pu en arriver là ? Avoir un jour touché le ciel et aujourd'hui se traîner à terre.

Il paraît qu'on arrivera à l'ancienne base militaire d'Avord dans trois jours au plus tard. Il est temps. La troupe s'amenuise chaque jour.

Bon sang ce que j'ai froid. J'ai grelotté toute la journée à cause de cette gourde de Marquise qui ne voulait pas que je me couvre, pour faire baisser ma température à ce qu'il paraît. Elle foule les infirmières depuis la disparition de Doc. A ce rythme là, elle va tous nous achever. Il a fallu que je hurle comme une folle pour qu'elle me redonne ma couverture.

Merde. Je crache du sang.

Samedi 26 septembre 2026

Bonne Mère est morte dans la nuit, son corps raide et froid contre moi. Je revois ses yeux immobiles qui me fixent, le sang séché qui a coulé de sa bouche entrouverte. C'est l'envie de vomir qui m'a fait me précipiter hors du chariot. Mon Dieu, je suis en train de devenir folle. J'ai tellement froid. Je me sens de plus en plus mal et j'ai peur de ne plus tenir très longtemps. J'ai une sale toux qui me déchire la poitrine depuis une semaine. J'ai mal. Si mal. Ma mère me manque. Je ne veux pas mourir. Maman...

L'Homme...

... Le nouvel Hannibal, il s'est mis en tête de reconquérir les villes de la côte méditerranéenne avec ses éléphants...

... Certains disent qu'ils l'ont vu arriver dans des communautés avec son masque à gaz et son lance-flammes...

... Il tremblait comme une feuille et il avait les yeux d'un clébard qui attend un bout de barbaque...

... Non mon fils, ceux-là ne s'enfuient pas, ils vont vers la vermine...

... J'existe depuis le matin du monde et je ne m'éteindrai qu'à la chute de la dernière étoile, je suis tous les hommes sans en être aucun...

... Personne n'a jamais dit non aux précheurs de l'Apocalypse, surtout pas un chaman...

... Un type dans un genre de fauteuil roulant en bois, avec une cape grise qui lui couvre tout le corps sauf les mains et la bouche...



Bliki Niska

« Respectez vos engagements et tout ira très bien. »

—Bliki Niska.

Bliki Niska est un homme robuste d'une cinquantaine d'années, aux cheveux courts, blancs et clairsemés, et aux traits secs. Se tenant toujours parfaitement droit, il est vêtu d'habits impeccablement repassés ce qui renforce sa stature intransigeante. En plus d'être un homme tiré à quatre épingles, Niska est un marchand d'un type un peu particulier puisqu'il fait commerce de matériel rare, généralement acquis dans des conditions douteuses.

Originaire de l'ancienne Pologne et issu d'une famille nombreuse, Niska a perdu ses parents très tôt. Quittant rapidement ses douze frères et sœurs dont il était le souffredouleur, il a appris avec le temps à être indépendant et à se débrouiller par lui-même. A force de contacts, de rencontres de rues et de voyages, Niska est parvenu à construire et à développer un réseau de clients et de distributeurs sur toute l'Europe. Même si l'on y trouve de tout, sa marchandise est constituée pour l'essentiel de produits rares et recherchés. Endurci par une adolescence solitaire et difficile, il ne fait confiance à personne et ne respecte que ceux qui honorent leurs engagements.

Calme, raffiné, réfléchi, intraitable, Niska est un homme froid mais également un homme de principes. Il ne supporte ni les lâches ni les menteurs. Pour lui, un marché a force de loi et celui qui ne respecte pas ses engagements s'attire son courroux. Il n'est pas homme à être inutilement violent mais, grand amateur d'objets de tortures médiévaux, il sait se montrer particulièrement persuasif pour parvenir à ses fins et obtenir ce qu'il estime être son dû. Par ailleurs, ses hommes de mains et recouvreurs de dettes sont plus volontairement spécialisés dans la torture que dans la parole. Tout ceci a concouru à amplifier les effrayantes rumeurs de sadisme qui entourent le négociant.

Personne ne sait véritablement où vit l'homme, mais certains prétendent que son quartier général se trouverait dans les fondations d'un immeuble en ruines de Vallorbe, près de l'ancienne frontière franco-suisse. Ces rumeurs sont accréditées par le fait que Niska et ses hommes de main arpentent régulièrement le tunnel du Mont d'Or tout proche, où se tient d'ailleurs le plus grand marché de troc et de broc de la région.

Mise en scène

Bliki Niska cherche constamment à étendre et à développer son réseau, à obtenir de nouveaux contacts ainsi que du matériel d'importance. Il est donc possible de le rencontrer de bien des manières. C'est un homme ambigu, aux multiples facettes. Pour les personnages, il peut se faire employeur, client, créancier ou concurrent. S'il peut les aider en échange d'un futur service ou marchander avec eux, il peut au contraire les poursuivre s'il convoite leurs possessions ou bien si les personnages l'ont berné.

Bliki Niska

Réputation : 20

Profil : Marchand.

Penchant : Intransigeant.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Connaissance 4D, Volonté 3D, Persuasion 5D et Psychologie 4D.

Spécialités : Diplomatie (Confirmé), Intimidation (Confirmé), Marchandage (Expert), Armes blanches (Débutant) et Connaissance de la torture médiévale (Expert).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Protection : aucune. Il porte des costumes gris, anthracites ou noirs.

Matériel : aucun en temps normal. S'il doit punir un traître, il utilise un sabre magnifiquement ouvragé (3D/1B).

Particularités : Niska n'est jamais seul. Il se déplace toujours entouré de six hommes de main ayant un profil de soldat – voir les archétypes de combattants, page 73.

Azno le pharmacien

« Tout à coup lui être là. Au milieu de nous, avec figure sombre. Lui pas parler. Seulement vendre et acheter. Après lui partir. Pas prévenir, jamais. Lui sauver beaucoup vies. Mais moi croire : ça être seulement pour business. »

—Günter von Melchtaal, colporteur.

Azno est né dans une communauté humaniste du sud de l'Espagne où il a reçu une éducation devenue aujourd'hui excessivement rare, mais malheureusement aussi sévère que portée sur l'excellence. Inculquée avec force sévices corporels et brimades, elle a fait de lui un homme que tout contact social répugne, un véritable misanthrope. Solitaire dans l'âme, il n'a confiance en rien ni personne, et ne s'adresse en général à ses semblables que pour les besoins du commerce.

C'est un homme de grande taille, au visage maigre et au teint basané, toujours équipé d'une cape en peau d'âne et de quelques sacs contenant ses possessions et marchandises. Ses connaissances vont jusqu'à lui permettre de fabriquer de l'aspirine, de la quinine ainsi que quelques antibio-

tiques simples comme la pénicilline, à partir de plantes et de moisissures. Ses compétences, Azno les monnaie chèrement et il n'hésite d'ailleurs pas à profiter d'une situation dans laquelle ses clients sont désespérés si cela lui est profitable.

Humainement peu apprécié, Azno reste tout de même le bienvenu dans les communautés dispersées d'Europe en raison des médicaments qu'il vend, des produits irremplaçables en ces temps troublés. Au sein de la communauté des commerçants ambulants, il fait figure d'associé voire de sociopathe. Même s'il est souvent le seul à avoir de quoi soigner une mauvaise infection ou une mauvaise fièvre, le seul à être capable de soigner des maux qui peuvent s'avérer fatals, personne ne lui offrira pourtant d'autre reconnaissance que les marchandises prévues en paiement. De la reconnaissance, Azno n'en attend d'ailleurs aucune.

Azno est un solitaire. Indépendant, asocial et égoïste, il tourne le dos à toute forme de coopération, n'acceptant de collaborer que lorsqu'il y trouve son intérêt : mettre à jour une cache d'anciens produits ou éventuelle-

Azno

Réputation : 20

Profil : Nomade.

Penchant : Solitaire.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Connaissance 3D, Santé 3D et Perception 4D.

Spécialités : Marchandage (Débutant), Sens de l'orientation (Débutant), Pharmacologie (Confirmé), Médecine générale (Confirmé) et Chimie (Confirmé).

Seuils de Blessure : 5/7/9

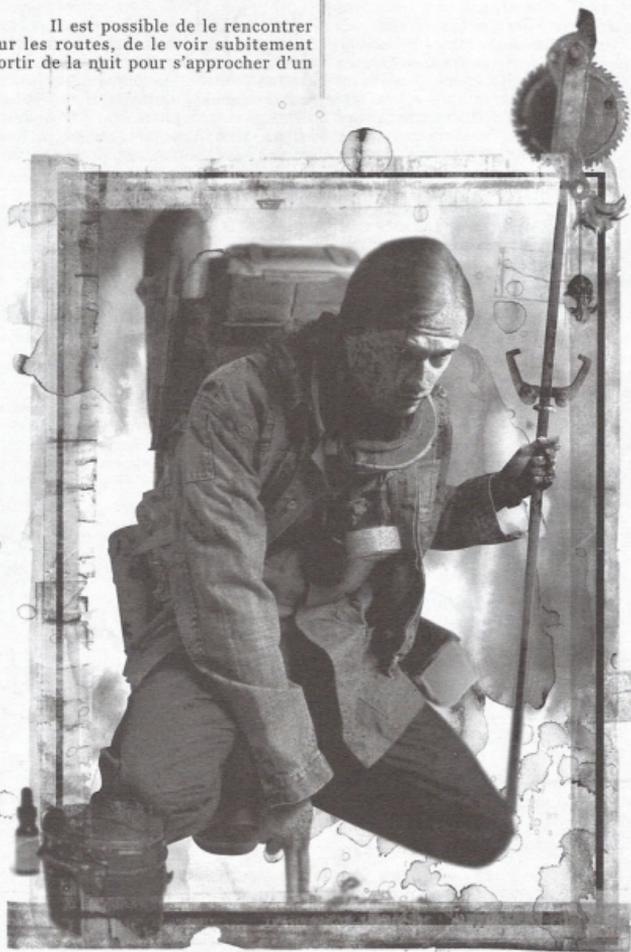
Protection : aucune.

Matériel : arc (2D/1B, 2-8, 9-15, 16-40), lance (3D/1B, 2-5, 6-12, 13-30) et flèches avec pointes empoisonnées à la batrachotoxine – voir les venins et poisons, page 125.

ment renouveler son stock de médicaments simples dans un laboratoire encore en état de marche. Il ne partage pas ses connaissances, et ne cherche d'ailleurs pas à en acquérir de nouvelles. Sa seule motivation est sa propre survie.

Il est possible de le rencontrer sur les routes, de le voir subitement sortir de la nuit pour s'approcher d'un

feu, une lance à l'aspect funeste à la main. Pour les joueurs, le personnage d'Azno peut représenter une énigme : que veut-il exactement et quelles sont les raisons qui font de lui un être aussi dénué de sentiments ?



Sigrid la gladiatrice

« Il n'y a qu'une chose qui limite le mal que peuvent faire les hommes : leur incapacité à me rattraper. »

—Sigrid.

Comme pour la plupart des adolescents livrés à eux-mêmes ces trois dernières décennies, rien n'aura été épargné à Sigrid. Abandonnée à douze ans, mère à quinze, elle est rapidement devenue une esclave, troquée sans cesse par les différents bandes de pillards d'Europe du nord. Mais au lieu de la briser, ce traitement inhumain ne fit que renforcer son agressivité. Car à l'inverse de l'effet escompté, les coups de ses bourreaux la rendaient chaque jour plus violente. Sa rage était telle, qu'un jour, dans l'ancienne Allemagne, elle mordit jusqu'au sang le chef d'un groupe d'adaptés. Furieux, celui-ci voulut alors faire un exemple et la jeta dans une fosse destinée à l'élevage de ses chiens de combat. Mais à la surprise générale, Sigrid les massacra jusqu'au dernier. Fasciné par ce caractère meurtrier, Hachoir, un des lieutenants de la meute, obtint qu'elle ait la vie sauve en même temps que la permission d'en faire son esclave, pourvu qu'il parvienne à la dompter.

Elle vécut alors pendant quelques années une période qui lui sembla faste. Bien sûr, elle se donnait en spectacle et devait se battre pour survivre : prendre

des coups, les rendre et parfois tuer. Mais cela lui paraissait tellement plus doux que les traitements qu'elle recevait autrefois... Elle traversa cette partie de sa vie presque comme une spectatrice, sans paroles ni émotions autres que la fureur des combats et le calme qui s'ensuivait.

Pourtant, elle se retrouva un jour face à un adversaire comme elle n'en avait jamais rencontré : fluet, craintif, l'homme avait apparemment été jeté là pour y être mis à mort. Sigrid, habituée à défendre chèrement sa vie, fut désarmée par un tel manque de combativité. Surpris par l'apparente passivité de sa protégée, Hachoir eut le malheur de lui piquer le dos avec une lance, réveillant ainsi sa rage. En deux mouvements, elle était sur lui et le faisait tomber dans la fosse avant de lui enfoncer son ceste dans la pomme d'Adam. Obéissant à une pulsion incon nue, elle libéra alors les autres gladiateurs et profita de la confusion pour s'enfuir du camp, emmenant avec elle son chanceux adversaire. Cet homme, Benedict, fut le premier contact humain que Sigrid eut depuis longtemps.

Sigrid et Bénédicte arpentent désormais les routes d'Europe sans but réel. Mais sous une apparence aujourd'hui plus calme, Sigrid reste une sociopathe pouvant à tout moment basculer dans la violence.

Sigrid

Réputation : 14

Profil : Gladiatrice en fuite.

Penchant : Solitaire.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 3D sauf Empathie 1D, Persuasion 1D, Psychologie 1D, Connaissance 2D, Perception 2D, Rapidité 4D, Réflexes 4D et Volonté 4D.

Spécialités : Discrétion (Débutant), Armes contondantes (Expert), Bagarre (Confirmé), Esquive (Confirmé), Vigilance (Confirmé), Géographie (Débutant), Athlétisme (Confirmé), Couteau (Confirmé) et Sens de l'orientation (Confirmé).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Protection : 1D / 1D contre les armes perforantes, fouets, chaînes et couteaux (cuir et vêtements épais).

Matériel : nécessaire de voyage et ceste (2D/1B).

Particularités : Sigrid rechigne désormais à se battre, mais peut devenir une vraie furie le cas échéant.

Amori le sourcier

« Allez chercher mon Titou, cherche ! »
—Madeleine.

Amori, né de Guilherme et Madeleine De Santos, bénéficie d'une paire de chromosomes supplémentaires. A défaut de faire de lui un être exceptionnel, cela lui confère un statut bien connu de la médecine : trisomique 21. Son visage juvénile et arrondi au nez plat, ses yeux bridés avec un iris tacheté de points légèrement colorés et sa dentition anormalement implantée lui donnent l'aspect caractéristique d'un individu atteint de mongolisme. En outre, ses jambes trapues le rendent assez pataud et ses bras potelés ne démentent pas sa maladresse.

Contrairement à son mari, Madeleine a survécu, et c'est elle qui veille sur son « grand fiston ». S'il est très difficile de réaliser qu'Amori a maintenant 35 ans, Madeleine affiche en revanche le poids de ses 56 années passées entre l'alcool et une lutte quotidienne pour la survie. Mais la vieille femme aux yeux clairs a toujours le regard vif et une morgue qui jure avec les haillons qu'elle porte. Perpétuellement tiraillée entre instinct maternel et rancœur, entre amour et amertume, elle entretient avec son fils une relation ambiguë. Si ce dernier a toujours été une charge pour elle, il est aujourd'hui celui qui la fait vivre. Car Amori a un don...

A écouter Madeleine, il tient ce don de son grand-père qui trouvait les sources avec des baguettes de noisetier. Cette capacité, Amori l'exerce avec force cris et borborygmes qui contribuent à rendre la scène dérangeante. Les spectateurs n'y voient qu'un détraqué courant çà et là en brandissant un morceau de bois. Mais quand il finit par s'arrêter en braillant, et que quelques coups de pioche permettent de trouver une rivière souterraine ou une résurgence, les rires et les sarcasmes s'éteignent.

Amori s'exprime correctement, avec une voix nasillarde et infantile, même si son intellect est un peu limité et son attitude excentrique. Il est toujours affable et d'humeur constante, mais préfère s'adresser aux autres par le biais de sa mère à cause de sa grande timidité. Celle-ci négocie donc ses talents, ce qui leur permet généralement de s'assurer la protection et la bienveillance des communautés qu'ils rencontrent. Ne possédant aucune autre compétence, et la reconnaissance des gens ayant toujours une fin, Madeleine et Amori finissent invariablement par reprendre la route après quelques mois passés dans un village.

Don ou mise en scène ?

Les capacités exceptionnelles d'Amori sont-elles liées à ses chromosomes supplémentaires ? A un don familial ? Ou tout simplement à son incroyable connaissance des régions qu'il a traversées. Quelle que soit la vérité, ses dons forcent le respect parmi les populations et les tarifs négociés par Madeleine sont à l'avenant : 30 repas pour trouver une source, et jusqu'à 80 pour une rivière souterraine, avec des extras selon le temps nécessaire à Amori pour accomplir sa tâche.

Amori Dos Santos

Réputation : 22

Profil : Sourcier.

Penchant : Attardé mental.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Rapidité 1D, Santé 1D, Agilité 1D, Réflexes 1D, Connaissance 3D, Perception 3D et Empathie 3D.

Spécialités : Détection d'eau (Expert).

Seuils de Blessure : 3/5/7

Protection : aucune.

Matériel : vêtements trop grands, baguette de sourcier taillée en « Y ».

Madeleine Dos Santos

Réputation : 21

Profil : Marchande.

Penchant : Aigrie.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Volonté 4D et Persuasion 4D.

Spécialités : Marchandage (Confirmé), Rumeurs (Débutant), Cuisine (Débutant) et Couture (Débutant).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Protection : aucune.

Matériel : sac à dos de voyage contenant un nécessaire de camping dépareillé, et des vêtements de rechange pour Amori et elle.

Les Sauroctones

« Le dragon est bien plus qu'une représentation de Gaïa sur Terre, c'est le mal incarné ! »

— Georges, fondateur des Sauroctones.

Depuis une décennie, cette communauté humaniste sillonne le sud de la France, l'Italie, l'Espagne et une partie de l'Europe de l'Est. Le fondateur et chef de cette faction qui se fait appeler Georges, est persuadé que la vermine reptilienne est la source de tous les maux de l'humanité et que ce mal s'est incarné dans une énorme créature : le dragon. En la tuant, il pense mettre fin à l'hégémonie de la vermine et permettre ainsi le retour de l'humanité à sa juste place. Pour parvenir à ses fins, il s'est engagé dans une véritable croisade. Toute vermine ressemblant de près ou de loin à un reptile est impitoyablement pourchassée pourvu qu'elle soit de grande taille : serpents, lézards, iguanes, batraciens, salamandre, caméléons, etc. Certaines communautés d'adaptés trop proches des reptiles ont eux aussi subi les foudres des

Sauroctones. Obnubilés par leur quête, Georges et ses Sauroctones — « les saints tueurs de dragon » — payent cher toute information concernant ce fameux dragon. Ils croient pouvoir le localiser grâce aux écrits bibliques et historiques de l'ancien temps.

Population : la communauté est composée de dix individus — dont une seule femme — âgés de 20 à 55 ans. Leurs surnoms sont choisis parmi les saints bibliques ayant lutté contre le Mal : Georges, Michel, Marthe, etc.

Archétypes : voir ci-dessous.

Organisation : humanistes dans l'âme, la quête des Sauroctones les pousse parfois à commettre des exactions sur des humains trop proches de la vermine. Les missions de la communauté sont orchestrées par Georges qui est le seul maître à bord. Les autres membres ont chacun une petite spécialité — médecine, mécanique, etc. — permettant ainsi au groupe de limiter au minimum les contacts avec d'autres communautés.

Ressources : les Sauroctones sont des chasseurs, mais si cela ne suffit pas à subvenir à leurs besoins, ils rançonnent d'autres communautés ou pillent leurs ressources.

Matériel : ils possèdent trois 4X4 ayant beaucoup roulé, quelques armes à feu très rarement utilisées, et des uniformes militaires portant des croix pattées de couleur rouge sur le devant.

Matériel rare : les Sauroctones possèdent une collection impressionnante d'armes blanches de bonne facture telles que

des armes
d'hast,
haches, piques,
lances, etc. Celles-ci
sont pour la plupart des
répliques du 20ème siècle,
à l'exception de quelques
rares antiquités pillées
dans des musées.

Mythe ou mythomanie ?

Et si ce dragon était finalement l'incarnation de Gaïa sur Terre... Si un puissant reptile de taille effrayante représenterait vraiment l'esprit de la Terre ayant pris forme ?

Mais des rumeurs circulent sur la santé mentale de Georges. Certains pensent qu'il fut membre d'un ordre religieux ou de chevalerie du 20ème siècle, d'autres le croient chaman. A moins que la folie de Georges et de ses fanatiques ne soit devenue contagieuse et que leur acharnement ait finalement persuadé certains adaptés que le dragon existe bien... et qu'ils doivent le défendre.



Sauroctone typique

Profil : Chasseur.

Penchant : Humaniste fanatique.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 4D, Santé 4D, Agilité 3D et Perception 3D.

Spécialités : Armes de trait (Débutant), Armes tranchantes (Confirmé), Armes contondantes (Débutant), Chasse (Confirmé), Discrétion (Débutant) et une spécialité au choix (Débutant).

Seuils de Blessure : 6/8/10

Protection : 2D/1D contre les armes perforantes et tranchantes (cotte de mailles de boucher et vêtements épais).

Matériel : pique (2D/1B), hache à deux mains (3D/2B).

Particularités : ils privilégient les attaques groupées et brutales en maintenant la cible à distance grâce à l'allonge de leurs armes, jusqu'à être suffisamment nombreux pour la curée.

La Gloaguen

Réputation : 26

A sillonner toute l'Europe, les Croix Rouges entendent régulièrement parler de légendes folkloriques et celle de la Gloaguen revient de temps en temps dans les conversations. Variant selon les endroits, ce mythe prétend qu'il existerait quelque part une créature ressemblant à une sirène blanche : la Gloaguen. Sa chair aurait la propriété de guérir n'importe quelle maladie et de faire repousser des membres mutilés pour qui parviendrait à la tuer et la manger.

Les Croix Rouges

« Trop sont déjà morts. On ne peut pas se permettre d'en perdre un de plus ! »

—Gina.

La communauté des Croix Rouges est un groupement humanitaire itinérant. Composés d'une petite quarantaine de médecins, de guérisseurs et de rebouteux, les Croix Rouges sillonnent toute l'Europe afin d'apporter aide, soins, médicaments et rudiments de médecine aux groupes et aux personnes dont ils croisent la route. Tous arborent une croix rouge sur leurs habits, symbole de reconnaissance de la communauté.

Fondée en 2018 par Gina, un médecin ayant œuvré pour la véritable Croix Rouge, la communauté qui n'était au départ composée que d'une demi-douzaine de personnes a régulièrement vu grossir ses effectifs au gré du temps et des voyages. Tous les membres de la communauté sont formés au secourisme même si tous ne sont pas de véritables médecins. Quelques Croix rouges possè-

dent des connaissances en chirurgie et en pharmacologie, d'autres ont appris sur les tas, auprès de Gina, et d'autres encore sont des herboristes et guérisseurs aux sensibilités chamaniques. Gina ne refuse jamais aucune aide et ceux qui souhaitent faire partie des Croix rouges sont toujours acceptés. Lorsqu'ils rencontrent une communauté, les soigneurs tentent de vendre leurs services ou de les échanger contre du matériel et de la nourriture. Ainsi, ils enseignent des techniques de premier secours, fournissent quelques médicaments lorsqu'ils le peuvent et diagnostiquent des maladies communes avec le traitement approprié.

Gina, la dirigeante des Croix Rouges, est d'origine italienne. Cinquantenaire mais infatigable, c'est une forte femme n'ayant pas la langue dans sa poche. Elle sait redonner du courage à ses compagnons lorsque les événements le demandent et s'efforce de faire respecter les principes primordiaux de la communauté : humanité, impartialité et neutralité. De même, elle tente toujours de régler



les dissensions qui peuvent apparaître au sein du groupe et sait jouer de diplomatie lors de rencontres tendues. Sa principale difficulté consiste à gérer le dilemme permanent qui existe au sein de la communauté, tiraillée entre le désir d'aider son prochain et la nécessité de survivre avant tout.

Population : les Croix Rouges comptent près de vingt-cinq membres, tous adultes ou d'un âge avancé. Toutefois, en raison de leur profil itinérant, leur nombre croît et décroît régulièrement au gré des rencontres et des escales.

Archétypes : médecins.

Organisation : fondatrice du groupe, Gina est aussi le leader charismatique des Croix Rouges. Elle décide des itinéraires, négocie avec les autochtones. Ses ordres sont rarement remis en cause.

Ressources : les Croix Rouges vivent du commerce de leurs talents et de rares dons.

Matériel : plusieurs mobile homes rafistolés tractés par quelques véhicules ou animaux de traits, une jeep et quelques armes à feu dépareillées.

Matériel rare : des médicaments et du matériel médical.

Gina

Réputation : 23

Profil : Médecin chef.

Penchant : Autoritaire.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Volonté 3D,

Psychologie 3D, Connaissance 4D, Empathie 4D et Persuasion 4D.

Spécialités : Médecine générale (Expert), Traumatologie (Expert), Culture Ancienne (Confirmé), Commandement (Débutant), Diplomatie (Confirmé), Géographie (Débutant), Langues Etrangères (Débutant) et Voiture (Débutant).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Protection : aucune.

Matériel : matériel médical, garde sous clé les médicaments les plus rares.

La horde d'Ivan le Terrible

« S'adapter ou disparaître. Il n'y a jamais eu d'autre alternative. »

—Ivan Grozny.

Dans les plaines d'Ukraine et d'Europe Centrale, une communauté de pillards hors du commun fait de plus en plus parler d'elle. A leur tête, deux hommes : un Ukrainien qui a emprunté son nom aux manuels d'histoire de l'ancien temps et un scientifique aux mœurs douteuses et aux pratiques médicales effroyables. A leur manière, ils font revivre le mythe des cosaques : se déplaçant sans cesse, ils pillent et ravagent les communautés alentour afin de nourrir leurs familles.

Les deux hommes sont persuadés que l'être humain doit à tout prix fusionner avec Gaïa et accomplir la dernière mutation qui fera de lui un véritable enfant de la nature. Depuis, la horde récupère tout ce que la région contient de mutants. Ceux-ci sont étudiés avant de grossir les rangs de la bande. Quant aux individus normaux, ceux qui ne font pas déjà partie de la horde sont éliminés sans pitié. En parallèle, l'infâme professeur Anatoliev poursuit ses propres expériences, visant à croiser homme et animal. Que les sujets soient consentants ou pas ne présente aucune importance à ses yeux.

Population : la bande compte une soixantaine de cavaliers, dont une majorité est atteinte de mutations ou de difformités diverses. En plus de ces derniers, une quinzaine de gardes

restent en permanence au camp pendant les raids, de même qu'une cinquantaine de femmes, d'enfants et de vieillards.

Archétypes : un biologiste, quelques chasseurs, quelques gardes et une majorité de pillards dotés d'une spécialisation en équitation et, pour certains d'entre eux, d'une ou plusieurs mutations.

Organisation : Ivan Grozny — le terrible en russe — est le chef incontesté du groupe. Boris Anatoliev est son bras droit. Lorsque Ivan mène un raid, c'est le professeur qui a la mainmise sur le camp. Hommes et femmes obéissent aveuglément aux deux hommes.

Ressources : le camp est installé au bord d'une rivière ou d'un fleuve qui fournit de l'eau potable. Femmes et enfants assurent un peu de pêche ou de cueillette si l'environnement le permet, et s'occupent également des quelques animaux dont dispose la horde, principalement des poules et des porcs. Quelques membres chassent aux alentours, mais la ressource principale reste le produit des pillages et des raids.

Matériel : la bande dispose d'un matériel hétéroclite mais de bonne qualité. Leurs chevaux restent leur bien le plus précieux et, lors des périodes de disette, ces derniers sont bien souvent mieux nourris que leurs cavaliers.

Matériel rare : le seul matériel de valeur qui n'a pas été revendu ou détruit est le matériel médical d'Anatoliev. A force de pillages, le laboratoire de ce dernier est devenu une véritable caverne d'Ali Baba pour tout scientifique digne de ce nom.

La colère d'Ivan

Ivan Grozny et sa horde soupçonnent l'existence d'une communauté humaniste à la frontière de l'Ukraine. Bien qu'ils n'osent pas trop s'approcher de la région de Tchernobyl, ils ne cessent de patrouiller les alentours, à la recherche d'une preuve qui justifierait de pénétrer dans la zone qu'ils pensent empoisonnée. Si Ivan venait à acquérir la certitude de l'existence de la communauté et de ses projets, cela déclencherait certainement une guerre ouverte et sans pitié.

Ivan le Terrible

Réputation : 18

Profil : Pillard.

Penchant : Horde.

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

Spécialités : Equitation (Expert), Commandement (Confirmé), Intimidation (Confirmé), Armes à feu (Confirmé) et Armes blanches (Débutant).

Protection : 1D/1D contre les armes tranchantes (fourrures épaisses).

Seuils de Blessure : 6/8/10.

Matériel : fusil d'assaut AK-47 (4D/3B, 2-50, 51-200, 201-500), sabre de cavalerie (3D/1B), cheval, harnachement et selle, longue-vue.

Johannes Krueger

« Détrompez-vous, rien n'a changé. Les règles ont juste un peu évolué, et le marché est désormais beaucoup plus régulé. Par moi. »

—J. Krueger.

Krueger est un homme d'affaire à l'ancienne : il ne cherche pas le profit à court terme, mais l'établissement d'un empire solide et durable, un empire économique qu'il léguera à sa descendance. Cadre dirigeant d'une multinationale au début du siècle, Krueger a toujours été qualifié de visionnaire. Il a su anticiper l'effondrement de la société industrielle et en a profité pour réinventer un modèle d'entreprise, à mi-chemin entre le paternalisme du 19ème siècle et l'esclavagisme moderne. Aujourd'hui, la société Exxo dont il est le président à vie compte plus de 4.000 employés et détient le quasi-monopole des ressources pétrolières en Europe.

Johannes possède cinq fils de différentes mères, dont deux détiennent déjà des postes clés au sein d'Exxo. Les autres sont encore adolescents, mais suivent une formation rigoureuse pour leur permettre de marcher sur les traces de leur père. La hiérarchie au sein d'Exxo est rigide, et seuls les employés les plus ambitieux et les plus efficaces parviennent à accéder à des postes à responsabilité. En effet, Krueger promeut volontiers un modèle basé sur sa propre personnalité en valorisant le pouvoir, l'efficacité dans le travail d'équipe, et les résultats par-dessus tout. Les états d'âme ne sont donc pas de mise, pas plus que l'individualisme. Le dévouement à la société est par contre bienvenu : la réussite ne vaut que si elle profite à Exxo.

De fait, la compétition interne est également encouragée, mais sévèrement réprimée quand elle nuit à la performance globale de la compagnie. Krueger ne plaisante pas avec la discipline. Il sait parfaitement manier la carotte et le bâton et ne renie jamais ses propres règles. Au contraire, il sera amusé de voir quelqu'un en jouer pour se sortir d'une situation délicate. Chaque employé est lié à Exxo par un contrat de travail invraisemblable, contenant des clauses régissant sa vie privée et prévoyant des sanctions en

cas de manquement au règlement ou d'insuffisance dans les performances. Dans le cas d'un simple ouvrier, la rupture du contrat entraîne automatiquement le remboursement de plusieurs mois de salaire. Dans le cas d'un cadre dirigeant, le contrat est « à vie » et sa rupture signifie bien souvent l'exécution du licencié.

En retour, Exxo pourvoit à tous les besoins de ses employés : alimentation, logement, sécurité... On parle même de cas où des épouses auraient été judicieusement fournies à des cadres méritants. Krueger prend soin de continuellement entretenir les désirs de ses employés, leur envie d'avoir toujours plus. Il fait en sorte de leur rappeler que la moindre erreur peut tout leur faire perdre. Son talent naturel en communication lui a permis d'imprimer ses valeurs à la compagnie toute entière, qu'il voit inconsciemment comme une merveilleuse fourmière à son image. Et il espère bien que ses rejetons pourront aller emsemencer d'autres endroits, créer d'autres monopoles économiques et ériger des empires à sa gloire. Paradoxalement, il se considère comme un fervent modèle de la société humaine et rejette en bloc toute similitude avec la vermine.

Toute l'organisation d'Exxo est un modèle unique dans l'Europe du 21ème siècle. Le siège est situé dans le port de Kiel, en ex-Allemagne. Quant aux différents sites, ils sont dispersés un peu partout, entre plateformes de forage maritimes, raffineries, installations de stockage portuaires, comptoirs commerciaux... Pourtant, chaque site est dirigé par un responsable qui fait des rapports quotidiens par radio au centre, maintenant ainsi une grande cohésion dans toute la compagnie. Exxo possède ses propres forces armées et près d'un quart de ses employés est dévoué à la sécurité de ses sites. Leur équipement est impressionnant, et la société compte de nombreux véhicules encore en état de marche : tankers, voitures 4x4, blindés et même deux hélicoptères. Tout cela est utilisé à bon escient pour étendre l'influence d'Exxo sur ce qui reste des ressources pétrolières de l'Europe, mais également pour protéger les investissements de la compagnie, c'est-à-dire ses installations et son personnel.

Les gardes du corps

La douzaine de gardes du corps au service personnel de Krueger ne sont pas de simples hommes de main : leur rôle va bien au-delà de la simple sécurité du dirigeant. Ils sont également craints pour leur fonction de police politique car ils sont en charge de traquer la trahison à tous les niveaux de la compagnie. De fait, ils alimentent régulièrement des fichiers sur tous les employés qu'ils tiennent à jour avec l'aide de la chaîne hiérarchique. Leur profil est celui d'un Instructeur — voir Archétypes de Combattants page 73. Remplacez la Spécialité Enseignement par Interrogation et n'hésitez pas à les équiper du meilleur matériel en matière d'armement, de protection et de détection.

Johannes Krueger

Réputation : 19

Niveau de mise en scène : 4

Profil : Dirigeant implacable.

Penchant : Ruche.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Connaissance 3D, Volonté 5D, Empathie 4D, Persuasion 5D et Psychologie 3D.

Spécialités : Commandement (Confirmé), Diplomatie (Expert), Négociation (Expert), Economie (Confirmé), Psychologie (Confirmé), Langues étrangères (Débutant) et Sens du danger (Débutant).

Seuil de Blessure : 2/5/7

Léonard le colporteur

« A ce que je vois, vous êtes plutôt bien équipés. Mais vos réserves pourraient venir à s'amenuiser. Il se trouve justement que je suis passé il y a près d'une semaine à proximité d'une ancienne zone industrielle abandonnée... »

—Léo l'errant.

Né peu de temps avant l'an 2000, Léonard Vuillemin était tout jeune lorsque les premiers signes du cataclysme se sont manifestés. Ses parents, des agriculteurs, habitaient alors dans un petit village isolé de l'Ouest de la France, qui resta quelques années à l'abri des tourments du monde. C'est dans la bibliothèque communale que l'enfant passait son temps, bercé par les recueils illustrés d'épopées mythologiques, de contes de Perrault ou d'Andersen et d'autres fables d'auteurs maintenant oubliés. Lorsque leur existence devint plus rude avec le temps, sa famille et lui ainsi que les habitants du village furent contraints d'abandonner les lieux sous la menace de pillards. La petite communauté relativement épargnée jusque-là s'amenuisa peu à peu, victime de maladies, de la faim ou de la vermine.

Il entama alors sa longue errance solitaire, allant d'une communauté à l'autre, en quête d'un havre de paix idyllique désormais perdu. C'est d'ailleurs de cette période que lui vient son habitude de s'attribuer des pseudonymes. Afin de brouiller les pistes d'éventuels poursuivants, il se présente désormais sous différents noms, tels que Léonidas, le Breton, Léo l'errant ou encore le Rapporteur. Malgré son côté attachant, ses divagations et rêveries permanentes le font souvent passer pour un simple d'esprit inutile dans le meilleur des cas, ou comme un fou encombrant dans le pire.

Léonard est loin d'être inapte à la survie ou à la vie en société. En effet, les kilomètres parcourus et les personnalités rencontrées au fil de ses pérégrinations l'ont aguéri et lui ont appris à s'adapter à un grand nombre de situations. A la limite de la paranoïa, imaginant des rôdeurs malveillants et des monstres affamés tapis derrière chaque rocher, Léonard est toujours d'une prudence démesurée quand il se déplace et se fie énormément à son intuition. Il sait toutefois afficher un air avenant et réfréner ses élans fantasmatiques lorsqu'il se trouve en compagnie de ses semblables, même s'il se sent moins à l'aise dans les groupes militaires ou au sein de clans d'adaptés extrémistes.

Depuis ce temps, il distille son franc sourire et son optimisme inébranlable. Son teint hâlé, sa barbe soigneusement négligée, son sempiternel pantalon multi-poches ocre et

sa veste militaire, lui confèrent une allure de baroudeur expérimenté malgré sa faible corpulence. Son aspect plaisait est conforté par des cheveux châtain dont quelques mèches bouclées tombent sur ses grands yeux clairs, ce qui ne laisse généralement pas les femmes indifférentes – au grand dam des amants jaloux et des prétendants éconduits. De surcroît, ses facilités d'expression le désignent comme un homme cultivé. Il profite d'ailleurs de cette aisance pour atténuer la méfiance et s'attirer les bonnes grâces de ses hôtes.

Dans une communauté, il prend volontiers la parole lors des repas ou des veillées. En plus de faire circuler des rumeurs établies, il invente de nouvelles histoires suffisamment plausibles et emphes d'espoir pour susciter l'intérêt et se faire entretenir gratuitement – « Avez-vous eu vent de ce groupe d'adaptés vivant en harmonie avec des abeilles qui leur construisent des habitations toutes de cire et de miel ? ... On raconte qu'un homme, armé de son seul bâton, a réussi à attirer à sa suite des milliers de vermines pour les noyer dans la rivière... ». Le fait est, qu'en plus d'une sensibilité lui permettant de deviner les attentes de chacun, Léonard en vient à croire ses propres légendes, au point que certains se laissent volontiers entraîner à la poursuite de ses mirages.

Lorsqu'il est sollicité, Léonard refuse poliment la plupart des tâches qu'on veut lui confier, prétextant un mal de dos, une migraine, une vieille blessure ou toute autre affection contre-indiquée pour le labeur en question. Il accepte malgré tout de monter la garde ou d'aider une communauté en cas de problème, mais sans zèle excessif. On le trouve plus sûrement en train de vaquer à des occupations plus personnelles, comme nettoyer ses affaires, entretenir son équipement, marmonner en consultant ses cartes ou divertir les plus jeunes avec ses contes, lorsqu'il ne conte pas tout simplement fleurette aux jolies femmes.

Habitué à devoir quitter ses communautés d'accueil, Léonard souffre d'un complexe de persécution qui l'amène à ne jamais rester plus d'une semaine ou deux au même endroit. Ses départs sont souvent mouvementés et si son séjour s'est mal passé, il n'hésite pas à emporter quelques réserves ou à saboter du matériel. Profondément humain, à la fois dangereux et attachant, Léonard est celui par lequel l'espoir et la tension arrivent, un semeur de zizanie qui survit comme il peut dans un monde où la parole a remplacé l'image.

Mettre en scène Léonard

Léonard adapte ses variantes au public auquel il est confronté, en évitant les références trop évidentes si des anciens sont présents dans l'assemblée. Si l'on remet ses dires en question, il répond qu'il l'a vu « de ses propres yeux » ou que c'est « ce qu'il a entendu » à telle ou telle occasion.

Il laisse généralement derrière lui des situations tendues ainsi que des calomnies visant tous ceux qui l'ont dénigré ou maltraité – « J'ai été contraint de partir parce que Sid m'a passé à tabac... Car Bob a abusé de moi... A cause de Sophie, qui n'a pas supporté que je refuse ses avances... Ou de Bertrand qui m'a menacé et dérobé des munitions... ».

Léonard le colporteur

Réputation : 24

Profil : Vagabond profiteur.

Penchant : Parasite.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Santé 3D, Réflexes 1D, Connaissance 3D, Volonté 3D, Empathie 4D, Persuasion 5D et Psychologie 4D.

Spécialités : Rumeurs (Expert), Sens du Danger (Confirmé), Baratin (Expert), Pistolet (Débutant), Premiers Soins (Débutant), Géographie (Débutant) et Séduction (Confirmé).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Protection : 1D/1D contre les armes perforantes (veste et pantalon matelassés).

Matériel : jumelles, boussole, duvet, montre digitale, briquet tempête, lampe torche, cartes routières annotées, trousse de soins, couteau (1D/1B), revolver S&W 19 (3D/2B, 2-5/6-30/31-50), 2 grenades fumigènes artisanales (4-7/8-14/15-32), 2 fusées éclairantes et une trentaine de cartouches variées – dont seule la moitié lui est utile.

Particularités : Léonard n'utilise ses armes qu'en cas de nécessité vitale. Il préférera généralement la négociation, la dissimulation ou la fuite.

La Sorcière de Feu

« Les animaux sont des hommes comme les autres. »

—La sorcière de feu.

Affichant une cinquantaine d'années, la Sorcière de Feu doit son surnom aux brûlures qui marquent son visage et son corps. Ses traits émaciés, ses longs cheveux bouclés et grisonnants perpétuellement emmêlés et sa haute stature décharnée trahissent une vie de recluse. Ceux qui l'ont véritablement rencontrée sont si peu nombreux que toutes sortes de rumeurs courent à son sujet. Certains la décrivent comme une femme âgée, assise dans un fauteuil roulant et entourée d'animaux. D'autres au contraire en parlent comme d'une femme au physique hypnotisant, vêtue de longues étoffes sur lesquelles s'entremêlent de multiples dessins de serpents. Grande mystique, la Sorcière de Feu est surtout connue pour son recueil ésotérique et amnistie : « *La nuit des temps* ».

Aussi loin que l'histoire orale s'en souvienne, la Sorcière de Feu a toujours parlé aux animaux. Convaincue d'être leur porte-parole, elle n'a de cesse de partager

ses croyances avec les hommes qui souhaitent l'écouter. Elle préfère ainsi faire partie d'un ancien ordre de femmes capables de comprendre les animaux et de parler avec les esprits divins. C'est d'ailleurs cette dévotion et cette foi sans limite qui faillirent lui être fatals. Alors qu'elle n'était encore qu'une jeune femme, la communauté qui l'avait vue grandir, n'acceptait que très difficilement ses délires animistes. Des rumeurs de plus en plus folles circulaient à son sujet de rapports contre-nature avec des animaux, de pratiques sataniques et d'utilisations de drogues dures. Une nuit sans lune et après plusieurs mises en garde, les membres de la communauté décidèrent de chasser la jeune femme, la taxant de sorcière et de fille du diable. Ils la forcèrent à quitter son habitation, la rouèrent de coups et la brûlèrent en de multiples endroits. Son visage fut relativement épargné même si elle arbore encore quelques cicatrices, mais ses avant-bras et son dos portent définitivement et profondément les traces de l'intolérance de ces hommes. Exclue de son village, elle trouva refuge dans une grotte proche.

Mettre en scène la Sorcière de Feu

La Sorcière de Feu est un personnage atypique et lunatique, au comportement pour le moins étrange. Elle semble constamment perdue dans ses pensées comme si elle rêvait toute éveillée. Elle s'exprime lentement et par saccades, le plus souvent de manière incompréhensible. Le cheminement de sa pensée n'est donc pas évident à suivre et le commun des mortels ne comprendra pas la moitié des phrases prononcées par la Chamane.

Si les personnages viennent à la rencontrer, n'hésitez pas à la présenter comme une folle parlant à voix haute, ignorant parfois même ses interlocuteurs. Son comportement est tel que les personnages peuvent avoir de bonnes raisons de douter de ses motivations et de la confiance qu'ils peuvent lui accorder.

Solitaire par obligation, elle débute alors une vie de recluse et le temps passant, perdit totalement le sens de la réalité. Aujourd'hui, la Sorcière de feu est une femme pour le moins dérangée, alternant les moments de folie et les périodes de pleine conscience. C'est d'ailleurs au cours d'une de ses longues trances qu'elle écrit d'une traite son seul et unique ouvrage : « *La nuit des temps* ». Selon ses dires, elle partagea lors d'une nuit entière, un repas autour d'un feu de camp avec huit divinités animales. Les créatures lui auraient par ailleurs dévoilé les secrets de l'univers, ainsi que les symboles permettant de les utiliser.

La légende veut que la Sorcière de feu vive désormais au sein de la ville fantôme anciennement nommée Déchaleau, ruines sinistres du village qui l'a autrefois exilée. On raconte qu'elle aurait lancé une malédiction sur la communauté, et que tous les habitants se seraient volatilisés du jour au lendemain. Elle vivrait aujourd'hui entourée de nombreux animaux serviles – certains parlent même de tigres, d'autres de singes – qui ne seraient autres que les habitants de Déchaleau métamorphosés. Des rumeurs encore plus folles courent à son propos. Des voyageurs prétendant l'avoir rencontrée affirment qu'elle peut prendre l'apparence de n'importe quel animal et surgir dans les rêves de ceux qui dorment en ville. Elle connaîtrait même les runes représentant les noms sacrés des « Dieux-Animaux » ainsi que

les pierres permettant de contrôler toute bête à laquelle elles sont liées... Aujourd'hui et pour toutes ces raisons, elle inspire autant la fascination que la crainte.

La nuit des temps

Ouvrage zoologique et ésotérique, « *La nuit des temps* » est un recueil inestimable d'informations pour qui s'intéresse au chamanisme et est capable de le déchiffrer. Se présentant sous la forme d'un tas désordonné de feuilles griffonnées et ratu-rées, le recueil est annoté de signes rituels et de symboles animistes. L'écriture est petite, dense et souvent illisible. L'ouvrage présente en outre un panthéon de divinités que la Sorcière de Feu a nommé « Dieux-Animaux ». Il s'agit d'entités représentées tantôt comme des animaux aux proportions gigantesques, tantôt comme des humanoïdes à tête animale. Le Panthéon principal est composé de huit divinités majeures qui peuvent, pour la plupart, être associées aux Totems chamaniques : Aaron le Dieu-Corbeau, Cervelame le Dieu-Bouc, Kosar le Dieu-Hibou, Lobo le Dieu-Chien, Raterin le Dieu-Rat, Rose la Déesse-Truie, Sérénie la Déesse-Grenouille et Shilam le Dieu-Chat. D'autres divinités dites mineures sont citées, ainsi qu'un ensemble complexe de rituels occultes devant favoriser la bonne grâce de ces créatures ainsi que leur intervention sur Terre.

La Sorcière de Feu

Réputation : 14

Niveau de mise en scène : 5

Profil : Chamane.

Penchant : Solitaire / Lunatique.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Santé 3D, Connaissance 3D, Perception 5D, Volonté 5D et Empathie 4D.

Spécialités : Sens du danger (Confirmé), Dressage (Expert), Herboristerie (Débutant), Empathie Animale (Expert), Soins des animaux (Confirmé), Transe (Confirmé) et Connaissance des Totems (Confirmé).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Protection : aucune.

Matériel : une lance courte au manche gravé de symboles animistes (2D/1B) et plusieurs couteaux (1D/1B).

Croc

« La première qualité d'un éleveur, c'est de faire comprendre à ses bêtes qu'il n'est pas comestible. »

—Croc.

Croc n'est pas un éleveur ordinaire. Sur les milliers de bêtes que compte son improbable cheptel, aucune n'est destinée à l'alimentation. Là où d'autres s'efforcent d'élever du bétail, des poules ou des brebis, guettant avec appréhension la venue d'une nuée de criquets ou d'une horde de rats, Croc laisse à la nature le soin de réguler les morts et les naissances sans craindre que la vermine ne vienne décimer son troupeau. Les insectes, ce sont ses protégés qui s'en nourrissent. La vermine, ils en font partie. Varans, tortues, lézards et batraciens : à la façon d'un jardinier, Croc veille à l'entretien d'une incroyable réserve tropicale où se sont réfugiées plusieurs centaines d'espèces menacées d'extinction. Des serpents les plus communs aux grenouilles arboricoles, en passant par les gekos, les salamandres, les caméléons et de nombreux spécimens exotiques issus d'élevages privés, la « Ferme » abrite un modèle de biodiversité unique en Europe. Nichée au cœur de la Creuse, la Ferme s'étend sur plusieurs dizaines d'hectares de forêts et de marécages, clercés par une enceinte naturelle faite d'arbres déracinés par les tempêtes, de ronces et de falaises rocheuses. Le seul accès praticable est un ancien chemin de randonnée masqué par la végétation, qui mène à une barrière équipée d'une caméra cachée dans les feuillages. La première route digne de ce nom n'approchant pas à moins d'une trentaine de kilomètres du domaine, il y a peu de chance de tomber par hasard sur l'antré des reptiles et de leurs éleveurs...

L'emplacement de cette réserve à ciel ouvert n'est connu que d'une poignée d'éleveurs qui bénéficient de la confiance de Croc. Ce sont souvent des enfants ou des élèves de vieilles connaissances du maître des lieux, à qui ils apportent des spécimens rares et des reptiles nécessitant des soins, en échange d'une autorisation de séjourner quelques jours à la Ferme pour y observer certaines espèces en milieu naturel. Ravagé par les intempéries et vite abandonné par ses anciens propriétaires, le domaine forestier s'est lentement transformé en une bulle de nature humide et sauvage, à laquelle il ne manquait qu'une source de chaleur constante pour favoriser

le développement d'espèces australes et tropicales. Cette chaleur, c'est Croc et sa tribu qui en sont les garants. Six panneaux solaires géants, une microcentrale hydro-électrique, des kilomètres de câble, des pierres chauffantes et près de trois cents lampes artisanales méticuleusement fixées aux arbres, dans les mares et la tourbe du sol, assurent une température moyenne approchant les trente degrés sur l'ensemble du domaine. Œuvre de toute une vie, l'installation électrique de la Ferme fait l'objet d'un entretien constant assuré par la famille du patriarche. Trois hommes adultes, une femme ainsi que deux adolescents entourent le couple d'anciens, sans que l'on puisse différencier les fils de sang des fils d'adoption. Car à l'image des reptiles qui peuplent le domaine, la tribu des éleveurs - installée dans l'ancien corps de ferme aux allures de clinique vétérinaire - limite les contacts et les longues discussions, préférant de loin la compagnie des bêtes à celle des hommes.

Du fondateur de cet incroyable refuge, le peu que l'on sait décrit un personnage solide, bourru et solitaire, force de la nature aux cheveux courts et à la barbe grise, dont l'âge indéfinissable doit avoisiner la soixantaine d'années. Les rares rumeurs ayant filtré hors du domaine lui font une réputation de chaman autant que de scientifique, ayant par le passé vécu de la plomberie, de l'écriture, de la recherche et même du jeu - autant de théories qui renforcent l'aura d'un surnom devenu synonyme d'adaptation et d'expertise en herpétologie. A l'image des chirurgiens, des chercheurs, des marchands d'armes ou des guides de montagne, Croc fait partie de ces gardiens du savoir aux compétences prisées. Même qu'il ne cherche pas à faire commerce de ses connaissances, et encore moins des espèces qu'il accueille et maintient sur son domaine, il entretient quelques contacts avec un réseau choisi d'éleveurs, chasseurs, vétérinaires et biologistes. Ceux-ci l'approvisionnent en matériel électrique, en carburant et en médicaments, en échange de conseils d'élevage ou de femelles reproductrices. Bien que la petite tribu possède quelques fusils, le secret qui entoure le domaine reste de loin le meilleur garant de la sécurité de la Ferme et de ses pensionnaires. Mais dans une forêt où grouillent certains spécimens parmi les plus venimeux d'Europe, il ne fait pas bon s'inviter sans autorisation, et surtout sans un guide...

Utiliser Croc et la Ferme

Un groupe de personnages mobiles, sensibles à la nature ou à l'appât du gain, peut avoir de très nombreuses raisons de s'intéresser à cette fameuse Ferme que l'on dit abriter des « espèces rares » et des « trésors vivants ». L'escorte d'un éleveur se rendant à la Ferme pour y déposer un spécimen, la découverte d'un reptile rare susceptible d'intéresser le maître des lieux, le remplacement d'un groupe électrogène ou l'acheminement de matériel chauffant, peuvent être autant de moteurs et d'amorces susceptibles de mener les personnages à Croc. Si le groupe comporte un ancien, amateur de reptiles ou de jeux de société, il est de plus possible que ce nom lui évoque quelques souvenirs...

Croc

Réputation : 20

Niveau de mise en scène : 4

Profil : Eleveur

Penchant : Solitaire

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 3D, Précision 3D, Santé 4D, Connaissance 4D, Volonté 3D, Empathie 4D et Psychologie 3D.

Spécialités : Connaissance des reptiles (Expert), Elevage (Expert), Médecine vétérinaire (Confirmé), Biologie (Confirmé), Botanique (Confirmé) Conduite (Confirmé), Electricité (Confirmé), Mécanique (Confirmé) et Fusil (Débutant).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Protection : 1D/1D contre les armes tranchantes et perforantes (manteau de cuir et vêtements renforcés).

Matériel : un vieux Fiat Multipla aménagé en clinique vétérinaire mobile, fusil hypodermique avec charges soporifiques (2-25/26-50/51-100), trousse de soin complète (+1D jets de Médecine et Premiers soins), matériel électrique, lampes, pièces détachées mécaniques et fusil de chasse Remington 1100 (3D/2B, portées 2-10/11-25/26-50).

Aurore

« A quoi cela sert de partager les émotions des autres si c'est pour ne ressentir que la haine, la souffrance et le mépris. Ce que vous tenez pour un don, je le tiens pour une malédiction. Ce que vous rêveriez d'avoir, je rêve de m'en débarrasser. »

—Aurore.

Sur les routes, nombreux sont ceux qui prétendent avoir vu ou connu le chaman, quand ils n'affirment pas tout simplement être Chaeman. Si ces hommes, dans leur grande majorité, ne sont que des usurpateurs vivant au crochet des esprits faibles, ce n'est pas le cas d'Aurore. Non seulement elle a connu le premier des chamans, mais sa vie en a été bouleversée.

Aurore est née dans une communauté humaniste sans histoire, terrée au milieu d'une ancienne centrale électrique. Elle a eu la chance de bénéficier d'une enfance heureuse. Protégée de la vermine et de l'adversité, elle a vécu ainsi pendant des années dans l'ombre bienveillante de son grand-père. Le jour où celui-ci s'est fait trop vieux pour garantir la sérénité au sein de la communauté, des tensions ont commencé à

apparaître. Lorsque la vermine est arrivée, personne n'a alors été capable de résister. Jetée sur les routes comme des centaines d'autres réfugiés, Aurore a erré alors pendant quelque temps, allant grossir les masses anonymes réunies par le désespoir.

Aurore ne reste pas longtemps dans le désarroi car elle se découvre rapidement une capacité extraordinaire, une sorte de don particulièrement rare. Sans qu'elle ne puisse se l'expliquer, elle se révèle capable de ressentir les émotions de ceux qui l'entourent et de les partager. Mais la misère est grande malheureusement et elle s'empare vite des aspirations et du peu d'humanité qui restaient à ses compagnons de route. Aurore en vient à ne plus savoir contrôler son empathie et se retrouve rapidement submergée par la haine et la douleur de ses congénères. Les moments de joie sont alors trop rares pour qu'elle puisse s'en nourrir et faire autre chose que rechercher la tranquillité qu'offrent la solitude et une décoction de plantes. Mais les bruyages finissent par se révéler insuffisants. C'est lors d'une attaque de pillards sur la colonne de réfugiés qu'Aurore finit par faire une crise, submergée par la douleur et la peur

qui l'entourent. Cette épreuve la bouleverse profondément, au point d'envisager l'irréparable. Plutôt que de se résoudre à une telle extrémité, elle choisit de quitter le groupe et d'aller s'installer dans la carcasse d'un ancien camion citerne, comme un ermite.

Elle passe alors quelques mois à ne ressentir que ses propres émotions, jusqu'au jour où un homme de son âge rejoint sa retraite. D'abord inquiète de voir sa quiétude ainsi troublée, elle finit par accepter l'étranger : celui-ci n'éprouve d'ailleurs aucune émotion agressive. Sa beauté et ses boucles blondes lui rappellent les anges des histoires que son grand-père lui racontait. L'homme prétend s'appeler Chæman. Il lui dit avoir rencontré un groupe de réfugiés qui lui ont parlé d'elle et de son don. Aurore connaît la légende courant sur Chæman. Elle sait que celui dont il est question est âgé d'au moins quarante cinq ans. Mais étrangement, elle sait également que le jeune homme ne ment pas... Elle ressent d'ailleurs à chaque instant qu'il ne lui veut aucun mal et elle savoure ce sentiment retrouvé de sécurité et d'insouciance. Rapidement, les deux jeunes gens partagent bien plus que des émotions. Le ventre d'Aurore grossit au même rythme que la petite communauté de mystiques venus les rejoindre, attirés par la réputation de Chæman. Refusant le rôle de guide, celui-ci passe néanmoins son temps à prodiguer ses conseils et enseignements, attirant de plus en plus de monde.

Malheureusement, les larcins et animosités ne cessent de croître en même temps que le nombre de fidèles, et Aurore ne peut s'empêcher de les ressentir. Craignant pour sa santé et celle de son enfant, Chæman entreprend alors de repartir sur les routes pour attirer la communauté avec lui. En dépit de la réticence de la jeune femme, il ne laisse auprès d'elle qu'un de ses amis les plus fidèles, Cowboy et sa compagne Olga. Le départ des mystiques permet rapidement à Aurore de reprendre le dessus. Elle donne naissance quelques semaines plus tard à un bébé en pleine santé : Meshe. Sa joie est cependant de courte durée quand elle découvre la disparition de son enfant ainsi que le corps sans vie d'Olga.

Sans être réellement en état de voyager, elle se saisit alors d'un vieux polaroïd, cadeau de Chæman avant son départ, et part à la recherche de Meshe et de son kidnappeur. Des milliers d'idées lui traversent alors la tête, et notamment celle que le chaman aurait demandé à Cowboy d'enlever son fils pour quelque raison mystique. Elle erre depuis sur les routes, en tenant scrupuleusement à jour son journal, y glissant les photos qu'elle arrive à prendre, dans l'espoir de le faire lire à Meshe et de rattraper le temps perdu. Sous ses airs de folle constamment dans un état second, elle cherche inlassablement Chæman, Cowboy et son fils.

Compagnons de légende

Perçue tantôt comme la disciple, tantôt comme l'ancienne compagne de Chæman, Aurore est un personnage complexe de par ses liens avec une légende vivante au sujet de laquelle personne ne semble s'accorder. Comment utiliser cette femme énigmatique sans statuer sur la réelle nature de l'homme auquel son destin est lié ? Comment la faire intervenir sans risquer de remettre en question ce que les personnages des joueurs savent, croient ou pensent de Chæman ? Tel est précisément le but d'Aurore : permettre une confrontation avec le mythe du premier des chamans, sans faire directement apparaître ce dernier. Si les joueurs doutent de l'existence ou des pouvoirs de Chæman, présentez-leur Aurore et donnez-leur des preuves. Si, au contraire, ils sont persuadés qu'il s'agit d'un puissant chaman, utilisez Aurore pour leur laisser entendre que Chæman n'est qu'un homme. Ou un mythe.

Aurore

Réputation : 16

Niveau de mise en scène : 6

Profil : Mère illuminée.

Penchant : Solitaire.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Santé 3D, Connaissance 3D, Perception 3D, Psychologie 3D, Volonté 4D et Empathie 5D.

Spécialités : Esquive (Confirmé), Vigilance (Expert), Géographie (Débutant), Rumeurs (Débutant), Sens du danger (Débutant), Herboristerie (Expert), Electricité (Débutant), Connaissance des Totems (Confirmé) et Empathie avec les humains (Expert).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Protection : aucune.

Équipement : le nécessaire à ses concoctions, un polaroïd avec une cinquantaine de feuilles, son journal.

Particularités : elle semble toujours comprendre ce que ressentent les gens, ce qui la rend souvent désarmante.

Comment intégrer Aurore ?

Aurore est la disciple et l'amante de Chæman, alors Aurore peut vraiment l'avoir rencontré et ce qu'il est advenu de leur fils reste cependant un mystère. Chæman peut avoir trouvé un moyen de rester jeune, ou Aurore peut également avoir été sous l'influence de ses drogues et l'avoir imaginé différemment de ce qu'il est. A moins qu'elle ait tout simplement inventé leur rencontre.

Si Chæman n'est qu'un charlatan ou un mythe né du désespoir des hommes, Aurore représente une victime de plus dans un monde cruel. On se sera joué d'elle pour kidnapper son fils. A moins que ce ne soit elle qui l'ait tué. Elle n'est alors qu'une pathétique créature de plus, folle de surcroît, qui erre sur les routes d'Europe.

Il en est de même pour ses pouvoirs et ses souvenirs : ils peuvent être réels ou ne constituer qu'un simple don d'empathie exacerbé par la paranoïa et quelques savantes substances. Il vous appartient de choisir.

Le journal d'une mère

1er jour

Meshe, ce carnet de bord est pour toi. Je sais que tu es trop jeune pour le lire maintenant et je sais que cela peut sembler pure folie que de parler à son enfant à travers quelques notes rassemblées ainsi, mais je sens que d'une façon où d'une autre, tu trouveras ces mots et tu pourras un jour les comprendre. Comme ton père, je sens ces choses-là. On t'a arraché à moi. Je veux juste que le temps passé loin de toi ne soit pas totalement perdu. Je veux déjà commencer mon rôle de mère, je veux déjà t'apprendre. Quand je le pourrai, et tant que l'appareil marchera, je mettrai des photos et des croquis dans ce carnet pour que tu ne perdes rien.

[...]

13ème jour

En vivant avec ton père dans ma retraite, j'avais oublié à quel point l'humanité avait dégénéré. Les hommes connaissent des conditions de vie misérables et personne ne fait rien pour changer cela. Les seuls moyens d'expression sont la violence et la haine, envers les étrangers, ses voisins et soi-même. C'est à se demander pourquoi ils continuent à vivre. J'évite au maximum les contacts, pour ne pas absorber leur bêtise et devenir comme eux, mais je suis bien obligée de me renseigner pour savoir s'ils ont vu Cowboy ou Chæman. Je déteste ça.

Je me sens sale. J'ai presque l'impression de me sentir plus proche de la vermine que de ces êtres à l'existence lamentable...D'autant que pas mal d'entre eux semblent vouer un véritable culte à ton père et me prennent pour une folle, quand ils ne me sont pas carrément hostiles. Quoiqu'ils en disent, les deux pires parasites s'attaquent à l'homme sont la médiocrité et le désespoir...et non ceux que la nature produit.

[...]

21ème jour

Il m'aura fallu trois jours pour m'en remettre : la communauté que je suivais n'a pas trouvé mieux que de se terrer au milieu du territoire d'une nichée d'araignées. L'attaque a été brève et dévastatrice. Bien sûr, la douleur de tous ces malheureux a décidé de venir s'insérer dans mon crâne et de me faire perdre conscience. Mais je dois avouer que, malgré cela, j'apprécie la franchise de ces phénomènes naturels. Peut-être, mon fils, devrais-tu prendre garde à ne pas oublier les connaissances des hommes et acquérir cette sagesse de la nature. La nature ne bouge que pour aller jusqu'au bout. Elle fait ou ne fait pas, mais ne s'abaisse jamais à la compromission. Enfin, sans l'aide de ce couple, Sigrid et Benedict, je serais sans doute morte sur place. Cela m'aurait épargné la douleur mais m'aurait empêché de te connaître. Je ne m'autorise pas encore à mourir.

[...]

22ème jour

Sigrid parle peu, mais elle semble justement avoir cette détermination dont je te parlais hier. Et, pour ce que ça vaut dans ce monde pourri, elle a tout mon respect. Son compagnon par contre est beaucoup plus volubile. Ses bavardages incessants m'ennuient. Cependant, je ressens ses sentiments à l'égard de Sigrid et je dois avouer que c'est un vrai plaisir. Il m'a dit avoir croisé la route de ton père il y a quelques années, mais la description ne correspond pas du tout. Par contre, il semblerait qu'un homme ressemblant à ce traître de Cowboy se promène à proximité de l'Italie. Demain, je pars vers le sud.

[...]

48ème jour

Je crois que je l'ai convaincu. Mon patient dont je t'ai déjà parlé, le muet. Il comprend enfin que les abeilles ne l'ont pas attaqué sans raisons et qu'il doit restaurer la volonté de la nature, sinon de la rucher, par sa bienveillance et son aide active. Je pense qu'il deviendra un homme bien, plus à l'écoute du monde. Je crois qu'il a voulu me remercier en se faisant désormais appeler par le petit surnom que je lui avais trouvé : « le Pottok ».

Il a réussi à m'expliquer qu'il avait vu un homme et un enfant. Il a aussi tracé dans le sable le mot « Monet ». Je ne sais pas ce que ça veut dire, mais je sens que cela peut avoir un lien avec ton père et toi. J'irai donc dans la direction qu'il m'indique.

[...]

51ème jour

Je suis tombée dans une ville d'adaptés qui vivent en symbiose avec des abeilles. Apparemment, Monet était l'un d'entre eux, mais je n'ai pas compris où il se trouvait. Et malgré mon insistance, personne n'a voulu me le dire. J'ai également trouvé dans les ruines d'un bâtiment une photo représentant ton père. Il serait donc passé par là, mais sans se faire connaître, et aurait juste parlé avec ce soi-disant Monet

avant de repartir. Tu n'es pas sur la photo et personne ne m'a dit qu'il était accompagné. J'espère qu'il ne t'est rien arrivé de grave. J'ai peur. Au diable ce Monet. Je ne sais même pas s'il est au courant de ta disparition. C'est ton père que je dois retrouver.

[...]

92ème jour

J'ai enfin retrouvé ton père. Il était particulièrement heureux de me voir et je sais que ce n'est pas lui qui t'a enlevé. Même s'il ne dit rien, je sens bien qu'il est déjà au courant. Je sens aussi que la foule n'accepte pas du tout mon arrivée parce que je m'accapare Chaman. Je suis sûre que nous allons être à nouveau séparés. Quoiqu'il arrive je te retrouverai, je te le promets.



Deuxième Partie ...

Jeudi 1er octobre 2026

Je n'aime pas cet endroit : trop blanc, trop propre, trop silencieux. J'ai vraiment hâte de quitter cette infirmerie... et le cerbère qui la garde. Madame veut absolument que je lui donne du Caporal. Quel titre ronflant pour une experte du thermomètre et des pilules ! C'en est risible. Il paraît que j'ai déliré pendant plusieurs jours. La fièvre, apparemment. Je me sens faible maintenant, même si j'ai arrêté de tousser.

Quelle bande d'incultes ! C'est pire que ce que je croyais. Ils ne possèdent aucun livre. Caporal a même éclaté de rire quand je lui en ai demandé un. Qu'est-ce que je vais bien pouvoir faire de mes journées, sans jouer ni lire ?

Samedi 3 octobre 2026

Mais qu'est-ce qui se passe ici ? Où sont-ils tous ? Personne n'est venu me voir ou presque. J'ai aperçu Petit Paul pas loin. Il a chopé une sale fièvre, mon pauvre petit bonhomme. Seule Lizzy est passée et elle ne m'a pas vraiment rassurée. De ce que j'ai compris à son flot de paroles surexcité, les anciens de la troupe se seraient réunis avec les chefs de la base et ils auraient discuté pendant plusieurs heures. Et depuis, ça s'agit dans tous les sens, comme si on avait tapé dans une fourmilière. J'aimerais bien qu'on m'explique ce qui se passe.

J'ai essayé de me lever et d'aller voir un peu en dehors de cette maudite infirmerie mais il n'y a rien à faire. Mes jambes ne me tiennent pas. Et merde !

Dimanche 4 octobre 2026

Dés que Lizzy ou quelqu'un d'autre vient me voir, je dégage de cet endroit. Cette fois-ci, j'en suis sûre, quelque chose cloche. Rien que d'y repenser, j'en ai la chair de poule. Cette nuit, deux hommes sont entrés dans l'infirmerie et ont passé en revue les malades. Je n'ai pas compris grand-chose parce qu'ils parlaient trop bas, mais j'ai quand même entendu l'un d'eux dire que j'étais trop vieille et que je serais plus utile dans le foyer. Qu'est-ce qu'il voulait dire par là ? J'ai à peine entrouvert les yeux de peur qu'ils ne s'en aperçoivent. Bon sang, je n'avais jamais rien vu de pareil : le type était tout blanc. Ses cheveux, sa peau, même ses cils. Je n'ai pas réussi à mieux le distinguer, mais il n'empêche, ça m'a fait froid dans le dos.

Mardi 6 octobre 2026

Trop contente de me faire du mal, ma géolière m'a tout avoué : l'homme que j'ai vu se fait appeler le Grand Blanc. C'est un marchand d'enfants. Une saloperie de marchand d'esclaves. Il passe au moins deux fois par an pour emmener les plus jeunes et vend la majorité d'entre eux aux exploitants d'une mine de charbon. Elle n'a pas voulu me dire où. Par contre, elle ne s'est pas faite prier pour me dire que Petit Paul faisait partie du prochain convoi.

Il faut que je me cache pour écrire désormais. Je suis étroitement surveillée depuis que j'ai essayé de m'échapper de cette prison. Parce que maintenant j'en suis sûre. On me retient prisonnière. J'ai voulu retrouver les autres pour les prévenir, mais c'est impossible.

Mercredi 7 octobre 2026

Partis ! Tous partis. Ils nous ont abandonnés, Petit Paul, Lizzy, quelques autres et moi. Comment ont-ils pu nous faire ça ? Qu'est-ce qui va nous arriver maintenant ?

Samedi 10 octobre 2026

Je sais maintenant. Lizzy m'a tout raconté. Ils nous ont vendus. Contre quelques chariots, des provisions, des vêtements. Et ils sont partis, sans se retourner. Comme si nous n'avions jamais existé. Comme si nous n'étions rien. Rien du tout. Même mon petit bonhomme, ils l'ont laissé. Je ne sais plus si je dois hurler, tout casser ou sangloter dans un coin. J'ai peur. Je n'arrive plus à rassurer Petit Paul. Mes mensonges ne suffisent plus.

Lundi 12 octobre 2026

Ils ont emporté ma flûte. Celle que ma mère avait eu tant de peine à trouver. Mon bien le plus précieux. Ils me l'ont volé ! Ca ne leur a pas suffi de nous abandonner là, comme des canas-sons blessés qu'on achève. Il a fallu en plus qu'ils nous volent nos instruments, notre âme. Ma flûte. Le violon de Lizzy. L'harmonica de Petit Paul. Je les déteste. Qu'ils aillent tous au diable, dévorés jusqu'à l'os par la vermine. Je leur souhaite des souffrances pires que la mort.

Dimanche 18 octobre 2026

Le jour où je suis morte.

Samedi 14 novembre 2026

Il faut partir maintenant. J'ai suffisamment pleuré sur mon sort. Et si pour moi il est trop tard, ce n'est pas encore le cas pour mon petit bonhomme. L'albinos va repasser dans deux mois d'après les rumeurs et cette fois-ci, il prendra Petit Paul avec lui. J'ai deux mois pour trouver le moyen de foutre le camp de la base. Il faut que j'emmène Lizzy aussi. Elle ne tiendra pas le choc sinon.

Dimanche 6 décembre 2026

Il n'y a rien à faire. Tout est bouclé. En dehors des heures de travail, ils nous enferment à clé dans le foyer. J'ai vu les rondes que les gardes font dehors avec les chiens. Des sales bêtes dressées à l'attaque. Non ! Ce n'est pas possible. Je ne veux pas passer le reste de ma vie ici et devenir l'une de ces vieilles filles fripées... Une pauvre créature apeurée et ratatinée !

Lundi 6 janvier 2027

La base a fêté dignement – dixit cet enfoiré de commandant ! – la nouvelle année. A force de rabattages dans les environs, les hommes étaient venus par dizaines et on a travaillé toute la nuit. Les tarifs étaient plus élevés mais ça n'a rien changé ! J'ai préféré boire pour oublier. Je ne sais plus vraiment ce que j'ai fait et cela vaut peut-être mieux. Pas de bonnes résolutions cette année... sinon survivre.

Jeudi 16 janvier 2027

L'albinos arrive. Dans quelques jours. Petit Paul ne sait rien. Je n'ai pas pu lui dire. Le prévenir qu'il allait partir, que nous ne nous reverrons plus. Que je ne tiendrai pas ma parole, de veiller sur lui. Jusqu'à la fin.

Mercredi 9 Juin 2027

J'ai trouvé un carnet aujourd'hui, un journal comme le mien. Il est vieux et abîmé et l'écriture y est parfois illisible. Il date d'il y a une dizaine d'années. J'ai pleuré en le lisant. C'était un peu comme si on me racontait ma propre histoire. J'ai mis toute la nuit pour réussir à le déchiffrer tellement il est en mauvais état, mais ça en valait le coup. J'ai découvert un trésor. La liberté ! Je recommence à y croire.

Vendredi 11 Juin 2027

D'après les anciennes du camp, elle s'appelait Michelle. Elle voulait s'enfuir et elle a réussi ! J'ai compris maintenant et je ferai comme ce génie d'Edmond Dantès. Et comme lui, je me vengerai. Je nous vengerai tous. Je réfrène mon envie de fuir tout de suite. Il me faut un minimum de préparation et surtout, je ne partirai pas sans Lizzy. Même si son état devrait m'en empêcher. Je sais qu'elle va me ralentir, mais je ne peux pas l'abandonner. Finalement, j'ai pris la décision d'en parler à d'autres filles. Nous serons donc une vingtaine, plus tous les enfants du camp. Nous n'en laisserons aucun.

Vendredi 2 juillet 2027

Aujourd'hui, je n'ai plus qu'un petit pincement au cœur quand je regarde les cicatrices sur mes poignets. Ici, on a presque toutes essayé de se suicider... au moins une fois. Je ne peux plus rien faire pour Petit Paul mais il reste les autres enfants de la base. Notre départ est pour ce soir. C'est l'anniversaire du commandant et le camp prépare la fête. Les hommes vont boire et nous... J'ai voulu prier et me suis rendue compte que mon destin était entre mes mains. Ca marchera. Il faut que ça marche !

La Bête...

... Des araignées géantes avec des fils d'acier coupants comme des rasoirs...

... On les entend taper avec leur tête contre les troncs, les forestiers prétendent que c'est la mort qui approche...

... Au moins deux ou trois mètres je te dis, des chiens énormes avec un pelage de flamme...

... C'était comme du tissu ou une vieille brûlure, je vois pas d'autres mots pour décrire ça...

... Un sanglier de deux mètres au garrot, je l'ai vu renverser un véhicule...

... Elle attaque à la nuit tombée, on n'a jamais retrouvé un seul cadavre...

... Un nuage rouge et on s'est élevé du champ et a foncé sur Laure, elle n'a pas hurlé longtemps...

... Tous les trente jours à midi, une nuée de chauve-souris fait le tour de la zone pendant une dizaine de minutes...



Le bélostome géant

Bélostome géant

Taille : 3**Caractéristiques** : Force 5D, Rapidité 4D, Santé 5D, Perception 2D, Agilité 3D, Réflexes 3D.**Attaques** : pattes antérieures munies de griffes (jet d'attaque à 4D, dommages 2D/1B type tranchant). Sur une attaque réussie, le bélostome peut choisir de saisir sa victime à l'aide de ses pattes plutôt que d'infliger des dégâts – voir le *Livre du Meneur*, page 153. Une fois tous les trois tours, le bélostome peut frapper avec son rostre une créature qu'il a saisie entre ses pattes antérieures (jet d'attaque à 4D, dommages 3D/2B, type perforant).**Protection** : 1D/1D contre les armes tranchantes et contondantes (carapace).**Seuils de blessure** : Touché OOOO (7), Blessé OOO (9), Tué OO (10).**Particularités** : sur terre, le bélostome perd 2D en Rapidité, 1D en Agilité et 1D en Réflexes. Le bélostome est attiré par les lumières miroitantes : certaines communautés s'en servent pour tuer facilement les plus petits spécimens et se repaître de leur chair.

« Oh mon Dieu, il y a un crocodile dans la mare ! »

—Wilbur, fermier.

Taille : 1,50 mètre à 2 mètres.**Poids** : plus de 150 kilos.**Envergure** : elle peut atteindre jusqu'à 2 mètres. Les plus gros ne volent pas, et il arrive même que certains perdent leurs ailes, signe possible de nouvelles mutations.**Alimentation** : essentiellement des podures aquatiques, sortes de puces d'eau, et autres créatures aquatiques.

Cet insecte, aussi appelé punaise d'eau géante, s'est répandu en Europe du sud. On le trouve notamment dans les eaux stagnantes. Il est doté d'une paire de pattes en forme de palette qui lui permet de nager à vive allure. Il mesurait autrefois de 1,5 à 10 centimètres et pouvait s'en prendre à de petites grenouilles. Prédateur redoutable à l'état normal, le bélostome peut désormais atteindre une taille gigantesque, ce qui lui vaut son surnom de « Krokodil Karapass » chez certaines communautés tribales. Régnant

sur une étendue d'eau stagnante ou un marais, les plus gros individus sont souvent devenus les prédateurs principaux de tout un écosystème. Leur croissance en taille se fait cependant au détriment de leur mobilité, et tout particulièrement sur la terre ferme : s'il reste en effet rapide et agile dans l'eau, une fois à terre, le bélostome ne peut guère compter que sur son épaisse carapace pour le protéger. Les spécimens plus petits peuvent se déplacer en vol erratique, mais n'y ont recours que très rarement. En outre, dès que leur taille dépasse les 80 centimètres, les bélostomes deviennent incapables de voler.

La première paire de pattes du bélostome lui permet d'attraper et de maintenir sa proie pendant qu'il lui injecte un poison paralysant, souvent mortel, à l'aide de son rostre. Le bélostome se nourrit généralement d'autres insectes comme les podures aquatiques, puces d'eau qui ont muté pour atteindre une taille d'environ 6 centimètres, et il est particulièrement friand de proies de grande taille.

Il est à noter que la chair du bélostome est comestible, et même considérée comme savoureuse par certains.

Le poison du bélostome

Fréquence : rare**Incubation et développement** : le poison paralyse un adulte en quelques minutes selon la quantité injectée.**Stade final** : le venin est mortel en moins de trente minutes si rien n'est fait pour secourir la victime après paralysie complète.**Effets** : le personnage doit réussir un jet de Santé contre une Difficulté de 15 chaque tour, ou perdre 1D dans toutes ses Réserves jusqu'à la paralysie complète. Il subit un malus de 1D à toutes ses actions à cause de la douleur. Les blessures restent douloureuses et enflées pendant une semaine, même une fois traitées. Le venin des spécimens plus petits – Taille 2 – s'avère un peu moins dangereux, n'infligeant que le malus de 1D aux actions en raison de la douleur.**Remèdes** : la pilocarpine – tirée du Jabondard, arbuste tropical assez rare en Europe – ainsi que certains champignons peuvent avoir le même effet.

La courtilière

Courtilières de fin de cycle

Taille : 2 pour 2 à 10 % des individus quand la masse critique est atteinte.
Caractéristiques : Force 3D, Rapidité 5D, Santé 2D, Perception 3D, Agilité 4D, Réflexes 3D.

Attaques : pattes antérieures dentelées (jet d'attaque à 3D, dommages 1D/1B, type tranchant). La courtilière frappe avec ses deux pattes à chaque tour.

Protection : 1D/1D contre les armes tranchantes (carapace).

Seuils de blessure : Touché OOO (4), Blessé OO (6), Tué O (8).

Particularités : les courtilières, qui communiquent comme les grillons, n'attaquent que la nuit. Des kamikazes aériens font diversion, tandis que les assaillants fousseurs sont plus nombreux, plus gros et plus agressifs. Un raid ordinaire implique généralement environ mille à deux mille individus. Les attaquants fousseurs, regroupés en petites escouades, creusent une multitude de galeries sous terre. Au cours du raid, le comportement des courtilières finit par devenir chaotique. Les diverses escouades s'entre-tuent alors jusqu'à ce qu'il reste moins d'un tiers des effectifs d'origine, et aucun spécimen de Taille 2.

Une tradition perdue

La courtilière est attirée par les lumières nocturnes, mais éprouve une spectaculaire répulsion pour le café. Certes, ce dernier est rare. Mais la rumeur court qu'une communauté aurait réussi à se débarrasser de tous les attaquants fousseurs qui l'avaient assailli en projetant du café sur la meute. Les jardiniers d'ailleurs savent en effet que la courtilière y est sensible. Les insectes se seraient alors mis à se s'entre-dévorer immédiatement. Toutefois, disposer d'un stock de café, en Europe en particulier, tient du miracle... un miracle qui permettrait d'éviter les ravages d'une horde destructrice - voir le supplément Prédateur et Charognard, page 128.

Invasion de courtilières

Touché OOOO (5),

Blessé OOOO (7),

Tué OOOO (10)

Jet d'attaque à 4D,
dommages 5D/5B

« J'en ai marre de ces sales bestioles ! Il est temps que j'aie voir d'autres lieux... Et merde ! Tu m'agaces avec ta belote. Tu trouveras bien un autre joueur. »

-Fernand, réputé meilleur joueur de belote de Moulins.

Taille : de 5 centimètres pour les spécimens ordinaires à 75 centimètres pour les plus gros. Leur nombre et leur taille sont plus importants dans les régions où l'homme est encore présent, et plus particulièrement là où il pratique quelque forme d'agriculture.

Poids : quelques dizaines de grammes, et jusqu'à une vingtaine de kilos pour les représentants les plus gros.

Envergure : les plus grands spécimens peuvent atteindre près d'un mètre.

Alimentation : la courtilière se nourrit d'autres insectes, de racines de plantes, mais également d'humains.

Muni de grosses pattes antérieures qui lui ont valu son surnom de taup-grillon, cet insecte a la particularité d'être à la fois volant, sauteur et fousseur. On le trouve généralement dans les terrains humides et à proximité des cours d'eau.

Ces dernières décennies ont vu la taille des courtilières plus que décupler, ce qui a induit une agressivité croissante vis-à-vis des autres espèces. Elles ne le sont toutefois pas envers l'homme quand leur concentration dans une région donnée reste limitée. Dispersées sur un assez large territoire, elles le débarrassent même d'un certain nombre d'autres insectes. En revanche, elles nuisent plus ou moins aux cultures. Au fil des générations, les individus deviennent de plus en plus gros et agressifs. Une fois atteinte la masse critique, les taupes-grillons agissent comme un seul individu et attaquent immédiatement la communauté d'êtres vivants la plus proche dans un raid suicidaire, qu'il s'agisse d'animaux d'élevage, d'insectes ou d'humains. Atteinte en trois ou quatre ans, cette masse critique peut varier selon que la région leur est favorable ou non. Une fois le raid terminé, la population de courtilières a radicalement décliné. Les survivants étant les plus petits membres de l'espèce, la génération suivante est généralement plus petite : le cycle peut alors recommencer. Les humains habitués au comportement des courtilières tentent d'en limiter la population en les tuant en hiver, période où elles sont quelque peu léthargiques - 1D de malus à toutes leurs Caractéristiques - afin de ralentir leur cycle de croissance.

La libellule

La libellule

Taille : 2

Caractéristiques : Force 3D, Rapidité 6D, Santé 3D, Perception 3D, Agilité 4D, Réflexes 4D.

Attaques : morsure (jet d'attaque à 4D, dommages 2D/1B type tranchant).

Protection : chitine (1D/1D contre les attaques tranchantes).

Seuils de blessure : Touché OOO (4), Blessé OO (6), Tué O (8).

Particularités : pince (jet d'attaque à 4D, un jet d'attaque réussi contre l'Agilité du personnage permet à la libellule de s'accrocher à sa victime, lui donnant un bonus de +2D pour les jets d'attaque des morsures).

« Andreï était parti depuis une minute grand max pour se soulager quand j'ai entendu un hurlement. Et pour cause, d'énormes libellules étaient en train de becqueter vivant. »

—Fritz, nomade.

Taille : 80 centimètres de long.

Poids : 500 grammes.

Envergure : 1,50 mètres.

Alimentation : insectivore et carnivore.

Les libellules sont des insectes de l'ordre des odonates que l'on peut trouver à proximité des plans d'eau. Les adultes sont très semblables aux spécimens tels qu'il était possible de les trouver au début du siècle. Ils possèdent en effet deux yeux à facettes très volumineux et très prisés des chamans, des antennes courtes, un appareil buccal de type broyeur, deux paires d'ailerons membraneuses et rigides qui constituent des trophées recherchés, six pattes crochues et enfin un abdomen long et fin, terminé par une pince. En revanche, la couleur du corps et des ailes s'est diversifiée et leur taille moyenne s'est considérablement accrue. Ceci les contraint d'ailleurs à rester en terrain dégagé : une libellule ne s'aventurera presque jamais dans un terrain couvert, comme un sous-bois.

L'accouplement des libellules est une vision assez spectaculaire : le mâle replie son abdomen en cercle et la femelle courbe le sien, pour adopter une position qui évoque une roue ou un cœur. La femelle pond ensuite ses œufs dans l'eau ou la vase. Ceux-ci éclosent sous l'eau, donnant naissance à des larves très voraces et redoutables, grâce à leurs lèvres inférieures qui constituent de véritables bras, armés de crochets. La transformation en libellule adulte a lieu au début du printemps. Carapaces résiduelles de la mue, les exuvies sont très recherchées pour congeler des plaques d'armure de chitine.

Les libellules qui infestent les plans d'eau produisent un bruit qui évoque autant d'hélicoptères radio-commandés. Cet inconvénient les force à chasser à l'affût en se fondant dans le décor, d'où elles lancent des attaques aussi rapides que sournoises. Elles attrapent leurs proies avec leurs longues pattes, s'attaquent à la tête pour les décapiter puis les dévorer tranquillement.

Prédateurs solitaires, les libellules peuvent néanmoins se regrouper pour attaquer une proie imposante comme un homme isolé ou éloigné de son groupe. Leurs attaques ne sont toutefois pas coordonnées : les libellules harcèlent leur proie pour la distraire et créer une ouverture. Leur technique consiste alors à s'accrocher dans le dos avec leur pince abdominale pour s'attaquer à la nuque.

Les termites parasites

« Il est une chose qui ne changera jamais : Gaïa saura toujours mieux s'adapter que nous. »

—Chæman.

Taille : les ouvriers font de 5 à 7 millimètres de long environ, les soldats un peu plus de 8 millimètres, les reproducteurs peuvent dépasser les 10 millimètres. Les reproducteurs parasites, quant à eux, ne font jamais plus de 3 ou 4 millimètres de long.

Envergure : seuls les futurs reproducteurs sont pourvus de deux paires d'ailes identiques pour une envergure d'environ 20 millimètres.

Alimentation : au stade xylophage, les ouvriers nourrissent l'ensemble de la colonie à partir de la cellulose du bois. Quant au mâle parasite, il se nourrit du sang de l'animal parasité et le transforme pour nourrir la reine parasite. Les larves et nymphes parasites décomposent la peau de l'animal parasité afin d'accomplir leurs transformations.

Les termites parasites sont une variante des termites xylophages. Au cours du cycle normal de spécialisation des individus de la colonie, s'est en effet ajouté un nouveau cycle parasite. C'est lors de l'essaimage des colonies xylophages que certains reproducteurs potentiels, plus petits que leurs congénères, forment une colonie non pas dans le milieu végétal, mais dans le milieu animal. S'installant de manière sous-cutanée dans un être vivant ainsi parasité, ils commencent alors à se reproduire. La reine s'installe profondément et pond des œufs, pendant que le mâle se charge de l'alimentation. En effet, il produit de la nourriture en transformant les cellules du sang, les absorbant avant de régurgiter les composés alimentaires de base nécessaires à la reine. Il propage aussi les œufs sur une surface maximale qui peut atteindre plusieurs dizaines de centimètres carrés.

Pour l'animal parasité, la présence du couple parasite se traduit principalement par des démanagements légers au niveau de la zone infectée. L'infection ne devient véritablement décelable qu'après le premier essai-

mage parasite. En effet, les œufs ne se développent pas normalement : leur cycle est stoppé et l'éclosion ne survient que lorsque les conditions extérieures sont favorables. En plus de conditions spécifiques de température et d'humidité, le couple parasite semble capable de détecter plusieurs autres facteurs importants pour le développement des larves : l'absence d'autres colonies, par exemple.

L'essaimage parasite est une expérience particulièrement pénible pour l'hôte : les œufs éclosent et les larves commencent à se nourrir en décomposant sa peau et sa matière organique. Les démanagements sont de plus en plus fortes à mesure que les larves se transforment et grandissent. Après deux ou trois jours d'intenses douleurs, les larves sont devenues des adultes reproducteurs pourvus d'ailes. Ils quittent l'hôte et s'installent dans les arbres les plus proches afin de fonder de nouvelles colonies. Le cycle xylophage reprend alors normalement. L'hôte reste en vie, mais la zone parasitée est clairement identifiable : la peau est creusée et ne se régénère que partiellement. Le mâle parasite continue dès lors son œuvre sur une autre zone, et ce aussi longtemps que vit la reine — jusqu'à trois ans.

Stopper l'infection

Éliminer le mâle parasite ne sert à rien : un œuf éclot alors pour donner naissance à un nouvel individu qui prend le relais auprès de la reine parasite. Parvenir à extraire cette dernière permet d'arrêter la reproduction et entraîne la mort du mâle. Mais le répit n'est que temporaire. Le seul moyen de se débarrasser totalement de ce parasite consisterait à ôter en une seule fois la reine et tous ses œufs de l'hôte infecté, ce qui, avec les moyens médicaux disponibles, se révèle généralement impossible. En outre, la colonie à l'origine des parasites demeure un problème.

L'essaim de mantes religieuses

L'essaim de mantes religieuses

Taille : 1

Attaques : coupures (jet d'attaque à 3D, dommages 3D/3B).

Seuils de blessure : Touché OOOO (4), Blessé OOOO (6), Tué OOO (8).

Particularités : vol, attaque de groupe – entre 20 et 200 spécimens en même temps – voir le supplément *Prédateur et Charognard*, page 128. La mante religieuse peut se camoufler et se fondre presque totalement dans le décor. Elle attaque de préférence les cibles mâles.

« Regarde. C'est une mante religieuse. Elle est crevée, mais si elle est là, ses copines ne doivent pas être loin. On dit qu'elles prient et donnent des signes. Les anciens les appelaient les prophétesses. Avant, elles bouffaient leurs mâles. A présent, elles bouffent tout. Recule doucement et évite les arbustes. »

–Mariusz, chasseur.

Taille : 6 à 20 centimètres.

Poids : 20 grammes.

Envergure : de 5 à 25 centimètres.

Alimentation : insectes, petits animaux.

Si la mante religieuse a vu sa taille augmenter et sa population croître, elle n'a pour le reste pas vraiment évolué. Son régime alimentaire est resté quasiment identique, même si elle s'offre le luxe d'attaquer des proies un peu plus grosses qu'auparavant. Ses capacités de camouflage n'en pâtissent pas et il est toujours aussi difficile de la repérer dans son milieu naturel – voir l'encadré du *Livre du Meneur*, page 100. Néanmoins, elle représente aujourd'hui un bien plus grand danger. En effet, certaines sous-espèces heureusement minoritaires se déplacent à présent en essaim et défendent farouchement leur territoire. Si un intrus, homme ou animal, ose approcher de la zone de chasse ou

de reproduction, les congénères sont appelés à l'aide et donnent l'attaque jusqu'à sa mort ou sa fuite. Et c'est là que les bras de la mante en forme de faux peuvent s'avérer mortels. Ils infligent de petites coupures qui semblent superficielles, mais qui à l'échelle de l'essaim, écorchent vive la cible en quelques minutes. Si ce n'est pas la douleur qui tue cette dernière, ce sont les hémorragies qui l'achèvent. En outre, ces petites lames acérées peuvent s'avérer particulièrement dangereuses pour des yeux sans protection. La mante ne s'occupe plus de sa victime une fois que celle-ci est morte.

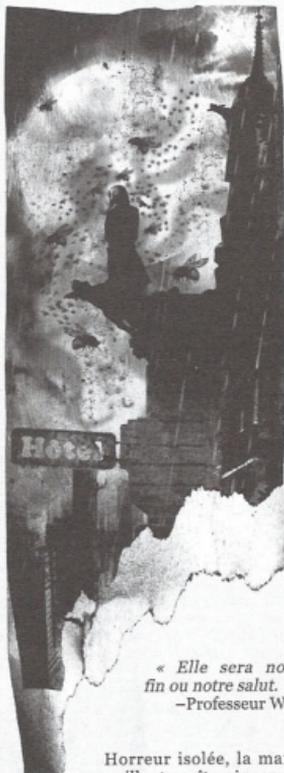
Après les reptiles et les oiseaux, le principal prédateur de l'insecte que représente la chauve-souris, est en passe de devenir sa proie. C'est sans doute pour cette raison que certains individus vivant dans les zones habitées par de tels insectes tendent à avoir le cuir des membranes plus épais à présent.

La rumeur veut qu'à choisir entre deux cibles, l'essaim préférera toujours attaquer le mâle. Comment arrive-t-il à différencier les mâles des femelles chez les autres espèces, cela reste un mystère. Quoi qu'il en soit, cette information permet aux autochtones de combattre les mantes gênantes en utilisant des hommes vêtus de vêtements très épais en tant que leurres pendant que les femmes détruisent l'essaim et les oothèques par le feu.

La mante religieuse comme modèle social

Plusieurs petites communautés d'adaptés ont été recensées en Europe, basant leur modèle sur les essaims de mantes religieuses et leur comportement social. Elles sont de type matriarcal et le mâle reproducteur est souvent sacrifié lorsque la meneuse est enceinte. Dans la mesure du possible, elles préfèrent se camoufler et éviter les rencontres, adoptant une attitude attentiste plutôt qu'agressive.

La marée grouillante



« Elle sera notre
fin ou notre salut. »
—Professeur Wag.

Horreur isolée, la marée grouillante naît uniquement au cœur des mégapoles dévastées. Ceux qui ont survécu à sa fureur relatent tous la même abomination : une gigantesque vague d'insectes voraces, dévalant les dédales bitumeux et dévorant tout sur son passage. Rien ni personne ne semble en mesure de s'opposer à ce déchainement et son caractère imprévisible la rend plus redoutable encore. De nombreux clans d'adaptés, fascinés par sa puissance, migrent à chaque nouvelle apparition de l'onde destructrice. Leur mode de vie s'est rapidement agrémenté de rituels chamaniques expectant sa prochaine venue. Mais les adaptés ne sont pas les seuls dans cette quête, et certains humanistes s'imaginent que le flot d'insectes naît des expériences

d'un mystérieux groupe d'entomologistes cherchant à contrôler la vermine. Y serait-il parvenu ?

Quelle qu'en soit la cause, l'horrible vague se manifeste toujours de manière similaire. Mus par un instinct grégaire, des milliards de petites créatures et d'insectes d'espèces différentes se rejoignent spontanément, aux abords de communautés humaines. Des hordes de cafards et de blattes jaillissent des sous-sols dévastés, des scolopendres suintent des murs par colonies entières et des myriades d'araignées s'amoncellent de toutes parts, sous des nuages de mouches et de moucherons. Toute la vermine de la ville s'agglutine en une immonde colline vrombissante hérissée de pinces et de mandibules chitineuses. Boursoufflée, ondulante, la masse affamée submerge rapidement les premiers étages des rues avant de se rompre brusquement, répandant ses entrailles infectes sur ses victimes désemparées... Dans un indescriptible chaos, le déferlement rase tout sur son passage, recouvrant les anciennes artères, rongement la flore et s'insinuant dans les bâtiments dévastés. Rien ne lui survit. Les malchanceux incapables de rejoindre les étages épargnés sont inévitablement dévorés et déchiquetés par un déluge d'organes acérés, quand ils ne sont pas digérés vivants.

Aussi violente soit-elle, la marée grouillante se dissipe toujours très rapidement après sa course mortelle. Les colonies d'insectes s'éparpillent dans les ruines aussi brusquement qu'elles ont fait surface, rejoignant leurs antres respectifs et abandonnant derrière elles, des rues abrasées et sans vie, jonchées de cadavres rongés à blanc. En recoupant les rumeurs et les récits de voyageurs, on constate que la marée s'est formée à plusieurs reprises dans le nord de l'Europe, frappant deux zones industrielles d'Allemagne, le port hollandais de Rotterdam et la capitale française. Entre cinq et dix manifestations ont été recensées durant ces six dernières années, ce qui fait de la marée un phénomène à la fois rare et régulier, qui terrorise autant qu'il fascine. Si certains la relèguent au rang de légende sordide, plusieurs clans prennent la menace très au sérieux et missionnent leurs meilleurs mercenaires à la poursuite de ce fléau, tandis que d'autres lui vouent déjà un culte...

L'homme mouche

Réputation : 18**Profil** : Chaman / Entomologiste.**Penchant** : Horde.**Caractéristiques** : toutes les Caractéristiques à 3D sauf Force 2D, Réflexes 2D, Empathie 4D et Volonté 4D.**Spécialités** : Rituel d'attraction / Phéromones (Expert), Résistance aux Toxines / Médecine (Confirmé), Convaincre (Confirmé), Survie (Confirmé), Connaissance de la vermine (Expert), Régénérer (Débutant), Bâton (Confirmé) et Discrétion (Confirmé).**Protection** : 1D/1D contre les armes tranchantes (armure disparate de métal et de cuir).**Note** : si vous choisissez l'option scientifique, utilisez la seconde proposition de Profil et de Spécialités, placée après le « / ». Le masque de métal fera alors office de puissant émetteur de phéromones, une arme aussi fragile que redoutable que beaucoup convoitent.

Certains témoins miraculeusement rescapés affirment avoir vu s'extirper des flaques poisseuses, l'étrange silhouette d'un homme vêtu d'un « manteau d'insectes ». Eructant des borborygmes démentiels au milieu des grappes déliquescences de vermine, il contemplerait l'ampleur du désastre avant de s'éclipser rapidement. Véritable mutant ou scientifique ayant perdu la raison, ce mystérieux « homme mouche » est rapidement devenu un mythe. De grande taille, déséquilibré par un imposant casque lui donnant des allures de mouche, il semble faire partie intégrante de la marée. Si certains assurent qu'il la contrôle grâce à sa coiffure de métal, les adeptes qui le défient, perçoint dans ses yeux d'acier bombés la symbolisation de sa nature transcendée, son influence sur la vermine.

À l'époque où des millions étaient engouffrés chaque année pour lutter contre la prolifération des insectes, les agences gouvernementales regroupèrent toute une batterie d'entomologistes sur un projet de contrôle de la vermine par diffusion de phéromones. Leurs travaux, comme tant d'autres, ont sans nul doute succombé au chaos de ces dernières années. Mais lorsqu'un ancien membre de l'équipe de recherche, le professeur Wag, eut vent des terribles rumeurs, il fut persuadé que quelqu'un avait finalement abouti à ce qu'il n'avait jamais pu achever.

Aujourd'hui, et malgré son âge avancé, Wag compte bien mettre la main sur cet individu et sur le dispositif qu'il a dû concevoir. Il est prêt à payer le prix fort pour toute information utile, et la rumeur veut qu'il enrôle régulièrement des têtes brûlées pour lui venir en aide.

Vu la dangerosité de la marée grouillante, une confrontation directe anéantirait probablement le groupe de personnages. Il appartient au meneur de jeu de prévoir des issues pour les joueurs afin qu'ils se mettent à l'abri, qui sur une corniche, qui immergé dans un container d'eau croupie, qui cloîtré dans un vieux congélateur. Dans tous les cas, une série de jets pourra s'imposer dans ces ultimes actions de survie. Favoriser une gestion du jeu en temps réel permettra d'entretenir un climat d'extrême urgence. A moins d'être vêtu d'une combinaison parfaitement hermétique, les armures et les vêtements n'offrent guère plus de deux ou trois tours de sursis avant que les dommages ne s'appliquent. Ils sont identiques à ceux occasionnés par les brûlures de type « Feu de camp / Naturel » : 1 cercle « Blessé » par tour – voir le *Livre du Meneur*, page 167. Les morsures risquant de s'infecter ou d'inoculer des maladies, un jet de Santé contre une Difficulté de 15 ou de 20 pourra être demandé suite à chaque blessure infligée à un personnage.

Deux rumeurs, deux options

Au même titre que les créations géantes et les effets du chamanisme, deux options de mise en scène sont proposées pour la marée grouillante. Une vision purement chamannique d'une part, qui confère à l'homme mouche – véritable mutant – la capacité de rassembler des milliards d'insectes grâce à des rituels. Une vision plus réaliste d'autre part, assise sur une idée de recherches scientifiques, qui en fait un savant fou usant d'un procédé technique. Après plusieurs années de tâtonnement, il serait parvenu à mettre au point son dispositif et pourrait, en de rares occasions, concentrer autour de lui toute la vermine d'une ville. Mais peut-être n'est-il lui aussi qu'un mythe, une figure née de peurs et des fantasmes de ceux qui y ont survécu ? Quel que soit le rôle qu'il jouera au sein de la marée grouillante, celle-ci doit rester un phénomène rare, vecteur d'intrigues, de rencontres et bien sûr, de terreur.

La peste

« Ils ont ri. Je te jure, ils ont ri. J'ai pris mes posters, mes papiers et je suis parti. Bande de technocrates ! Si j'avais présenté ça en suivant un formulaire carboné en trois exemplaires, ils l'auraient peut-être lu ! Imbéciles ! Mais quelqu'un doit bien comprendre. Pour combattre la Peste, il ne faut plus la considérer comme une maladie. Aucun schéma de son déplacement en Europe ne correspond à quelque chose de connu. Elle ne se propage plus, elle semble chasser. Chercher. Mais quoi ? Viens, quittons Brussels. Nous n'avons plus rien à faire ici. Je dois prévenir ces pauvres gens. »

— Docteur Gibbelin, Bruxelles (2035).

Les grandes épidémies

Ebola, grippe aviaire, vagues de méningites et autres infections à échelle planétaire : il serait faux de croire que les épidémies ne ravagent plus l'Europe de 2037. Rendues moins virulentes et moins spectaculaires par la dispersion des populations et le ralentissement des transports, les maladies n'en continuent pas moins de se propager et constituent, plus que jamais, la principale source de mortalité humaine. Manque d'hygiène, disparition des grands centres de soins, proximité des animaux et des insectes : les maladies tuent chaque année plusieurs millions de personnes en Europe et l'on fuit devant l'avancée de la peste, de la rage ou de la grippe, qui ravagent les villages et déciment les troupes.

Taille : non applicable.

Poids : non applicable.

Envergure : groupes de 10 à 1 000 individus maximum.

Alimentation : humains.

Description

La peste noire, ou peste bubonique refait son apparition pour la première fois en Roumanie, du côté de Sibiu, pendant l'hiver 2010. L'Europe est en plein chaos. Les voix rassurantes des experts couvrent celles des médecins locaux et la maladie se transforme en épidémie. En six mois, un tiers de la population roumaine meurt sans que personne n'intervienne. La seule réaction vient des pays voisins qui considèrent que la peste est une menace pour leur sécurité intérieure. Ils décident alors de stériliser la zone : l'aviation Ukrainienne tapisse le pays de bombes incendiaires, provoquant plus de morts que la maladie elle-même. Les réfugiés qui tentent de quitter le pays sont sommairement abattus. La méthode semble efficace, puisque la maladie disparaît aussi rapidement qu'elle était apparue.

En 2020, au beau milieu de la Vendée, tout un village meurt exactement des mêmes symptômes. Aucun lien n'est possible entre les deux foyers mais il n'y a aucun doute sur la nature du mal. Malheureusement, le monde a bien changé en dix ans et aucune autorité ne prend en charge le problème. Quelques spécialistes observent plutôt qu'ils ne guérissent. Et ce qu'en déduisent certains — dont le docteur Gibbelin — est

étonnant. Contrairement à une épidémie classique, la « Peste » ne se propage pas de façon exponentielle et aléatoire. Elle semble se déplacer selon un schéma précis. Pire, ceux qui étudient depuis longtemps la maladie commencent à décerner une logique dans le déplacement. Ils n'hésitent plus à faire des parallèles étonnants avec la traque d'un prédateur en chasse. En chasse, oui, mais de quoi ? En plus de quinze ans, la Peste s'est mue inexorablement vers le Nord-Est, traversant la France et faisant des milliers de morts. On pourrait penser que les nomades touchés auraient pu modifier cette course, mais non. Elle continue doucement sa route, après avoir ravagé puis dépassé Strasbourg en 2035. Comme aucune organisation n'est capable de traiter le problème, elle progresse, toujours à la même vitesse, semant la mort autour d'elle.

Les rares survivants évoquent une période de cauchemars intenses suscités par la fièvre. Ils se voient dans la région, rampant à la recherche de victimes à infecter et à saigner. Ils prétendent tous être à la poursuite d'une proie dont ils ne comprennent pas la nature. Une entité à visage de femme. Délire ou hasard ? Impossible à déterminer même si la similitude des témoignages est troublante. Mais le docteur Gibbelin pense quant à lui qu'il ne s'agit absolument pas d'un hasard. Actuellement, il cherche à comprendre ce qui a pu réveiller la maladie une première fois en Transylvanie. Le problème, c'est que le feu a tout détruit en 2010 et que le scientifique, faute de preuves tangibles, n'ose pas déclarer officiellement ce qu'il soupçonne. Pour lui, la Peste n'est pas la cause, mais la résultante d'un phénomène. Elle est provoquée par la proximité d'un prédateur invisible qui infecte les victimes. Arrêter ce prédateur, c'est arrêter la maladie. A moins que la maladie ne soit le prédateur ?

Déplacements furtifs

Il est inexact de penser qu'entre la Roumanie et la Vendée, la maladie est restée dormante. En fait, certains observateurs ont repéré quelques cas en Grèce, Italie, Corse, Espagne, Maroc, Portugal et enfin dans les Landes et en Vendée. La Peste s'est-elle déplacée pendant 10 ans en longeant la côte ? A-t-elle choisi la mer pour éviter les flammes qu'elle a connues en Roumanie ?

La Peste

Fréquence : unique et sur une zone d'une dizaine de kilomètres maximum.

Description : le vecteur d'infection est mal connu. Si les puces semblent être le vecteur évident, la maladie est tout de même passée dans des zones dépourvues d'infestation parasitaire. On note toutefois une augmentation du nombre de rats dans les régions touchées. Les victimes sont d'abord prises de malaise - pâleur, vertiges, saignements - puis de fortes fièvres. A partir de ce moment, les bubons apparaissent sur le corps du malade, empoisonnent le sang et font augmenter la fièvre. Rares sont ceux qui survivent à ce stade. Les chanceux qui y parviennent sont alors immunisés à la maladie. Quant aux autres, ils meurent dans d'atroces souffrances.

Incubation : la période d'incubation commence avec les vertiges et la pâleur. La victime est hautement contagieuse à ce stade - qui ne dure pas plus de deux ou trois jours - et le sera moins par la suite.

Stade final : le malade meurt au bout d'une semaine, si ce ne sont pas les douleurs qui l'ont rendu fou. Un docteur compatissant n'hésitera pas à achever le condamné, avant de brûler son corps, ses vêtements et tout ce qu'il possédait.

Effets : la victime souffre d'une fatigue et d'une lassitude importante pendant l'incubation, ce qui se traduit par un malus de -1D pour toutes ses actions physiques. Au bout de 7 jours, le malade doit réussir un jet de Santé contre une Difficulté de 20. S'il échoue, le jour suivant, la Difficulté sera de 25 et ainsi de suite. S'il réussit, la Difficulté du jour suivant ne change pas. Si la victime échoue trois fois de suite, elle meurt. Si elle réussit trois fois de suite, elle survit et est immunisée à la maladie. Il lui faudra toutefois une semaine de convalescence pour s'en remettre. Une médication ainsi que des soins appropriés peuvent diminuer la Difficulté de 5 au maximum.

Remèdes : malgré son nom, la Peste n'est pas la même maladie qui a ravagé l'Europe à la fin du Moyen Age. Il n'existe pas de remède ou de vaccin connus. Les soigneurs peuvent tenter de faire baisser la fièvre en gavant le malade d'antibiotiques, mais en réalité, c'est plus la constitution de ce dernier qui décidera de son sort au final.

Le protecteur

« Nous étions sur le point de disparaître et, aussi étrange que cela paraisse, notre pire ennemi est devenu notre unique moyen de survivre. Les autres nous détestent pour cela, mais nous n'avions pas le choix. »

—Raph, le vétérinaire.

Taille : 12 mètres de long. Lorsqu'il se redresse, la tête est à peu près à 3 mètres de haut.

Poids : près de 300 kilos.

Envergure : environ 1 mètre de circonférence. La coiffe déployée mesure plus de 50 centimètres.

Alimentation : crépusculaire ou nocturne, il se nourrit de rongeurs, de petits mammifères et d'oiseaux, sans pour autant dédaigner des proies plus importantes telles que des chiens, des enfants ou même des adultes, par exemple.

Nul ne sait d'où vient la créature, et les explications les plus farfelues courent à son sujet : spécimen échappé d'un laboratoire ou d'un vivarium abandonné, mutation exceptionnelle d'un individu isolé... Certains prétendent même qu'il s'agirait d'une invention des quelques illuminés qui vivent là, afin qu'on les laisse tranquilles. Reste qu'aux alentours de cette ancienne carrière du sud de la France, tout le monde connaît l'histoire du « Tueur », un serpent gigantesque capable d'avaler un homme. Et rares sont ceux qui n'ont pas abandonné un proche ou un animal au reptile.

Il s'agit en fait d'un spécimen impressionnant de cobra indien « naja naja ». Long d'une douzaine de mètres, il nichait dans les restes d'une ancienne carrière de l'usine voisine. S'en prenant d'abord au petit gibier des bois alentour, il s'attaqua rapidement aux humains qui souhaitaient récupérer les restes des machines-outils et autres véhicules de chantiers laissés à l'abandon. C'est à cette période que naquit la légende du monstre, véhiculée principalement par les quelques pillards survivants.

La terreur s'empara alors de la plupart des communautés voisines, à l'exception de l'une d'entre elles, à l'agonie et menée par un ancien vétérinaire. Grâce à ses compétences ainsi qu'à l'intrépidité de quelques jeunes gens, ce médecin réussit à récupérer du venin de la créature afin de confectionner un sérum. Plutôt que de le vendre ou de le distribuer, sachant bien qu'alors quel-qu'un finirait par tuer la bête, la communauté prit le parti de s'installer dans l'ancienne carrière et de se mettre sous la protection du reptile.

Les membres du groupe sont depuis lors immunisés au venin du cobra, et ils se contentent de protéger leurs yeux lorsqu'ils le rencontrent. Ils ont remis en marche une partie de l'usine ainsi que quelques véhicules, et vendent la pierre taillée qu'ils fabriquent dans la carrière. Avec le temps, ils ont adopté certaines habitudes de leur protecteur : ils passent la journée enfermés dans la chaleur moite de l'usine et ne sont actifs qu'à partir de la tombée de la nuit, travaillant sans relâche jusqu'à l'aube. Afin d'apaiser le serpent géant, ils lui fournissent de la nourriture : du gibier qu'ils ont chassé eux-mêmes ou parfois, des voyageurs imprudents dont ils endorment la vigilance avant de les livrer en pâture. Les jeunes enfants de la communauté sont rapidement immunisés au venin par des injections de doses de plus en plus grandes. Mais à l'adolescence, ils sont soumis à une rude épreuve, qui consiste à aller chercher un outil ou une pièce détachée dans les bâtiments encore à l'abandon où loge le cobra. Si ses morsures n'ont que des effets mineurs, son venin en revanche peut encore aveugler et brûler la peau exposée. Ceux qui échouent sont donc dévorés et parmi ceux qui réussissent, nombre d'adolescents y ont laissé un œil, une partie du visage, ou même la vue.

Excepté sa taille, le cobra géant est assez similaire à tous les représentants de son espèce : menacé ou dérangé, il se redresse et déploie sa coiffe. Sur son dos, le motif qui lui a valu le surnom de serpent à lunettes apparaît alors clairement. Son venin entraîne des effets neurotoxiques sur le système nerveux, le cerveau ainsi que la moelle épinière, et provoque la paralysie du système respiratoire ainsi qu'une

baisse importante de la tension artérielle. Lors d'une morsure, des oedèmes importants peuvent se former et entraîner une suffocation de la victime. En plus d'infliger les dégâts d'une morsure, ce cobra est capable de cracher son venin. Il vise alors les yeux de sa proie, qu'il peut endommager de manière permanente. Chez un serpent de taille normale, ces effets ont lieu en quelques minutes, voire en quelques

heures, selon la quantité de venin injecté. Les doses délivrées par ce serpent géant sont telles qu'elles peuvent aveugler une cible en quelques minutes, et la paralyser en quelques secondes. Par ailleurs, le venin du cobra affecte également les cellules et les tissus, les préparant pour la digestion. Ainsi, même si la victime survit, les chances sont grandes qu'elle garde des traces ou séquelles définitives.

Cobra géant

Taille : 2

Caractéristiques : Rapidité 3D, Agilité 4D, Perception 4D, Réflexes 6D, Force 5D, Santé 5D.

Attaques : morsure (jet d'attaque à 4D, dommages 3D/1B, type perforant, venin), crachat (jet d'attaque à 4D, 2-4, 5-8, 9-12).

Protection : 1D/1D contre les armes tranchantes (peau).

Seuils de blessure : Touché OOOO (7), Blessé OO (9), Tué OO (10)

Particularités : si une morsure inflige une blessure, quelle qu'elle soit, cela signifie que le serpent a pu libérer une dose de venin. Le venin du cobra géant cause la mort d'une personne non immunisée en quelques minutes seulement, sans aucun espoir d'en réchapper. Il peut être considéré de type mortel, avec effets majeurs et une difficulté de 25 – voir le supplément *Prédateur et Charognard*, page 9.

Si une attaque par crachat est réussie (Difficulté +10), cela signifie que le serpent a atteint les yeux de sa victime. Celle-ci perd immédiatement 4D dans sa réserve de Sang-froid, puis 2D par tour jusqu'à ce qu'elle puisse nettoyer la blessure. Si les yeux ne sont pas nettoyés au bout d'une minute, ils subissent alors des dégâts permanents. Un dé est lancé pour en connaître l'étendue :

1-2 : Pas de dommages durables aux yeux. Le personnage est un miraculé.

3-4 : Vue dégradée sur un œil (1-5 le gauche, 6-10 le droit). Le personnage subira un malus de 1D aux jets relatifs à la vue.

5-6 : Cécité complète d'un œil (1-5 le gauche, 6-10 le droit). Le score de Perception chute de 1D.

7-8 : Vue dégradée sur les deux yeux. Le score de Perception chute de 1D et le personnage subira un malus de 1D aux jets relatifs à la vue.

9-10 : Cécité complète des deux yeux. Le score de Perception chute de 2D (minimum 1D).

Le prix de l'immunité

La fabrication d'un sérum contre le venin passe par l'inoculation chez un animal de doses de venin de plus en plus importantes. La récupération des anticorps du sang de cet animal servira ensuite de base au sérum.

Alors que les personnages sont dans la région, ils peuvent être contactés par une communauté qui sollicitera leur aide. Leur médecin a les moyens de fabriquer le sérum, mais il leur faut encore récupérer le venin ou le sang d'un animal immunisé. Il appartient aux personnages de choisir : braver la créature sur son domaine pour récupérer le venin à la source, ou bien capturer des adaptés qui seront éliminés par les villageois hostiles après avoir servi de sources d'anticorps. A moins que les personnages ne décident de prendre le parti des adaptés...

Le Graouilly

« Si une telle créature existe, elle ne peut être que la Mémoire de la Terre-Mère. »

—Murmure, chamane adaptée.

Taille : 10 à 30 mètres, suivant les rumeurs.

Poids : plus de 10 tonnes.

Envergure : une vingtaine de mètres.

Alimentation : carnivore, mode de chasse inconnu.

La Lorraine connaît un problème avec sa population reptillienne. Bien qu'ils ne soient visibles qu'une partie de l'année et notamment l'été quand la chaleur se fait écrasante, les lézards et les serpents font alors des ravages : les récoltes sont dévastées, le bétail est décimé et des communautés sont anéanties. Le reste de l'année et tout particulièrement l'hiver avec les températures les plus basses, ils disparaissent, plongeant en hibernation. Ce répit momentané est mis à profit par la population pour s'introduire dans les nids, tenter de détruire alors tous les œufs et les individus présents, et réduire ainsi le fléau qui s'abat sur eux chaque été. Mais au fil des années, un phénomène inquiétant s'est développé : la taille des reptiles semble ne cesser de croître. Il n'en fallait pas plus pour que le rumeur du retour du Graouilly, le dragon qui terrorisait la ville de Metz presque

2000 ans plus tôt, ne se répande. Les habitants de la région murmurent même aux voyageurs qu'ils ont déjà entendu son cri, et même vu sa silhouette menaçante au-dessus de leur cité.

Selon la légende, le monstre aurait été terrassé par Saint Clément, venu évangéliser le pays messin. Celui-ci aurait simplement lié la Bête avec une corde pour l'emmener se noyer dans la Seille. Hélas, un œuf aurait échappé au saint homme et la rumeur veut qu'il ait éclos il y a quelques années, durant les troubles. Figure très présente dans la Lorraine de 2037, Saint Clément est fêté le 23 novembre. C'est également l'occasion de fêter avec faste les destructions de nids et les actions héroïques des chasseurs. Un ordre religieux dont les adeptes se font nommer les Clémentistes, se réclame même du saint homme. Ces derniers vouent leur vie à la destruction du grand serpent qu'ils considèrent être le Diable, et de ses rejetons. Ce but les a entraînés dans une quête incessante, à la recherche de l'ancre du monstre et de ses traces telles que des écailles ou des ossements de victimes. Les rumeurs sur l'emplacement de l'ancre de la bête sont nombreuses et varient selon l'interlocuteur : marais, caverne au cœur des Vosges, forêt impénétrable, lieu de fouilles paléontologiques, voire même un laboratoire secret d'ingénierie génétique.

Toutes les histoires qui courent à son sujet la décrivent comme un croisement monstrueux et improbable entre un tyrannosaure et un crocodile, doté d'ailes gigantesques remplaçant ses membres antérieurs. Il est dit que la formidable créature attendrait, endormie, quelque part en Lorraine et serait la génitrice de la nuée grouillante. Elle pondrait au début de chaque été une légion d'œufs qui, en éclosant, donnerait naissance à la horde dévastatrice qui s'abat chaque année sur la région. On raconte également que ses enfants rassembleraient le fruit de leur dévastation pour nourrir leur monstrueuse génitrice et lui permettre de passer l'hiver. La chose est étonnante mais aucune rumeur ne fait référence à un géniteur de la taille du Graouilly et les spéculations sont nombreuses quant à la reproduction de la créature. Quand des voyageurs évoquent l'existence de serpents d'autres régions qui n'hibernent pas, les cheveux se dressent sur la tête des Lorrains. Que se passerait-il si un jour un tel reptile s'accouplait au Graouilly ?

Le Graouilly

Taille : 3

Caractéristiques : Force 8D, Rapidité 4D, Santé 8D, Agilité 4D, Réflexes 4D, Perception 4D.

Attaques : morsure (jet d'attaque à 6D, dommages 5D/3B, type perforant), griffes (jet d'attaque à 6D, dommages 4D/3B, type tranchant), queue (jet d'attaque à 4D, dommages 3D/1B type contondant).

Protection : 2D/2D contre les attaques tranchantes (écailles).

Seuils de blessure : Touché OOOOOOO (8), Blessé OOOOO (9), Tué OOO (10).

Particularités : si la bête inflige un Tué sur une morsure, elle avale tout net sa proie. Si le Graouilly subit trop de blessures, il tentera de s'envoler pour s'aménager un nouvel antre plus loin.

Les Enfants du Graouilly

Une nuée de petits reptiles entourent et défendent le Graouilly dans son repère. Leur nombre varie en fonction de l'endroit et de la saison. Il appartient au meneur de jeu de décider en fonction des circonstances. Les chiffres ci-dessous correspondent à un millier d'individu, en plein été.

Seuils : Touché OOOO (5), Blessé OOOO (7), Tué OOOO (10).

Attaques : morsure (jet d'attaque à 5D, dommages 5D/5B, leur venin est de type paralysant avec des effets moyens – voir le supplément *Prédateur et Charognard*, page 8 – et donne des hallucinations aux personnes touchées sur un jet de Santé raté contre une Difficulté de 20).

Rappel : il faut une arme contondante plus large qu'une main pour infliger des dégâts à la nuée. La nuée n'inflige au mieux que des blessures Touché – voir le supplément *Prédateur et Charognard*, page 128.

Par ailleurs, la rumeur attire quantité de gens étranges. Les chasseurs de reptiles sont accueillis en héros par la population, très majoritairement humaniste et survivaliste. Les Clémentistes quant à eux, les reçoivent de manière très froide, considérant qu'il leur appartient et à nul autre, de détruire la Bête et ses enfants. L'existence des Sauroctones leur est connue et ils les attendent de pied ferme, surveillant les voyageurs avec attention. Ils comptent bien leur expliquer l'origine divine de leur mission, avec toute la fermeté nécessaire.

Quant aux autres voyageurs que la Bête intéresse – les mutants, les adaptés ou les chamans proches des reptiles – ils sont traqués au même titre que la vermine qui les attire tant. Les plus discrets arrivent à ne pas se faire remarquer et cherchent à entrer en contact avec cette manifestation de Gaïa ou son engance. On parle de rites chamaniques utilisant les œufs de la créature pour évoquer des esprits d'une puissance inouïe, d'alliances contre-nature donnant naissance à des hybrides qui prendront le contrôle des nuées d'enfants du Graouilly, ou encore d'êtres humains vénérant la Bête en lui vouant des sacrifices immondes.

La légende éternelle

Cette rumeur tenace est alimentée par le besoin de justifier la présence de la vermine en l'expliquant par l'existence d'un Grand Ancien, à l'origine de tout et responsable de la situation. On trouve ainsi le Kraulla à Reims, la Tarasque à Tarascon, la Gargouille à Rouen ou le Dragon de Saint Marcel à Paris. Mais la légende varie jusqu'à se décliner à l'infini. La créature elle-même peut devenir la Bête du Gévaudan ou la licorne de Camargue. Par endroit, des chasses annuelles se tiennent pour essayer de débarrasser la bête. En d'autres lieux, des récompenses sont promises aux preux chevaliers qui apporteraient la preuve de leur héroïque victoire sur la créature.

La meute

« Suite au témoignage du festivalier, nous avons lancé une expédition pour retrouver la trace des sangliers. Les meilleurs chasseurs du coin se sont mis sur leurs traces. Après quatre jours d'intenses recherches, nous sommes tombés sur leur piste. Nous l'avons suivie pendant deux jours. C'est là que les hurlements des loups ont commencé... Le lendemain, nous avons perdu cinq de nos hommes, et nous rebroussions chemin. »

—Jarne, garde à Erps Kwerps.

« On raconte que les soirs de pleine lune, les hommes qui les accompagnent se transforment et deviennent eux aussi des loups. Ils chassent alors tous ensemble toute la nuit durant. Leurs hurlements, mi-homme mi-loup, résonnent dans la nuit comme un mauvais présage. On dit aussi que si un nouveau-né entend ces hurlements, c'est qu'il sera enlevé ou dévoré par la meute. Il est dit enfin, que le mâle dominant dévore lui-même les parents de l'enfant, comme pour absorber leur âme. »

—Berthe, sage-femme du Gévaudan.

« Contes de bonne femme. Je traque des peaux-grises depuis des années, et j'en ai jamais vu qui soient plus grands qu'un homme. L'histoire des enfants élevés par des loups est aussi vieille que le monde. La faute aux parents : ils s'accrochent à l'espoir de retrouver un jour leur bébé disparu. Mais tous les chasseurs le savent bien que ces mômes sont bouffés sitôt capturés, offerts en pâture aux loups les plus faibles. »

—Elie le trappeur.

Taille : les loups normaux mesurent 1,60 mètres de long. Les alpha mesurent 3 mètres de long.

Poids : une trentaine de kilos pour les individus normaux, 120 kilos pour les alpha.

Envergure : 80 centimètres au garrot pour les loups normaux, 1,50 mètre au garrot pour les alpha.

Alimentation : loups et hommes se nourrissent autant de baies sauvages et de petits rongeurs que de prises plus importantes - animaux sauvages, bétail ou proies humaines.

Quelque part dans ce qui était autrefois le Massif Central, une meute de loups fait parler d'elle depuis quelques années déjà et semble prendre un malin plaisir à terroriser les communautés humaines. Issus des différents parcs naturels de la région, en particulier du parc du Gévaudan, les loups se regroupèrent pour survivre. Formant une meute de bonne taille, ils arpentèrent les zones boisées du centre de la France pendant un temps. Le couple alpha les rejoignit plus tard et prit immédiatement la tête du groupe. Ils commencèrent alors à attaquer de plus en plus fréquemment les zones habitées par l'homme.

Le harcèlement dura des mois, jusqu'à ce que plusieurs communautés humaines de la Lozère et de la région de Clermont-Ferrand décident de prendre les armes et d'en finir avec la meute. Ils les traquèrent sans relâche pendant des semaines, sans pouvoir abattre toutefois autre chose que les individus les plus faibles du groupe, des oméga malades et affamés. Quand l'hiver les surprit, ils étaient pris au piège sur le domaine de la meute. Transis de froid et poursuivis par les loups, les chasseurs furent massacrés petit à petit, à l'exception de l'un d'entre eux qui parvint à se réfugier dans une petite communauté. La meute en fit le siège pendant trois jours et quatre nuits, avant de passer à l'attaque. La communauté fut anéantie mais incroyablement, les nouveau-nés et les enfants en bas âge furent épargnés.

Aujourd'hui, la meute comprend environ une trentaine de loups ainsi qu'une dizaine d'humains, en plus du couple alpha. Les humains ont entre dix et quinze ans environ. Adoptés par la meute et élevés comme des loups, ils ont depuis longtemps oublié leur langue maternelle et ne s'expriment que par grognements, jappements et hurlements. Emaciés, ils sont pourtant endurants, rapides et résistants. Leurs aptitudes humaines leur permettent d'aider les loups, en saisissant des objets par

Le mâle et la femelle alpha

Taille : 2

Caractéristiques : Force 5D, Santé 4D, Rapidité 4D, Réflexes 3D, Perception 4D, Agilité 4D, Empathie 4D.

Attaques : griffes (jet d'attaque à 5D, dommages 2D/1B, type tranchant), morsure (jet d'attaque à 5D, dommages 3D/2B, type perforant).

Protection : 1D/1D contre fouets, chaînes et couteaux (cuir).

Seuils de blessure : Touché OOO (6), Blessé OO (8), Tué OO (10).

Particularités : les règles concernant la chasse en meute présentée dans la description des loups restent valables – voir page 88. En revanche, si le couple alpha est présent, les personnages perdent 2D dans une de leurs réserves par heure, au lieu de 1D habituellement.

Trois à quatre fois plus gros que leurs congénères, ils sont capables d'abattre un homme d'un seul coup de griffe.

exemple. En contrepartie, il est permis aux plus jeunes enfants de les monter – à l'exception des alpha – afin de parcourir plus vite de longues distances. Car la meute ne se contente plus de hanter le centre de la France : elle aurait été aperçue dans la Forêt Noire, dans le plat pays et dans les bois de Bretagne. Partout, elle marque sa présence par des hurlements à glacer le sang, mêlant cris lupins et humains dans un concert effrayant.

Parmi toutes les rumeurs courant sur la meute, la plus courante prétend que les humains sont capables de se transformer en loups les nuits de pleine lune, tels les loups-garous des légendes. Ils deviendraient alors aussi gros que le couple alpha, dévorant tout sur leur passage. Une autre affirme que la meute dominerait une partie du monde animal de la région, et que le couple alpha jouerait un rôle important dans l'agressivité renouvelée de certains animaux sauvages à l'égard des communautés humaines. Quoi qu'il en soit, la meute de loup s'est forgée une réputation à travers toute l'Europe. Et pour l'instant, personne ne semble pressé de prendre les armes pour tenter de faire place nette.

Les boucs émissaires

En abordant une communauté non loin d'une région boisée, les personnages constatent la présence d'une femme en pleurs. Son enfant aurait été enlevé la nuit dernière par des loups.

En réalité, comme la communauté manque de vivres et ne peut plus assurer la subsistance de tous ses membres, l'enfant, victime de malformation, a été tué par le chef du village. Son corps dissimulé dans la forêt a été découvert et effectivement dévoré par les loups. Les personnages pourront dénicher la petite tombe improvisée où les loups l'ont découvert. Il leur faudra alors choisir : accuser le chef de la communauté au risque de s'en faire un ennemi et de déstabiliser le fragile équilibre local ou mentir à la mère et prétendre que les loups ont bien dévoré l'enfant.

Samedi 3 Juillet 2027

C'est fou ! Je n'arrive pas à y croire. Nous avons réussi. Mes jambes en tremblent encore, autant de peur que d'excitation. J'ai presque envie de vomir tellement mon estomac est contracté. On a couru, couru tellement vite. Les plus grands tiraient les plus petits, les portaient parfois. Même Lizzy a couru, avec son gros ventre et sa démarche de lézard. Après, on a entendu des coups de feu mais rien ne s'est produit. Personne n'est tombé. Alors on a continué. J'ai complètement perdu la notion du temps. Mais cela doit déjà faire quelques heures que nous avons fui. Pour l'instant, nous n'avons vu aucun signe de nos poursuivants. Il fait nuit et l'incendie qui ravage la base est encore visible au loin d'après Lizzy. On a entendu plusieurs explosions. J'espère que ces fumiers ne s'en remettent pas. Je revois le foyer en flammes et je ne peux m'empêcher de sourire. Nous sommes crevés, surtout les petits, ils tiennent le coup pour l'instant, mais Lizzy m'inquiète par contre.

Nous avons enfin réussi à atteindre une grande forêt. Je pense que nous y serons à l'abri pendant quelques heures. J'ai dû chanter un bon moment avant que les enfants ne s'endorment. Pourtant, ils étaient épuisés. Maintenant qu'il fait jour, les soldats de la base doivent être sur nos traces. Mais sans les chiens, ils vont avoir du mal. Du moins, je l'espère. Désormais, on continuera à avancer de nuit. Les hommes du camp sont trop bien équipés, et on ne peut pas prendre le risque de se faire repérer en plein jour.

Dimanche 4 juillet 2027

Mon Dieu ! Ce que la forêt peut être angoissante la nuit. Ça grouille, ça craque de partout. On a sans cesse l'impression d'être observés ou suivis. Et puis on n'y voit pas grand-chose. Pourtant, c'est la pleine lune. Je n'ai aucune idée de la distance parcourue depuis notre évasion, mais ça doit être dérisoire vu notre rythme. Les enfants sont effrayés et même si je fais la fière pour les rassurer, je suis en réalité morte de trouille... Non, pour être honnête, je suis complètement terrifiée ! Finalement, cela a du bon de marcher la nuit. Jamais nous n'arriverions à dormir. Pour l'instant, nous n'avons fait aucune mauvaise rencontre. Mais à chaque craquement, cri ou hullement, la peur prend un peu plus le pas sur ma détermination. J'écris mon angoisse dans l'espoir qu'elle disparaisse un peu. C'est ridicule. Tu es ridicule Vénus.

Lundi 5 juillet 2027

Bon sang ! Nous avançons à la vitesse d'un convoi d'escargots. Je n'en veux pas à Lizzy mais son état ne nous facilite pas la tâche. Même Lune Rousse qui a tout juste trois ans avancée plus vite qu'elle. Du coup, j'ai demandé aux jumeaux de la porter. Ils sont costauds même pour leur âge et je pense qu'ils qtiendront bon. Un avion a survolé la zone aujourd'hui. Ils sont à notre recherche et comme je le pensais, ils sont prêts à tout pour nous retrouver. Même à gaspiller du kérosène. Ils doivent être furieux des dégâts que nous avons faits en partant. Et encore plus pour le manque à gagner. Bien fait ! A nous d'éviter qu'ils nous retrouvent. On a bien fait de leur piquer cette espèce de grande bêche trouée. Ils appelaient ça un filet de camouflage je crois. Comme quoi, ça nous aura au moins servi à quelque chose d'avoir subi les histoires de guerre de ces ivrognes.

Mardi 6 juillet 2027

Je n'en reviens pas. Heureusement que Lizzy n'a pas entendu ça. Trois filles dont cette peste de Sudène se sont bagarrées aujourd'hui pour savoir laquelle d'entre elles pourraient garder le bébé si Lizzy mourrait en accouchant. Elles ne m'avaient pas vue dans le noir. Les garces ! Je sais que tous leurs enfants leur ont été retirés à peine sevrés pour être vendus au Grand Blanc. Mais ça ne justifie pas tout. Elles en sont à souhaiter la mort d'une autre. Je crois que j'ai fait une erreur en les emmenant.

Je me suis faite un ennemi. Sudène est venue me voir tout à l'heure en me disant que je n'avais pas intérêt à revenir l'espionner. Comme si je n'avais que ça à faire ! Je l'ai entendue marmotter derrière mon dos ... Sale négresse ! ... Avant le foyer, jamais on ne m'avait dit ça. Aujourd'hui... aujourd'hui, c'est devenu une habitude. Mais une habitude qui fait quand même mal.

Mercredi 7 juillet 2027

Je crois que le bébé de Lizzy va bientôt arriver. Elle est en nage et ne cesse de se plaindre de douleurs insupportables. J'ai cru qu'elle avait fait sur elle tout à l'heure, mais une autre fille nous a dit qu'elle avait simplement perdu les eaux. Comme si c'était évident ! Je me sens bête et inutile. Dans la troupe, seuls le Doc et Marquise s'occupaient des naissances. Je ne sais pas quoi faire.

Jeudi 8 juillet 2027

Bon sang, ça n'en finit pas. Ça dure depuis hier matin. Les cris, les plaintes, les larmes. Je lui ai tenu la main toute la nuit. Je ne sais même pas si elle s'en est rendue compte. Elle est fiévreuse et je crois qu'elle délire. Son regard...elle est comme folle. Lizzy...

Vendredi 9 juillet 2027

Le bébé est vivant mais Lizzy est morte... Morte d'épuisement. Je n'ai même pas pu enterrer son corps. Pas le temps. Pas les moyens. Son petit garçon est beau, tout rose et potelé. Sudène s'est précipitée mais je l'ai empêchée de faire main basse sur le bébé. Je suis plus forte que cette idiote et je crois qu'elle l'a compris. Si elle tente quelque chose, ce sera sans doute en douce. Il faut que je me méfie. De toute façon, j'ai trouvé un argument imparable. Seule Fossette peut lui donner le sein. C'est donc à elle que revient le droit de s'en occuper. Affaire réglée pour tout le monde. Enfin, j'espère...

Samedi 10 juillet 2027

On a enfin aperçu la cathédrale de Bourges aujourd'hui. Notre parcours a dû être sacrément erratique pour qu'on n'y arrive seulement maintenant. Bientôt, nous serons hors de danger et nous pourrions souffler un peu. A l'abri. Il est temps, les hommes du camp sont passés très près de nous hier. J'ai peur qu'ils ne soient sur nos traces.

C'est pas vrai ! Sudène a réussi son coup et s'est faite une nouvelle meilleure amie : Fossette évidemment. C'est à vomir ! Mais je ne peux malheureusement rien dire. Le principal après tout, c'est que le bébé aille bien.

Dimanche 11 juillet 2027

Le bébé est mort. Etouffé. Elle l'a tué. Ma gorge me serre tellement j'ai mal. Tellement j'ai envie de pleurer. Mais rien ne vient.

J'en ai assez. Assez ! Je suis fatiguée de toute cette souffrance. Des morts, encore des morts ! Quand est-ce que ça finira ?

Lundi 12 juillet 2027

Nous rentrerons dans Bourges demain. Sudène nous suit de loin. On l'entend marmotter jusqu'ici. Elle répète sans arrêt la même chose. Que ce n'est pas de sa faute. Que les soldats allaient entendre les pleurs. Qu'elle voulait juste qu'il fasse moins de bruit. Mais ses explications ne servent à rien. Plus personne ne veut lui parler ou s'approcher d'elle. Sans un mot, le groupe l'a bannie. Une fois que je ne la verrai plus, peut-être que la douleur sera moins grande. Peut-être même disparaîtra-t-elle. Je l'espère. Lizzy me manque tellement.

Un cri...Encore un autre. Long et déchirant. Mon Dieu, je n'avais jamais entendu une telle souffrance !

La Terre...

... Cinq jours dans ces saletés de tunnels, un vrai labyrinthe, et je suis sûr que c'est eux qui ont construit ce dédale, saletés de rats.

... Ils leur ont lancé des oeufs, des trucs qui crachaient de l'acide en explosant par terre, les poules de Cattenom ils appellent ça...

... Sur l'île, ils continuent à allumer des grands feux la nuit pour aider les voyageurs à les rejoindre...

... Le jeu du survivant, tous les participants partent dans des directions différentes, la seule règle c'est de revenir vivant...

... Ils s'appellent les gardiens du savoir, réfugiés dans une ancienne base militaire...

... La vermine aurait bouffé tout les gardes et pas eux, parce qu'ils étaient enfermés dans leurs cellules...

... Y'avait d'autres gars, genre sauvages amateurs de vermine, qui se tenaient autour de lui en racontant un charabia...



Sète, la Venise languedocienne

Population : un millier de personnes réfugiées dans des abris de fortune, d'anciens immeubles ou des caves.

Vermine : très présents au niveau du port et des canaux, les mouettes et goélands sont les plus agressifs, allant jusqu'à attaquer en nombre des humains vivants. Les pigeons quant à eux se nourrissent de cadavres ou des restes laissés par les mouettes et nichent plutôt sur les pentes de la colline.

Faune et flore : en dehors des oiseaux, la faune est extrêmement rare et discrète, principalement des écureuils ou d'autres races d'oiseaux vivant dans les bois sur la colline. On trouve également des poissons et des crustacés dont humains et oiseaux se nourrissent. La flore est principalement composée de pinèdes s'étendant sur le Mont Saint Clair.

Ressources : pêche nocturne, récupération, troc avec d'autres communautés locales, principalement les pêcheurs et cultivateurs de l'étang.

Matériel : les barques et le matériel de pêche sont les ressources les plus courantes et les plus prisées par les habitants. Ces derniers récupèrent également du bois sur la colline, ce qui leur permet de barricader leurs abris contre les oiseaux.

Matériel rare : les anciens chalutiers, gisant en bon ordre dans le port, sont pour certains encore en état de marche et manquent simplement de carburant. Ils peuvent servir de stock de pièces de rechange ou même de véhicules, une fois du carburant déniché. Le matériel de pêche a par contre été intégralement récupéré par les habitants.

« Et qu'au moins, si ses vers valent mieux que les miens, mon cimetière soit plus marin que le sien. »

—Un poète de l'ancien temps.

Localisation : Languedoc, Golfe du Lion.

Réputation : 20

Niveau de mise en scène : 2

La ville de Sète s'étend sur et autour du Mont St Clair, une élévation de 183 mètres coincée entre l'étang de Thau et la Méditerranée – ces deux derniers étant reliés par un système de canaux. La vie à Sète était autrefois rythmée par le port de pêche et le resac de la mer. Lorsque les événements se sont accélérés, que les supermarchés ont cessé d'être approvisionnés et que le carburant pour les chalutiers est venu à manquer, la population fut confrontée à une famine sans précédent. Les chalutiers étant immobilisés, les barques en bois étaient insuffisantes pour nourrir tous les habitants. Ceux-ci

tentèrent alors de chasser la multitude d'oiseaux nichant dans la ville. Ils découvrirent avec horreur que pigeons et mouettes, exposés depuis trop longtemps à l'air vicié et pollué par l'homme, étaient devenus impropres à la consommation, provoquant indigestions et infections. Ces oiseaux, nourris autrefois en grande partie par nos déchets – décharges publiques ou poissons rejetés à la mer – furent d'abord des concurrents pour les pêcheurs restants. Puis ils commencèrent à se nourrir des cadavres de la famine et, malheureusement pour les habitants, ils prirent rapidement goût à cette nouvelle alimentation.

La ville est maintenant le territoire privilégié de nombreuses colonies d'oiseaux : goélands, mouettes mais également pigeons ont prospéré. Le jour, les oiseaux patrouillent dans les cieux, prêts à fondre sur tout humain, vivant ou mort, qu'ils aperçoivent. La nuit, les habitants sortent de leurs abris, gagnent la mer sur des barques par les canaux, pêchent au lamparo et reviennent avant l'aube.

Message de détresse

– Comment ça marche ce truc... Mayday, mayday, mayday. Ici capitainerie du port de Sète. Demande assistance pour évacuation population. Mayday, mayday, mayday...

– ...

– Ici frégate américaine USS Arleigh Burke. Décrivez problème et situation.

– Bon sang, je suis content de vous entendre. Ça fait deux mois que j'essaie de réparer cette foutue radio. Nous ne pouvons plus tenir, la ville est envahie par les oiseaux. Ils nous empêchent de sortir le jour. Il y a des femmes, des enfants...

– Combien de personnes sont avec vous ?

– Je suis tout seul, dans la capitainerie, j'y viens chaque nuit depuis des semaines. Il doit y avoir près de mille survivants à Sète. Mais il y a d'autres groupes au bord de l'étang.

– ...

– Bien, restez où vous êtes. Ne bougez pas et continuez à faire fonctionner cette radio. Nous déroutons vers vous.

– Surtout, faites gaffe de ne pas arriver de jour !

La Machine

Population : environ 1000 habitants, avec plus de 60 % de la population en dessous de 20 ans et seulement six individus de plus de cinquante ans.

Vermine : présence forte de gros acariens mycophages – 10 à 15 centimètres de long, Taille 2 – et de quelques colonies de fourmis dans les environs. Cependant, les mines restent propres grâce aux milliers de chauves-souris vivant en harmonie avec les adaptés locaux. Présence de rats, parfois chassés pour leur viande en période de disette.

Faune et flore : la flore locale en surface comprend une variante d'ambroisie extrêmement allergène, qui provoque toux, suffocation et parfois même une mort violente. Certains champignons locaux produisent des spores que supportent mal les rongeurs et éloignent en particulier les rats.

Ressources : production de charbon, cultures de champignons très nourrissants, hallucinogènes pour certains. Dans une moindre mesure, culture de soja.

Matériel : matériel de bas niveau technologique. Vêtements utilitaires très ternes : la plupart des Machinois, à l'exception des Carreaux, ont une très mauvaise vue.

Matériel rare : des groupes électrogènes alimentés au charbon. Petit laboratoire permettant de fabriquer des explosifs, entretenu par deux techniciens. L'un d'eux a une soixantaine d'année et est un ancien professeur de chimie.

Une communauté, trois clans

La communauté est partagée en trois clans. Les Mineurs ont pour chef Tête de Pioche, une grosse brute au cœur d'or et véritable héros local. Viennent ensuite les « Carreaux » – le carreau désigne la surface d'une mine – qui sortent pour rapporter des produits indispensables, avec à leur tête Joli Rêve, une chamane qui prône le retour à la surface. Les Profonds enfin, sont dirigés par Noir, un adapté qui vénère les chauves-souris. Les trois chefs sont frères et sœur. Déconsidérés par les autres clans, les Profonds vont explorer les galeries inconnues et examiner les sources potentielles de danger. Ils ne représentent qu'une vingtaine d'individus.

« Ça ? C'est la pluie, gamin. On a beau être à cent mètres de profondeur, ça filtre et ça tombe jusque là. On n'est jamais enterrés assez profond pour que la pluie et la vermine n'arrivent pas jusqu'à nous. Le soleil par contre, c'est aut' chose. »

—Fred le grisou, mineur.

Localisation : Bourgogne.

Réputation : 22

Niveau de mise en scène : 4

Minuscule ville de Bourgogne, La Machine tire son nom de sa première machine d'exploitation minière qu'elle acquiert au 17^{ème} siècle. Fermées en 1974 par manque de rentabilité, les mines de charbon de la bourgade rouvrent peu à peu à la fin des années 2020, afin d'accueillir un millier de réfugiés venant de toute la région.

Aux anciennes galeries à moitié effondrées se sont ajoutés de nouveaux tunnels, des champignonnières ainsi qu'une station d'eau de fortune.

Issue entre autre de la nappe phréatique, l'eau est également recueillie par condensation à l'aide de nombreux petits appareils. La communauté a en outre su tirer parti de la source d'énergie la plus abondante : le charbon. La vermine y est rare, car les chauves-souris et vivent en permanence. Dehors, on peut apercevoir de très loin plusieurs colonnes de fumée issues des puits d'aération en activité. On sent par ailleurs l'odeur méphitique des combustions souterraines spontanées, qui constituent les flaux de la communauté au même titre que les effondrements et le « Petit Mineur ». Nul n'a véritablement vu ce fantôme d'apprenti mineur, issu du folklore minier. Les nombreuses disparitions sont quant à elles bien réelles et la communauté s'en émeut de plus en plus. C'est ainsi que la tension monte entre les Mineurs et les Profonds. Certains accusent ces derniers d'être à l'origine du phénomène et de s'être acouinés avec des créatures plus dangereuses que des chauves-souris ordinaires.

Les rats de bibliothèque

Population : 500 serfs aux ordres des Ducs, dont la famille compte désormais une quinzaine d'individus. Les Ducs possèdent par ailleurs une milice d'une vingtaine de soldats – voir page 73, archétype garde –, tous pourvus d'armes blanches et d'armes à feu. Du côté des Rats, on compte environ 200 adaptés dont le mode de vie est proche de celui d'une tribu primitive – voir page 72, archétype pillard.

Vermine : de nombreux rats et quelques insectes isolés de bonne taille.

Faune et flore : pas d'élément notable.

Ressources : élevage restreint de bétail et de poulets, agriculture et commerce avec les nomades de passage pour les Ducs.

Matériel : stocks hétéroclites, abondance de produits de luxe chez les Ducs.

Matériel rare : les Ducs ont récupéré quelques ouvrages techniques intéressants. La bibliothèque en comporte encore, même après le pillage des Rats.

« Messieurs et gentes dames, peuple du duché. Je vous ai réunis cette fois encore pour vous faire part d'une grande nouvelle : demain à l'aube, nous tenterons une nouvelle expédition contre ces maudits rongeurs. Car tant qu'il en restera un en vie, le Grand Départ sera inévitablement retardé. »

—Gaspard de Nevers.

Localisation : Bourgogne.

Réputation : 22

Niveau de mise en scène : 10

Dans la ville de Nevers, deux groupes de survivants s'affrontent sans relâche. Les premiers se sont pompeusement nommés les Ducs de Bourgogne. Etablis dans la zone de l'ancien parc des expositions, ils bénéficient d'un cadre de vie relativement agréable grâce à d'importants stocks de matériel. En effet, lors des années noires où la vermine s'est développée, le parc devint une base d'où devait partir une expédition dans le but de trouver une région épargnée. Des vivres, des animaux, des armes et toutes sortes de produits de première nécessité y furent donc entreposés. Pendant longtemps on prépara un exode qui devait ne jamais se produire. Aujourd'hui, les Ducs de Bourgogne ont reconstitué une sorte de société féodale sur laquelle règne la famille de Nevers, patronyme factice en réalité. Les Ducs bercent continuellement d'illusions ceux qu'ils

appellent leurs serfs. La population travaille donc à rassembler des vivres et à préparer un « grand départ » qui n'aura jamais lieu.

Pour détourner l'attention, les Ducs ont entrepris une lutte sans fin contre les « rats de bibliothèque », une communauté de sauvages adaptés. Ceux-ci se sont établis dans la zone de l'ancienne bibliothèque municipale, à quelques kilomètres du parc des expositions. Ces adaptés vivent en symbiose avec les gros rats des environs et détestent les Ducs et leur population asservie. Pour les Ducs en revanche, leurs ennemis souillent le patrimoine en utilisant les livres de la bibliothèque pour diverses fonctions considérées comme triviales : confection de vêtements et de nids, artisanat...

Gaspard de Nevers et son épouse Béatrice règnent sur la communauté. Leur protection est assurée par la milice du chevalier Léon, qui convoite la place de son oncle Gaspard. Les Rats sont quant à eux dirigés par Baktarr, un chaman colossal qui a jusqu'ici mis en échec tous les plans de Léon.

Les Ducs disposeraient d'immenses stocks de produits divers et variés. Cette rumeur est justifiée, à l'exception du carburant et de la nourriture, puisqu'ils ont en réalité tout juste de quoi subsister.

On raconte que les Ducs auraient créé une fusée spatiale destinée à quitter la planète...

Personnalités

Philippe Desreumaux, 65 ans, a acquis le statut de gourou au sein de la communauté. Il est assisté par la Toile des Huit, une sorte de conseil des ministres qui est en charge de faire exécuter ses moindres volontés. Marc Desanglois, chef de la sécurité et membre des huit, est cependant de plus en plus distant par rapport à la politique en vigueur. Il tenterait d'ailleurs un coup d'état, si la population était moins fanatisée.

Population : environ 800 habitants, avec 5 % de plus de cinquante ans et une vingtaine de gardes – voir page 73, archétypes soldats. Si la vie à la BA 102 est en général très agréable et surprotégée, elle ne laisse en revanche pas beaucoup de place aux libertés individuelles.

Vermine : de nombreuses araignées, dont une rumeur insistance concernant un spécimen gigantesque de près de trois mètres d'envergure vivant dans les vieux combles et souterrains de la région et chassant de nuit.

Faune et flore : pas d'élément notable.

Ressources : agriculture intensive dans une région limitée autour de la base, commerce avec les communautés environnantes.

Matériel : nombreuses armes et munitions, dont un stock impressionnant de fusils d'assaut FAMAS. Cinq véhicules réservés à la milice, dont trois sont blindés. Stock d'essence assez important.

Matériel rare : la base contient les restes de deux petits avions Cessna issus de la base civile proche. L'un d'eux peut fort bien être remis en état.

*« T'en as peut-être entendu parler ? Y'a une forteresse, dans une ancienne base militaire, où les gens vivent dans le luxe, comme dans le temps. Y z'ont des boucliers de protection, des armes, une milice, et paraît qu'y a pas de vermine autour de chez eux. Y'en a même qui disent qu'y-z-ont inventé une machine à remonter le temps, et qu'y seraient remontés jusqu'en 1994 !
- C'est quoi 1994 ?
- Laisse tomber, p'tit... »*

— Conversation entre un colporteur bourguignon et son neveu.

Localisation : Bourgogne.

Réputation : 18

Niveau de mise en scène : 5

Dans les vestiges de la base aérienne 102 à Dijon vivent ceux qui se nomment eux-mêmes les Cocons. Isolés et surprotégés dans leurs locaux, ils rejettent totalement le monde extérieur. Ce comportement est la conséquence d'un curieux style de vie, codifié de manière quasi-religieuse par leur chef, Philippe Desreumaux. Ancien ingénieur du son de la chaîne télévisée locale, cet individu charismatique et respecté pour ses connaissances techniques a acquis un statut de patriarche. Il a fait

bâtir ce qu'il appelle le « Sanctuaire ». Ce simple appartement de trois pièces isolé au sein des bâtiments de la communauté est lourdement gardé, et se trouve dans l'ancien QG enterré de la base. Le « Sanctuaire » ne contient ni technologie de survie, ni trésor, mais il renferme le bien le plus précieux des cocons : l'année 1994.

A l'intérieur, tout a été mis en oeuvre pour simuler un appartement ordinaire de 1994, année où Desreumaux a rencontré sa femme, décédée depuis, lors d'une grave épidémie qui décima la moitié des Dijonnais au début des années 2020. Entre autres choses, on y trouve les journaux de l'année et même un magnétoscope. Les Cocons y insèrent religieusement des enregistrements reproduisant l'intégralité des programmes télévisés de France 3 de chaque journée de 1994. Régulièrement, les membres les plus méritants de la communauté ont le droit de « retourner en 1994 », c'est-à-dire de vivre une journée dans le passé simulé de l'appartement. L'effet est saisissant pour les rares individus qui ont connu le monde tel qu'il était avant. Quant aux autres, ils voient l'expérience comme un voyage dans le temps. La communauté recherche donc tout élément datant de l'année 1994 : journaux, enregistrements, bouteilles de vin... pour compléter le Sanctuaire. Ils font ainsi la fortune des marchands et colporteurs qui savent dénicher les antiquités dont ils ont besoin.

Vigne-folle

Population : une soixantaine de personnes, de toutes tranches d'âge dont la majorité possède un profil d'agriculteur – voir page 69. Assez peu d'enfants, car ils ont tendance à être les premières victimes des appétits funestes de leurs aînés.

Vermine : quelques fauves isolés, des infestations occasionnelles de sauterelles et de doryphores.

Faune et flore : des vignobles à perte de vue dans les coteaux, ainsi que du petit gibier.

Ressources : du raisin et des cultures maraîchères d'appoint.

Matériel : du matériel de culture de la vigne.

Matériel rare : des stocks de vins très importants, des centaines de tonneaux et des milliers de bouteilles dorment dans les caves du château, dont certains parmi les plus anciens ne sont pas contaminés.

« Ceux de la Vigne-folle sont complètement dérangés. Franchement. La dernière fois que j'ai été acheter du vin à cette bande de malades, leur chef, un dangereux illuminé, a essayé de me faire manger un pâté avec des doigts d'enfant dedans ! Du coup, je ne veux plus rien avoir à faire avec eux, et vous feriez bien d'en faire autant... »

–Cliff Ridge, chasseur.

Localisation : dans le Kaiserstuhl, près de l'ancienne frontière franco-germanique.

Réputation : 20

Niveau de mise en scène : 2

Les vignobles du Kaiserstuhl sont en proie à une mutation insidieuse. Suite aux essais de cultures transgéniques et à l'emploi massif de pesticides pour lutter contre la vermine, les pieds de vignes se sont mis à produire du raisin aux propriétés particulières. A l'extérieur, rien de notable n'a changé. Le raisin est toujours aussi doux et juteux. En revanche, une consommation régulière du vin qui en découle entraîne des conséquences graves sur le système nerveux, comme peut en attester le comportement des vigneron et habitants de la région.

Ceux-ci sont littéralement intoxiqués par un cocktail de substances assez proches de la thuyone. La consommation régulière du produit de leur vigne les a rendus complètement fous, mais ils apparaissent toujours aux voyageurs comme une communauté d'agriculteurs affables, jusqu'au moment de passer à table. Ces derniers ont en effet généralisé le cannibalisme, qu'ils pratiquent de la façon la plus naturelle du monde. Il n'y a absolument aucune logique dans le choix de leur victime : il peut s'agir d'un membre de leur communauté mort pendant l'hiver, d'un visiteur imprudent, ou de l'un de leurs propres enfants ! En fait, il est rigoureusement impossible de savoir si l'on ne fera pas partie du menu avant de s'attabler.

La communauté de vigneron vit toujours au sein des ruines d'un château, dans un petit village pittoresque situé au milieu des vignes désormais relativement mal entretenues. La réalité du lieu, contre toute attente, n'entache pas sa réputation. En effet, les visiteurs qui ne font que passer n'y voient qu'une communauté ayant la chance de vivre à l'ancienne, tandis que ceux qui commettent l'erreur de s'y arrêter n'ont pas toujours la chance d'en repartir.

Le vin des fous

La consommation du vin engendre sur le coup une certaine excitation ainsi qu'une légère euphorie qui ne seront pas forcément distinguables d'une prise d'alcool ordinaire. Après une semaine de consommation régulière, même modérée – un verre par jour suffit – la victime commence à perdre pied avec la réalité. Cela se manifeste par des jugements décalés, des prises de décision improbables, voire même un comportement psychotique. En terme de jeu, le personnage doit faire un jet de Santé par semaine avec une Difficulté de 10 augmentée de 5 à chaque échec. Au fur et à mesure, le personnage s'enfoncé petit à petit dans la folie. A 25, la démente est acquise de façon irréversible. Avant ce stade fatidique, il est toutefois possible d'enrayer le processus. L'accoutumance étant légère, une semaine de sevrage suffira... sauf s'il est déjà trop tard.

La gare de triage

Population : une quarantaine de personnes, dont une dizaine d'enfants et d'adolescents.

Vermine : peu de vermine, essentiellement des rats et des rongeurs. Quelques rares araignées géantes occupent les vieux entrepôts ferroviaires.

Faune et flore : des graminées prolifèrent entre les voies qui n'ont pas encore été démontées. Du liseron a envahi les murs des bâtiments en ruines entourant la plaine et des amas d'orties géantes ferment souvent les principaux accès.

Ressources : si la gare en elle-même est pauvre en gibier ou en ressources, elle est souvent proche de zones plus riches avec lesquelles il est possible de commercer.

Matériel : des rails et des traverses en quantité, du matériel de chemins, une petite forge pour fabriquer divers ustensiles de qualité médiocre. Les habitants vivant en ces lieux portent la plupart du temps des vêtements de toile brute et quelques rares vestes de sécurité jaune ou orange vifs.

Matériel rare : des moteurs de draine, une ou deux citernes de carburant, un alambic de fortune, une dynamo, de l'équipement radio mobile récupéré.

« Les plaines de fer ? J'ai vu ces lieux dans d'autres villes. Rien d'autre n'y vit que de pauvres humains éétriqués, mais c'est là leur intérêt n'est-ce pas ? »

—Djone d'Annecy.

Localisation : le long des anciennes voies ferrées, partout où il y avait une grande ville ou un centre industriel.

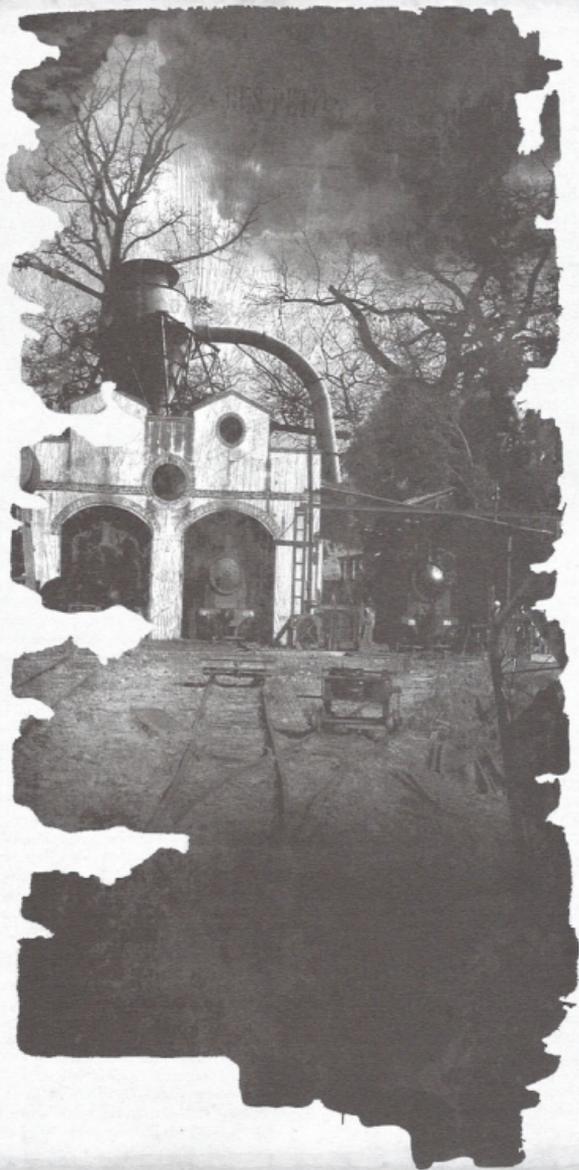
Réputation : 12

Niveau de mise en scène : 2

Si à l'origine, les gares de triage ne constituaient pas un endroit où vivre, leur position souvent centrale dans les anciennes agglomérations en a fait un lieu de refuge, un endroit où installer un camp retranché, au milieu des plaines de fer. Les installations ont été presque entièrement démantelées, pour ne laisser que quelques voies de chemins de fer sur lesquelles circulent de rares draines. Les quelques pylônes tenant encore debout servent de vigie. Le centre de la plaine est généralement occupé par une barrière faite de rails et de traverses, protégeant ainsi un groupe de wagons et de cabanes sommaires, quelques plantations et de vieux wagons citernes contenant les richesses de la communauté. Avec la dis-

parition complète de la distribution d'électricité et de pétrole, les moteurs des draines ont été modifiés pour permettre d'y brûler des carburants alternatifs. A cet effet, il est fréquent que les communautés de gare de triage bricolent des alambics pour distiller de l'alcool méthylique à partir de n'importe quel déchet organique. La consommation de cet alcool est par ailleurs fortement déconseillée car elle peut provoquer des dégâts nerveux très graves, comme la cécité. Il arrive en revanche que la communauté vende de son combustible. Quand cela lui est possible, elle fabrique même des ustensiles métalliques tels que lampes, réchauds, etc.

Parfois, les gares de triages sont assez rapprochées pour qu'une communication motorisée puisse avoir lieu entre elles. Les voies restantes entre les gares sont alors fortement défendues, parcourues par des draines lourdement armées. Des sentinelles prêtes à risquer leur vie pour le bien des communautés épient également les voies depuis leurs repaires, en haut de pylônes électriques à l'abandon. Investies d'une mission, elles reçoivent pour donner l'alerte un walkie-talkie crachotant à peine capable d'émettre quelques sifflements à la demande. La communauté entretient aussi une vieille dynamo, pour recharger les radios en électricité.



Les serres des aiguilleurs

Si les petites gares n'offrent en général guère d'intérêt, les grandes gares constituent au contraire des emplacements de choix pour l'établissement de communautés. Les gares comportant de vastes halls sont pour la plupart occupées par les hommes, quand ce n'est pas par la vermine. En plus d'une protection contre les intempéries, les habitants bénéficient d'une grande luminosité que certains ont su mettre à profit, transformant les halls en serres éclairées par les grandes verrières. A Reims par exemple, une communauté d'une cinquantaine de personnes a reconverti les halls en vastes serres de cultures hydroponiques, tandis que les sous-sols crayeux sont réservés à la prolifération des champignons.

Le laboratoire du lac

Population : le docteur Jan Hugo et neuf Résistants – voir page 72, archétype pillard.

Vermine : exception faite des vers parasites du laboratoire, l'île est relativement épargnée par la vermine.

Faune et flore : forêt de feuillus et de fougères. Les animaux sont principalement des rongeurs et quelques petits reptiles et batraciens.

Ressources : des réserves de conserves pour plusieurs mois, ainsi que du matériel issu du vol et du pillage.

Matériel : deux fusils de chasse volés, quelques munitions et des armures faites de bric et de broc.

Matériel rare : un groupe électrogène, 1800 litres de fuel, un compresseur, cinq fusils à fléchettes et un stock de somnifères permettant d'enduire encore une vingtaine de fléchettes, ainsi que quatre combinaisons de recherche biologique et du matériel de recherche de pointe plus ou moins endommagé.

« Leur vie ne vaut plus rien. J'ai donné plusieurs années de la mienne pour les sauver, et aujourd'hui, ils me chassent au lieu de me remercier ? Je vais leur apprendre... »

—Docteur Jan Hugo.

Localisation : Plat pays, à quelques dizaines de kilomètres à l'ouest d'Erps Kwerps – voir le *Livre du Meneur*, page 58.

Réputation : 27

Niveau de mise en scène : 4

Au nord de la zone libre de Brüssel, non loin d'une des rares routes praticables de la région, se trouve un lac circulaire, au centre duquel une île recouverte d'une forêt dense ne laisse rien entrevoir de ce qu'elle abrite. On y entend parfois des rugissements accompagnés d'un étrange bourdonnement, et on peut apercevoir une colonne de fumée, si bien que certains disent l'île habitée par une bête immonde. Repoussées par une peur viscérale mêlée de superstition, les communautés de la région évitent l'endroit comme la peste.

La vérité est bien moins spectaculaire, mais non moins terrifiante. L'île abrite les vestiges d'un laboratoire souterrain construit en 2007. A l'époque, la population des Flandres fut décimée par un mal pernicieux : des vers parasites d'un nouveau type, qui se nourrissent lentement d'êtres humains et se révèlent très contagieux. Afin d'enrayer le phénomène, un laboratoire souterrain fut construit dans les sous-sols d'une colline calcaire et une équipe de scientifiques mise sur pied, menée par le docteur Jan Hugo. Afin d'isoler l'endroit, la zone entourant le laboratoire fut excavée et inondée. Au cours des deux années qui suivirent, l'équipe du docteur Hugo y mena des expériences, allant jusqu'à utiliser parfois des cobayes humains. Nul ne sait ce qu'il advint réellement, mais durant l'été 2013, le groupe de scientifiques se rebella contre son directeur, le simple désaccord tournant brutalement à la violence. Dans un accès de rage, le docteur Hugo fit exploser des charges placées dans le laboratoire, ensevelissant ainsi ses collaborateurs et mettant un terme à ses recherches. Jan Hugo quitta ensuite la région, laissant la population flamandaise à son triste sort...

Arpentant l'Europe en délices, il voyagea en monnayant ses soins contre du matériel et de la nourriture. Pendant plusieurs années, le docteur Hugo

adopta ainsi le mode de vie parasitaire de son ancien sujet d'études, tout en perdant lentement mais sûrement la raison. Puis, il y a un an de cela et sans raison apparente, Jan Hugo décida de retourner dans les Flandres. La population n'étant plus suffisante pour assurer leur propagation, les vers avaient disparu et Hugo tenta de s'intégrer dans plusieurs communautés. En vain. violemment repoussé par les hommes, sa rage contre l'humanité s'accrut alors de façon dramatique. Guidé par ses souvenirs, il retrouva le chemin de son laboratoire. Son esprit délabré fomenta une vengeance contre toutes ces communautés qui l'avaient chassé, lui qui avait consacré plusieurs années de sa vie à les sauver des parasites. Il entreprit de fouiller les décombres et découvrit rapidement les équipements de secours – groupe électrogène, compresseur et réserves de vivres. En quelques semaines, il parvint à dégager quelques pièces du laboratoire et donna malgré lui naissance à la légende de l'île maudite. Le bourdonnement du groupe électrogène et les colonnes de vapeur éjectées bruyamment par le compresseur formèrent l'image d'un monstre dans l'esprit des communautés proches.

Quelques semaines suffirent au docteur pour reprendre ses recherches. Conservés bien à l'abri, des œufs de vers parasites n'attendaient qu'à être utilisés. À l'aide des fusils à fléchettes qui servaient autrefois à capturer les animaux, futurs cobayes, il s'attaqua à un petit groupe de nomades. Cette pauvre famille fut la première infectée par les vers génétiquement modifiés du docteur. Tous moururent, à l'exception d'un adolescent qui, étrangement, résista à leur présence dans son corps. Là où tous avaient succombé en seulement quelques jours, il survécut plusieurs semaines et poussa Hugo à exhumer les résultats de ses anciennes recherches sur le vermifuge. Au prix de nombreux tâtonnements et d'autant de vies humaines, il finit par découvrir que non seulement une certaine dose de vermifuge permettait de maintenir en vie les individus résistants au ver, mais également que les « Résistants » développaient une faculté de cicatrisation accrue, grâce à une protéine sécrétée par le ver.

Depuis cette double découverte, Jan Hugo poursuit ses recherches au cœur de l'île. Mais il n'est plus seul désormais. Neuf Résistants l'entourent et le protègent, lui obéissant par crainte de

ne plus recevoir leur dose hebdomadaire de vermifuge. Organisés à la façon d'un véritable commando, ils ramènent toujours plus de cobayes sur l'île, permettant à Hugo d'accélérer le rythme de ses recherches qui se focalisent désormais sur trois fronts : excaver de nouvelles salles du laboratoire, augmenter le taux de mortalité des personnes infectées par les vers, et créer un vermifuge capable d'enrayer la propagation. Son projet à court terme est de lâcher les vers dans une communauté pour se présenter comme un sauveur avec son remède miracle. Le docteur Hugo est un dangereux psychopathe mégalomane qui a perdu toute humanité. Son intelligence, ses connaissances scientifiques, les moyens à sa disposition et sa folie sans borne en font un réel danger pour toute la région. Lorsqu'il s'atèle à ses recherches, son cerveau froid et calculateur en font un véritable ange de la mort. Il n'est plus que colère, une colère exprimée quotidiennement par son comportement agressif. En effet, Hugo grogne et marmonne désormais plus qu'il ne parle, mêlant français et néerlandais lorsque la rage le submerge...

Mettre en scène le laboratoire

Jan Hugo peut s'intégrer à un scénario de nombreuses manières. Les personnages pourraient ainsi se retrouver chargés par le conseil de vénérables d'Erps Kwerps d'enquêter sur un nombre grandissant de disparitions, à l'approche de la grande réunion annuelle. Ils pourraient aussi bien être victimes des Résistants et devoir s'évader du laboratoire, ou faire partie d'une communauté ciblée par Hugo et devoir pénétrer le laboratoire pour y chercher le vermifuge, tandis qu'ils ressentent les premiers symptômes de l'infection. Et si les personnages recueillaient un Résistant fugueur à l'agonie, l'aideraient-ils ? Et si un prédateur – tel qu'un loup ou une araignée de grande taille par exemple – envahissait le laboratoire et devenait à son tour Résistant, que se passerait-il ?

Population : 50 personnes organisées en famille dans le Royaume Magique et dix pillards adultes dans les Studios.

Vermine : les rats grouillent en nombre dans les sous-sols, les stocks d'eau sont contaminés par de multiples bactéries et des araignées discrètes mais de la taille d'un poing ont envahi les manèges.

Faune et flore : le parc est envahi par le lierre ainsi que les mousses, et connaît un début de reforestation sauvage. Quelques bosquets exotiques datent de la construction du parc.

Ressources : quelques stocks de produits dérivés sucrés encore comestibles, la chasse aux rats, achat de nourriture à l'extérieur.

Matériel : infrastructure lourde - moteurs, métal - jouets à foison, récupération de matériel usé et cassé la plupart du temps.

Matériel rare : la communauté du Royaume Magique a deux voiturettes à électricité qui fonctionnent encore. Ils les rechargent grâce à un montage de panneaux solaires rafistolés.

La prévoyance d'un homme

Zartlas pense qu'un jour, Carine Derieux se décidera peut-être à lancer une grosse attaque sur les Studios. Mais l'homme est intelligent. Conscient de l'infériorité numérique de sa bande, il a fait piéger les accès principaux. Par ailleurs, il utilise de préférence les couloirs sous le complexe pour se déplacer, même si ceux-ci ne sont plus tout à fait sûrs.

« Les germes, c'est comme la vérité, ça sort de la bouche des enfants... »

— Karim Merker, piller des Studios.

Localisation : Marne la Vallée, à l'Est du Bassin Parisien.

Réputation : 10

Niveau de mise en scène : 3

Symbole de la culture des loisirs de masse importée des Etats-Unis, le parc Eurodisney a été le vecteur d'une infection d'une gravité insensée. Action bioterroriste ? Acte isolé d'un déséquilibre ? Ou tout simplement, contamination naturelle amplifiée par un brassage de population intense... L'origine du mal n'a jamais été découverte, mais trente ans plus tard, les cicatrices en sont encore visibles.

C'est en 2008 que la maladie frappe la première fois en Europe. Plusieurs foyers surgissent spontanément. Il s'agit d'une variante de la variole. La maladie ayant été éradiquée depuis près d'une trentaine d'années, les populations paniquent et les rumeurs vont bon train. S'agit-il d'une souche issue de l'armement biologique ou d'une résurgence naturelle de la maladie ? Avec un temps d'incubation de

l'ordre de la semaine, une contagiosité très importante et une mortalité de l'ordre de 30%, la maladie fait des ravages dans toute l'Europe puis dans le monde entier. La France est tout particulièrement touchée.

Il faut plusieurs précieuses semaines aux enquêteurs pour trouver le premier foyer infectieux : Eurodisney. L'origine de la contamination reste quant à elle mystérieuse. S'engage alors une bataille judiciaire d'envergure qui oppose l'Etat aux exploitants du parc d'attraction, ces derniers réfutant leur responsabilité dans l'épidémie qui s'étend. Après des semaines de procédure, le parc est bouclé sous la pression médiatique. Un éminent pathologiste bénéficie alors de la faveur de toutes les télévisions : le docteur Derieux, qui conduit par la suite les opérations sanitaires sur les lieux. Cependant, malgré une débauche de moyens et la présence d'une équipe de scientifiques particulièrement étoffée, aucun résultat probant n'est obtenu. Les rumeurs au sujet de l'origine de la contamination perdent alors toute proportion : attentat d'une puissance étrangère, action terroriste, contamination des jouets par les usines de fabrication en Asie du sud-est...

En l'absence de preuves tangibles, l'Etat français déjà déliquescant cède aux pressions des investisseurs et autorise la réouverture d'Eurodisney. La situation se complique toutefois lorsqu'un groupe

d'écoterroristes décide de « purifier » le parc. Il provoque une série d'incendies sur les lieux et sabote les moyens de lutter contre le feu. Des bâtiments entiers sont calcinés et plusieurs centaines de personnes périssent dans la catastrophe. En décembre 2010, les dirigeants jettent l'éponge et décident de la fermeture du parc, le laissant à l'abandon. Aucun plan de reprise ne fonctionne et contre toute attente, la zone est déclarée contaminée par les autorités. Presque trente ans plus tard, Eurodisney a de nouveaux occupants.

Le parc ne ressemble plus exactement à ce qu'il était au début du siècle. Deux des hôtels ont été ravagés par les flammes. Le centre commercial du « Village » a été condamné et partiellement abattu en 2009. Quelques pillages ont eu lieu après que les derniers gardiens aient quitté les lieux en 2015, jusqu'à ce qu'un groupe passablement fanatisé investisse les lieux. Il s'agit du docteur Derieux, que l'obsession au sujet d'Eurodisney a mis un instant sur le devant de la scène médiatique avant d'être jeté en pâture à la vindicte populaire devant l'impossibilité de trouver la source de l'infection. Entouré d'une équipe fidèle au-delà du raisonnable, le scientifique a interdit l'accès du parc pour éviter la contagion et empêcher les curieux d'y entrer ou d'en sortir... vivants. Il décède prématurément, persuadé que la source de la contagion est toujours là, quelque part, prête à déclencher une nouvelle épidémie.

A présent que Derieux est mort, sa petite fille Carine a pris la tête de cette étrange communauté. Transformée au fil du temps en un dogme mystique pseudo-scientifique, la vision démente de son grand-père a incroyablement soudé les membres de cette communauté. Se faisant appeler la Stérilisatrice, Carine obéit aux vœux de Derieux qui ne désirait pas que le parc soit détruit. D'après lui, pour connaître le mal, il faut en effet pouvoir l'étudier. Le problème est qu'il n'y a plus rien à étudier : tous les germes sont morts depuis longtemps. Carine et ses acolytes cherchent tout de même, leurs esprits dérangés les entraînant à faire des expériences sur les voyageurs qui auraient le malheur de s'aventurer dans leur domaine.

Mettant un terme à leur tranquillité, un second groupe est arrivé il y a deux ans. Tandis que la Stérilisatrice et ses hommes dominent le parc principal et le Royaume Magique, les pillards ont décidé

de s'installer dans le plus petit parc – les Studios – et de faire des raids sur le Royaume Magique. Leur chef Zartlas est avant tout intéressé par les objets de l'ancien temps. Lorsque ses dix compagnons se lancent dans un raid, leur but est d'éviter la confrontation directe avec la communauté de la Stérilisatrice. Ils savent très bien ce que font ces paranoïaques à leurs prisonniers, et pour une petite somme, ils peuvent même guider les visiteurs vers les laboratoires du Royaume Magique. Ils se moquent du sort infligé à ces malheureux et ne cherchent qu'à piller les stocks de jouets et d'objets du passé. Les puissants moteurs d'attraction, les pièces détachées, les stocks considérables en objets manufacturés constituent pour eux une incroyable mine d'or.



Quid de la vermine ?

La vermine est là elle aussi, bien présente. Dans l'ombre des manèges immobilisés, des blattes grouillent en nombre. Des toiles d'araignée impressionnantes où pourrissent des cadavres d'oiseaux ont été tissées entre les bras gigantesques des attractions qui font désormais des angles inquiétants avec le sol. Dans ce royaume du plastique et du propre, les matériaux de construction utilisés n'étaient pas prévus pour durer éternellement. Le parc est dans un état de délabrement avancé, grignoté par la vermine et la rouille.

La tour Eiffel

« Mes sujets et moi-même ne formons qu'un seul individu, un esprit prévoyant et occulte : l'Esprit de la Ruche. »

—La Reine.

Localisation : Paris, France.

Réputation : 4

Niveau de mise en scène : 5

Le réchauffement du climat en Europe, et plus particulièrement dans le bassin parisien, a attiré les termites, insectes ayant besoin de chaleur pour se développer et survivre. La tour Eiffel sert ainsi aujourd'hui de tuteur à l'une des plus impressionnantes termitières réalisées par des Termes Bellicosus, espèce de termites géants. Plus de la moitié de l'édifice métallique est recouvert de terre et tous les accès ont depuis longtemps été bouchés par des termites ouvriers. Les Parisiens ont d'ailleurs remarqué depuis quelques années une étrange inactivité autour de la termitière. Des rumeurs circulent sur un éventuel abandon du site par les termites, mais personne n'a eu le courage d'aller vérifier... ou n'est revenu pour le dire. Le fait s'avère d'autant plus étrange, qu'il est relativement rare qu'une termitière soit abandonnée par ses constructeurs, à moins d'une attaque de fourmis.

Et c'est précisément ce qui est arrivé ici : il y a une quinzaine d'années, une colonie de fourmis sanguinaires – les Iridomyrmex Sanguineus – a lancé une terrible attaque sur la termitière de la tour Eiffel. Dans leur lutte effrénée pour se protéger des assauts destructeurs de leurs ennemis, les termites ont détruit la plupart des accès conduisant vers les galeries inférieures. Peu de temps après, une expédition menée par l'entomologiste Emmanuelle Fabre a pénétré au cœur de la termitière en espérant percer son secret, mais elle n'en est jamais ressortie. Celle-ci a en fait retrouvé la colonie survivante terrée dans les sous-sols et est restée pour les observer. Au cours de ces années d'étude, la communauté a tissé des liens symbiotiques avec la colonie. Ces derniers sont d'ailleurs devenus tellement forts, que les hommes ont commencé à emprunter un mode de vie finalement très proche de celui des termites.

Installée dans les étages supérieurs de la termitière, la communauté d'adaptés est désormais dirigée par la reine, ancien-

nement Emmanuelle Fabre. Les membres du clan vivent comme de véritables ascètes et certains se sont même crevés les yeux afin de développer leurs autres sens. Toute individualité a désormais disparu : seule la communauté compte, sa survie, sa sécurité et son développement. Leur organisation suit la structure hiérarchique d'une termitière avec trois castes : la caste laborieuse, la caste guerrière et la caste reproductrice.

Les ouvriers de la communauté s'occupent ainsi de réparer et de maintenir en état les couloirs et chambres de la termitière. Ils sont également chargés de nourrir la communauté et de récolter des offrandes pour les termites : bois, herbes, ronges et brindilles. Les ouvriers sont escortés par des soldats dès que leurs déplacements les amènent près de l'extérieur ou des termites. Ces hommes utilisent des armes étranges fabriquées avec des mandibules ou des carapaces de chitine, pris sur des cadavres de termites. Ils ont également pour fonction de protéger le couple royal. Ce dernier est quant à lui confiné à perpétuité dans une cellule exclusivement réservée à la reproduction. Le roi est le seul membre avec la reine à posséder un organe reproducteur. Tous les autres individus du clan ont été castrés il y a une dizaine d'années. Quant aux enfants, ils le sont dès leur naissance. Le roi est un petit homme, chétif et timide, qui se cache à côté de la reine. Il n'a aucun pouvoir, et n'a que pour seul rôle de la féconder.

La reine est la seule à communiquer et à comprendre les termites, grâce à une empathie exacerbée et instinctive que nul ne peut expliquer. Elle vit désormais dans l'appartement nuptial et n'en sort jamais à cause de son obésité. Comme elle ne peut plus se déplacer, des ouvriers doivent lui apporter à manger chaque jour et s'occuper de ses grossesses successives. Elle règne sur sa communauté sans contestation ni partage. Elle entretient des relations qu'on pourrait presque qualifier de cordiales avec la reine termite, pour autant que la compréhension mutuelle le permette. Mais cet équilibre est fragile, et les termites sont difficilement en mesure de faire la différence entre des humains de la termitière et des humains de l'extérieur. C'est la raison pour laquelle, lorsque les ouvriers ou les soldats doivent descendre dans les niveaux inférieurs, ils s'ignent d'un baume préparé à partir des fluides de leur reine – sueur, urine, salive... – afin d'être reconnus par les termites.

TSF

Une rumeur a fait le tour des communautés parisiennes : des humanistes un peu excentriques seraient prêts à monter une expédition pour essayer de réparer les antennes de la tour Eiffel. Ce dispositif permettrait en effet d'essayer d'entrer en contact avec des communautés éloignées. Les risques d'une telle expédition étant immenses, il est possible que ce ne soit qu'une légende urbaine complètement infondée. Quoi qu'il en soit, les adaptés de la termitière verront certainement d'un très mauvais œil des intrus pénétrer dans leur territoire.

Population : le clan rassemble une trentaine d'individus, divisés en une quinzaine d'ouvriers et autant de soldats. Les femmes, les plus jeunes et les plus anciens sont ouvriers, tandis que les plus robustes forment la caste des soldats. Les enfants de moins de quinze ans sont tous issus de la reine et certains sont marqués par d'étranges tares : pâleur extrême de peau, cécité de naissance et difformité des membres constituent des afflictions courantes.

Vermine : les termites se sont installés dans les étages inférieurs de la termitière, c'est-à-dire dans les sous-sols de Paris. Ils se voient parfois disputer leur territoire par les rats et certains prédateurs, mais plus aucune attaque de fourmis n'a eu lieu jusqu'à ce jour. Des rumeurs circulent toutefois sur une nouvelle colonie de fourmis en plein développement, au sud de Paris.

Faune et flore : la flore n'est pas très riche. Quelques plantations de fortune ont été mises en place dans les étages de la tour Eiffel, dont les structures sont désormais envahies de plantes grimpances. Une multitude de pigeons s'est installée au sommet de la tour, et quelques rats plus audacieux que les autres gravissent les étages en quête de nourriture.

Ressources : le clan vit de manière autonome et n'entretient aucun contact avec les communautés parisiennes. Ses membres ne sortent qu'occasionnellement et uniquement la nuit pour rechercher leur nourriture ainsi que des offrandes aux termites. Ils ont réussi à cultiver quelques légumes et céréales aux étages supérieurs de la termitière en ouvrant des puits de lumière.

Matériel : le mode de vie humain est un souvenir lointain. Ils ne possèdent quasiment aucun objet de l'ancien temps. Leurs vêtements sont sales et déchirés, certains n'en portent pas. Ils possèdent quelques armes blanches primitives et quelques outils.

Matériel rare : aucun.

Tchernobyl

« Ce n'est pas l'origine du mal, mais la clé de tout ! C'est ici que tout a commencé et que tout doit finir. »

—Fiador Ouardov, chercheur en génétique.

Localisation : frontière de l'Ukraine et de la Biélorussie

Réputation : 10

Niveau de mise en scène : 8

Le 26 avril 1986, à 1h23 du matin heure locale, l'humanité prend conscience d'avoir joué avec le feu. Le quatrième réacteur de la centrale nucléaire de Tchernobyl vient d'exploser... Un nuage de particules contaminées empoisonne l'Europe et rend les environs du sinistre inhabitables. La zone est évacuée. La région constituant le nord de l'Ukraine, le sud de la Biélorussie et le sud-ouest de la Russie est constellée de « points chauds », ces endroits dangereux où la radioactivité est particulièrement élevée. Ces régions sont retournées à la nature depuis les années 90 : villes fantômes et friches industrielles désertées sont monnaie courante bien avant que la société ne s'effondre.

La concentration en Césium 137 dans l'air, l'eau et la terre diminue lentement... En 2037, la radioactivité est nettement moins importante que quarante-trois ans auparavant. Les radiations ambiantes ont, de façon surprenante, endigué la prolifération de la vermine. Les mutations sont fréquentes mais stériles. Les dégâts faits à la faune et à la flore ont été importants, mais les malformations sont au final extrêmement rares. Des équipes de scientifiques venus de tous horizons pour étudier les conséquences de la catastrophe n'ont d'ailleurs pas manqué de remarquer ce phénomène.

Lorsque la civilisation est partie à vau-l'eau, ceux-ci sont restés sur place, s'acharnant à tenter de percer les mystères de Tchernobyl. A leur appel, plusieurs scientifiques de renom ont rejoint l'équipe, constituant un groupe

de recherche pluridisciplinaire : généticiens, physiciens, écologistes, virologues, ingénieurs... Dans l'hystérie collective liée à l'effondrement de la société, plusieurs scientifiques ont péri dans des attaques menées par des bandes armées. Ils ont alors requis l'aide de ce qui restait des forces armées de Kiev pour assurer leur protection. Cette communauté improbable mêlant scientifiques et militaires vit repliée sur elle-même depuis, sans réaliser ce qui se passe à l'extérieur, concentrée sur l'unique énigme digne de ce rassemblement de cerveaux : l'origine de la vermine.

Leur camp de base se situe désormais dans une mine de sel, située à une centaine de kilomètres seulement de l'ancienne centrale nucléaire. A plus de 300 mètres de profondeur, la température est curieusement élevée : plus de 20°C. L'air saturé en sel ralentit les bactéries et moisissures, protégeant les habitants des lieux de la vermine et des infections, maintenant une atmosphère saine pour les habitants.

Les militaires ont la charge de protéger le site en encourageant les superstitions locales : ils laissent des cadavres d'animaux mutilés afin d'alimenter les rumeurs et de décourager les éventuels curieux. Le site jouit donc d'une réputation détestable alors que Tchernobyl est, à bien des égards, un vaste laboratoire d'expérimentation où se joue le sort de la planète.

Le chef du groupe de recherche est un généticien russe du nom de Fiador Ouardov. Il mène ses recherches avec une ferveur qui confine au fanatisme. Ses yeux très clairs perpétuellement rougis par le manque de sommeil et encadrés d'une tignasse blanche ébouriffée lui donnent une allure négligée que démentent ses propos cohérents et son esprit toujours en éveil. Fiador n'a rien d'un savant fou, mais il fait preuve d'un dogmatisme et d'un aveuglement qui n'auraient pas été tolérés par le passé. Ce n'est que grâce à son charisme fédérateur que son équipe de chercheurs américains, japonais et allemands peut surpasser les différents culturels et personnels de chacun.

L'autre leader de la communauté est Anton Khordokovski. Cet ancien capitaine de l'armée Ukrainienne a eu de grandes difficultés pour faire accepter à ses hommes de protéger les scientifiques sur le long terme, d'autant que les travaux de ces derniers leur paraissent totalement abstraits. L'obligation de discrétion les a en outre privés de femmes pendant des années alors qu'ils devaient subvenir aux besoins de ceux qu'ils considèrent comme des pantins inutiles, chassant et pillant ainsi les rares réserves des environs. Afin de préserver l'équilibre psychologique de ses hommes, Anton les a finalement autorisés à amener des femmes à la base, établissant ainsi une véritable petite communauté. En parallèle, il a sans relâche poussé Fiador à orienter ses recherches sur un axe qu'il estime beaucoup plus concret : l'éradication de la vermine.

Anton est un homme pragmatique et efficace, au visage marqué par trop de nuits courtes et de combats perdus d'avance. Grâce à sa force de caractère, il a su maintenir une section opérationnelle, certes petite, en dépit de tous les événements qui ont secoué l'Ukraine et l'Europe. Il était sur le point d'abandonner et de démobiliser ses hommes quand il a reçu l'appel de Fiador. A 58 ans, Anton dissimule aujourd'hui sa colère et sa frustration derrière le masque de l'autorité. Il a passé sa vie à se cacher des fous et de la vermine, et veut que cela cesse. Sa relation avec Fiador est devenue ambivalente : il éprouve du ressentiment pour celui qu'il considère comme un faible et qui l'a obligé à se terrer dans cette mine toutes ces années durant. En parallèle, il est conscient des compétences du scientifique et lui est reconnaissant de leur apporter enfin un moyen efficace d'en finir avec la vermine.

Pour ses hommes, Anton est le symbole ardent de l'autorité. La troupe est composée d'un mélange de vétérans aguerris et de jeunes recrues formées avec rigueur. Elle lui est d'une indéfectible loyauté. Malgré leur petit nombre, ils sont d'une efficacité équivalente à une troupe bien entraînée du début du 21ème siècle.



Population : une vingtaine de scientifiques de profils variés – voir page 71 – désormais âgés de plus de soixante ans, une trentaine de soldats – voir page 73 – ainsi qu'une dizaine de femmes et autant d'enfants.

Vermine : pas d'infestation massive. On trouve des moustiques dans les régions marécageuses et un occasionnel nuage de crickets traverse la région une fois l'an.

Faune et flore : de nombreuses espèces sauvages éteintes sont à nouveau très courantes dans une centaine de kilomètres autour de la centrale. La végétation y est abondante et la forêt mixte prédomine : principalement des pins et des bouleaux.

Ressources : chasse, élevage, pillage occasionnel. Les légumes sont produits dans une serre hydroponique artisanale.

Matériel : équipement militaire en très bon état, plusieurs véhicules en état de marche – 4x4, camions, transport blindé –, stock d'armes automatiques, de munitions et de carburant, radios militaires. Tout le personnel porte des dosimètres.

Matériel rare : stock de carburant pour un lanceur de missile, matériel scientifique de pointe. Plusieurs générateurs électriques – solaire, éolienne et groupe électrogène – et une dizaine d'ordinateurs en état de marche.

Le feu de dieu

Après plus de dix ans de recherches à étudier la vermine dans la région, l'équipe de scientifique pense en avoir percé le mystère et être capable d'en expliquer l'évolution. En outre, elle pense avoir mis au point une arme efficace contre elle. La radioactivité et la présence massive de certains isotopes en particulier seraient paradoxalement la clé pour endiguer la vermine, briser les cycles de développement anarchiques et les mutations monstrueuses. Ce qui était une découverte remarquable est devenu le projet le plus insensé qui soit. En effet, Anton compte bien mettre un terme à ce qu'il voit comme une guerre, en mettant en œuvre l'inconcevable : une attaque nucléaire. Il possède les ressources et la détermination nécessaires pour remettre en état un lanceur, et faire exploser un peu partout en Europe, des ogives nucléaires et des bombes sales – ces explosifs conventionnels bardés de substances radioactives destinés à contaminer un secteur.

A l'heure qu'il est, il a déjà pu rapatrier suffisamment de carburant pour faire décoller une douzaine de missiles. Il lui reste à réparer un lanceur, mais surtout à faire main basse sur la matière fissile. Son regard se tourne vers Kiev et la base secrète désertée de sous-marins. Il sait le projet dangereux, mais ne baissera pas les bras. Il a une guerre à terminer.

Mise en scène

Tchernobyl peut fournir le point d'orgue d'une campagne. Bien évidemment, l'approche de cette conclusion peut considérablement varier selon la tendance du groupe de joueurs. Chaque groupe est unique. Les considérations qui suivent peuvent toutefois fournir quelques pistes pour mettre en scène une fin de campagne sur les lieux de l'ancienne catastrophe.

Si les personnages désirent aider le projet et attestent de leur bonne foi, Anton acceptera volontiers leur aide pour récupérer de la matière fissile, identifier et localiser les futures cibles en Europe ou bien se débarrasser d'importuns. Ils peuvent au contraire s'opposer à ces projets et se lancer dans une guerre ouverte contre les gens de Tchernobyl pour les empêcher de commettre l'irréparable. Enfin, il est également possible de mettre en scène la communauté avant leur grande découverte, ou encore après son annihilation par un ennemi inconnu. Dans ce dernier cas, les personnages pourraient bien se trouver avec une énigme sur les bras : qu'est-ce qui a bien pu venir à bout de ces hommes suréquipés et pour quelles raisons ? Et par-dessus tout, que faire des ogives nucléaires en état de marche qui sommeillent dans les installations des défunts scientifiques ?

La conclusion dépendra du ton de votre campagne. Si Anton et Fiador parviennent à leur fin, des milliers d'êtres humains périront et des pans entiers de l'Europe seront rendus inhabitables pour des décennies. Quant à l'impact réel et global sur la vermine...

Tchernobyl et les humanistes

Si le lieu évoque les fautes du passé, le projet fou d'Anton et Fiador pourrait bien faire vibrer les fibres bellicistes des personnages. Iraient-ils jusqu'à prêter leur concours à cette folle entreprise, jusqu'à aller piller les anciens sous-marins nucléaires de leur cargaison empoisonnée pour en faire des bombes sales ? Ou n'y verront-ils que la folie d'hommes restés trop longtemps en vase clos et capables d'exterminer des dizaines de milliers de survivants par orgueil. Le dilemme s'annonce cornélien.

Tchernobyl et les adaptés

Aux yeux des adaptés, Tchernobyl est l'incarnation de la folie humaine dans toute sa monstrosité. Aucun adapté apprenant les projets déments de la communauté ne permettrait qu'ils arrivent à terme. Un groupe de personnages adaptés ira très certainement se dresser sur la route d'Anton et Fiador. Mais comment lutter contre un contingent surarmé et suréquipé ? Iront-ils pour cela jusqu'à s'allier avec les dangereux pillards – voir La horde d'Ivan le Terrible, page 17 – qui mettent l'Ukraine à feu et à sang ?

Tchernobyl et les survivalistes

Le cas Tchernobyl se posera en des termes différents pour les survivalistes. La question n'est pas tant de lancer les missiles ou pas, mais plutôt de savoir comment en réchapper. Les plus anciens se demanderont ce qu'il adviendra des retombées et de leur impact sur les populations, comment différencier les sites ciblés en priorité de ceux préservés. A l'heure des choix, les survivalistes se retrouveront peut être dans l'inconfortable position de devoir choisir entre la vermine et un mal encore plus grand.

On dit que le site de Tchernobyl est hanté, qu'on y entend des murmures, des gémissements, des voix déformées par le vent et les ruines... On raconte que le sol et les débris métalliques dégagent de la chaleur et que tout sent le souffre... On parle de déflagrations lumineuses, de flashes de lumière blanche aperçus à plusieurs kilomètres, sans que le moindre bruit ait été entendu... On dit que le nom de Tchernobyl est celui d'un chaman et que l'endroit tout entier serait sa tombe...

Dernière Partie ...

Bon sang ! Ca dure depuis ce matin. Et maintenant, ce sont de longues plaintes, de plus en plus faibles, comme si... la personne était en train de mourir. Mon Dieu, faites que ça s'arrête !

On n'a pas réussi à savoir exactement d'où les cris venaient : de Bourges ou de la campagne alentour. De toute façon, il va bientôt faire nuit et il est temps de repartir. Derrière nous : la prison, la honte, l'esclavage et peut-être la mort. Devant nous... je ne sais pas. Certaines filles pensent qu'il vaut mieux supporter ce que l'on connaît déjà qu'affronter l'inconnu. Moi, je préfère aller de l'avant. Au moins, l'inconnu laisse subsister l'espoir... même si l'idée de traverser cette ville me terrifie déjà.

Mardi 13 juillet 2027

Jusqu'ici, tout va bien. Traverser la banlieue de Bourges s'avère en fait moins effrayant que de marcher en pleine forêt la nuit. Nous avons d'ailleurs laissé tomber la marche nocturne. Il vaut mieux éviter de s'écorcher sur un vieux truc rouillé. Je n'arrive pas à savoir ce qui serait le mieux : continuer sans rencontrer personne ou faire connaissance avec la communauté qui vit ici. Parce qu'il y a forcément quelqu'un qui vit dans cette ville. Bon, en tout cas, je n'ai pas l'impression qu'on ira très loin aujourd'hui. La brume nous cache le centre de la ville et je ne veux pas prendre de risque. Il ne manquerait plus qu'on se perde ! Mieux vaut également éviter les mauvaises rencontres quand on ne voit rien. La bonne nouvelle en attendant – si c'en est vraiment une ! – c'est qu'il n'y a plus de cris.

Mercredi 14 juillet 2027

Zut ! Encore et toujours cette brume. Elle était là quand on s'est réveillés ce matin. J'espérais qu'elle se lèverait dans la matinée. Mais non. Il n'y a rien à faire, elle est toujours aussi dense. Tant pis ! Et quoi qu'en pensent certaines – toujours les mêmes trouillardes qui veulent revenir en arrière – je ne veux pas prendre le risque de faire demi-tour pour tomber nez à nez avec les fumiers qui nous poursuivent.

Ca fait quelques heures qu'on n'a plus vu Sudène. Je l'imagine perdue dans cet épais brouillard, je sens presque sa peur. Je devrais être contente, soulagée... alors qu'en fait, c'est tout le contraire. Cœur d'artichaut ! m'aurait dit Bonne Mère.

Je ne pensais pas ça possible et pourtant... cette ville est encore plus angoissante que tout ce que nous avons traversé jusqu'à maintenant. La brume est épaisse, comme... statique. Il n'y a pas un bruit, enfin, pas un seul qui soit rassurant. On entend quelques grattements parfois. Je crois avoir reconnu le vol d'un oiseau mais je n'en suis pas sûre. Et ce silence, à chaque minute plus oppressant. Il faut absolument qu'on sorte de cette horreur avant la nuit.

Jeudi 16 juillet 2027

Sauvés ! Quand on ne l'espérait plus. Ca faisait des heures qu'on tournait en rond dans cette maudite ville quand les Sœurs de la Cathédrale nous ont trouvés. Elles n'ont pas eu de mal à nous repérer avec tout le boucan qu'on faisait. Les petits n'arrêtaient pas de pleurer et les filles de geindre. Je tenais Lune Rousse tout contre moi, comme si elle avait pu me protéger. Mais en réalité, mon estomac était comme pris dans un étou tellement j'étais terrifiée. C'était horrible !

Heureusement, c'est fini maintenant. Nous sommes enfin à l'abri, au chaud et en sécurité. Je ne voulais pas que les autres me voient. Alors je me suis cachée et j'ai pleuré. J'ai pleuré autant de joie que pour toutes les peines endurées. Il fallait que ça sorte. Tout ira mieux désormais !

Vendredi 19 juillet 2027

Je n'ai pas encore eu l'occasion de rencontrer Justice – drôle de nom ! – mais à entendre la façon dont en parlent les Sœurs, ce doit être une sacrée personnalité pour susciter autant de ferveur. Tout est dans le même style d'ailleurs : ferveur, abnégation... On dirait que la cathédrale représente plus qu'un simple habitat pour elles. C'est une véritable vie de nonne qu'elles mènent ici. Bon, je dois avouer que l'absence d'hommes n'est pas pour me déplaire pour le moment, même si c'est un peu bizarre. Enfin, ce qui me gêne le plus pour l'instant – pour ne pas dire m'angoisse – c'est cette brume omniprésente qui recouvre une grande partie de Bourges. Les Sœurs disent que ce serait à cause des marais qui ne cessent de s'étendre au cœur de la vieille ville. Quand je pense qu'on aurait pu se perdre là-dedans avec tout ce que ça comporte de bestioles et autres joyusetés du genre... On l'a vraiment échappé belle !

Samedi 20 juillet 2027

Je n'en reviens pas. Les jumeaux sont partis, sans même nous dire au revoir. Je comprends que l'idée de rester au sein d'une communauté constituée uniquement de femmes ne les tentait pas plus que ça, mais quand même. C'est bizarre...

La vie est étrange parfois. Le Vieux aurait même sans doute parlé du destin qui décide de tout à notre place, histoire de n'être jamais responsable de rien. J'ai enfin fait la connaissance de Justice qui n'est autre que Michelle ! Je lui ai tout raconté : le foyer, le Grand Blanc, la découverte de son journal et notre évasion. Les explosions et l'incendie lui ont particulièrement plu. Je suis contente de l'avoir rencontrée mais je m'attendais à autre chose. Je ne sais pas comment le formuler : une autre Michelle ?

Bon, j'espérais presque trouver un peu comme une grande sœur. Ou une âme sœur peut-être. Nos journaux étaient si semblables, nos pensées si proches ! Alors que maintenant, après l'avoir rencontrée, je crois qu'elle... me fait peur. Oui, c'est ça. Il y a quelque chose en elle d'étrange, de malsain. En fait, tout est bizarre ici. Cette communauté, cette vie cloîtrée... morne, sombre. Et puis, il y a cette sempiternelle brume qui pèse aussi lourd qu'une chape de plomb. Ça ne fait que deux jours que je suis là et je sais déjà que je ne resterai pas. Fausse route encore une fois !

Dimanche 21 juillet 2027

Encore ces cris, c'est monstrueux ! Et ils sont tout proches en plus. Il faut que j'aille en parler avec Justice, ou même l'une des Sœurs. Elles doivent savoir, elles... Deux voix différentes. Deux cris...

Non, ce n'est possible. Pas les jumeaux !

Ni Foi, ni Dieu sur cette Terre ! L'humanité est morte ! Tous des fous, des monstres ! Hommes et femmes, pires que cette vermine qui me répugne tant... Elles iront toutes bouillir en enfer, comme les malheureux qu'elles ont torturés ! Je le jure.

2037. Saison des feuilles.

Je sais tout à présent. Je lui dois la vie.

Vénus s'est battue pour moi. Je me souviens de son visage, de sa voix. Elle était comme une mère pour moi. Je me souviens du jour où le Grand Blanc m'a emmené. Je ne sais pas ce qu'elle lui a dit, mais je sais qu'elle m'a sauvé.

Le commandant dit que seuls deux de ses hommes sont revenus de là-bas. Deux hommes sur plus de trente. Il dit qu'ils sont allés à Bourges et qu'ils se sont battus contre des femmes. Des fanatiques. Le combat a été un véritable massacre. Des deux côtés.

Je ne sais pas comment elle est morte. J'ai envie de savoir. Je veux trouver son corps et l'enterrer. Comme on enterre une mère.

Je suis un homme maintenant. Je ne suis jamais allé dans la mine de charbon. Je suis resté avec le Grand Blanc.

Et un jour, je lui succéderai.

Les techniciens et bricoleurs

« Un jour, le technicien de Kreuz est tombé de l'éolienne et s'est fendu le crâne. Personne ne savait plus la réparer. Du coup, le village n'avait plus d'électricité et les bêtes se sont sauvées des pâturages. L'hiver, le bois est venu à manquer et le chauffage était insuffisant. De nombreux enfants sont morts. Ceux qui restaient ont été emportés parce que les aliments n'étaient plus stérilisés correctement et des vers leur ont dévoré les entrailles. L'été a été pire : la nourriture a pourri dans les armoires qui ne réfrigéraient plus et il n'y avait plus rien à manger. Les survivants sont revenus à l'état sauvage et vivent encore dans les bois. Ils ont plus de poux que de cheveux, et la gale leur ronge la peau. Leurs dents sont toutes pourries et on peut les entendre hurler les nuits sans lune, quand le vent souffle du nord.

La morale de l'histoire ? C'est pour cela qu'il faut toujours apprendre auprès de ceux qui savent, afin que la connaissance survive et nous protège des malheurs à venir. Et maintenant, c'est l'heure de la sieste : tout le monde ferme les yeux. »

—Laureen Jordano, institutrice à Kilm, Bavière.

« Regardez-moi l'état du perceuse... et le canon ! Vous avez encore utilisé d'autres munitions que celles que je vous avais fournies. Un jour, il va vous sauter au visage. Je vous aurais prévenu. J'ai eu un client qui ne m'a pas écouté. Il a du réapprendre à tirer de la main gauche. Bon, il va me falloir au moins trois jours pour vous le remettre en état. Et si vous tenez à votre main, utilisez mes munitions. »

—Momo, armurier itinérant dans les environs de Barcelone.

« On raconte que des souffleurs de verre se sont installés près de Quimper, et on les dit très doués. Ils produisent tout le nécessaire aux communautés avoisinantes : verres à fenêtre, à lampe, flotteurs pour filets... Mais on dit qu'ils fabriquent également des lampes pour remplacer les transistors des plaques électroniques. Il paraît même qu'ils ont commencé à vendre des postes de radio. Ça paraît dément ! »

—Rumeur entendue à proximité de St Nazaire.

Les techniciens et bricoleurs dans Vermine

L'homme vit sur les débris de sa propre civilisation. L'utilisation et la maintenance des objets du passé les plus simples requièrent aujourd'hui un degré de compétence difficile d'accès aux jeunes n'ayant connu que le chaos et la violence. Les connaissances survivent pourtant auprès des anciens qui peuvent transmettre leur savoir et leur savoir-faire aux générations suivantes. Mécaniciens, tailleurs, potiers, agriculteurs et bien d'autres encore sont des professions que l'on acquiert par apprentissage. Les communautés veillent à ce qu'ainsi, la connaissance des anciens demeure en leur sein. Les techniciens possèdent un savoir-faire indéfinissable dans un domaine précis, qu'un profane peut difficilement espérer remplacer. Ils sont souvent les bienvenus dans les communautés où ils souhaitent s'installer. Ils peuvent généralement vivre de leur art sans grande difficulté, en allant de place en place.

Exemples de spécialités d'artisan : Charpentier, Couturier, Maçon, Souffleur de verre, Travail du bois, Travail du cuir, Travail du métal, Travail de la pierre, etc.

Quelques archétypes de techniciens et bricoleurs

• Le réparateur

Il possède des compétences rares qui peuvent s'avérer critiques à la survie d'une communauté : réparer et entretenir les moteurs de véhicules, veiller au bon fonctionnement des générateurs et appareillages électriques. Les plus habiles se révèlent capables de faire des miracles, même sans outils ni pièces de rechange.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 3D, Précision 3D, Connaissance 3D et Perception 3D.

Spécialités : Mécanique ou Electricité (Confirmé) et Bricolage de fortune (Débutant).

Seuls de Blessure : 4/6/8

Protection : aucune.

Matériel : trousse à outils bien garnie, jeu de piles et batteries, nombreuses pièces de rechange.

• L'agriculteur

Par le passé, les agriculteurs se devaient d'être de fins gestionnaires. A l'heure actuelle, il leur faut être à la fois écologistes, botanistes, mécaniciens et hommes de peine... Ils répondent aux besoins de première nécessité des communautés les hébergeant : se nourrir.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 3D, Santé 3D, Précision 3D et Volonté 3D.

Spécialités : Agriculture ou Elevage (Confirmé), Soins des animaux (Débutant) et Connaissance de la région (Débutant).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Protection : aucune.

Matériel : outils agricoles, semences, vêtements chauds et protections de pluie. Une fourche ou outil similaire équivalent à un épéu (2D/1B).

Particularités : l'agriculteur est exposé aux rigueurs de la nature et tout particulièrement à la vermine, ainsi qu'aux pillards. En conséquence, il est prompt à la méfiance et peut aisément attaquer tout individu qui lui semblerait suspect.

• L'armurier

Les armes modernes sont délicates à entretenir et les munitions difficiles à réaliser. Quant aux armes artisanales de qualité, elles sont encore moins communes. Pour toutes ces raisons, l'armurier est indispensable aux groupes de combattants comme aux petites communautés isolées.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Précision 4D, Connaissance 3D et Perception 3D.

Spécialités : Armes à feu (Débutant), Réparation d'armes à feu (Confirmé), Fabrication de munitions (Confirmé), Confection d'armes blanches (Débutant), Confections d'armes de trait (Débutant) et Confection d'armes de jet (Débutant).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Protection : aucune ou gilet pare-balles (1D/1D contre les armes à feu).

Matériel : un arsenal complet d'armes et de projectiles, une trousse à outils et un bidon de graisse, une ou deux armes d'indice de rareté 3 et un fusil à canon scié (2D / 2B, 2-5, 6-10, 11-20).

Particularités : l'armurier se doit de défendre son stock. Son fusil ne le quitte pas et reste en permanence chargé avec des cartouches personnalisées, chargées au verre pilé par exemple.

• L'artisan

Certains métiers tombés en désuétude et presque oubliés ont retrouvé toute leur utilité : maréchaux-ferrants, remouleurs, souffleurs de verre, potiers, tisseurs, couturiers, boulanger, etc. Dans les petites communautés, certains artisans sont des hommes à tout faire polyvalents, alors que dans les plus grands groupes, on peut trouver des artisans spécialisés de renom.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Précision 4D, Force 3D et Perception 3D.

Spécialités : une Spécialité d'artisan (Expert) ou deux Spécialités d'artisan (Confirmé), Marchandage (Débutant) et Folklore (Débutant).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Protection : aucune.

Matériel : hachette (2D/1B).



Les scientifiques et chercheurs

« La science ? Et qu'est-ce que tu crois y connaître, à la science ? Le mot était déjà mort avant ta naissance. Avant, oui... comme tu dis : la science était à la portée de tous. Et ça a changé quelque chose ? Rien ! Alors ne viens pas me rebattre les oreilles avec la nostalgie d'un âge que tu n'as pas connu. Les chercheurs étaient des pions comme les autres, qui n'avaient aucune idée des conneries qu'ils faisaient. Ni éthique, ni conscience. Rien qu'une paye et des budgets de recherche qu'ils se disputaient comme des chiens se disputent un os. Sans cela, on n'en serait pas là aujourd'hui, avec toutes ces saloperies génétiquement modifiées qui te bouffent de l'intérieur. Crois-moi gamin, intéresse-toi à des choses plus utiles à ta survie. Et oui, comme tu dis, je n'en ai plus pour longtemps. Et j'espère bien que ce que je sais disparaîtra avec moi. »

—Vincente Vicario, microbiologiste.

« Ah ah ! Elles sont bien là. Elles sont toutes là. Vous avez vu ce tunnel ? C'est incroyable... quand je pense à ces imbéciles de l'académie qui avaient refusé mes travaux sur l'émergence d'une forme de conscience identitaire collective dans les fourmières de Manica Rubida. S'ils étaient encore vivants pour voir ça, je pense que ça aurait ébranlé leur dogmatisme d'arrière et rabattu leur caquet. Ah euh... oui, l'insecticide. Tenez, je vais vous faire une liste de ce qu'il me faut. Ca ne devrait pas être trop dur à trouver. Et si j'étais vous, je prendrais aussi des masques, à moins que vous ne vouliez finir avec des gamètes en vrac, ah ah ah... »

—Rupert Howards, entomologiste.

« On raconte qu'à Vilnius, dans l'ancienne Lituanie, un groupe de scientifiques a réussi à synthétiser avec succès des phéromones d'insecte. La chose n'a en soit rien d'exceptionnel, mais ce qui l'est en revanche, c'est d'avoir employé ces travaux pour anéantir d'importantes fourmières de la région. Nombreux sont ceux qui voudraient faire main basse sur leur secret pour l'utiliser ou le détruire. Cela leur a même valu l'hostilité d'un groupe d'adaptés radicaux. »

—Rumeur entendue à Boeblingen, dans l'ex-Allemagne.

Les scientifiques et chercheurs dans Vermine

Cette catégorie de personnes incarne à la fois la puissance et la désuétude d'un âge révolu. Les scientifiques détiennent une connaissance souvent précieuse, parfois unique. Avant l'effondrement de la société moderne, les universités formaient chaque année des milliers de scientifiques au prix de longues années d'études et de travaux de recherche. Ces chercheurs, ingénieurs et professeurs sont aujourd'hui âgés d'au moins 45 ans et ont été particulièrement touchés par les nouvelles infections, la vermine et la violence ambiante. Bien peu sont encore en vie. En outre, l'effondrement de la société et l'impuissance des autorités à endiguer la montée de la vermine ont été, dans l'inconscient collectif, partiellement imputés au corps scientifique. Ce sentiment généralisé s'est mué en une méfiance irrationnelle à leur encontre, facilitée par la peur de l'inconnu, de ce que l'on ne comprend pas, ou plus.

Les scientifiques et chercheurs peuvent toutefois être considérés comme des ressources extrêmement précieuses. Une communauté abritant un scientifique fera tout pour le conserver, allant parfois jusqu'à le séquestrer. Il en va ainsi des électroniciens, chimistes, ingénieurs et même des géologues. Quant aux astronomes, physiciens quantiques et mathématiciens probabilistes par exemple, ils ne jouissent pas d'un tel statut. Même dans les communautés humanistes, ceux qui n'ont aucune spécialité applicable dans le quotidien doivent justifier leur place en se trouvant une utilité en dehors de leur champ d'expertise.

Spécialités des archétypes

Biologiste : Agronomie, Botanique, Entomologie, Génétique, Herboristerie, Microbiologie, Zoologie.

Médecin : Chirurgie, Epidémiologie, Pharmacologie, Psychologie, Traumatologie.

Electronicien : Informatique, Télécommunications, Appareils courants.

Chimiste : Agro-alimentaire, Fermentation, Herboristerie, Pétrochimie, Pharmacologie.

Tout se négocie...

Intervention chirurgicale, réparation d'un véhicule ou d'un système électrique : les compétences des techniciens et des scientifiques ont un prix. Pour se faire une idée du coût de tels services, on peut utiliser la Difficulté de l'action entreprise et la multiplier par trois facteurs : le temps de travail, la rareté de la Spécialité mise à l'œuvre et l'importance de l'intervention. La Difficulté fait alors office de « coût initial », multipliée par deux pour chaque jour de travail, par deux également si la Spécialité est « Rare » et encore par deux si l'intervention du spécialiste est d'ordre capital. Par exemple, pour une intervention chirurgicale de deux jours visant à éviter la mort du chef d'une communauté, impliquant un jet de Chirurgie (Rare) contre une Difficulté de 20, on obtiendrait un coût estimé à 80, soit la valeur d'échange moyenne d'une paire de talkies-walkies ou de deux moutons.

Quelques archétypes de scientifiques et chercheurs

• Le biologiste

Le biologiste peut avoir une formation en microbiologie, entomologie, botanique, génétique, agronomie... Quelle qu'elle soit, cela fait de lui un expert dans le domaine des organismes vivants. Le biologiste a pu trouver des applications concrètes à ses connaissances, notamment dans la lutte contre la vermine, ou dans les domaines de l'agriculture et du conditionnement de la nourriture.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Connaissance 4D, Perception 3D et Psychologie 3D.

Spécialités : Biologie (Confirmé), une Spécialité de biologiste (Expert), Culture Ancienne (Débutant), Langues Etrangères (Débutant) et Voiture (Débutant).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Protection : aucune.

Matériel : accessoires liés à la spécialité, boîtes de Petrie, microscope, documentation.

Particularités : peut avoir recours à des parasites, germes ou même des animaux pour sa propre défense.

• Le médecin

Dans un monde grouillant de parasites où règnent les maladies infectieuses, la moindre blessure anodine peut s'avérer fatale. De ce fait, les médecins compétents peuvent être à l'origine de conflits sanglants tant ils sont nécessaires et convoités par les communautés qui n'en ont pas. Malgré le prestige de la profession, les miracles de la médecine n'existent plus que dans les livres. Privés de médicaments, de moyens d'examen sérieux et d'hygiène décente, les médecins peuvent parfois se montrer pires que le mal.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Connaissance 4D, Perception 3D, Psychologie 3D et Précision 3D.

Spécialités : Médecine générale (Confirmé), une Spécialité de médecin (Expert), Culture Ancienne (Débutant), Langues Etrangères (Débutant) et Voiture (Débutant).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Protection : aucune.

Matériel : trousse de soin contenant des médicaments périmés ou artisanaux, nécessaire de chirurgie, alcool, gants, bandages.

• L'électronicien

Parmi les plus fragiles, bien peu de produits de consommation courante sont encore en état de marche. En effet, seuls des spécialistes compétents et outillés peuvent remettre en état les minuscules plaques électroniques endommagées par le temps et les mauvais traitements. Si les électroniciens sont hautement appréciés, il y a en fait peu de communautés qui aient besoin de ce genre de spécialiste à plein temps. Certains se font donc itinérants, allant de village en campement pour louer leurs talents.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Connaissance 3D, Perception 3D et Précision 3D.

Spécialités : Electronique (Expert), Electricité (Confirmé), une Spécialité d'électronicien (Confirmé), Réparation de fortune (Débutant), Culture Ancienne (Débutant), Langues Etrangères (Débutant) et Mathématiques (Débutant), Voiture (Débutant).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Protection : aucune.

Matériel : trousse à outils d'électronicien, composants de rechange et nombreuses plaques électroniques de récupération.

• Le chimiste

La chimie moderne s'est révélée inefficace dans la lutte contre la vermine : ni les meilleurs pesticides, ni les meilleurs engrais n'ont pu enrayer les ravages causés aux récoltes. Les chimistes continuent de se rendre utiles néanmoins, qu'il s'agisse de distillation d'alcool, de raffinage de pétrole ou de cultures hydroponiques. En dehors des rares herboristes ou distillateurs itinérants, les chimistes ont souvent besoin d'installations conséquentes dans le cadre de leur métier, ce qui fait d'eux des sédentaires.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Connaissance 4D, Perception 3D et Précision 3D.

Spécialités : Chimie (Confirmé), une Spécialité de chimiste (Expert), Culture Ancienne (Débutant), Langues Etrangères (Débutant), Mathématiques (Débutant) et Voiture (Débutant).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Protection : aucune.

Matériel : outils liés à la Spécialité. Réserve de flacons contenant tout un assortiment de produits chimiques.

Particularités : peut utiliser certains produits chimiques – lacrymogènes, corrosif, poison, etc. – pour sa propre défense.

Les combattants

Les combattants dans Vermine

L'homme a su élever la guerre au rang d'art, pour finalement la voir se transformer en réalité quotidienne. Guerre contre la vermine. Guerre contre les pillards. Guerre contre son voisin. En 2037, la paix est un luxe connu de peu, et paradoxalement les guerriers entraînés n'ont jamais été aussi peu nombreux. Les munitions sont trop rares pour que les tireurs puissent les gaspiller à l'entraînement et le temps manque pour que les soldats aient une réelle formation militaire. Les combattants expérimentés et entraînés sont des individus d'exception, dangereux et parfois obsolètes. Ils sont considérés par leurs contemporains avec un mélange d'admiration et de méfiance.

Restent les survivants, ceux qui ont bâti leur maigre expérience du combat au cours d'une vie souvent brève et brutale. Ce qui leur manque en technique, ils le compensent par la sauvagerie et l'instinct. La rareté des armes à feu les pousse fréquemment à opter pour les armes de trait ou de mêlée. La guérilla, les tactiques de harcèlement et de raids sont préférées à des stratégies plus évoluées.

Quelques archétypes de combattants

• Le pillard

Ce genre de combattant est tristement courant dans l'Europe de Vermine. Indisciplinés, brutaux, les pillards ont un quotidien de rapine, de destruction, de viol et de meurtre. Ils n'ont bien souvent pas de formation et ne s'en prennent qu'à des cibles vulnérables et peu armées. Les pillards sont communément assemblés en bandes de petite taille. Exceptionnellement, il est possible de rencontrer des hordes de pillards sous le commandement d'un chef particulièrement fort et charismatique.

« Dans le temps, les militaires avaient des armes capables d'abattre un homme dans le noir et à plusieurs kilomètres. Du moins, c'est ce que mon père m'a dit. Et bien, j'ai vu pire que ça sur la raffinerie, le jour où les pillards nous ont attaqués. Ils ont égorgé tous les prisonniers, sans raison. Bon sang, les malheureux s'étaient rendus ! Moi j'étais dans la cabine de la grue. Je suis resté sans bouger et ils ne m'ont pas repéré.

Ce qui les a perdus, c'est la pompe qui est tombée en panne plusieurs fois. Pas de chance, ils avaient tué les mécanos. Du coup, ils pompaient encore les réservoirs quand la nuit est arrivée. Moi, j'ai vu le 4x4 quand il s'est approché tous feux éteints. Mais avec le bruit de la pompe, eux n'ont rien entendu. Ils n'ont pas entendu non plus lorsque leur sentinelle a été abattue. En un clin d'œil, le site de pompage était encerclé. Ça faisait feu de partout, mais les bruits étaient étouffés, comme s'ils tiraient avec de l'air comprimé. Je n'ai jamais vu un tel carnage. En tout cas, c'est plutôt rassurant de savoir qu'Exxo protège aussi bien ses intérêts. Oui, c'est suite à ça que je suis devenu responsable du site. »

—Herbert Ricke, responsable de la raffinerie de Leuna, en ex-Allemagne.

« Pour gagner, il faut autant de choses que vous avez de doigts à votre main droite :

1. Savoir quand il faut se battre, et savoir quand il faut tailler la route
2. Savoir quand mettre le paquet, et quand il faut y aller mollo
3. Bien gérer la composition de ses troupes
4. Ecraser dans l'œuf l'adversité avant qu'elle ne devienne une vraie menace. Tenez, cette fourmi. Ecrasez-là avant qu'elle ne revienne avec ses grandes sœurs. C'est toujours ça de pris.
5. Au combat, il n'y a que moi qui commande. Le client ne compte plus. Compris ? »

—Lieutenant Samuel Rodriguez, citant librement Sun Tzu devant sa troupe de mercenaires.

« La force brute n'est pas tout. J'ai l'air d'avoir frappé fort ? Tout être vivant a des kyusho, des points de pression qu'il est bon de connaître pour donner aux coups des effets dévastateurs. Votre forme de combat n'en sera que plus efficace. Retenez celui-là, très adapté contre une sentinelle. Et continuez de le masser, il reviendra bientôt à lui. »

—Christophe Wald, instructeur militaire du 2ème RIMA de St Nazaire

Louer des hommes de main

Comme ceux des techniciens et des scientifiques, les services des combattants, gardes du corps et autres mercenaires se paient généralement très cher. Pour calculer le coût de ce genre de services, on peut soit estimer la Difficulté quotidienne de la tâche – en tenant compte de la dangerosité de la région et des adversaires – et la multiplier par le nombre de jours, soit calculer le coût journalier des hommes, en s'appuyant sur leurs Spécialités et leur matériel. Il suffit alors de compter un point par Spécialité Débutant, deux par Confirmée et trois par Experte : ce premier total donne la valeur de l'homme, auquel il faut ajouter une valeur d'équipement en faisant tout simplement la somme des Indices de Rareté de son matériel. On obtient ainsi une valeur généralement comprise en 10 et 30, à comparer aux valeurs des objets pour négocier un troc équilibré.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 3D, Rapidité 3D, Santé 3D et Réflexes 3D.

Spécialités : Armes tranchantes (Confirmé), Armes de trait (Débutant) et Bagarre (Débutant).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Protection : armure renforcée faite de pièces de récupération (1D/1D contre les armes contondantes et articulées).

Matériel : tuyau métallique (2D/1B), arc (2D / 1B, 2-8, 9-15, 16-40).

Particularités : utilise l'intimidation en poussant des hurlements sauvages lors des attaques, en arborant des trophées macabres ou des peintures de guerre.

• Le garde

Toute communauté a besoin d'hommes pour assurer sa sécurité. Sous le terme de garde se regroupent tous les combattants dont la finalité est de protéger des biens ou des personnes, et qui ont peu ou pas de formation militaire. Leur expérience du combat est souvent limitée car leur but est précisément d'éviter que des combats aient lieu.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 3D, Santé 3D, Volonté 3D et Perception 3D.

Spécialités : Épieu (Confirmé), Surveillance (Confirmé), Armes de trait (Débutant) et Bagarre (Débutant).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Protection : armure matelassée renforcée (2D/1D contre les armes perforantes).

Matériel : épieu (2D/1B), arc (2D/1B) ou arbalète (3D/1B).

Particularités : cohésion de groupe. Les gardes obéissent aux ordres et agissent le plus souvent possible de concert.



La vie n'étant jamais qu'un bien dont la valeur se négocie, de nombreuses compagnies de mercenaires proposent leurs services d'escorte, d'assassinat, de protection ou de basses ?uvres. Le coût de ces services varie autant que le sens de l'honneur et les codes de conduite adoptés par ces hommes de terrain, certains étant fidèles à leur parole, d'autres risquant de trahir à la première occasion.

• Le soldat

Ces combattants sont d'anciens militaires, des guerriers ayant reçu une formation ou possédant une considérable expérience du combat. La possession d'armes de guerre ainsi que les connaissances allant avec leur utilisation et leur entretien font de ces individus une force de frappe non négligeable.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Santé 3D, Rapidité 3D, Agilité 3D, Précision 3D et Perception 3D.

Spécialités : Armes à feu (Confirmé), Discrétion (Confirmé), Orientation (Débutant), Campement (Débutant), Bagarre (Débutant), Mécanique (Débutant) et Commandement (Débutant).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Protection : aucune ou gilet pare-balles (1D/1D contre les armes à feu).

Matériel : fusil d'assaut (4D/3B, 2-50, 51-200, 201-500), poignard (1D/1B), paquetage.

Particularités : un groupe de soldats est souvent mené par un homme faisant office d'officier, qui les coordonne et rend leur action particulièrement efficace.

• L'instructeur

Relique improbable et rarissime d'un monde n'existant plus, l'instructeur est un homme possédant une science du combat hors du commun. Il est instruit en tactique et stratégie militaire ainsi qu'en arts martiaux. Ce genre d'homme est une ressource précieuse pour toute communauté ayant des combattants à former.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 3D sauf Agilité 4D et Persuasion 2D.

Spécialités : Art martial (Expert), Esquive (Expert), Armes de jet (Confirmé), Tactiques militaires (Confirmé), Enseignement (Confirmé), Armes à feu (Confirmé), Premiers soins (Débutant), Commandement (Débutant) et Armes blanches (Débutant).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Protection : aucune.

Matériel : Pistolet M19 (3D/2B, 2-5, 6-30, 31-50), poignard (1D/1B).

Particularités : l'instructeur est un expert dont les spécialités peuvent varier selon le profil. Par exemple, s'il est spécialisé en combat au bâton, il faudra changer ses spécialités et son équipement en fonction.

Les chasseurs

Les chasseurs dans Vermine

Le savoir du chasseur le rend précieux sinon indispensable dans un groupe ou une communauté. Il allie en effet connaissance de la vermine, de la faune, de la flore et du terrain. Face à un danger, un chasseur expérimenté sait presque toujours prendre la bonne décision : affronter l'ennemi et profiter de ses faiblesses, ou bien fuir et se réfugier dans un abri connu de lui seul. La plupart du temps, il peut se débrouiller pour tanner le cuir de sa dernière prise, sculpter ses os pour faire de nouvelles pointes de flèches, sécher la viande pour la conserver, etc. A lui seul, le chasseur est un véritable manuel de survie qui peut faire la différence entre la vie et la mort, entre la famine et l'abondance.

Les chasseurs se sont généralement repliés vers des armes certes plus primitives, mais plus sûres : couteau, arc et flèches, lance, pierres taillées, pièges naturels, etc. Qu'ils agissent seuls ou de concert, l'exposition permanente aux dangers d'un monde hostile les a rendus plus humbles. Les humanistes sont dans une grande majorité persuadés de la supériorité de l'homme sur l'animal et cherchent à le démontrer en perpétuant le rite de la mise à mort. Ils ont également appris à être un prédateur, autant qu'à éviter d'être une proie. Quant aux adaptés, ils empruntent bien souvent aux plus habiles prédateurs terrestres des techniques ou des habitudes de chasse. Les survivalistes enfin, souvent solitaires, cherchent seulement à assurer leur subsistance et celle de leur famille ou communauté.

Quelques archétypes de chasseurs

• Le trappeur

Le trappeur connaît son territoire comme sa poche ainsi que les bêtes qui y rôdent et leurs habitudes. Du simple collet au piège mécanique en passant par les pièges les plus naturels comme les fosses, il ne se soucie que du résultat : capturer et tuer sa proie.

« Non, nous ne chasserons pas là-bas, fiston. C'est le territoire de la meute. Des enfants qui vivent et chassent comme des loups. J'ai fait autrefois l'erreur de traquer une proie sur leur territoire. Avant même que je m'en aperçoive, ils m'avaient pris en chasse. J'ai entendu plusieurs hurlements, derrière et autour de moi. Puis j'ai ressenti une grande douleur à la nuque avant de perdre connaissance. Quand je me suis réveillé, l'un d'eux me maintenait au sol, pendant que les autres découpaient en morceaux la biche que je poursuivais tantôt. J'ai voulu lutter, mais celui qui était sur moi me tenait d'une poigne de fer, alors qu'il ne devait pas avoir plus de douze ans. Il m'a regardé droit dans les yeux et m'a dit que la prochaine fois, c'est moi qu'ils découperaient en morceaux. Non, nous ne chasserons pas là-bas, fiston. »

—Un chasseur à son fils.

« On l'appelle le fauconnier. Si, j'te jure que j'l'ai vu une fois. Il trainait en ville, il avait besoin de munitions. Tu sais bien qu'c'est moi qu'ai la meilleure poudre de ce côté de la rivière. V'là qu'il entre dans ma cahute, avec un superbe oiseau sur l'épaule, et un autre sur le poing, avec des sortes de masque sur leur gueule, tu vois. Ce sont de bien belles bêtes que vous avez là, que j'lui dis, en faisant mine de les caresser. Il me répond qu'elles sont superbes, mais que si j'les touche à nouveau, elles s'nourriront de moi avant la fin d'a journée... J'lui ai vendu sa satanée poudre et l'ai viré d'mon magasin. Il a quitté la ville... parti vers le nord, à c'qu'on m'a dit. »

—Marcel, fabricant de poudre.

« Nous sommes meilleurs que la vermine et l'avons toujours été. Rappelez-vous ! Autrefois, nous dominions cette planète. Et aujourd'hui nous sommes prêts pour la dominer à nouveau. En ce jour béni, mes enfants, vous allez prouver à la vermine que nous irons jusqu'au bout. En ce jour béni, vous allez être nos appâts, amener vers nous la vermine et faire de nous les maîtres de cette terre ! Vous allez nous permettre de l'exterminer pour asseoir à nouveau et pour toujours notre règne. En ce jour béni, vous serez des messagers divins. »

—Père Julien, prêcheur des Sanguinaires, avant une chasse.

Dresser un animal pour la chasse

Chiens, chevaux, faucons, furets, autours, éperviers ou aigles sont les principaux animaux utilisés pour la chasse. Il est nécessaire de dresser un animal avant de pouvoir l'utiliser lors d'une partie de chasse. Même un cheval, s'il n'est pas utilisé pour rabattre ou abattre le gibier, doit apprendre par exemple à ignorer sa peur des chiens et du bruit. Cet apprentissage requiert plusieurs semaines, mais plus l'animal est jeune, plus il est malléable.

Voici quelques exemples de Difficultés et de temps de dressage :

- Chien courant, levreur ou rapporteur :
Difficulté 10, 8 mois
- Chien d'arrêt :
Difficulté 15, 8 mois
- Furet :
Difficulté 15, 6 mois
- Cheval :
Difficulté 20, 1 an
- Rapace :
Difficulté 30, 1 mois à plein temps pour l'affûtage, 4 à 6 mois pour les escapes.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Précision 3D, Agilité 3D, Connaissance 3D, Perception 3D et Psychologie 3D.

Spécialités : Pièges (Confirmé), Sens de l'orientation (Confirmé), Lance (Débutant), Travail des fourrures (Débutant), Sens du danger (Débutant) et Pister (Débutant).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Protection : 1D/1D contre les armes perforantes (protections épaisses en fourrure).
Matériel : couteau (1D/1B), pièges à renard, pièges à ours, collets, lance (3D/2B), quelques fourrures de qualité prêtes à être troquées.

• Le chasseur adapté

Ces chasseurs impitoyables s'inspirent du loup et traquent leur proie des heures durant, tissant une toile dont le gibier ne peut s'échapper. Fatiguée, aculée, la bête traquée est abattue au moyen de coutelas taillés à même le bois ou dans les ossements de précédentes proies. Pendant qu'une partie de la meute garde la zone, les autres chasseurs s'occupent alors de dépouiller le gibier de sa peau et de tout ce qui peut être récupéré ou utilisé.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Rapidité 4D, Santé 4D, Agilité 3D, Connaissance 1D, Perception 3D, Volonté 3D, Persuasion 1D et Psychologie 1D.

Spécialités : Discrétion (Confirmé), Pister (Débutant), Sens du danger (Débutant), Bagarre (Débutant) et Armes tranchantes (Débutant)

Seuils de Blessure : 6/8/10

Protection : aucune.

Matériel : poignard (1D/1B), vêtements ou ornements et trophées de chasse (fourrures, griffes, crocs, etc.).

• Le dresseur

Face à la renaissance de Gaïa, certains se sont tournés vers les anciennes traditions pour trouver des réponses. En plus de ses propres moyens, le chasseur peut compter sur des compagnons à poils ou à plumes pour débusquer, traquer et ramener le gibier, ou tout simplement pour l'avertir d'un danger. Profondément liés, l'animal et le dresseur partagent une subtile symbiose à l'équilibre délicat.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Connaissance 3D, Perception 3D et Empathie 4D.

Spécialités : Dressage (confirmé), Empathie avec l'espèce de prédilection (Confirmé), Pister (Débutant), Sens de l'orientation (Débutant), Premiers soins (Débutant) et Bagarre (Débutant).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Protection : 1D/1D contre fouets, chaînes et couteaux (protections en cuir).

Matériel : couteau (1D/1B), animal de prédilection, un éventuel animal supplémentaire, gibecière, gourde, morceaux de cuir ou de fourrures, matériel spécifique selon le type d'animal (selle, longe, etc.).

Particularités : s'il peut utiliser pleinement les capacités de son animal de prédilection, le dresseur dispose d'un bonus de 1D à toutes ses actions liées à la chasse.

• Le solitaire

Le solitaire ne doit compter que sur lui-même pour assurer sa subsistance et sa survie. Tour à tour chasseur, pisteur, tanneur, tailleur ou sculpteur, cet individu a amassé suffisamment de connaissances oubliées ou trop longtemps négligées par d'autres, pour assurer sa propre survie et parfois celle d'une famille s'il choisit de se donner cette responsabilité.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Santé 3D, Agilité 3D, Connaissance 3D, Perception 3D et Empathie 3D.

Spécialités : Pister (Confirmé), Sens de l'orientation (Confirmé), Fusil (Débutant), Tannerie (Débutant), Arc (Débutant) et Pièges (Débutant).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Protection : 1D/1D contre les fouets, chaînes et couteaux (protections en cuir).

Matériel : couteau (1D/1B), arc à poulies et flèches (3D/1B, 2-8, 9-30, 31-70), fusil et quelques cartouches (2D/2B, 2-10, 11-25, 26-50), boussole, sac à dos, gourde, couverture, tente, pierres taillées pour la tannerie.

Les adaptés et mutants

« Regardez-le. Il porte dans sa chair la marque de l'infamie. Remarquez ces dents déchaussées, ces petits yeux cruels, ce dos voûté... Il a été marqué par la vermine. Souhaiteriez-vous le voir s'accoupler avec vos femmes et vos filles ? C'est ce qui arrivera si nous écoutons ceux qui nous parlent de compassion et de solidarité. La compassion n'a plus cours aujourd'hui. Ce mutant est un monstre et son existence même est une insulte à l'espèce humaine. Tolérer qu'il vive, c'est renier les principes les plus purs qui font de nous des hommes. C'est par nécessité et le cœur lourd que je dois ici mettre un terme à l'existence misérable de ce monstre. Non pas à cause de ce qu'il est, mais à cause de ce qu'il aurait pu être si nos ancêtres avaient veillé à la pureté de la race.

Je purifie ici ton corps par les flammes. Puisse-t-il renaître pur de toute souillure. »

—Fabio « le vicaire », lors d'une exécution publique.

« Il avait l'air normal comme ça. C'était juste bizarre qu'il garde son manteau par cette chaleur. Mais bon, on n'a rien remarqué sur le coup et puis, il avait de quoi payer la nuit. Plus tard, j'ai entendu un bruit qui m'a réveillé. Je l'ai retrouvé dans le dortoir, en train de se déshabiller. Je me suis dit que s'il cherchait du plaisir avec les bouviers qui dormaient là, il en serait pour ses frais. Et puis là son manteau est tombé... c'était horrible. Sa peau était recouverte de trucs noirs. Sur le coup je n'ai pas compris ce que c'était : des espèces de sangsues, par tout, qui grouillaient. Je l'ai descendu d'un coup de fusil et on a brûlé le tout à l'alcool. Alors maintenant, tu gardes ta nourriture et tu passes ton chemin. Les étrangers ne sont plus les bienvenus chez nous. »

—Garde des carrières de Polena.

« Crois moi, p'tit. Quand les gens du coin te causent d'un Yéti, ici, dans le cœur des Alpes, et ben ils savent de quoi ils parlent. Et toi, tu ferais mieux de la fermer. »

—André Pied Sûr, guide de haute montagne

Les adaptés et mutants dans Vermine

Choisir la voie de l'adaptation, c'est vivre en accord avec son environnement. Un environnement où la vermine est omniprésente. Certaines communautés développent ainsi un fort mimétisme en rapport avec une ou plusieurs espèces. Certains tentent d'échapper à leurs prédateurs en se camouflant ou en brouillant leurs odeurs. D'autres ont développé des relations de symbiose avec la vermine, la vénérant ou vivant en bonne intelligence avec elle. D'autres enfin se contentent de suivre des prédateurs de loin pour se nourrir de leurs restes. On parle même de rares individus accueillant la vermine dans leur propre chair, qu'il s'agisse de parasites les affaiblissant ou de symbiotes leur procurant des caractéristiques déterminantes pour la pérennité de l'espèce. Dans l'Europe de 2037, la sélection naturelle a pourtant toutes les chances de leur donner raison.

Accélérées par l'empoisonnement de l'eau et de l'air dû aux pesticides, par les métaux lourds, par les cultures transgéniques et les substances radioactives, les possibilités de mutations sont aujourd'hui infinies. Elles frappent désormais beaucoup plus de naissances que par le passé. Mais pour des centaines d'évolutions non-viables, handicapantes ou sans le moindre intérêt, on en trouve seulement quelques-unes d'absolument remarquables d'un point de vue scientifique. Certains caractères typiquement liés à des espèces animales ou d'insectes peuvent ainsi se retrouver chez des nouveaux-nés, provoquant l'émoi dans les populations humanistes et survivalistes, ou la joie chez les adaptés. Pour ces derniers, la mutation incarne l'influence bénéfique de Gaïa. Quoi qu'il en soit, une chose est sûre : la vie d'un mutant en 2037 est loin d'être idyllique.

Quelques archétypes d'adaptés et mutants

• Les parias

Leur code génétique fracassé par les abus de pesticides ou les radiations, ces individus vivent comme de véritables parias. Leurs transformations visibles et handicapantes poussent en effet ces pauvres hères à fuir tout contact humain et à s'isoler. Il est très rare qu'ils se rassemblent en groupe, encore plus en communauté.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Perception 3D, Volonté 3D, Santé 3D et Rapidité 3D.

Spécialités : Connaissance de la région (Débutant), Connaissance de la vermine (Débutant), Esquive (Débutant), Discrétion (Confirmé) et Sens du danger (Confirmé).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Protection : aucune.

Matériel : le strict nécessaire pour survivre, une arme de mêlée rafistolée.

Particularités : leur difformité n'a aucune utilité mais peut être impressionnante, comme un bras disproportionné, des dents surnuméraires, etc.

• Ceux qui vénèrent

Ces adaptés vouent une vénération – mélange de crainte autant que d'admiration – à une espèce de vermine en particulier. Il s'agit le plus souvent d'une espèce sous l'égide du Prédateur, du Symbiote ou de la Horde. Ils tentent de s'en attirer les faveurs par tous les moyens et arrivent parfois à lier des relations étranges avec celui-ci.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Empathie 3D, Santé 3D, Agilité 3D et Réflexes 3D.

Spécialités : Chasse (Débutant), Connaissance d'une espèce de vermine (Confirmé), Empathie avec la vermine (Débutant) et autres Spécialités selon l'individu.

Seuils de Blessure : 5/7/9

Protection : aucune.

Matériel : vêtements très rudimentaires, arc (2D/1B, 2-8, 9-15, 16-40).

Particularités : s'attirer les foudres de ceux qui vénèrent peut également entraîner, d'une façon ou d'une autre, la colère de l'objet de leur dévotion. La réciprocité est tout aussi vraie.

• Ceux qui imitent

Ces adaptés, menés ou non par un chaman, vouent une vénération étrange à une espèce de vermine et sont prêts à tout pour imiter son mode de vie et se lier avec elle. Leur approche peut varier du tout au tout : certains ne veulent que copier un comportement social. Fanatiques, d'autres vont en revanche aller jusqu'à se greffer des organes d'animaux ou d'insectes, se mutiler ou accepter des parasites dans leur chair, voire même chercher à s'accoupler avec la vermine.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Santé 3D, Perception 3D, Empathie 3D et Agilité 3D.

Spécialités : Connaissance d'une espèce de vermine (Expert), Empathie avec la vermine (Débutant) et autres Spécialités selon l'individu.

Seuils de Blessure : 5/7/9

Protection : 2D/1D contre les armes tranchantes (une éventuelle armure de chitine).

Matériel : pic recourbé (1D/1B perforant), arc (2D/1B, 2-8, 9-15, 16-40), tenue imitant la vermine.

Particularités : ces adaptés tendent à se battre de la même façon que l'objet de leur étude. Connaître leur modèle permet éventuellement de pouvoir anticiper leurs réactions. L'ignorer peut au contraire mener à la pire des surprises.

• Les enfants des souterrains

Quelques groupes se sont retirés loin de la lumière dans les souterrains d'anciennes lignes de métros, les égouts, les mines, les tunnels... Dernièrement, certains ont évolué pour s'adapter à leur nouvel environnement. Leur peau est pâle et leurs yeux aveugles leur rendent l'extérieur intolérable. Leur odorat et leur ouïe se sont en revanche considérablement affinés.

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

Spécialités : Odorat développé (Débutant), Ouïe développée (Débutant), Orientation (Confirmé), Déplacement silencieux (Débutant) et Armes blanches (Débutant).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Protection : aucune.

Matériel : poinçon (1D/1B), une petite lampe à alcool.

Particularités : dans l'action, leur cécité partielle est complètement compensée par leurs autres sens. Pour les travaux de précision par contre, il leur faut employer une source de lumière, de préférence collée à leur ouvrage.



On dit qu'il existe des enfants albinos craignant la lumière mais voyant parfaitement dans la nuit... On parle d'hommes sensibles aux phéromones des fourmis et capables d'en émettre à leur tour... On murmure que des peaux humaines auraient été retrouvées dans le sud de la France, sortes de mues desquelles seraient sorties des mutants plus proches du serpent que de l'homme...

Les chamans

Les chamans dans Vermine

L'appellation de chamanisme peut être trompeuse tant elle fédère de dogmes et de pratiques disparates. Selon les régions, ses pratiquants seront appelés sorciers, rebouteux, prophètes, birettes... Chaman fut le premier à énoncer un dogme qui inspirera le plus grand nombre. Mais bien loin des cultes du passé, le chamanisme reste une approche personnelle basée sur une tradition orale. Quoi qu'il en soit, il s'agit de la dernière leur d'espoir spirituel pour les bribes d'humanité qui peuplent encore l'Europe.

L'importance du chamanisme est primordiale dans Vermine. Mettre en scène un chaman ne doit donc jamais être fait à la légère. Les règles concernant leurs pratiques figurent page 108 et complètent les explications fournies dans le *Livre du Meneur*, à partir de la page 76. Selon le choix que vous avez retenu pour votre campagne, les chamans peuvent détenir des pouvoirs avérés ou non. Quel que soit ce choix, il faut garder à l'esprit que le chaman est quant à lui tout à fait convaincu de ses pouvoirs et que la façon dont il pratique son art entretient une ambiguïté dérangeante pour le sceptique. La plus grande force du chamanisme résidera donc dans ce que le meneur de jeu ne montrera pas. Des bruits étouffés par la brume, une ombre qui se faufile à la limite du champ de vision... Les signes de Gaïa, réels ou non, sont subtils et indéchiffrables pour l'œil profane.

Quelques archétypes de chamans

• L'homme-médecine

Ces chamans pacifiques ont un don pour guérir leurs semblables. Cette activité peut s'avérer plus dangereuse qu'il n'y paraît, mais au sein des populations adaptées, leur réputation est sans égale. Certains sont itinérants, d'autres s'installent en reclus, dans un lieu sacré propice à leur activité où ils attendent que l'on vienne les consulter.

« Ne vous agitez pas autant. Votre âme est hors de danger, mais le venin vous a beaucoup affaibli. J'ai pu convaincre dame vipère de vous laisser vivre, mais il faut encore soigner la blessure. Votre âme ? Et bien elle n'était pas tellement disposée à la laisser partir, elle avait faim. Alors j'ai dû attraper un lièvre que j'ai échangé contre vous. Ne vous en faites pas, c'était un marché équitable. Ah, je sais, ça gratte. Ce sont les asticots. Comment ? Mais non, il n'y a pas lieu de s'affoler. Ils vont mieux nettoyer la plaie qu'aucun antiseptique. Ce n'est pas le genre d'asticots à vouloir rentrer sous votre peau, ne craignez rien. Tenez, buvez cela. Doucement, ne vous étouffez pas. Il faut tout finir, c'est important. C'est tout ce qui me reste d'urine de hérisson. Si vous la vomissez, je ne sais pas comment on va faire. »

—Eli, soigneur au chevet d'un blessé.

« Ne vous laissez pas impressionner par les gesticulations de ces emplumés. Ils ne savent qu'agiter leurs grigris ridicules pour effrayer la population. C'est avec ça qu'ils comptent nous faire peur ? Nous sommes la peur réincarnée ! La seule Gaïa que j'ai connue était une pute de la base d'Avord. Leurs idoles pathétiques ne les sauveront pas, plus rien ne peut les protéger de notre juste courroux. C'est nous qu'ils devraient supplier plutôt que leurs grossières idoles païennes, car nous allons leur apporter la punition qui frappe ceux qui trahissent leur race. Allez-vous craindre leurs misérables couteaux ? Nous allons leur montrer où se situe la véritable puissance. Ne faites pas de prisonniers, exterminatez-les tous jusqu'au dernier. Laissez-moi juste le chef. Une fois que nous l'aurons pendu avec ses tripes, nous verrons bien si ses esprits viennent le décrocher avec leurs petites pattes. »

—Erg, chef de la bande de mercenaires

« Les Chiens de l'Est », avant le massacre du plateau d'Albion.

« Iah, Père-loup, donne-moi ta force et ta vigueur pour que je triomphe de mes ennemis, Iah, Père-loup, donne-moi ta rage et ta fureur pour que je ne faiblisse jamais, Iah, Père-loup, donne-moi tes crocs et ta vitesse pour que ma proie ne s'échappe pas, Iah, Père-loup, je t'offre mon sang et ma première proie. Aah ! »

—Lup, en plein rituel de métamorphose.

Le charlatan

Certains ont vite compris que les chamans jouissaient d'un statut et d'une reconnaissance rarement égalés. Ils se font ainsi passer pour des mystiques en abusant de la naïveté de leurs semblables, vendant au prix fort prédictions fantaisistes et remèdes miracles.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Empathie 3D, Persuasion 4D, Psychologie 3D et Volonté 4D.

Spécialités : Manipulation (Expert), Mensonge (Confirmé), Sens du danger (Débutant) et Rituels chamaniques (Débutant).

Seuls de Blessure : 4/6/8

Protection : aucune.
Matériel : poignard (1D/1B), des vêtements bardés de colifichets et de décorations, une besace pleine de potions et de remèdes.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Empathie 5D, Précision 3D, Connaissance 3D et Volonté 3D.

Spécialités : Bâton (Débutant), Travail du bois (Débutant), Premiers Soins (Confirmé), Cueillette (Confirmé), Herboristerie (Confirmé), Connaissance des Totems (Confirmé), Connaissance des esprits Totems (Débutant), Rituels de guérison (Expert) et Dressage (Débutant).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Protection : aucune.

Matériel : bâton de combat (2D/1B), tenue traditionnelle, couteau traditionnel, sacoche à herbes.

• Le chaman guerrier

Meneur d'hommes ou combattant émérite, le chaman guerrier sait faire appel à sa science pour se donner un avantage décisif. Son esprit Gardien est souvent un prédateur. Il n'hésitera pas à employer du poison contre des adversaires utilisant les armes à feu, le recours à celles-ci le répugnant.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 3D, Santé 3D, Empathie 3D, Volonté 3D, Agilité 3D et Réflexes 3D.

Spécialités : Armes perforantes (Confirmé), Discrétion (Confirmé), Armes de trait (Débutant), Cueillette (Débutant), Herboristerie (Débutant), Fabrication de poisons (Débutant), Connaissance du Totem Prédateur (Confirmé), Connaissance des esprits Totems (Débutant), Rituels de guerre (Expert) et Dressage (Confirmé).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Protection : aucune.

Matériel : harpon (2D/2B), tenue traditionnelle, couteau traditionnel, masque de fauve.

Particularités : ses tactiques favorites consistent à faire appel aux esprits Totem pour recevoir de l'aide, et à se changer en animal, de préférence un loup, un fauve ou un ours.

• Le chaman installé

Il représente l'autorité spirituelle au sein d'une communauté, le plus souvent d'adaptés. Il veille à résoudre les conflits entre les différents membres et à favoriser leur intégration avec la nature. Les habitants viennent chercher conseil auprès de lui et font appel à ses services pour tous les grands moments de la vie : cérémonies d'entrée à l'âge adulte, mariage, décès...

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Empathie 4D, Précision 3D, Connaissance 3D, Volonté 3D et Psychologie 3D.

Spécialités : Premiers Soins (Débutant), Cueillette (Confirmé), Herboristerie (Débutant), Connaissance des Totems (Débutant), Connaissance des esprits Totems (Débutant), Rituels de guérison (Débutant), Rituels d'union (Débutant), Intuitions chamaniques (Confirmé) et Dressage (Débutant).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Protection : aucune.

Matériel : bâton de combat (2D/1B), tenue traditionnelle, couteau traditionnel, tambour, sacoche à herbes.

Particularités : sa sécurité est farouchement assurée par les guerriers de la communauté.



Les insectes dans Vermine

« J'ai lu dans un livre, j'te dis. Cette race de mouches, elle est vicelarde. Y suffit qu'une mouche entre dans ton gosier pendant qu'tu dors la bouche ouverte, ou bien qu'y en gobes une sans faire gaffe, pour qu'elle descende dans ton estomac et qu'elle aille y pondre ses saloperies d'asticots. Ces larves se nourrissent tranquillement de c'que tu bectes, elles grossissent dans ton bide et finissent par se transformer en mouches qui te ressortent par la bouche à leur tour. Y parait que quand elles remontent le long de la trachée, ça te démange à en devenir dingue. Et quelques instants plus tard, tu vomis un nuage de mouches... »

—Anthelme, bouilleur de cru.

« Ma mère me disait qu'avant, les bousiers n'étaient pas si gros. A peine mesuraient-ils deux ou trois centimètres. Ils tirent leur nom de leur manie de former une grosse boule de bouse qu'ils font rouler avec eux. Et puis la semaine dernière, ma mère a vu un de ces bousiers de 30 centimètres pousser une boule de merde grosse comme une citrouille. Et ce n'était pas de la bouse de vache mais plutôt de la merde humaine, si tu vois ce que je veux dire. Ça puait, c'était horrible. Tu imagines s'il existe des monstres encore plus gros, de la taille de la bouse ? »

—Mo', fils du puisatier.

« La seule fois où j'ai mangé un insecte dans ma vie, j'ai pas pris le temps de le faire cuire car j'avais peur qu'on me pique ma part. Il faut dire qu'on crevait de faim. C'était une espèce d'énorme phasme qu'on a crevé à coups de bâton. Et ma foi, faute de grive... Ils disent que c'est à cause de ça que j'ai chopé une sorte de ténia. Depuis, j'ai cette saloperie de ver solitaire qui grandit dans mon bide. Ils disent qu'il peut mesurer plus de dix mètres. Je n'arrive pas à comprendre comment ça peut tenir à l'intérieur. Du coup, je suis obligé de manger comme deux, car le ténia me vole une grande partie de ce que j'ingurgite. Les copains me regardent de travers. Mais je ne mange plus de d'insectes, ça c'est certain. »

—Jérald, chiffonnier.

« Tu te rappelles de ce type qui fouillait les tunnels à la recherche de sa fourmi géante ? N'importe quoi hein ? Ben y'a son chien qu'est remonté là, tout seul, avec juste la main droite de son maître dans la gueule. Quelle taille qu'elle fait à ton avis, c'te fourmi ? »

—Goncourt.

Les insectes ont toujours fasciné l'homme autant qu'ils le répugnent. Leur nombre, leur diversité et leur résistance n'ont d'égal que le danger qu'ils peuvent représenter. Les insectes transportent toutes sortes de germes qu'ils transmettent à l'homme ainsi qu'à ses animaux domestiques soit par leur piqure, soit en souillant la nourriture et l'eau potable de leurs déjections. En grand nombre, ils peuvent dévaster des régions entières, ravager récoltes et élevages...

Tout cela, bien sûr, c'était avant. Les temps ont changé et les insectes aussi. Le règne animal est devenu fou : certains insectes par nature solitaires se rassemblent en nuées dotées d'une sorte d'intelligence collective. D'autres évoluent à une vitesse incroyable : leur venin devient mortel, leur taille disproportionnée... Les insectes ne sont plus seulement le cauchemar de l'humanité. Ils sont devenus sa triste réalité quotidienne.

Certains insectes étaient déjà amplement décrits dans le *Livre du Meneur*. Vous trouverez ici des caractéristiques à mettre sur certains individus typiques ou sur des nuées d'insectes. Les règles concernant ces dernières sont fournies dans le supplément *Prédateur et Charnard*, page 128.

Quelques archétypes d'insectes

• Petit nuage de mouches

Les espèces de mouche sont nombreuses : de la mouche à viande à la mouche à fruit en passant par la fameuse mouche tsé-tsé. La grande majorité de ces diptères ne sont pas belliqueux. Ils constituent en revanche un facteur important de propagation des maladies. Les asticots sont d'insatiables dévoreurs de viande. C'est pourquoi certains chamans s'en servent pour nettoyer les plaies.

Caractéristiques : Rapidité 5D, Réflexes 5D.

Attaques : aucune.

Protection : aucune.

Seuils de blessure : Touché O (1), Blessé O (2), Tué O (3)

Particularités : un personnage qui essaye de se concentrer sur une action et qui est distrait par une ou plusieurs mouches subit 1D de malus. En outre, un personnage harcelé par un nuage de mouches perd un dé de sa Réserve de Sang-froid par heure. Il est tout à fait possible de finir par s'habituer à cette nuisance, mais cela prend du temps.

• Essaim de criquets

Herbivores, les criquets ne représentent pas un danger direct pour l'homme. Toutefois, un essaim de plusieurs dizaines de millions d'individus s'abattant sur une région provoquera inévitablement des accidents en plus de la disparition totale de la végétation locale. Un être humain situé au milieu d'un essaim de criquets subit en permanence 3D de malus sur toutes ses actions.

Caractéristiques : Rapidité 3D, Réflexes 4D.

Attaques : aucune.

Protection : aucune.

Seuils de blessure : Touché 0000 (8), Blessé 0000 (9), Tué 0000 (10)

Particularités : à moins de posséder de grosses quantités de pesticide ainsi qu'un avion d'épandage ou des bombes au napalm, il n'y a aucun moyen de détruire un tel essaim.

• Bousier géant

Ces scarabées ne constituent pas des prédateurs pour l'homme, même s'ils ont la taille d'un petit chien. Ils se nourrissent uniquement de matière fécale dont ils font des agglomérats pour la transporter. Ils leur arrivent en revanche de se disputer leur nourriture entre eux. Les bousiers ne sont pas dangereux et jouent même un rôle d'assainissement naturel, mais l'odeur qui les accompagne peut être vraiment inconfortable.

Taille : 2

Caractéristiques : Force 2D, Santé 2D, Rapidité 1D, Réflexes 2D, Agilité 1D, Perception 2D.

Attaques : aucune.

Protection : 2D/1D contre les armes tranchantes (épaisse carapace en chitine).

Seuils de blessure : Touché 00 (4), Blessé 00 (6), Tué 0 (8)

• Bousier rhinocéros

Les grands frères des précédents sont des aberrations de la nature de la taille d'une voiture, qui n'ont été « rencontrés » de façon très exceptionnelle. De fait, il existe certainement plus d'histoires sur leur compte que d'individus existant réellement. On raconte qu'un de ceux-là se plairait particulièrement sur le site d'une ancienne station d'épuration où il aurait pondu ses œufs. Le bousier n'est pas particulièrement hostile, tant qu'on n'en veut pas à ces derniers.

Taille : 3

Caractéristiques : Force 7D, Santé 6D, Rapidité 1D, Réflexes 2D, Agilité 1D, Perception 2D.

Attaques : charge (jet d'attaque à 3D, dommages 4D/2B, type contondant), coup de patte (jet d'attaque à 2D, dommages 2D/2B, type contondant), petites mandibules (jet d'attaque à 2D, dommages 1D/1B, type perforant).

Protection : 2D / 1D contre les armes tranchantes (épaisse carapace en chitine).

Seuils de blessure : Touché 0000 (8), Blessé 0000 (9), Tué 000 (10).

• Nuée de puces

Il arrive que ces parasites se reproduisent à un tel rythme qu'elles se retrouvent à assaillir leur proie – tout être à sang chaud – sous la forme de nuées, progressant par bonds très rapides. Si celui-ci survit à l'assaut, il ne survivra peut-être pas aux germes que les puces auront pu lui inoculer lors de leur festin.

Caractéristiques : Rapidité 5D, Réflexes 5D.

Attaques : morsures (jet d'attaque à 2D, dommages 1D/1B sans considération d'armure, sauf en cas de combinaison étanche).

Seuils de blessure : Touché 0000 (4), Blessé 0000 (6), Tué 000 (8)

Particularités : les puces sont tout simplement invulnérables aux coups et tentatives d'écrasement. En revanche, elles craignent le feu et certains pesticides. S'immerger dans l'eau peut être une solution à condition de se défaire de tous ses vêtements. Se débarrasser entièrement d'une infestation de puce est particulièrement délicat et nécessitera sans doute de se tondre les cheveux, les poils et de brûler ses vêtements. Les puces sont vecteurs de multiples infections bactériennes, virales ou parasitaires transmissibles par le sang : rage, peste, etc.

Les reptiles

« On nageait tranquillement dans la rivière. C'est Philippe qui les a vues en premier sortir des hautes herbes pour se glisser dans l'eau. Il y avait six ou sept vipères, de la couleur des galets et de la vase. C'est pour ça qu'Eric ne les a pas remarquées. Lorsque Philippe l'a averti, il était déjà trop tard. Il a reçu trois ou quatre morsures alors que nous sortions aussi vite que possible de l'eau. Elles l'ont touché au visage. Il avait du mal à respirer et il se débattait. Nous n'avons rien pu faire d'autre que le regarder se noyer. »

-Le jeune Gérald à son père.

« Tu vois mon pote, le truc à tes pieds, qui ondule de manière si particulière. Il est sourd comme un pot. Il n'entendrait pas une explosion à deux mètres. Par contre, il sait où t'es, il te voit, il te sent. Ta seule chance, maintenant, c'est de le captiver assez longtemps pour qu'il oublie que tu es une proie. Tu sais, comme tu m'as vu faire avec ma flûte l'an dernier à la foire ? Pendant ce temps, ça ne te gênera pas trop si j'explore un peu ta vieille bicoque, hein ? ... C'est bien ce que je pensais. Amuse-toi bien ! »

-Le cambrioleur aux serpents.

Les reptiles dans Vermine

Outre le python royal, qui s'est particulièrement bien adapté aux villes d'Europe Occidentale, plusieurs espèces de reptiles sont parvenues à survivre tant bien que mal. Nombre d'individus ont en effet péri dans les vivariums abandonnés, ou encore lorsqu'ils ont été confrontés au climat plus froid et variable d'Europe. Certains en revanche sont entrés dans une phase léthargique, laissant leur métabolisme s'habituer peu à peu aux nouvelles conditions après une hibernation prolongée. D'autres enfin, ont migré vers des climats plus favorables, principalement le pourtour méditerranéen.

C'est ainsi que les garrigues du Sud de la France et le marais poitevin abritent un grand nombre de vipères, que la Sierra Nevada est devenue une terre d'accueil pour les cobras royaux et autres serpents à sonnettes, ou encore que les marais de

Venise accueillent désormais une communauté de crocodiles. Moins bien armés que les insectes pour s'adapter aux changements climatiques, les reptiles ont en revanche bénéficié de l'aide inattendue des hommes. En effet, de nombreuses espèces se nourrissent principalement... d'insectes. Pendant un certain temps, ils ont donc trouvé en l'homme un protecteur, avant de s'en affranchir pour rejoindre un écosystème dans lequel le bipède ne contrôle plus quoi que ce soit. Aujourd'hui, certains spécimens parmi les plus grands de ces reptiles ne dédaignent pas ajouter l'homme à leur menu.

Quelques archétypes de reptiles

• Boïdè

Les boas et les pythons sont dépourvus de venin. Leur technique d'attaque consiste donc généralement à immobiliser et à étouffer leurs proies. Les spécimens de ce type de serpents comptent parmi les plus grands. Désormais, ils atteignent aisément quinze à vingt mètres pour un poids allant de trois à cinq cents kilos.

Caractéristiques : Rapidité 3D, Force 6D, Agilité 3D, Perception 3D, Santé 4D, Réflexes 2D.

Attques : saisie (jet d'attaque à 3D, dommages de constriction).

Protection : 1D contre les armes contondantes.

Seuils de blessure : Touché 0000 (6), Blessé 00 (8), Tué 0 (10).

Particularités : la victime saisie est étouffée. A chaque tour, prédateur et proie font un jet d'opposition de Force. Si la proie l'emporte, elle parvient à se libérer. Dans le cas contraire, la marge de réussite se traduit en dés perdus dans sa Réserve d'Effort. Lorsque cette réserve tombe à 0, les marges de réussite ultérieures se traduisent en blessures éventuelles. L'asphyxie débute alors - voir le *Livre du Meneur*, page 168 - et la victime ne peut plus se libérer par elle-même. La diminution de la réserve d'effort est temporaire : elle revient à son niveau précédent en quelques minutes si la victime peut reprendre son souffle.

Symptômes

Parmi les différentes espèces de serpents, les effets des venins sont très variables. On peut toutefois distinguer deux souches principales en ce qui concerne des venins mortels. Les venins des élapidés tels que les cobras, mambas, serpents corail, et des hydrophidés comme les serpents de mer : le site de la morsure est alors peu douloureux et marqué par une légère enflure. Problèmes d'élocution, de déglutition et troubles de la vue précèdent un début de paralysie respiratoire qui intervient après quelques dizaines de minutes. Ces symptômes peuvent conduire à une coma lucide ainsi qu'à la mort de la victime. Avec le venin des vipéridés, le site de la morsure est très douloureux et l'enflure très importante peut s'étendre progressivement. La blessure s'accompagne de saignements, de nausées et de la destruction de vaisseaux sanguins. La mort peut survenir plusieurs jours voire plusieurs semaines plus tard, lorsque la destruction des tissus affecte un organe vital.

Les communautés sédentaires et nomades

« Ils n'ont rien compris. Cela ne leur a pas suffi de se faire botter les fesses par tout ce que cette planète comporte de saloperies. Il faut encore qu'ils refassent les mêmes erreurs en s'enfermant dans d'orgueilleuses et pathétiques cités, sous les conseils de ceux-là mêmes qui ont amené la soi-disant civilisation à sa perte. Parfois, je me dis que la vermine est ce qui est arrivé de mieux à l'humanité. Elle permet au moins de faire le tri entre ceux qui peuvent évoluer et ceux qui obéissent parce qu'ils ne savent rien faire d'autre.

Alors oui, je ne vivrai peut-être pas vieux, mais au moins je ne vivrai pas à genoux, craignant sans cesse que la vermine ou les pillards ne viennent emporter ma vie anonyme. Je n'aurai pas la bêtise de la confondre avec quelques misérables sacs de nourriture, ou encore de croire que j'ai des responsabilités vis-à-vis d'une femme dans laquelle j'ai joui ou des parasites qui en sont nés. »

—Feu-de-brousse.

« Grâce à Dieu et à la Papesse, nous avons réussi à créer non pas une cité, mais une véritable arche qui nous permettra de survivre à ces temps troublés. En nous envoyant Sa fille, Il permet aux pauvres pêcheurs que nous sommes, non seulement de continuer à assurer le bien-être de nos familles, mais également d'aider tous les pèlerins qui viendraient à nous en leur transmettant Son enseignement. Loin de nous l'impérieuse nécessité de lutter pour la survie ! Loin de nous l'incertitude de connaître le lendemain ! Ici, chacun fait ce qu'il aime et ce pourquoi il est doué, pour le bien de tous, et reçoit en échange tout ce dont il a besoin. »

—Cardinal Séverin.

« Debout ! Ceux qui tombent mourront sur place, ne gêchez pas vos forces avec les faibles, s'ils n'ont plus l'énergie de marcher, qu'ils crèvent donc dans la boue comme la vermine qu'ils sont ! Allez debout ! Marchez bande de cloportes ! Regardez, les chiens non plus n'ont rien mangé, mais au moins ils avancent ! Ah sale vermine, vos carcasses de lépreux ne valent même pas le mal que je me donne à crier ! »

—Izaak.

Les communautés sédentaires et nomades dans Vermine

Les communautés sédentaires sont les vis-à-vis les plus fréquents des groupes de personnages, alors que les communautés nomades sont moins courantes, souvent plus atypiques. Qu'elles soient sédentaires ou nomades, les communautés sont aussi différentes que les raisons qui les ont poussées à choisir leur mode de vie. Et si elles offrent une diversité de situations et de lieux, elles partagent en revanche dans leur ensemble quelques caractéristiques communes.

Le lieu ou la situation constitue la première chose que découvrent les joueurs. Il suffit généralement à leur donner une impression durable, non seulement en raison de sa nature même, mais également en fonction de la façon dont il a été apprivoisé, récupéré et modifié par les occupants. Qu'il s'agisse de matériel, de compétences, de connaissances ou même d'un individu extraordinaire, la richesse peut fédérer une communauté et même donner un sens à son existence. L'organisation et les jeux de pouvoir, quant à eux, influent directement sur l'ambiance régnant au sein d'une communauté. Généralement détenu par un individu ou un petit groupe de personnes, le pouvoir peut tour à tour être justifié par la force, une compétence, un savoir, d'anciennes traditions, ou un indéniable charisme. Toute communauté peut voler en éclat si l'un de ses tabous vient à être dévoilé. Les plus courants sont la mort d'un membre, les risques de contagion, ou encore le sentiment d'insécurité. Quant aux défenses, elles visent aussi bien les étrangers que ses propres voisins. Selon les situations, les personnages peuvent se trouver face à une absence de défense, à une bienveillance suspecte ou à une loi martiale quasi permanente.

Quelques archétypes de communautés sédentaires et nomades

• La ville suspendue

Pour mieux se protéger de la vermine très présente dans la région, une importante communauté s'est créée sur les ruines du Vieux de Millau, contrôlant de fait un des anciens axes autoroutiers.

La ville suspendue et l'Opéra ne constituent que des exemples. Nombreux sont les grands ponts où une communauté a choisi de s'installer avec pour but principal de faire payer un droit de passage. Les endroits changent, les individus également, mais pas la finalité. Nombreux sont les navires échoués en 2037 qui offrent un cadre exceptionnel à l'installation d'une communauté pour peu que la vermine y soit absente. Selon la fonction originelle du bateau en question – paquebot de croisière, navires de guerre, gros transporteurs, tankers, etc. – les possibilités offertes seront différentes.

Un impressionnant complexe de cordages et de huttes suspendues permet à la fois aux habitants de se mettre à l'abri si nécessaire ou de regagner la vallée pour y récolter de quoi survivre. Bien sûr, les piliers du pont finiront bien par tomber un jour, mais pour l'instant, personne n'ose en parler trop fort de peur d'être exilé.

Population : environ 150 membres, dont la moitié sont des jeunes et 10% sont des anciens.
Archétypes : quelques techniciens et une majorité de combattants et de cultivateurs.
Organisation : un conseil composé des techniciens et de deux combattants dirige la communauté.

Ressources : principalement les récoltes de la vallée et le racket des convois passant par le viaduc.

Matériel : surtout militaire et permettant d'entretenir les échafaudages de cordes.

Matériel rare : d'énormes quantités d'acier.

• L'Opéra

Dernier paquebot prestigieux sorti du chantier naval de Saint Nazaire en 2006, l'Opéra s'est échoué sans explication sur la côte des Pays Bas en 2015 avec à son bord des corps sans vie de l'équipage et des passagers. Le temps ayant fait son œuvre, l'Opéra gît aujourd'hui éventré et couché en plein milieu d'un marécage empli de détritus recrachés par la mer. Devenu désormais un hôpital de fortune créé par d'anciens médecins, il offre un havre de paix pour quiconque a besoin de soins. En effet, chacun y est soigné sans distinction d'appartenance à un quelconque camp. Les patients amènent eux-mêmes de quoi faire vivre la communauté. Mais tôt ou tard, les médicaments et les richesses du navire attireront des convoitises que le simple nombre des sympathisants ne suffira pas à arrêter.

Population : environ 30 membres et autant de sympathisants qui aident aux diverses tâches.

Archétypes : dix médecins aguerris – voir archétype page 71 – et une vingtaine d'aides-soignants formés sur place.

Organisation : les médecins expérimentés donnent les ordres. Mais si la situation le permet, les décisions sont prises au consensus, ce qui permet aux débutants de progresser en prenant des responsabilités.

Ressources : apportées par les sympathisants ou les patients en échange des soins.

Matériel : couvertures, matériel médical, presque pas d'armes ou d'énergie.

Matériel rare : médicaments et matériel médical de pointe.

• La caravane de saltimbanques

Dans l'Europe de 2037, les loisirs sont devenus une exception. Quand une caravane de saltimbanques se déplace, elle fait grand bruit et est presque toujours attendue avec impatience et accueillie avec enthousiasme. Bien que souvent très simples, les spectacles sont très appréciés. En effet, qui aujourd'hui peut se vanter d'avoir vu un éléphant se mettre sur les pattes arrière ou une dizaine de caniches danser à la queue leu leu ?

Population : 10 à 50 individus dont une moitié de jeunes et d'enfants.

Archétypes : artistes, comédiens, dresseurs, acrobates, clowns et quelques techniciens.

Organisation : un groupe d'anciens réunis en conseil prend les décisions, mais accepte en son sein les quelques adultes qui prendront leur suite.

Ressources : les saltimbanques vivent entièrement des recettes de leur représentation, mais il leur arrive de chasser dans les mauvaises périodes.

Matériel : caravanes ou charrettes tirées par des animaux, outils permettant l'installation et l'entretien du matériel de scène.

Matériel rare : animaux dressés et exotiques, costumes et matériels de scène, instruments de musique, matériel d'acrobatie, etc.

• Vipéridé

Il s'agit des différentes espèces de vipères, relativement courantes en Europe, ainsi que des crotales et des serpents à sonnettes. Deux espèces sont largement présentes en Europe : la péliade, présente dans les zones humides ainsi que les marais, et l'aspic, qui préfère les régions montagneuses et chaudes. Là encore, l'affût dans les arbres ou dans les hautes herbes en bord de rivière, constitue la principale technique de chasse.

Caractéristiques : Rapidité 4D, Agilité 4D, Perception 4D, Réflexes 4D, Force 1D, Santé 1D.

Attaques : morsure (jet d'attaque à 4D, dommages 1D/1B, type perforant, venin).

Protection : 1D contre les armes contondantes.

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

Particularités : si une morsure inflige une blessure, quelle qu'elle soit, le serpent a pu libérer son venin, généralement de type mortel, avec des effets mineurs, moyens ou majeurs – voir le supplément *Prédateur et Charognard*, page 9.

• Crocodile

Les crocodiles peuvent mesurer jusqu'à dix mètres de long, dont une majeure partie inclut leur queue. L'eau leur permet d'échapper aux températures extrêmes. Habiles nageurs, ils n'en sortent que pour prendre le soleil ou pondre, et vivent donc près des cours d'eau ou des marécages.

Caractéristiques : Rapidité 3D, Force 5D, Agilité 3D, Santé 5D, Perception 3D, Réflexes 2D.

Attaques : queue (jet d'attaque à 2D, dommages 1D/1B, type contondant), morsure (jet d'attaque à 2D, dommages 3D/2B, type perforant).

Protection : 1D/1D contre les armes contondantes (peau).

Seuils de blessure : OOO (7), OO (9), O (10).

Particularités : si l'attaque de queue réussit, la cible doit réussir un jet de Réflexes de difficulté 15. Un échec signifie qu'elle est renversée. De par la forme de sa mâchoire, un crocodile ne peut attaquer par ce moyen que si sa proie se trouve dans l'eau ou a été préalablement renversée.

• Elapidé

Le venin des mambas et des cobras est particulièrement efficace. Certaines espèces sont non seulement capables de mordre, mais également de cracher leur venin vers les yeux de la victime afin de la rendre plus vulnérable. Pour chasser, ces serpents s'abritent généralement dans un arbre et observent les alentours au moyen de leur odorat, attendant qu'une proie passe à leur portée.

Caractéristiques : Rapidité 5D, Agilité 4D, Perception 4D, Réflexes 3D, Force 1D, Santé 1D.

Attaques : morsure (jet d'attaque à 4D, dommages 1D/1B, type perforant, venin), crachat (jet d'attaque à 3D, 2-3, 4-5, 6-7).

Protection : 1D contre les armes contondantes.

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

Particularités : si une morsure inflige une blessure, quelle qu'elle soit, le serpent a pu libérer son venin, généralement de type mortel, avec des effets moyens ou majeurs – voir le supplément *Prédateur et Charognard*, page 9. Si une attaque par crachat est réussie (Difficulté +10), cela signifie que le serpent a atteint les yeux de sa victime. Celle-ci perd immédiatement 2D dans sa réserve de Sang-froid, puis 1D par tour jusqu'à ce qu'elle puisse nettoyer sa blessure. Si les yeux ne sont pas nettoyés au bout d'une minute, ils subissent des dégâts permanents. Un dé est alors lancé pour connaître l'étendue des dégâts.

1-2 : Pas de dommages durables aux yeux. Le personnage est un miraculé.

3-5 : Vue dégradée sur un œil (1-5 le gauche, 6-10 le droit). Le personnage subira un malus de 1D aux jets relatifs à la vue.

6-8 : Cécité complète d'un œil (1-5 le gauche, 6-10 le droit). Le score de Perception chute de 1D.

9 : Vue dégradée sur les deux yeux. Le score de Perception chute de 1D et le personnage subira un malus de 1D aux jets relatifs à la vue.

10 : Cécité complète des deux yeux. Le score de Perception chute de 2D (minimum 1D).

Les animaux courants

« Personne n'a osé s'interposer. Ils sont restés là, à regarder ce monstre le rattraper et le déchiqueter comme un vulgaire morceau de viande. Quand il essayait de se protéger, il se faisait projeter plus loin. Chacune de ses plaintes ne faisait qu'exciter un peu plus la bête. Un véritable carnage. Et pendant tout ce temps, son maître a tranquillement fumé une cigarette en nous regardant d'un air de défi. Il savait que personne ne bougerait et il prenait plaisir à nous voir impuissants.

Quand le chien s'est mis à s'acharner sur sa gorge, ses gémissements se sont transformés en gargouillis. On savait qu'il était trop tard mais Hanz s'est avancé. D'un claquement de langue, l'inconnu a rappelé son monstre. Celui-ci a levé une gueule barbouillée de sang, délaissant un instant la dépouille de ce pauvre Juergen. Il a poussé un tel grognement que Hanz s'est immédiatement ravisé. Il aurait fallu être fou pour s'attaquer à un molosse de cette taille. L'inconnu est reparti sans rien dire, après avoir essuyé la gueule de son chien dans ce qui restait des vêtements de Juergen. C'était idiot de vouloir détrousser un homme avec un chien. »

—Joachim Hegglemeier, voleur.

« Bien sûr, vous avez des chiens qui sont, je n'en doute pas, dressés au combat. Mais avez-vous pensé à les vermifuger ? A les protéger contre les infestations de poux et de tiques ? A les immuniser contre la douve du foie et le ténia ? Contre les infections virales et fongiques ? C'est bien ce que je pensais. Vous courez un grand risque : c'est à travers vos chiens que la vermine vous atteindra ! Pour bien moins que ce que vous ont coûté ces splendides animaux, voici un litre de la lotion immunisatrice universelle. Vous ne serez pas déçus. »

—Docteur Filius.

« Six semaines pour rallier Calais. Nos chevaux étaient épuisés, et nous n'aurions jamais dû leur faire boire de l'eau de la rivière. Deux ont commencé à donner des signes de faiblesse. A peine arrêtés, ils se sont couchés sur le flan, l'écume aux lèvres. Non seulement on a dû les abattre, mais en plus on n'a pas pu les manger. »

—Fredrich Blanc, convoyeur.

Les animaux courants dans Vermine

Les animaux domestiques ne sont plus guère utilisés à des fins d'agrément, désormais revenus à leurs fonctions utilitaires premières : élevage, moyen de locomotion, travaux de peine, combat... Dans un monde privé d'approvisionnement fiable en essence, le cheval peut sembler une alternative séduisante à une automobile. Un chien peut sembler plus fidèle qu'un garde du corps professionnel. Pourtant, les animaux domestiques constituent le plus souvent une charge non négligeable pour leur propriétaire.

En premier lieu, un chien de combat efficace, un faucon ou un cheval aura dû être dressé, de préférence par un professionnel — voir règles de dressage page 74. Ensuite, il nécessite des soins réguliers et une alimentation saine, ce qui peut poser de gros problèmes d'approvisionnement. Si un cheval peut se contenter d'herbe en lieu et place du fourrage, un chien aura besoin de viande. En outre, les animaux sont vulnérables aux attaques parasitaires au même titre que les humains et peuvent même se transformer en vecteur de contagion. De ce fait, les animaux dits courants par le passé, ne le sont plus autant, en dépit de leur utilité.

Quelques archétypes d'animaux courants

• Chien de chasse

Ces petits chiens rapides et courts sur pattes sont utilisés pour la chasse. Ils sont particulièrement utiles pour trouver et rabattre le gibier, entrer dans les tanières, et peuvent même résister à des prédateurs plus gros qu'eux tant ils sont tenaces.

Caractéristiques : Force 1D, Rapidité 4D, Perception 4D, Agilité 4D, Réflexes 3D, Santé 1D.

Attaques : morsure (jet d'attaque à 3D, dommages 1D/1B, type perforant).

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

Particularités : les chiens de chasse peuvent être utilisés en meute. Ils sont ainsi capables de venir à bout de gibiers particulièrement dangereux comme des sangliers ou des fauves.

• Chiens de combat

Ces gros chiens de la taille d'un berger allemand ou d'un berger des Pyrénées sont des créatures vicieuses, dressées à l'attaque et particulièrement dangereuses. Une fois qu'ils ont goûté au sang humain, ils deviennent difficilement contrôlables et même leurs maîtres doivent être en permanence vigilants. Le chien de combat est le strict opposé du meilleur ami de l'homme.

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

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

Seuils de blessure : Touché OO (5), Blessé OO (7), Tué O (9).

Particularités : le chien tentera fréquemment une immobilisation, en gardant sa victime entre ses mâchoires et en la secouant pour l'empêcher de se dégager. Tant qu'elle ne réussit pas un jet d'opposition de Force, elle subit à chaque tour les dégâts de la morsure.

• Cheval

Le cheval reste le meilleur ami du voyageur. Même si à l'instar de tous les animaux d'élevage, la population chevaline a grandement décliné, le cheval est toujours utilisé dans certaines régions pour compenser le manque de carburant et de véhicules. Il prouve tout particulièrement son utilité dans les zones peu faciles d'accès. Leur grande résistance les rend particulièrement efficaces pour tous les travaux de peine.

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

Attaques : sabots avant (jet d'attaque à 3D, dommages 1D/1B, type contondant), ruade (jet d'attaque à 3D, dommages 3D/2B, type contondant).

Seuils de blessure : Touché OOOO (6), Blessé OO (8), Tué OO (10).

Particularités : le cheval est rarement considéré comme un animal dangereux. Pourtant, 600 kilos de muscles peuvent être particulièrement utiles en cas de coup dur. Un bon cavalier montant un cheval correctement dressé peut commander à sa monture de ruer ou de se cabrer pour attaquer.

• Faucon

Faucons, buses, aigles, éperviers : la fauconnerie ne permet que la capture de petit gibier et est assez peu employée pour la subsistance des communautés. En revanche, les faucons peuvent être employés pour intercepter des pigeons voyageurs ou pour lutter contre certaines espèces de vermine : chauves-souris, gros insectes...

Caractéristiques : Force 1D, Rapidité 4D, Perception 4D, Agilité 4D, Réflexes 3D, Santé 1D.

Attaques : serres (jet d'attaque à 3D, dommages 1D/1B, type perforant).

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

Particularités : le faucon peut planer en altitude avant de repérer et attaquer la proie pour laquelle il a été dressé. Il fond alors sur elle et utilise sa vitesse à l'impact pour l'étourdir et la capturer. Il peut aussi être envoyé à la poursuite d'une cible repérée alors qu'il est posé.



Les animaux sauvages

Les animaux sauvages dans Vermine

Au même titre que l'homme, tous les mammifères ont été affectés par la prolifération de la vermine. Dans un premier temps, certaines espèces ont même doublement souffert, autant du fait des actions de l'homme que de la présence de la vermine. Dans un soubresaut de l'humanité pour se nourrir et tenter de survivre, devenus la cible de nombreux parasites, bactéries et autres insectes auxquels ils n'étaient pas préparés, les herbivores ont été quasiment décimés. Ce choc s'est tout naturellement préécrité chez les carnivores, leurs prédateurs. Confrontés à l'adaptation trop rapide d'espèces capables de produire plusieurs générations en quelques jours ou en quelques semaines, les mammifères ont eu un temps de retard, tout simplement.

A l'heure actuelle, les mammifères sauvages encore présents en Europe sont ceux qui ont su s'adapter : ils prouvent aussi l'aptitude de Gaïa à protéger les siens. Cela dit, cette adaptation ne prend pas les mêmes proportions que celles démontrées par les rats, les insectes ou les bactéries. Le cycle de reproduction des mammifères nuit grandement à leurs capacités d'évolution dans un temps aussi court. Les espèces restent donc, en général, similaires à leurs prédécesseurs du siècle précédent.

Mais si leur apparence n'a pas été altérée, leur comportement a parfois changé radicalement. Ceux qui hier craignaient l'homme le traquent aujourd'hui sans relâche. Ceux qui luttaient pour les mêmes territoires le partagent désormais sans inimitié. Et à de rares exceptions près, tous partagent une profonde altération de leur instinct naturel, qui leur hurle à présent que l'homme n'est plus le maître.

Quelques archétypes d'animaux sauvages

• Loup

Mesurant de 1 mètre à 1,50 mètre, pour un peu plus de 80 centimètres au garrot, le loup est l'une des espèces qui a le plus profité de la chute de l'humanité. Omnivore, parfois charognard, il a su adap-

« Nous roulions depuis plus de cinq heures quand c'est arrivé. Il faisait nuit et la lune n'était pas encore levée. Avec un seul de mes deux phares en état de fonctionner, je guettais sans arrêt la route. Je ne sais pas comment j'ai fait pour ne pas le voir. Au milieu de la route, son pelage était comme le sang et ses défenses faisaient au moins trente centimètres. J'ai freiné. Trop tard. Il n'a pas bougé d'un pouce. Je lui suis rentré dedans à presque 40 km/h et il n'a pas bougé d'un putain de centimètre ! Il s'est juste tourné lentement et m'a fixé. Derrière lui, des dizaines de sangliers plus petits, mais avec la même teinte de pelage, traversaient. J'en tremble encore. En tout cas, l'avant de la bagnole était complètement fracassé et le moteur foutu. On a dû terminer à pied. Un truc me chiffonne quand même : je serais prêt à jurer que j'ai vu des loups traverser aussi... »

—Michel Imbach, festivalier à Erps Kwerps.

« Mon poulailler était ma seule richesse. Alors quand deux renards y ont pénétré et que j'ai entendu les cris de panique des poules, j'ai couru pour les chasser, avec mon vieux fusil. Comme je ne voulais pas tuer mes poules, j'ai commencé par tirer en l'air. Il m'a bien fallu un quart d'heure pour les mettre en fuite ces saloperies. C'est seulement après que j'ai entendu les cris de Marie. J'ai couru, mais c'était trop tard : trois autres renards avaient pénétré dans la maison et avaient emmené Armand, notre fils. Il allait avoir deux ans. Ma pauvre Marie en est morte de chagrin. Mon poulailler était ma seule richesse. Enfin... c'est ce que je croyais jusqu'à ce jour là. »

—Lucien, vendeur de poules.

« Même les plus grandes villes sont devenues des mondes sauvages. Qui n'a pas entendu parler des ours de Vincennes ou des putois des bords de Seine ? Et le plus étonnant, c'est que notre reconquête de la planète ne passe pas forcément par leur extermination, cette fois... »

—Gabriel Cime.

Le loup en Europe

En 2005, on dénombrait environ 8000 loups en Europe, principalement dans la péninsule ibérique — près de 4000 rien qu'en Espagne et au Portugal — et dans les pays proches de la Baltique — Pologne, Lettonie, Lituanie et Estonie. Seuls quelques territoires ne comptaient aucun loup, tels les îles britanniques, la Belgique ou les Pays-Bas. La chute a provoqué deux phénomènes : on remarque tout d'abord un net accroissement du nombre d'individus, passé de 8000 à 40000 en une trentaine d'années. Ensuite, une migration importante et une réapparition du loup ont également été constatées tant dans les milieux alpestres d'Europe Centrale que dans les contreforts boisés du pourtour méditerranéen. A travers toute l'Europe, des meutes considérables vont et viennent au gré des aléas du gibier.

ter son régime alimentaire aux nouvelles contraintes de son environnement. Les loups vivent et chassent en hordes hiérarchisées, sous la conduite d'un couple dominant, le mâle et la femelle alpha. Nomades, ils peuvent parcourir de grandes distances pour trouver du gibier, et ne s'arrêtent que pour les mises bas.

Caractéristiques : Force 3D, Santé 2D, Rapidité 4D, Réflexes 3D, Perception 4D, Agilité 4D.

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

Seuils de blessure : Touché OO (4), Blessé OO (6), Tué O (8).

Particularités : des personnages confrontés à une meute de loups perdent 1D dans une de leurs Réserves par heure – selon les circonstances – du fait du harcèlement incessant de celle-ci.

• Mustélidé

Cette famille de petits carnivores regroupe les belettes, les putois, les martres, les blaireaux, les fouines, les furets, etc. Il s'agit de petits animaux caractérisés par un corps allongé et par de courtes pattes munies de griffes acérées et recourbées. On les trouve généralement en forêt et la plupart se nourrissent de rongeurs ou de petits mammifères. Devant la prolifération des rats, certains se sont installés dans les ruines des villes et de nombreuses communautés ne dédaignent pas cette aide imprévue.

Caractéristiques : Force 1D, Rapidité 4D, Réflexes 4D, Perception 4D, Agilité 4D, Santé 1D.

Attaques : griffes (jet d'attaque à 2D, dommages 1D/1B, type tranchant), morsure (jet d'attaque à 2D, dommages 1D/1B, type perforant).

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

Particularités : rapides et de petite taille, tous les mustélidés sont considérés comme disposant de la spécialité Esquive (Débutant).

• Sanglier

Mesurant de 1,10 mètre à 1,80 mètre, pour 60 à 110 centimètres au garrot, le sanglier est un animal massif : même au début du siècle, les mâles pouvaient peser jusqu'à 350 kilos, notam-

ment en Europe Centrale. En 2037, il n'est plus rare de croiser ce type d'individu. Préférant les sous-bois denses et l'abri des forêts, les sangliers se contentent généralement de baies, de racines ou de petits insectes. Mais dans certaines régions, lorsque leur nourriture vient à manquer, certaines compagnies ne dédaignent pas les charognes ou même les restes humains.

Caractéristiques : Force 5D, Rapidité 4D, Santé 4D, Agilité 3D, Réflexes 2D, Perception 2D.

Attaques : Défenses (jet d'attaque à 3D, dommages 2D/1B, type perforant).

Protection : 1D contre les armes contondantes et articulées (peau épaisse).

Seuils de blessure : Touché OOO (6), Blessé OO (8), Tué OO (10).

Particularités : l'instinct familial du sanglier est extrêmement développé. En présence de marcassins, généralement entre mars et septembre, les sangliers disposent d'un bonus de 1D pour toute action visant à défendre leur progéniture.

• Ours

L'ours était en voie de disparition. En 2037, il n'a pas reconstitué ses effectifs comme le loup et ne s'est pas particulièrement adapté comme les mustélidés ou le renard. La plupart des individus encore vivants sont des descendants soit des rares survivants sauvages, soit de quelques individus échappés des zoos ou des réserves naturelles. Malgré cela, l'ours reste un redoutable prédateur.

Caractéristiques : Force 5D, Rapidité 4D, Santé 5D, Réflexes 3D, Perception 4D, Agilité 2D.

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

Protection : 1D/1D contre les armes tranchantes.

Seuils de blessure : Touché OOOO (7), Blessé OOO (9), Tué OO (10).

Particularités : attaques spéciales, défense spéciale, comportement en meute, venin, poison et effets particuliers avec technique entre parenthèse.

Les renards

Mesurant à peine 50 à 80 centimètres au garrot, le renard compense sa petite taille par une curiosité et une ruse hors du commun. Vorace, il est capable d'aller chercher sa nourriture dans l'eau, dans le terrier d'autres animaux ou tout simplement dans des poubelles. Contrairement au loup, auquel il est apparenté, le renard est généralement solitaire, même s'il ne répugne pas à agir en bandes pour faire face aux menaces qui le guettent. Pour mettre en scène des renards, vous pouvez utiliser le profil des mustélidés. Plus encore que d'autres mammifères, il est souvent porteur de parasites ou de virus transmissibles à l'homme. Le plus connu est bien évidemment la rage, qui se propage par morsure d'un animal infecté, mais parfois aussi par une griffure. Sans traitement, la rage est toujours mortelle, mais peut prendre deux formes : paralytique chez les rongeurs et l'homme, ou furieuse chez les carnivores et l'homme.

Les animaux exotiques

Les animaux exotiques dans Vermine

Qu'ils viennent des déserts et des savanes d'Afrique, des jungles sud-américaines ou du bush australien, de nombreux animaux furent ramenés en Europe pour le simple plaisir de pouvoir les contempler quelques minutes derrière des grilles. Délaissés, abandonnés par leurs propriétaires, ces animaux reprirent vite ce qu'on leur avait ôté : leur liberté. On dénombrait plus de 900 espaces zoologiques rien qu'en France au début du siècle. Si de nombreux animaux périssent en attendant le gardien chargé de les nourrir, d'autres brisent leurs chaînes seuls ou avec l'aide de militants écologiques mal inspirés. La psychologie de ces animaux avait été en effet profondément bouleversée. Bien avant la chute, le ressentiment envers l'espèce humaine était déjà omniprésent, enfoui au plus profond de l'instinct sauvage de ces créatures, et prêt à resurgir à la moindre occasion.

Une fois affranchies, plusieurs espèces eurent besoin d'un temps d'adaptation à leur nouvel environnement. En plus de la vermine, leur premier ennemi fut tout simplement le froid. Le climat continental ou subarctique d'une partie de l'Europe décima une grande partie des survivants. Restaient la péninsule ibérique, le bassin méditerranéen et quelques enclaves océaniques qui offraient des climats plus favorables, vers lesquels de véritables hordes se dirigèrent, comme mues par une volonté supérieure.

Quelques archétypes d'animaux exotiques

• Petit singe

Capucins, gibbons, makis, ouistitis, tamarins sont autant d'exemples de petits singes. Ces espèces sont généralement originaires des forêts tropicales, où elles vivent en bandes ou en groupes familiaux de plusieurs dizaines d'individus. Se nourrissant généralement de fruits, de racines ou de feuilles, ils sont plus souvent proie que prédateurs. Vifs, alertes et intelligents, ils restent tout de même capables de mettre en fuite des prédateurs plus imposants.

« Rapport du professeur Sharp. Enregistrement du 3 juin 2036. Mon groupe de recherche et moi sommes parvenus à suivre la trace de la horde pendant des mois. Même si son itinéraire a semblé erratique dans un premier temps, il nous semble maintenant qu'il y a derrière cette migration un schéma directeur clair. Il m'a fallu convaincre mes estimés collègues que la horde pouvait agir autrement que par instinct de prédation, et les dernières conclusions appuient ma théorie : ce groupe hétéroclite de fauves semble bel et bien se diriger inlassablement vers l'Afrique. »

—Un enregistrement audio découvre non loin des ruines de Barcelone.

« Les oiseaux du marais ont trouvé un nouvel adversaire. Prenez garde à vous lorsque vous êtes sur son territoire. La présence de l'eau ne le gêne guère : il passe tout simplement son temps dans les arbres. Il attend, et quand un oiseau passe à proximité, il bondit, s'empare de sa proie avant de reprendre son poste d'observation tout en la dévorant. Croyez-moi, ce guépard est parfaitement capable de s'en prendre à un homme. Je l'ai vu tuer un échassier d'au moins trente kilos d'une seule morsure et le remonter sur sa branche sans effort. »

—Guy, chasseur dans le marais poitevin.

« Dans les garrigues de l'Ardèche, certains parlaient d'une nouvelle communauté de pillards. Ils allaient et venaient sur tout le territoire et ont même attaqué notre ville. Agiles, rapides, puissants, nous avons longtemps pensé qu'il s'agissait de pillards expérimentés. Jusqu'à la nuit dernière, où mon petit frère les a aperçus. Des singes. Toutes espèces réunies, ils semblaient agir de manière concertée. Mon frère dit avoir vu la silhouette d'un petit garçon, au loin, mais il pouvait bien s'agir d'un singe... »

—Sabrina Arbaoui engageant des mercenaires.

La notion de territoire

De nombreux animaux, et notamment les prédateurs, sont instinctivement attachés à un territoire. Dans la savane africaine ou la jungle birmane, ces territoires peuvent aisément occuper des espaces aussi grands qu'une région française et plus encore lorsque le gibier vient à manquer. En Europe, devant la prolifération de la vermine, la raréfaction du gibier et la quantité réduite d'espaces offrant un climat favorable, ces animaux ont dû s'adapter et accepter bien souvent de partager un territoire, voire de collaborer entre espèces.

Les animaux des zoos et des réserves sont des déportés, condamnés à une longue errance loin de leur habitat naturel. Et étrangement, le réveil de Gaïa semble s'être manifesté chez eux par une prise de conscience que l'on pourrait assimiler à un désir brutal de vengeance.

Caractéristiques : Perception 4D, Agilité 5D, Rapidité 3D, Réflexes 4D, Santé 1D, Précision 2D.

Attaques : griffes (jet d'attaque à 2D, dommages 1D/1B, type tranchant), projectiles improvisés (jet d'attaque à 2D, dommages 1D/1B, portée 2-3/5/10, type contondant).

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

Particularités : tous les petits singes possèdent de très bonnes capacités de grimpeur reflétées par un bonus de 2D à tous leurs jets d'escalade. Ils sont aussi capables, par des cris collectifs suraigus, de désorienter, voire de pousser à la fuite un adversaire. Un personnage victime de leurs cris perd immédiatement 2D dans sa Réserve de Sang-Froid, et 1D par minute supplémentaire. Lorsque sa Réserve est vide, il est désorienté et doit fuir au plus vite.

• Eléphant

Mastodonte, l'éléphant d'Afrique est le plus grand animal terrestre. Pesant souvent plus de cinq tonnes, il consomme plus de deux cents kilos de matière végétale par jour. Adapté à la savane, la brousse, la forêt ou les régions semi désertiques, il a trouvé dans les garrigues méditerranéennes un lieu de vie à même de subvenir à ses besoins, lieu qu'il n'accepte pas de partager avec les humains. Farouche, il lui arrive de charger pour protéger son territoire des fous qui le prendraient pour un paisible herbivore.

Caractéristiques : Force 6D, Santé 6D, Rapidité 2D, Réflexes 1D, Perception 2D, Agilité 1D.

Attaques : défenses (jet d'attaque à 2D, dommages 3D/1B, type perforant ou contondant).

Protection : 1D/1D contre les armes contondantes (peau épaisse).

Seuils de blessure : Touché OOOOO (7), Blessé OOO (9), Tué OO (10).

Particularités : si le corps de l'éléphant n'est pas adapté à une attaque directe en finesse, il reste capable de se défendre et ses charges sont particulièrement impressionnantes. Il effectue alors un jet d'attaque normal. Si celui-ci est réussi, il effectue trois jets de dommages au lieu d'un.

• Grand singe

Gorilles, chimpanzés, orangs-outangs et bonobos appartiennent à la famille des grands singes, espèces les plus proches de l'homme d'un point de vue génétique. Leurs cerveaux sont assez développés pour utiliser des outils ou résoudre des problèmes. Vivant la plupart du temps dans les arbres, leurs membres postérieurs sont courts, et leurs membres antérieurs extrêmement puissants. Agissant en groupe, ils sont capables de repousser même les plus redoutables prédateurs.

Caractéristiques : Force 4D, Agilité 4D, Perception 3D, Rapidité 3D, Réflexes 3D, Santé 3D, Empathie 2D.

Attaques : coup de poing (jet d'attaque à 3D, dommages 2D/1B, type contondant), projectiles improvisés (jet d'attaque à 2D, dommages 1D/1B, portée 2-4/8/20, type contondant).

Seuils de blessure : Touché OOO (5), Blessé OO (7), Tué O (9).

Particularités : tous les grands singes possèdent de très bonnes capacités de grimpeur, reflétées par un bonus de 1D à tous leurs jets d'escalade.

• Guépard

Grand fauve de la savane africaine, le guépard se distingue de ses congénères, non pas par des compétences de chasse exceptionnelles – il lui arrive régulièrement de manquer ses proies – mais par son incapacité à grimper dans les arbres trop lisses car le guépard est le seul félin dont les griffes ne sont pas rétractiles. Dans les forêts et marécages de l'Europe de 2037, sont impressionnante vitesse de course lui a permis de survivre en diversifiant ses proies et en échappant à ses prédateurs.

Caractéristiques : Force 3D, Rapidité 6D, Réflexes 4D, Agilité 5D, Perception 4D, Santé 2D.

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

Seuils de blessure : Touché OOO (4), Blessé OO (6), Tué O (8).

Particularités : les griffes du guépard ne sont pas conçues pour l'escalade des troncs d'arbre. Il subit un malus de 1D à tous ses jets d'escalade. En revanche, il gagne 1D à l'Initiative chaque fois qu'il s'élanche pour courir.

Les plantes carnivores

« Les insectes se sont mis à pulluler de partout. Alors, ces saloperies de plantes carnivores ont eu plus de nourriture à disposition et se sont mises à proliférer à leur tour. Et puis, quand les insectes se sont mis à grossir, ben ces plantes-là ont fait de même, pour s'adapter à leurs proies. Sauf que maintenant, elles ont ajouté les animaux à leur menu. C'est à vous déguster d'être végétarien. »

- Henri, cultivateur dans les marais berruyers.

« Mon père était l'un des ingénieurs agronomes qui faisaient des recherches pour croiser certains gènes de plantes carnivores avec ceux de plantes de l'agriculture. Ils étudiaient la possibilité de doter certains végétaux agricoles de pièges leur permettant de capturer et d'assimiler les insectes qui habituellement viennent les saccager. Le rêve de mon père était de donner naissance à une espèce de pomme de terre qui lutterait elle-même contre les doryphores sans que l'homme ait à utiliser des pesticides. Leur centre de recherches était caché dans la forêt de Tronçais, car leurs travaux étaient considérés comme sensibles, jusqu'au jour où une bande d'activistes anti-OGM a trouvé leurs serres et a tué mon père et ses collègues. Le hic, c'est qu'ils n'ont pas détruit toutes les plantes expérimentales et que celles-ci ont progressivement foisonné dans la forêt en question pour finir par la rendre invivable. Enfin, c'est ce que raconte ma mère, les rares fois où elle parle de mon père... »

- Claude, colporteur.

« Je marchais depuis plusieurs heures pour rejoindre les autres et j'étais parti en oubliant de prendre à manger pour la route. Je me suis donc mis à chercher des baies à grignoter pour combler ma faim, mais il n'y avait pas grand-chose à se mettre sous la dent dans le coin. Et puis soudain, j'ai senti une odeur à vous rendre dingue de bonheur. Ça sentait, non, ça embaumait le melon. C'était un parfum que je n'avais pas senti depuis mon enfance, car ce n'est pas le genre de fruit qu'on cultive facilement de nos jours. Cherchant d'où provenait ce délicieux

arôme qui me faisait saliver d'avance, j'ai fini par trouver le fruit en question. Il était dans une clairière, entouré par une sorte de buisson. Je n'ai pas résisté et j'ai essayé de me frayer un chemin pour l'atteindre. Mal m'en a pris : les feuilles du buisson en question étaient recouvertes d'une espèce de glu et je me suis retrouvé empêtré sans pouvoir m'échapper. Et quand ma peau s'est mise à brûler au contact de cette glu, j'ai hurlé, ce qui a attiré les autres qui sont venus me tirer de là à grands coups de machette. »

- Pierrick, randonneur ardéchois.

Les plantes carnivores dans Vermines

Les plantes carnivores poussent habituellement dans des sols très pauvres, comme les marécages et les tourbières. Les proies qu'elles capturent leur servent alors de complément nutritif, palliant la pauvreté du sol.

Les nombreuses espèces de plantes carnivores se divisent grossièrement en fonction des deux types de piège qu'elles utilisent pour capturer leurs proies. Il convient de distinguer les pièges actifs tel le piège à loup ou le lierre strangulant, des pièges passifs comme les feuilles collantes ou les réservoirs de suc digestif dans lesquels les proies se noient.

À l'instar des insectes, les plantes carnivores possèdent des Tailles. Les plantes de Taille 1 sont telles que nous les connaissons à l'heure actuelle et capturent de petits insectes. Celles de Taille 2 ont muté au point de devenir dangereuses pour des animaux de la taille d'un chien. Celles de Taille 3 enfin, se révèlent aussi rares que redoutables, puisqu'elles sont capables de piéger un être humain. La mort est souvent extrêmement lente et douloureuse, tandis que la victime se fait digérer vivante, ce qui peut prendre plusieurs jours.

Quelques archétypes de plantes carnivores

• Plante carnivore géante

Taille : 2

Caractéristiques : Force 1D, Santé 1D, Réflexes 3D.

Attaques : suc digestif. La victime prend alors automatiquement une blessure « Touché » pour chaque heure de contact avec celui-ci.

Seuils de blessure : Touché 000 (3), Blessé O (5), Tué O (7).

Particularités : voir les différents types d'attaques possibles en fonction de l'espèce à laquelle appartient la plante carnivore.

• Plante carnivore monstrueuse

Taille : 3

Caractéristiques : Force 3D, Santé 2D, Réflexes 3D.

Attaques : suc digestif. La victime prend alors automatiquement une blessure « Touché » pour chaque heure de contact avec celui-ci.

Seuils de blessure : Touché 000 (4), Blessé OO (6), Tué O (8).

Particularités : voir les différents types d'attaques possibles en fonction de l'espèce à laquelle appartient la plante carnivore.

Espèces et types d'attaques

Réservoir

Semblable à une baignoire remplie de suc digestif, ce piège est doté d'un couvercle qui empêche la victime de ressortir. Elle est généralement enterrée et recouverte de feuilles mortes pour se dissimuler à ses proies. Cette plante carnivore tue le plus souvent ses victimes par asphyxie – voir le *Livre du Meneur*, page 168 – avant de les digérer. Pour s'échapper, la proie peut tenter de percer la membrane végétale qui la maintient captive. Cela peut être rendu particulièrement difficile par la panique due au manque d'air, à l'obscurité, et à la pestilence ambiante causée par les restes en putréfaction des précédentes proies. La victime perd immédiatement 2D de sa Réserve de Sang-froid lors de la chute dans un réservoir de plante carnivore.

Piège à loup

Munie de deux larges feuilles capables de se refermer sur elles-mêmes en moins d'une seconde, cette variante de la Dionée ne déclenche son piège que si un poids supérieur à vingt kilos pèse sur ses deux feuilles qui reposent au sol. A moins de réussir un jet de Réflexes contre une Difficulté de 25, la victime est emprisonnée et lentement recouverte du suc digestif. Elle peut essayer de se libérer en tentant un jet d'opposition de Force contre la plante aussi souvent qu'elle le désire, mais chaque échec lui fait perdre 1D dans sa Réserve d'Effort.

Lierre strangulant

Tombant d'une branche, ce lierre est couvert de petits poils qui font réagir la plante dès qu'un être vivant entre en contact avec elle. Le lierre se resserre alors pour former une sorte de nœud coulant qui peut immobiliser un animal ou un homme par un membre ou le cou. Une fois garrottée, la victime est enveloppée par des ronces qui viennent d'abord la saigner en déchirant sa chair, infligeant une blessure « Touché » automatiquement, puis aspirer son sang. La victime doit réussir un jet d'opposition de Force contre chaque lierre pour se libérer. En cas d'échec, elle subit une nouvelle blessure « Touché » par heure, tandis qu'elle se vide lentement de son sang.

Piège collant

Composant un vaste buisson dont les feuilles sont recouvertes de glu, cette version géante de la Drosera est d'autant plus efficace que sa proie a de surface en contact avec la substance collante. Là aussi, la victime peut essayer chaque heure de se libérer en tentant un jet d'opposition de Force contre la plante. Chaque échec lui fait perdre 1D dans sa Réserve d'Effort et entraîne un malus de -5 pour sa prochaine tentative, chaque tentative avortée ne faisant que l'empêtrer un peu plus. Les suc digestifs sécrétés par la plante lui brûlent lentement la peau, causant une blessure « Touché » par heure écoulée.

Usines et sites industriels

« Et pourquoi pas ? Imagine le tableau. Six rangées de trente tables de montage. Tu vois les poutres là ? Les moteurs étaient suspendus par des chaînes et avançaient sur des rails. Quand une chaîne cassait : paf ! Une main en moins. Parfois même un bras ou une tête. Et le moteur glissait d'homme en homme. Un boulon par ci, un écrou par là. Et à la fin, il sortait par la grande porte là-bas. Il allait dans un bâtiment qui n'existe plus maintenant. Alors ne me fais pas suer avec la différence entre nous et les insectes. On est pareil. Et arrête de te signer à chaque fois que je parle de ces bestioles comme ça. Amène tes esclaves. Tu vas voir, j'ai raison. »

—Jules Péricard.

« Prions. Prions pour que cette descente soit la bonne. Je sais que le doute rongé vos cœurs et que vous craignez que ces choses ne vous emportent. Mais imaginez les bienfaits que vont apporter ces médicaments à notre communauté. Cette fabrique a été la perte de l'humanité. Elle peut être notre salut. Restez les uns avec les autres. Les bêtes ne s'attaquent qu'aux isolés. Et si nous sommes pris en chasse, ne lâchez pas votre fardeau. Vous êtes remplaçables, mais pas ces précieux médicaments. Prions. »

—Sœur Petra, pilleuse du site Sanoventis.

« T'es certain que ça va pas nous péter à la gueule ta cuve ? On m'a dit qu'ils piégeaient toujours les dernières réserves avant de fermer les raffineries. Chuut ! Merde merde merde... C'est quoi ce bruit ? Non, déconne pas, c'est pas moi qui fais dans mon froc, je te jure... y'a quelqu'un... »

—Derniers mots de pilleurs tentant de fracturer des locaux Exxo.

Les usines et sites industriels dans Vermine

En 2037, rares sont les sites industriels qui n'ont pas déjà été pillés, et encore plus rares les structures qui fonctionnent toujours. On les distingue désormais en trois grandes catégories.

Tout d'abord, le paysage est rempli de ces vastes zones de bâtiments délabrés, de ces entrepôts lugubres et de ces petites entreprises familiales, abandonnées par l'homme depuis bien longtemps. Ces endroits représentent désormais la grande majorité des usines et constituent de formidables repaires pour la vermine quelle qu'elle soit. Il est tout de même possible d'y trouver parfois quelques

objets utiles – machines, matériel électrique, outils de toutes sortes, etc. – pour qui veut bien s'y risquer. La dangerosité de ces sites est autant due aux divers prédateurs des lieux – vermine, pillards ou habitants – qu'à l'état déplorable des bâtiments.

Quelques usines de faible importance sont en revanche restées ou revenues dans les mains de l'homme qui tentent d'y préserver ou d'y restaurer l'alliance du savoir-faire et de la technique. Parmi les usines encore en activité, on trouve principalement de petites manufactures d'objets courants : vêtements, chaussures, munitions...

Enfin, il demeure encore quelques grands sites industriels qui sont la propriété de communautés d'importance ou de groupes comme Exxo. On trouve ainsi des raffineries en état de marche et quelques fonderies ou exploitations minières. Si certaines sont parfaitement reconnaissables à la présence de nombreux hommes armés chargés de leur protection, d'autres restent au contraire discrètes quant à leur fonctionnement, tentant ainsi de se préserver des agressions extérieures.

Quelques archétypes d'usines et sites industriels

• La raffinerie

Tout comme il existe encore des plateformes offshore, il existe quelques raffineries. Se situant toutes en bord de mer, elles sont lourdement protégées par les exploitants, c'est-à-dire Exxo dans la plupart des cas. Les hydrocarbures raffinés sont ensuite acheminés par camions-citernes, ou plus communément par les rares tankers encore en exploitation.

Population : de 20 à 100 individus dont la moitié de soldats, et l'autre moitié composée des personnels d'exploitation et de leurs familles.

Vermine : les termites-rouilles sont un fléau constant pour les installations, et l'ennemi principal du personnel de maintenance.

Faune et flore : certains lichens se développent rapidement sur les métaux et contribuent à en accélérer l'oxydation. Les animaux évitent les raffineries qui sont trop polluées.

Ressources : les hydrocarbures, produits chimiques.

Matériel : protections ignifugées, masques à gaz, combinaisons NBC, armes à feu et véhicules.

Matériel rare : du matériel anti-incendie, et des explosifs pour souffler un incendie trop violent.

• L'atelier de recyclage

Le terme de recyclage regroupe de nombreuses réalités : rénovation, remise en état, transformation, mais aussi pillage et revente. Les recycleurs se spécialisent peu et c'est leur qualité principale. S'ils sont bons, ils peuvent réparer un bidon percé, une paire de lunettes, un walkman ou une voiture. Ils travaillent dans des ateliers de fortune, où s'accumulent des piles d'objets jetés pêle-mêle. Ce n'est qu'une fois sortis des ateliers que ceux-ci prennent de la valeur : ils peuvent alors être revendus, troqués contre de la nourriture ou d'autres matières premières.

Population : d'une seule personne à une communauté complète, avec une majorité de réparateurs – voir page 68.

Vermine : la vermine adore les usines et se niche dans la saleté. Insectes, rats, petits prédateurs, infections et maladies diverses sont le lot quotidien des personnes y travaillant et y vivant.

Faune et flore : rien de notable.

Ressources : des objets manufacturés. La communauté se base sur le commerce du matériel recyclé pour vivre.

Matériel : des gants et lunettes de protection, de nombreux outils.

Matériel rare : beaucoup de piles, de petits objets rares sans utilité immédiate, mais qui peuvent se montrer primordiaux pour la réparation d'un élément critique comme une voiture, un générateur ou une arme.

• Le site industriel abandonné

Les grandes villes, tout particulièrement, sont entourées de sites industriels à l'abandon. La plupart ont en effet déjà été pillées, il y a longtemps et à plusieurs reprises. Les raisons expliquant leur abandon sont multiples : pollution, invasion de la vermine, etc. Nul n'est besoin de préciser qu'il est particulièrement dangereux de s'y aventurer. Au nord de Lyon, les fabriques de médicaments ont été brusquement fermées lorsque l'on s'est aperçu de leur impact sur la faune locale – ainsi que sur les enfants des ouvriers qui travaillaient là. La valeur des stocks présents sur le site incite régulièrement des groupes de pilliers à descendre dans les entrepôts. Leur retour n'est jamais assuré.

Population : inexistante.

Vermine : importante. La vermine utilise tous ces refuges pour nidifier confortablement. La pollution industrielle qui subsiste en ces lieux a également une influence parfois dramatique sur leur développement.

Faune et flore : mousses, lierres, lichens mais aussi arbres envahissent rapidement les sites à l'abandon. Les ronces ferment certains passages et poussent les murs au point de les affaiblir et de les faire s'écrouler.

Ressources : aucune.

Matériel : objets à recycler, métaux en vrac, quelques matières premières.

Matériel rare : les sites industriels abandonnés précipitamment ou brutalement possèdent souvent des stocks. Mais comment savoir à l'avance ce que l'on va y trouver ?



Les villes et villages

Les villes et les villages dans Vermeine

« C'est un vieux village où mon père et moi allions nous baigner. Il est bâti sur un petit piton rocheux, à l'aplomb d'une rivière qui serpente paresseusement entre les vignes, ou ce qu'il en reste. Ils sont encore plus d'une centaine à vivre là-bas. Partout on raconte que la vie y est paisible et douce. En effet, ceux qui en viennent sont en bonne santé, visiblement bien nourris. Ils sont nombreux à avoir tenté leur chance, à avoir tout quitté pour aller là-bas. Mais j'ai bien observé et il y a un truc qui me titille. Avec tous ces gens qui ont voulu les rejoindre, pourquoi donc est-ce que ce sont toujours les mêmes qu'on voit chez nous pour commercer ? »

—Le vieux Jonathan.

« Nous pensions traverser la région par les anciennes petites routes, histoire d'éviter les pillards qui sévissent sur les autoroutes. Sauf que nous sommes tombés sur le territoire d'une fourmière géante ! Lorsque je m'en suis aperçu, il était déjà trop tard. Nous avons couru, mais j'y ai perdu une jambe. Elles m'auraient bouffé le reste s'ils n'étaient pas arrivés pour les mettre en fuite. Un couple, muni d'insecticides et de fusils. Ils nous ont dit habiter un village dans les collines. Mais lorsque nous avons voulu aller avec eux, ils ont refusé. Pas de place paraît-il. Sauf que ma femme n'a pas survécu au reste du trajet ! Alors fusils ou pas, je te le dis, je vais y retourner, et je vais en faire moi, de la place. »

—Mickey à la jambe de bois.

« Une fois, dans l'arrière-cour d'une ancienne maison en périphérie de la ville, j'ai déniché une pince en métal. La plupart des trucs en métal ont fini bouffés par la rouille depuis le temps. Mais là, la pince était en bon état, elle brillait encore. Quand je suis revenue en ville, j'ai commencé à m'en servir pour plein de trucs. Les mecs viennent même pour se faire arracher les dents quand ça les démange. Heureusement que le vieux Jo prépare une bonne gnôle. Comme ça, je peux désinfecter la pince, de temps en temps. »

—Caro l'arracheuse de dents.

Contrairement aux grandes villes où la vermine s'est développée bien trop rapidement, les habitants des petites villes et des villages ont eu plus de marge de manœuvre, ce qui leur a bien souvent permis d'éviter l'exode. L'entraide n'avait en effet pas encore totalement disparu des campagnes, contrairement aux grandes villes industrialisées. Les voisins, les familles et les amis ont pu suffire à créer un embryon de communauté soudée contre l'adversité. Ensuite, de nombreux villages disposaient déjà de quoi assurer leur autonomie : cours d'eau, cultures, élevages. Malgré la prolifération de la vermine, certains ont pu sauver l'indispensable, qui un champ de maïs, qui une source d'eau potable, qui quelques poules.

Mais la vie n'y est pas pour autant plus facile qu'ailleurs, et l'on est loin des îlots paradisiaques fantasmés par certains. Même si ces petites communautés disposent de ressources, celles-ci sont bien souvent rationnées et ne permettent pas d'accueillir plus de population. Lors des grands exodes, les conflits pour ces maigres denrées ont d'ailleurs été nombreux, tournant parfois au carnage. La plupart de ces petites communautés ont en outre fini par se replier sur elles-mêmes, dans une autarcie aussi totale que suicidaire. Enfin, elles manquent presque toujours de spécialistes, au profit de la débrouille, de la récupération et de la polyvalence.

Quelques archétypes de villes et villages

• Le village médiéval

Généralement bâti sur une élévation de terrain, non loin d'un cours d'eau, ce village est composé d'un assemblage de bâtiments anciens et de quelques maisons plus récentes. Accueillant de quelques dizaines à quelques centaines d'habitants, ce type de village a souvent profité de la chute pour reprendre une position stratégique avantageuse.

Raconte-moi d'où tu viens...

Lorsque vous créez une communauté dans une petite agglomération, l'une des méthodes consiste à imaginer ce à quoi elle pouvait ressembler avant la chute : qui habitait là ? De quoi vivaient-ils ? A partir de là, imaginez comment l'effondrement a pu les affecter : la vermine, les créatures sauvages, la pollution, etc. Comment y ont-ils réagi ? Quelle a été leur réaction à l'exode des populations citadines, s'ils y ont été exposés ? De cela, il sera certainement possible de déduire quelques individus remarquables, l'ambiance dans la communauté, l'attitude vis-à-vis des étrangers, des anecdotes à faire raconter aux personnages, si la situation s'y prête.

Population : entre 50 et 250 personnes, rarement plus, avec une proportion importante d'anciens et d'adultes.

Vermine : peu concerné par la vermine affectant les grandes cités comme les rats ou les pigeons, ce type de village est par contre bien souvent situé dans une zone de campagne propice à d'autres sortes de nuisances telles que les serpents, les insectes, etc.

Faune et flore : les villageois ont souvent beaucoup d'animaux domestiques - chiens de garde, animaux de bât, petits élevages. Ils ont également des potagers.

Ressources : en ce qui concerne la nourriture et l'eau, l'autarcie est de mise. Arbres fruitiers, maigres cultures et volailles occasionnelles en plus de la pêche et la chasse, composent le menu.

Matériel : tout ce qui peut être récupéré et réutilisé dans la région où le village est situé.

Matériel rare : un tracteur en état de marche, un véhicule motorisé pour aller faire du troc. Par ailleurs, la présence d'un spécialiste, comme un mécanicien ou un médecin, sont les ressources les plus rares et les plus prisées par une telle communauté.

• La cité dortoir

Située en périphérie d'une ville plus importante, cette agglomération servait autrefois de dortoir aux travailleurs citadins ainsi qu'à leurs familles. Lotissements bâtis en série à partir de rien ou autour d'un noyau villageois préexistant, la ville pouvait abriter quelques milliers d'habitants et était située non loin d'un important axe de communication vers la grande ville la plus proche.

Population : pas plus de quelques centaines, avec une répartition uniforme selon les tranches d'âge.

Vermine : selon le climat et les particularités de la région. Ces lotissements aseptisés n'ont pas échappé aux ravages des rats et des blattes qui y pullulent désormais.

Faune et flore : la végétation a repris le dessus, étouffant les jardins symétriques et perçant les murs préfabriqués. Les animaux sauvages ont également refait leur apparition.

Ressources : le pillage, soit de la cité la plus proche, soit de l'axe de communication voisin.

Matériel : tout ce qui a pu être récupéré dans les pavillons abandonnés. Un petit secteur de la ville, où s'est installée la communauté, est gardé en état. Celle-ci peut posséder quelques véhicules, un peu d'essence et quelques armes.

Matériel rare : l'un des principaux problèmes est l'approvisionnement en eau potable et en nourriture. Les champs cultivables sont rares, et les cours d'eau pollués par la présence d'anciens sites industriels.

• La petite ville de province

Cette petite ville s'est développée au cours des siècles à partir d'un ancien village un peu mieux situé que les autres. Devenue avec le temps un centre commercial pour les gens de la région, la ville a pu aussi être un centre industriel ou minier au cours des siècles passés, selon les ressources de son environnement.

Population : quelques centaines d'habitants. Elle est composée à la fois de survivants et d'immigrants, avec une grosse proportion d'enfants et d'adolescents.

Vermine : rats et autres nuisibles citadins constituent un des fléaux contre lequel luttent les habitants afin de s'assurer des quartiers de vie décentes. Les maladies sont également courantes dans les grosses communautés.

Faune et flore : la flore se limite à une prolifération de mauvaises herbes. De nombreux charognards rôdent entre les bâtiments et les renards se complaisent tout particulièrement dans cet environnement.

Ressources : récupération et tentatives de culture ou d'élevage. La ville peut être un centre de troc pour tous les villages aux alentours.

Matériel : le matériel est de mauvaise qualité, mais très diversifié, avec des pièces détachées en abondance.

Matériel rare : la nourriture est le principal problème. Le troc avec les communautés des environs est cependant un très bon moyen de compenser ce manque.

Les grandes villes

Les grandes villes dans Vermine

Il est rare que l'on fasse une différence entre la proche banlieue et la ville elle-même. Les ruines de la Défense sont par exemple considérées comme faisant partie de Paris. Les métropoles intra-muros ont en revanche subi des découpages sous l'action de divers facteurs : la configuration géographique tout d'abord - fleuves, parcs, forêts - forme des séparations évidentes, mais il peut également s'agir d'accidents, des incendies le plus souvent. La présence de la vermine joue également un rôle puisqu'elle refoule les populations et crée des frontières naturelles. Enfin, l'homme s'adapte et s'accapare quelques blocs formant des quartiers, voire des ghettos. Les gangs, clans, communautés, peu importe leur nom, décident donc souvent les derniers de la zone qu'ils vont dominer.

Dominer, oui, mais pour quelle raison ? Nombre d'hommes et de femmes considèrent que la métropole représente le dernier vestige de la civilisation et qu'il leur appartient de la sauver. Pour ces individus, c'est par la ville que tout redeviendra normal. Dans certaines cités comme Brusël, les dirigeants tentent même de faire survivre l'illusion de la sécurité. A les écouter, tout serait sous contrôle et leur ville protégée. Pour des voyageurs, le décalage entre la réalité et la vie intra-muros peut souvent paraître choquant.

Quelques archétypes de grandes villes

• La tour

Certaines communautés préfèrent s'étendre verticalement plutôt qu'horizontalement. Lorsqu'elles sont encore debout, les tours d'immeuble présentent des avantages certains. Simples à fermer, elles constituent de remarquables postes d'observation ou de signalisation. La nuit, il est souvent interdit d'allumer des lumières, pour éviter d'attirer les insectes volants.

« Il faut toujours éviter les grandes villes. La vermine va là où il y a à manger. Elle n'est pas si bête qu'on le croit, la vermine, tu sais. Un jour, j'ai croisé un gars qui a été témoin de la disparition de toute une agglomération sous un nuage de moustiques. Où ? J'sais plus trop... Grenoble ou Annemasse je crois. Bref, en deux jours, ces sales bêtes avaient tout sucé, tout bouffé et infecté le reste. Comment il s'en est sorti le gars ? Putain... Il s'en est pas bien sorti. On l'appelait « Bouton ». Il était boursoufflé de partout. Il passait son temps à se gratter jusqu'au sang. C'était dégueu... oui, mais c'est toi qui veux des détails. Bref, depuis, j'évite les grosses villes. Et puis je vais te dire. Une fois qu'elle a trouvé un coin sympa, cette merde volante, ben elle y reste... Elle attend que des blaireaux comme nous viennent fouiner dans sa zone de chasse. Tu peux toujours entrer dans une grosse ville. En sortir, c'est autre chose. »

—Marco, en banlieue de Rennes.

« Voilà. Nous y sommes mon frère. Le cœur de la ville. Concentre-toi et écoute. Tu sens ? Tu sens cette souffrance ? Cette peine ? Tu entends les voix qui hurlent ? Eh bien, ce sont les voix de ceux qui sont morts dans la cité. Des fantômes. Des âmes en peine fabriquées par la ville. Elles sont encore ici et gardent les derniers trésors de leur maîtresse. Ça peut te faire sourire, oui. N'empêche que ce soir, tu vas voir ici et là des lumières. Les lumières de la ville. Ce sont des pièges que tendent les fantômes pour attirer les voyageurs. Tu devras alors faire comme moi pour ne pas les suivre. Tu devras te crever les yeux... »

—Maître Loo, juste avant d'être abandonné en centre-ville par son disciple.

« Ouaip. Mais tu sais, si tu veux des clopes, des filles et de la bouffe, tu dois aller là où y'en a. Sûr que ça craint un max. Mais les grosses villes, ça veut aussi dire, gros clients, grosses opportunités... Et grosses emmerdes, oui, je sais. Ok, tu veux qu'on suive ton plan ? On va rester dans la cambrouse à se rouler du gazon en guise de clope... Non ? Alors ferme-la et avance. En se pressant un peu, on pourra passer la banlieue avant la nuit. »

—Razor Jr, en arrivant à Genève.

Symbol

Abeille
Abîme
Aigle
Araignée

Arbre
Brouillard
Cactus
Cadavre
Calice

Cartes à jouer
Chauve-souris
Chemain

Couleur
Croix
Dragon
Escalier

Etoile
Floccons
Fourmi
Flammes
Lotus

Lumière vive
Lune
Marteau
Masque
Menhir
Soleil
Talisman

Population : 20 à 100 personnes maximum, des familles pour la plupart.

Vermine : leur nombre décroît avec la hauteur. Les chauves-souris et les oiseaux apprécient toutefois les refuges en hauteur.

Faune et flore : non. Le lierre monte parfois très haut, mais reste à l'extérieur.

Ressources : il n'y a pas de ressource naturelle dans une tour. Les habitants vivent souvent du pillage des ruines qui l'entourent. L'eau est récoltée sur les toits, qui peuvent également constituer un lieu de culture.

Matériel : on y trouve de quoi vivre, de la récupération le plus souvent. L'acheminement de matériel au sommet de la tour peut être très pénible.

Matériel rare : les familles qui y vivent sont généralement pauvres. Il y a parfois un émetteur radio permettant de communiquer avec d'autres communautés.

• Le quartier ouvert

Les habitants d'un quartier peuvent aussi choisir délibérément de ne pas protéger la zone où ils résident : un quartier marchand, par exemple, ou un refuge à vocation humanitaire. Ces quartiers disposent généralement d'un contingent de mercenaires, chargés de leur protection et de la surveillance. Le nombre fait souvent la force d'une telle zone urbaine.

Population : 50 à 1000 individus.

Vermine : le quartier ne bénéficiant d'aucune protection, les invasions sont difficiles à empêcher. D'un autre côté, certaines communautés ne cherchent pas à les arrêter non plus, considérant la vermine comme une part de leur environnement. Comme dans tous les carrefours humains, les maladies y sont courantes.

Faune et flore : la flore est contenue et réduite, la faune également.

Ressources : les quartiers ouverts vivent de l'échange et du commerce. Ils sont indiqués de loin et refusent rarement des voyageurs, à l'exception des individus ouvertement agressifs. Ils servent autant de refuge que de maison de passe, de commerce, d'auberge et d'hôpital.

Matériel : un peu de tout, mais rarement en bon état.

Matériel rare : présent dans les zones fortement commerciales, à des prix exorbitants.

• La vieille ville

De la ville, il ne reste que le quartier historique. Le reste, considéré à présent comme la banlieue ou le faubourg, est généralement totalement abandonné. Des murs entourent souvent ces vieux centres. Quand ils ne sont pas d'origine, ils ont été construits par les occupants actuels, qui ont tendance à développer une sorte de nationalisme local exacerbé. Les voyageurs sont d'ailleurs priés de rester à l'extérieur de ces murs, quand ils ne sont pas tout simplement brutalement repoussés. Les vieilles villes sont les cités qui ont le plus de chances de résister dans le temps. Les siècles écoulés sur ces bâtisses de pierres ont démontré qu'elles étaient faites pour durer.

Population : 20 à 200 personnes y vivent, des familles à tendance humaniste généralement.

Vermine : très présente, particulièrement dans les sous-sols. Elle n'est contenue et contrôlée que dans quelques zones, au prix d'une vigilance permanente.

Faune et flore : la flore a repoussé dans les faubourgs mais est réduite dans la vieille ville. Les animaux sont très rares sauf s'ils ont une utilité, comme les chiens de garde par exemple.

Ressources : la ressource principale d'un centre ville fermé, c'est de pouvoir offrir un abri. Les habitants payent et travaillent pour ceux qui protègent la ville. L'artisanat et le recyclage sont généralement assez développés. Il n'est pas rare que le centre vive également du pillage de la périphérie.

Matériel : on trouve de tout, y compris des appareils électriques en état de marche.

Matériel rare : variable et protégé. Il est par exemple possible de trouver des armes lourdes et du matériel sophistiqué qui demandent des compétences techniques recherchées.

➔ On dit que le port de Marseille subirait les assauts de créatures marines et de crabes particulièrement voraces... On parle d'un nouveau virus transmis par les cafards dans le réseau du métro lyonnais... On prétend que des membres des Red Arrow auraient été aperçus à Paris récemment, venus préparer le terrain pour un nouveau tir de leur mythique flèche rouge...

Les voies de communication

« Ce jour-là, on était cinq à accompagner une caravane de commerce. Enfin, quand je dis une caravane, c'était un vieux bus à impériale, dont le moteur à essence avait été remplacé par une machine à vapeur, et une trentaine de piétons chargés comme des mules, de marchandises et de victuailles. Nous, on était dans le bus, longue-vue en main, à surveiller les environs. C'est comme ça qu'on les a vus arriver. Une horde de pillards adaptés : difformes et armés jusqu'aux dents. Bref, beaucoup trop pour nous cinq, ce qu'on a dit au chauffeur et à ses hommes d'ailleurs. Ils ont rapidement parlé entre eux, puis le bus a commencé à prendre de la vitesse. Le vent me soufflait en pleine face, c'était exaltant. Derrière nous, les piétons hurlaient de rage et de désespoir. »

—Lilianne Noora, mercenaire.

« Je me suis installé à un bout du pont, avec ma femme et mes gosses, et Bob s'est installé à l'autre bout avec ses ouailles. Le deal est simple. Ceux qui veulent traverser paient avec ce qu'ils ont : un peu de nourriture, un couteau, des rumeurs, tout peut faire l'affaire. Ceux qui veulent y aller en force, généralement on les laisse aussi passer. Mais c'est déjà arrivé qu'avec Bob, on secoue les cordes pour les déloger du pont pendant la traversée. »

—Nagi Dort-Debout.

« Ce qui est fou avec les tunnels, c'est que tu ne peux jamais vraiment deviner comment ils ont été construits. Par exemple, on m'a parlé d'un village de passeurs, qui s'est installé dans la montagne, à l'entrée d'une grotte. Ils ont été jusqu'à remettre en état la route y menant... Tout cela pour duper les malheureux qui espèrent raccourcir leur trajet, en croyant traverser un tunnel. On raconte qu'en fait, ils égarent les naïfs dans les galeries obscures, afin de nourrir les choses horribles qui y vivent. »

—Igor Sverdlof, caravanier.

Les rituels

Les voies de communication dans Vermine

Si le réseau routier construit durant les décennies qui ont précédé l'arrivée de la vermine est toujours là, seule une fraction négligeable est encore entretenue. La plupart des grands ponts autoroutiers sont encore debout, mais les plus anciens s'effondrent progressivement, érodés par la végétation et les intempéries. La dispari-

tion de l'industrie de l'énergie a mis un terme à la prolifération automobile et faute de marchandises à convoier et de moyens, le fret n'existe tout simplement plus. Les déplacements se font désormais majoritairement à pied, ou à l'aide de moyens de transports rudimentaires utilisant la traction animale, la vapeur ou encore le vent.

Le long des routes, aux endroits où se trouvaient autrefois des stations essence et des relais autoroutiers, des communautés qui accueillent les voyageurs peuvent s'être installées. En raison de leur emplacement, il s'agit le plus souvent d'une structure fortifiée offrant contre paiement, nourriture et protection contre les animaux sauvages, la vermine et les maraudeurs. Pour se protéger, les voyageurs se regroupent parfois en caravanes, accompagnées de mercenaires souvent peu scrupuleux voire même plus dangereux que les hordes battant la campagne. En somme, la situation actuelle n'est pas sans rappeler ce qu'elle était en Europe pendant la période du Moyen-Âge.

Quelques archétypes de voies de communication

• Le tunnel

Qu'il traverse une montagne ou une grande ville, le tunnel représente désormais une construction inquiétante voire terrifiante pour les voyageurs, même s'il peut leur faire gagner plusieurs jours de route. Sans électricité, le tunnel est un gouffre noir où règnent le froid et l'humidité, et dont les profondeurs répercutent des bruits difficiles à identifier. S'aventurer dans un tunnel nécessite de posséder un éclairage adéquat ainsi que de quoi se défendre contre les prédateurs installés à l'abri de ces ténèbres. Une communauté de passeurs s'y établit parfois, le long des routes les plus fréquentées, afin d'accompagner les voyageurs d'une ouverture du tunnel à l'autre.

Population : suivant l'importance du passage, la communauté peut abriter de 10 à 100 individus.

Vermine : malheureusement, les humains ne sont pas les seuls à trouver l'abri des tunnels agréable. Des rats géants en passant par les colonies de

fourmis ou de termites, les tunnels offrent le gîte à beaucoup d'espèces souterraines, voire même à quelques représentants de taille impressionnante.

Faune et flore : le tunnel abrite des colonies de rongeurs, de chauves-souris et même des champignons.

Ressources : la culture de champignons est un standard parmi les communautés cavernicoles, ainsi que l'élevage de poissons dans des bacs de rétention d'eau.

Matériel : des torches et lampes à alcool ou à acétylène, des habits de toile cirée, du matériel d'excavation, des couvertures, etc. Des stocks de combustible : carbure de calcium et alcool notamment.

Matériel rare : matériel d'urgence médicale tiré des abris du tunnel.

• Le pont

Structure enjambant une rivière ou une vallée, le pont est toujours un raccourci apprécié quand il ne constitue pas tout simplement le seul chemin possible. La communauté qui s'est appropriée un pont exige en général le paiement d'un droit de passage pour son franchissement. Parfois, en raison de la disparition des services d'entretien, le tablier du pont s'est effondré en son milieu et a été remplacé par un pont de corde ou toute autre construction précaire mise en place par les passeurs.

Population : une douzaine de personnes.

Vermine : sa présence dépend de l'emplacement du pont. En règle générale, les moustiques, bêtostomes et autres créatures appréciant les étendues d'eau ne sont pas loin.

Faune et flore : la faune est principalement composée d'oiseaux pour les grands ponts autoroutiers, de rongeurs et d'insectes communautaires pour les ponts médiévaux. Le lichen et autres plantes grimpantes comme la viorne ou le liseron envahissent les piliers, rongant lentement le béton et la pierre.

Ressources : le troc et le prélèvement du droit de passage sont les principales ressources de la communauté, éventuellement accompagnés de la chasse ou de la pêche si le pont est bâti en un lieu le permettant.

Matériel : des armes de trait, des armures de fortune, des outils de bricolage, du matériel de pêche et une paire de jumelles pour le repérage.

Matériel rare : néant.

• Rivière et canal

De rares péniches circulent encore le long des rivières et des canaux. Pénurie de carburant oblige, les machineries capables de brûler du bois sont précieuses et constituent des biens très convoités. Les grandes cargaisons ont disparu. Seuls les petites péniches et les marinières indépendants continuent donc de sillonner les rivières.

Population : les marinières consistent généralement en des familles de cinq à huit personnes par péniche.

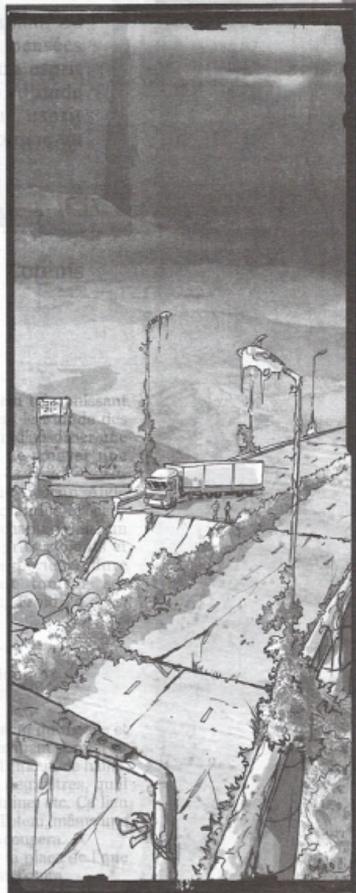
Vermine : les humains ne sont pas les seuls à puiser leur nourriture dans les rivières. Certaines espèces d'araignées géantes ont appris à pêcher au filet, tissant une toile qu'elles plongent dans la rivière pour prendre poissons et petits animaux au piège. Selon les régions, les eaux peuvent également contenir des crocodiles, bêtostomes, ou anophèles légionnaires.

Faune et flore : poissons d'eau douce, oiseaux de rivière - hérons, grues, canards, etc. Les plantes vont du nénuphar envahissant les zones stagnantes, aux roseaux très utiles à la fabrication de certains objets.

Ressources : les cours d'eau sont généralement poissonneux et on peut même y trouver quelques sortes de plantes comestibles.

Matériel : matériel de pêche, habits de toile et de cuir, sandales de roseaux, sagaies de jonc, etc.

Matériel rare : moteur, éventuellement une radio en état de marche.



Ports et fleuves

« C'était cette vieille poche de bosco qui était de quart. Il faut dire que par ici, on ne craint vraiment pas grand-chose : pas de récifs, ni de hauts-fonds ou de baleines ! Ce n'est pas comme du temps de mon grand-père : il paraît qu'il y avait plus de bateaux que de poissons dans ce coin de l'Atlantique ! Enfin bon... Du coup, le bosco ou un autre. Il pouvait bien roupiller ou têter de la bouteille, ça n'allait pas faire se sauver le poisson. Et voilà qu'en pleine nuit, il sonne la cloche d'alerte. On était vraiment en rogne. Pour tout dire, la journée avait été longue et les blagues d'alcooliques les plus courtes sont les meilleures. Mais une fois sur le pont, on l'a vu : il était énorme... Gros comme une de ces épaves à l'entrée du port. Et il faisait un bruit. Je n'avais vu ça. Je veux dire un bateau aussi gros, tout en métal ! Il fonçait droit sur nous. J'ai bien cru qu'on allait tous mourir. Notre coque a tapé et on a failli se faire renverser par les remous, mais on s'en est sortis indemnes. Je ne sais pas qui était aux commandes de ce truc, mais je donnerais cher pour pouvoir monter à bord. »

—Loïc, pêcheur sur le Gwen Rann.

Couguar

« Depuis que la digue-route du Mont-Saint-Michel s'est écroulée, la ville s'est fortement ensablée. Avec toutes ces histoires de sables mouvants, on n'a plus de nouvelles des habitants de la ville. Il paraît que même les rats ont quitté l'endroit. Dieu seul sait ce qui a bien pu se passer là-bas... Et puis, vivre en autarcie pendant vingt ans, vous y croyez vous ? A mon avis, ils sont tous crevés, bouffés par les mouettes. Si ça se trouve, y a plus que des mouettes là-bas. »

—Le vieux Dirk, alcoolique.

« Paraît qu'en Lorraine, dans le Nord-est, l'eau est salée et qu'ils la font bouillir pour en faire du sel. Comme nous par ici. Sauf qu'ils sont plus riches que nous. Eux, ils ont des esclaves. »

—Robert « yeux morts », doyen de la communauté de la saline du bout du monde.

Les ports et fleuves dans Vermine

Qu'ils soient naturels ou artificiels, les ports sont aménagés pour que les navires puissent s'y abriter, y être réparés, embarquer et débarquer leur chargement. Ils sont aussi diversifiés que les activités auxquelles ils se rapportent. On peut ainsi les trouver en bord de mer ou d'océan, sur un fleuve ou un grand lac. Des anciens ports industriels, marchands, de pêche ou de plaisance, seuls quelques-uns sont encore en activité. Si la marine marchande existe encore sur les fleuves – voies de communication privilégiées – les très rares navires d'importance à prendre encore la mer sont les tankers d'Exxo. Quant aux navires de plaisance, ils ont tous été coulés ou pillés pour maintenir les flottes de pêche en état.

Les ports industriels contiennent toujours des appareils de manutention lourds dont certains peuvent être miraculeusement opérationnels : grues, palans, treuils, chariots élévateurs, pont roulant et bandes transporteuses. Tout cela peut être fort utile à une communauté tentant de rétablir une activité industrielle. En outre, les communautés installées dans les anciens ports bénéficient des infrastructures nécessaires à l'activité maritime : appontements, cales sèches, hangars, jetées, plates-formes, réservoirs de carburant et quais.

Quelques archétypes de ports et de fleuves

• Le marais salant

Plusieurs régions côtières ont maintenu l'exploitation du sel de mer comme une activité artisanale, perdurant ainsi le savoir-faire traditionnel. Utile, voire indispensable pour la conservation des aliments, le sel est une denrée rare et convoitée. Cette situation fait des salines un lieu d'approvisionnement obligatoire pour les caravanes de commerce et oblige la population à faire appel à des marchands pour assurer leur sécurité.

Population : une petite communauté de quelques dizaines de familles de paludiers et de pêcheurs, soit une centaine de personnes de toute tranche d'âge. Une dizaine de gardes – voir page 73.

Vermine : mouettes en grand nombre, très agressives.

Faune et flore : poissons, crustacés et mollusques servent à nourrir la communauté. La végétation des alentours est rase et les cultures se limitent au strict minimum.

Ressources : le sel constitue la principale ressource des lieux. La pêche sert principalement à l'alimentation, avec les cultures potagères. Les algues séchées servent à confectionner des vêtements ou de la colle.

Matériel : bateaux à voile, matériel de pêche – filet, lignes, flotteurs – et outils de paludier.

Matériel rare : du sel en abondance et une réserve de goudron déclinante qui sert à étanchéifier les coques des bateaux.

• L'épave des pirates

Les zones portuaires regorgent d'épaves de paquebots ou de tankers qui gisent sur les hauts-fonds. Il arrive qu'un petit groupe de pirates s'installe dans l'une de ces carcasses rouillées. A la fois proches de la côte et suffisamment éloignés pour être protégés des repréailles, ils lancent des raids contre les communautés de pêcheurs pour voler de la nourriture et des femmes.

Population : une douzaine de pirates – voir pillard page 72 – menés par un chef plus fort et plus méchant que le reste de la troupe. Quelques prisonnières et esclaves.

Vermine : quelques rats particulièrement retors, des puces, tiques et parasites résultant de la mauvaise hygiène des habitants.

Faune et flore : aucune flore. Des coquillages et crustacés sur les parties immergées à marée haute, des poissons.

Ressources : pillage des communautés voisines. L'eau potable s'avérant être un véritable problème, ils récupèrent autant que possible l'eau de pluie.

Matériel : un ou plusieurs petits bateaux rapides. Quelques armes automatiques dépareillées et un stock restreint de munitions. Ils utilisent beaucoup les cocktails Molotov pour couvrir leur fuite.

Matériel rare : un important stock de carburant tiré de l'épave.

• L'écluse fluviale

Ce système permettant à une embarcation de remonter un dénivelé par voie d'eau, a retrouvé une importance stratégique. Une communauté installée sur l'écluse peut percevoir un droit de passage substantiel sur les rares péniches qui fréquentent encore fleuves et canaux. L'écluse peut également servir de pont et développer un poste de commerce grâce au troc avec les marinières et les voyageurs. C'est tout naturellement un lieu d'échange de biens et d'informations.

Population : une ou deux familles installées sur place.

Vermine : des moustiques et des libellules dans les zones d'eau stagnante.

Faune et flore : les zones autour de la voie d'eau sont souvent boisées. La faune y est abondante, mais parfois dangereuse. Les bâtiments autour de l'écluse sont entourés d'une palissade de protection pour tenir les prédateurs à l'écart.

Ressources : la taxation et le troc avec les navires en transit et les voyageurs. Un petit potager, un peu de chasse et de pêche.

Matériel : une ou deux armes à feu, des gaffes pour aider les navires.

Matériel rare : aucun.

• Le port de pêche

Installée dans les ruines d'un vieux village de pêcheurs ou sur un ancien port de plaisance, une communauté a renoué avec la tradition en axant son développement sur la pêche. Le port est souvent choisi sur un site protégé contre tout ce qui peut venir des terres, soit par un relief naturel, soit par une barrière construite par l'homme.

Population : quelques centaines de personnes, de tous âges et sexes.

Vermine : principalement des mouettes, qui agissent comme des charognards assez agressifs, et des rats.

Faune et flore : des algues en abondance, des poissons, des crustacés et des mollusques.

Ressources : la pêche de poissons et crustacés.

Matériel : des embarcations et du matériel de pêche – filet, lignes, flotteurs, casiers.

Matériel rare : aucun.

En montagne

« La brume venait de se lever. Mon père est sorti pour s'assurer que les bêtes étaient bien attachées. On l'a entendu crier, puis plus rien. Je suis sorti à mon tour et je l'ai appelé. Rien. En plus on ne voyait pas à deux pas tellement la brume était épaisse. Pourtant, je sentais comme une présence, qui rôdait autour de moi. J'ai encore appelé, et c'est un grognement animal qui m'a répondu, peut-être à trois ou quatre pas devant moi. J'ai été pris de panique et je me suis précipité à l'intérieur avant de barricader la porte. Le lendemain, outre mon père dont on n'a pas retrouvé le corps, il manquait deux bêtes et une troisième portait des traces de griffes si profondes qu'on a dû l'abattre. Il y a quelque chose qui rôde là-haut, et ce n'est pas un herbivore ! »
—Paul Marcassin.

« Tu vois, c'est facile : en été on descend dans la vallée, on prend tout ce qui nous intéresse et on remonte ici pour passer l'hiver tranquilles, à l'écart des ennuis. Sauf que cet hiver, on a eu de la compagnie. Une colonie de fourmis s'est installée dans les galeries du barrage et a commencé à nous prendre pour une réserve de nourriture. Du coup, si ça continue, on va peut-être devoir se trouver un autre repaire. Dommage, d'ici on a une belle vue sur la vallée. »
—Hanseli, brigand.

« Un truc très important, c'est de s'encorder. La montagne est un milieu traître, et je ne compte pas le nombre d'imprudents qui s'y sont cassés le cou. »
—Simone Grüber, guide de montagne.

La montagne dans Vermine

Les régions montagneuses peuvent constituer un havre de paix pour qui parvient à y survivre, la vermine n'étant que très peu répandue dans les hauteurs. Elles imposent en revanche des conditions de vie difficiles, tout particulièrement en hiver, car les ressources naturelles y sont rares.

Lieu de dangers et parfois de mystères, la montagne ne pardonne aucune erreur et n'offre aucun confort à ses habitants. C'est un milieu hostile, où la moindre imprudence peut se payer par une chute fatale. Parmi les plus gros dangers existants, on trouve notamment les avalanches, les crevasses dissimulées par la neige, la foudre... Même un simple brouillard peut devenir une menace mortelle en masquant les dangers ou en égarant les imprudents. Quant au vent et au froid, ils provoquent l'hypothermie, puis la mort... Disposer d'un refuge ou en connaître l'existence peut alors faire toute la différence.

Les communautés montagnardes vivent généralement à l'écart, complètement repliées sur elles-mêmes. En hiver, ne disposant plus d'aliments frais, les habitants de ces communautés subissent les effets de carences nutritives plus ou moins graves. Le manque de vitamine C ou d'iode provoque des maladies comme le scorbut ou le goitre. Sur le long terme, les générations successives peuvent en outre être frappées de dégénérescence, phénomène connu par le passé sous le terme de « crétin des Alpes ».

Quelques archétypes de sites montagnards

• Le refuge

Le refuge est une vieille tradition des zones montagneuses. Il s'agit de maisons ou de cabanes bâties sur les endroits de passage, dans lesquelles du bois et des couvertures permettent aux voyageurs de se protéger contre le froid et les intempéries. Les refuges ne sont normalement pas habités.

Population : 20 adultes au maximum.

Vermine : puces et poux infestent les couvertures à disposition. Quelques rats peuvent également avoir élu domicile dans le refuge.

Faune et flore : néant.

Ressources : une réserve de bois pour le chauffage.

Matériel : des couvertures, éventuellement de la nourriture en conserve et des ustensiles de cuisine.

Matériel rare : aucun.

• Le lac de montagne

Quelques ermites et trappeurs solitaires s'installent parfois autour d'un lac de montagne. La vie y est dure, les provisions doivent être rationnées, mais la vermine y est presque toujours absente. Certains lacs de montagne peuvent être artificiels, créés pour un barrage hydroélectrique désormais désaffecté par exemple.

Population : une dizaine d'adultes répartis autour du lac, communiquant peu et se consacrant à la chasse, la pêche et à la simple survie.

Vermine : les conditions ne se prêtent pas à la survie de la vermine. Certains prédateurs solitaires peuvent néanmoins établir leur zone de chasse autour du lac.

Faune et flore : quelques grands rapaces et bouquetins, éventuellement un ou deux ours bruns égarés dans les hauteurs. La végétation n'est pas très dense, avec des pins, du lichen et quelques fleurs rares.

Ressources : les ressources sont de plus en plus maigres avec l'altitude. Peu de gibier, peu de plantes, peu de terres cultivables...

Matériel : des vêtements en laine et en peau de bête, des raquettes, des skis, un arc et des flèches.

Matériel rare : fusil de chasse et munitions, des plantes médicinales séchées.

• Le village de montagne

Qu'il s'agisse d'une station de sports d'hiver ou d'une petite agglomération à flanc de montagne, ce village est composé de quelques chalets le long d'une ancienne route, en dessous du niveau des alpages. Parfois, une ancienne industrie se trouvait là - scierie, usine à papier ou centrale hydroélectrique. Le froid et la neige constituent autant une bénédiction limitant la présence de la vermine qu'une malédiction ramenant les ressources à leur strict minimum et éliminant les plus faibles.

Population : quelques dizaines, avec une majorité d'adultes et d'adolescents. Les enfants en bas âge succombent souvent des hivers un peu trop rudes.

Vermine : la vermine est réduite à son strict minimum l'hiver et à des créatures capables de résister aux grands froids. L'été toutefois, les insectes abondent dans les prés et les sous-bois.

Faune et flore : sapins et autres persistants abritent de petits animaux à fourrure. Parmi les prédateurs possibles, on trouve des ours, loups et lynx, les deux derniers s'en prenant souvent aux troupeaux.

Ressources : un troupeau de vaches, de moutons ou de chèvres permet de produire lait, fromage et viande. Quelques arbres fruitiers de montagne améliorent le quotidien en hiver : châtaigniers et noyers. Parfois, une rivière poissonneuse permet de diversifier le menu grâce notamment aux saumons et truites. Un ancien site industriel peut aussi fournir des pièces de rechange, voire d'autres matériaux s'ils fonctionnent encore : planches, électricité, etc.

Matériel : vêtements en fourrure, quelques armes pour affronter les prédateurs, du bois de chauffage en quantité, skis et raquettes, etc.

Matériel rare : munitions, médicaments et compétences d'un spécialiste sont extrêmement recherchés.

• Le pâturage

Haut dans les montagnes, les vachers, bergers et autres paysans de montagne élèvent quelques troupeaux de vaches, chèvres ou moutons. En été, ce serait presque idyllique, n'était-ce l'occasionnel frelon géant. En hiver par contre, la difficulté réside dans le fait de trouver un endroit où parquer le bétail et de quoi le nourrir, obligeant souvent l'homme et son troupeau à redescendre vers une communauté d'attache.

Population : 5 à 10 personnes adultes.

Vermine : en été, les pâtures bourdonnent d'insectes tels que les abeilles, guêpes et bourdons. Certains frelons particulièrement agressifs ont également été signalés qui attaquaient à vue. Leur venin est paralysant, avec des effets moyens - voir le supplément *Prédateur et Charognard*, page 9.

Faune et flore : herbivores et oiseaux dont la présence peut attirer les prédateurs et notamment les loups.

Ressources : laitage, viande séchée et cuir sont courants. L'artisanat basé sur le cuir et les cornes est assez répandu.

Matériel : les bergers possèdent des vêtements chauds et des chiens dressés.

Matériel rare : du matériel de repérage et de communication tel que des jumelles et radio portable.

La campagne et les forêts

La campagne et les forêts dans Vermine

« Non. Je vous le répète, on ne passera pas par le bois. Trop dangereux. Trop d'activité. Oui, je sais, on va perdre deux jours. Je comprends monsieur, mais non seulement c'est moi qui dirige la mission, mais en plus, je sais quand je dois contourner un obstacle. Non monsieur, il ne s'agit pas de mercenaires. Nous avons trouvé plusieurs cadavres de bêtes à l'orée du bois qui laissent à penser qu'il y a là une colonie de fourmis. Oui monsieur, des fourmis. Elles laissent souvent des victimes en guise d'avertissement. Elles ne sont pas agressives, mais il ne faut pas les déranger non plus. Non monsieur, je ne me permettrai pas de me foutre de votre gueule. La chose a été plusieurs fois observée monsieur. Bien monsieur. Je comprends. Comptez sur moi. Au revoir.

Bon les gars. Le vieux veut qu'on coupe à travers le bois. Qui est pour ? Ok. C'est bien ce que je pensais. On contourne. »

—Capitaine Jaskolovic, Ukraine 2032.

« La ville n'a pas été la cause de tout tu comprends. Elle n'est que le symptôme. Ne crois pas que la campagne soit moins touchée. Oh non ! Tu vois ce champ ? Ronces, mauvaises herbes, coquelicots empoisonnés. Avant, on y récoltait deux fois l'an. A présent, les produits chimiques et les engrais ont tellement ravagé la terre qu'on n'y fait pousser que des épines et de la vermine. Le monticule là-bas. Tu vois ? Eh bien c'est un essaim. Je ne sais pas de quoi et je ne veux pas le savoir. Ce champ n'appartient de toute façon plus à l'homme. »

—Jacques Lavignes, Beauce.

« Non. Non. C'est pas la vermine qui me fait peur. Je pense qu'il n'y a pas de vermine dans cette forêt en fait. Et même, je vais te dire, je suis certain que la vermine évite cette forêt. Pourquoi ? Parce que la Nature a décidé de nous reprendre cette région. Les arbres que tu vois sont normaux. Mais dès que tu entres un peu dans les frondaisons, tu vas voir des sapins. Et bien, si tu as la moindre éraflure à cause des épines... Tu meurs. C'est aussi simple que ça. Alors passe moi le bidon, on va griller ce merdier... »

—Dernières paroles de Jacob C. avant de mourir empoisonné par des fourmes toxiques.

La végétation a repris ses droits sur le béton dans les villes comme dans les campagnes. Les forêts tendent à se rejoindre, les routes disparaissent sous les mauvaises herbes et les parasites rongent les murs avant de les abattre. Cependant, l'homme a encore une influence néfaste sur la nature, volontaire ou non. Ainsi, ce sont des milliers d'hectares de forêt qui partent en cendres tous les étés, faute de personnes pour éteindre les incendies. Si le Nord de l'Europe est encore relativement épargné par ce fléau, le Sud en revanche présente par endroit un véritable paysage lunaire.

Dans les campagnes encore cultivées, la situation n'est guère brillante. L'homme doit réapprendre à cultiver sans engrais et surtout avec l'existence de la vermine. Les récoltes sont misérables et attirent les insectes. Il arrive que le blé et le maïs soient infestés de larves quand ils ne sont pas tout simplement dévorés par les parasites. Et dans ce cas, certains fermiers peu scrupuleux récoltent tout de même et vendent leurs produits impropres à la consommation le plus loin possible de chez eux.

Quelques archétypes de lieux

• La ferme fortifiée

Il existe encore de nombreuses fermes construites en carré et dont les murs extérieurs sont fortifiés. Ces grandes bâtisses de pierres construites pour durer, protègent leurs habitants de la vermine et des rôdeurs. La ferme appartient généralement à une famille que l'on peut qualifier de dominante. Celle-ci emploie des ouvriers agricoles traités le plus souvent comme des esclaves. Dans ces milieux clos, les petites histoires empoisonnent presque toutes les relations et rendent l'ambiance assez malsaine voire insupportable.



Introduction

« L'Univers contient l'homme et l'homme renferme l'Univers. »

—Chaman.

La vermine est le nouveau maître incontesté de la Terre, une Terre dévastée qui a longtemps été asservie par l'homme. Si l'espèce humaine n'a désormais plus de repères, le chaman est quant à lui devenu le pilier des nouvelles sociétés qui ont émergé dans l'Europe de 2037. Il apporte à sa communauté de nouvelles croyances, de nouvelles règles. Il a pris la place du prêtre, du conseiller ou du médecin de l'ancien temps. Mais là où son rôle devient primordial, c'est quand il offre un espoir, celui de retrouver une place sur cette Terre qui aujourd'hui n'appartient plus aux hommes.

Chaque chaman a développé son système de pensée propre, mais il est possible de résumer la mère de toutes les religions en trois grandes visions : le chamanisme traditionnel, le chamanisme spirituel et le chamanisme surnaturel. Le chamanisme traditionnel s'entend comme la connaissance et l'utilisation des bienfaits de la nature, faune et flore. Les chamans sont alors des herboristes ou des guérisseurs. Le chamanisme spirituel englobe quant à lui les pratiques de transe, de méditation, de divination et de guérison par le biais des voyages astraux. Les chamans sont dans ce cas des devins, des druides ou des hommes-médecines. Le chamanisme surnaturel enfin, comprend la pratique d'appel d'esprits Totems et de métamorphoses. Les chamans sont des sorciers ou des prêtres animistes.

Ces visions sont aussi distinctes que complémentaires. Selon son approche de l'univers, le Meneur de jeu peut donc utiliser ou rejeter certains éléments décrits dans ce chapitre sur le chamanisme. Pour une approche mystique ou fantastique, les trois visions peuvent s'entendre, mais pour une approche plus réaliste, le chamanisme traditionnel reste la seule vision exploitable. Les deux autres ne seront dès lors que folklore et les types de chamans y étant associés seront nécessairement des charlatans.

L'éveil au chamanisme

Que ce soit par initiation ou révélation, le chaman néophyte se lie avec un esprit Totem qui devient son esprit Gardien. Il peut être intéressant de lier le Penchant du personnage avec la symbolique de l'esprit concerné. Ce dernier peut en outre prendre des formes multiples : un animal le plus souvent, mais aussi un ancêtre, un chaman décédé, un lieu, etc. Choisi par le personnage joueur avec l'aide et l'accord du meneur de jeu, l'esprit Gardien est attribué définitivement. En changer constitue donc un acte grave et particulièrement dangereux.

L'esprit Gardien est tout d'abord un initiateur. C'est lui qui guide le chaman dans les arcanes de la Terre Mère. Il constitue en outre le lien indispensable pour la découverte du Monde des Esprits – voir le chamanisme spirituel, page 112. Il permet en effet à un jeune chaman de faire son premier voyage et lui offre la possibilité de rencontrer d'autres esprits.

Au-delà d'une diversité apparente de ces trois approches, on retrouve une conception similaire de l'équilibre naturel, une même approche de Gaïa et du divin qui lui est inhérent. Le chaman considère que toute chose possède une âme, un esprit, que tout est vivant et participe d'un unique réseau d'énergie vitale : l'homme est uni au monde qui l'entoure, au même titre que le rocher, l'herbe et la vermine. Aucun de ces éléments n'a de sens l'un sans l'autre. Le chaman, et l'homme par extension, se doit de respecter tous ces êtres vivants comme un devoir sacré.

Le chamanisme traditionnel

« L'essentiel est invisible pour les yeux. On ne voit bien qu'avec le cœur. »
—Antoine de Saint-Exupéry.

La perception de base

Le chaman n'est pas un magicien. Il possède juste une perception du monde et une interaction avec lui différentes des

autres hommes. Il considère ainsi que chaque chose sur terre possède un esprit et par conséquent, a ses propres qualités uniques. Toute chose est issue de Gaïa, la conscience de la Terre, et il est possible d'y lire les signes laissés pour les comprendre et les utiliser. Les chamans vouent une profonde révérence pour Gaïa. Cette personification de la Terre, vue comme un être sacré au lieu d'une roche inanimée gigantesque, implique un respect pour tous les aspects du monde naturel, de la vermine à l'homme en passant par les minéraux et les végétaux. Cette conception du sacré permet au chaman d'accéder aux secrets de la Terre. Il comprend la nature, la vénère et, en retour, celle-ci lui offre toutes ses qualités, tous ses bienfaits : certaines plantes possèdent des propriétés curatives, des animaux peuvent apporter leur aide... Cette compréhension se traduit par des traditions comme l'herboristerie ou une capacité à apprivoiser les animaux par exemple.

Les énergies primordiales ou Totems

Gaïa agit sur la terre par l'intermédiaire de forces : les énergies primordiales ou Totems. Présentes à tous les niveaux, ces énergies ont une influence variable selon deux paramètres : le moment et le lieu.

Une quatrième vision ?

Certains meneurs de jeu souhaiteront peut-être laisser le chamanisme dans l'ombre, préférant l'évoquer à mots couverts. Dans cette vision de l'univers, les chamans apparaîtront comme des êtres rares, mystérieux et seront craints pour leurs terribles pouvoirs. La rencontre d'un tel personnage pourra faire l'objet de scènes en demi-teinte, entourées de secrets et de non-dits, laissant les joueurs dans le doute sur la réalité de leurs pouvoirs.

Carnac

Cette zone a totalement été reconquise par la nature, arbutistes et broussailles recouvrant désormais l'intégralité du site. Un menhir fait encore l'objet d'un culte : le Grand Menhir Brisé. Plusieurs chamans de la région pensent que le mégalithe est une porte vers le monde des esprits. Ancien symbole du Bâtitseur, cette porte ouvrirait la voie à des mondes en devenir. Ces chamans cherchent donc à se lier aux esprits Totems de ce site afin d'obtenir leur aide pour la construction d'une nouvelle Terre.

Certaines dates sont importantes pour les chamans qui les choisissent pour célébrer Gaïa et réaliser de grands rituels. On peut noter l'influence des solstices et des équinoxes, des nouvelles et pleines lunes, ainsi que de certains jours de la semaine en fonction de la symbolique d'un rituel. Certaines heures de la journée sont également propices à des rituels précis. Ainsi, ceux visant à la guérison sont favorisés vers minuit, tandis qu'il est préférable de cueillir certaines plantes sacrées le matin. Chæman, en révélant les huit Totems, aurait découvert que chacun voyait son influence croître à une date précise de l'année.

Certains lieux sont plus imprégnés des énergies totémiques que d'autres. Il est important de noter qu'ils étaient connus bien avant les catastrophes qui ont ravagé l'Europe de 2037, puisque la plupart ont servi de fondement à l'érection de sites mégalithiques ainsi qu'à la construction de certaines églises ou cathédrales. Le chaman va rechercher ces sources d'énergies qu'il nomme « sites sacrés » pour l'aider lors de cérémonies ou pour trouver certaines plantes. Si ces sites servent le plus souvent de lieux de prières et de cérémonies aux chamans, ceux-ci peuvent également conseiller à leur communauté, si elle est sédentaire, de s'y installer afin de bénéficier des énergies présentes.

Les communautés nomades dirigées par un chaman connaissent également certains de ces lieux qui leur servent de camp le temps d'une nuit. Ces nomades suivent par ailleurs les pistes sacrées. Ces dernières sont les sentiers empruntés par les énergies primordiales sur terre, appelées également veines de Gaïa par les chamans. Un danger existe toutefois, car certains animaux et vermines suivent également ces pistes et aiment s'y installer. Ainsi, il n'est pas rare de voir une fourmière ou une termitière sur un ancien site mégalithique. Les chamans doivent par conséquent faire très attention lors de leurs escapades nocturnes à la recherche de plantes. Ces sites jouent enfin le rôle de portes vers le monde des esprits, l'énergie présente étant utilisée par le chaman pour voyager dans l'astral – voir le chamanisme spirituel, page 112.

Les rituels traditionnels

Un chaman se doit de connaître certains rituels de base qui vont lui servir au quotidien. Tous ces rituels nécessitent un test d'Empathie. La Difficulté est indiquée entre parenthèses pour chaque rituel.

Sentir un site sacré (variable) : une fois éveillé à Gaïa, le chaman a la possibilité de ressentir les lieux où l'influence de Gaïa et des Totems se fait prégnante. Pour percevoir un site sacré, il est nécessaire de réussir un test d'Empathie contre une Difficulté qui varie en fonction de l'aura du lieu – de 10 pour un haut lieu d'énergies, à 30 pour un lieu très faiblement imprégné. Des connaissances en Psychométrie, Géomancie et Radiesthésie peuvent s'avérer très pratiques pour améliorer les chances de ce rituel. Par ailleurs, l'apparence d'un site sacré est variable : église en ruine, pierres sacrées, sources d'eau, collines fortifiées, nids d'insectes, anciens tertres ou tout simplement bosquet d'arbres. Ces sanctuaires sont généralement gouvernés par des esprits spécifiques liés à un Totem, que l'on appelle des esprits Gardiens. Les chamans peuvent essayer de se lier à eux – voir le chamanisme surnaturel, page 115.

Danger : les sites sacrés sont parfois occupés par de la vermine ou par un esprit Totem nuisible et affamé.

Sentir une piste sacrée (15) : les sites sacrés sont très souvent reliés entre eux par des pistes ou des sentiers d'énergie. Ces derniers sont donc utilisés pour se repérer lors de voyages ou pour aider à retrouver un site sacré. Les sentiers d'énergies, tout comme les sites sacrés, sont gouvernés par un ou plusieurs Totems. Par exemple, si le Prédateur domine, les animaux empruntant ce chemin seront agressifs et chasseront toute présence. Pour une ligne dominée par le Symbiote, les êtres auront au contraire tendance à se camoufler dans le décor et feront tout pour rechercher une harmonie avec les environs. Des communautés nomades se sont d'ailleurs spécialisées dans l'utilisation de ces dernières pistes, beaucoup plus sûres que celles liées au Prédateur ou au Charognard.

Danger : suivre des pistes sacrées qui ne sont plus empruntées par l'homme depuis longtemps, ou emprunter une piste dominée par un esprit Totem agressif.

Apprendre le chamanisme

La connaissance du chamanisme dans sa globalité ainsi que l'apprentissage des différents rituels qui en découlent ne dépendent pas de règles spécifiques – voir le *Livre du Joueur*, page 74. Ecouter les conseils et les préceptes d'un chaman expérimenté constitue sans doute le chemin le plus sûr, le plus facile et le plus rapide pour un novice. Mais quand ce choix s'avère impossible, le chaman débutant peut également prendre une voie plus dangereuse, plus ardue et plus lente auprès de son esprit Gardien. Les explications des esprits Totems sont rarement claires, mais ce choix peut en revanche donner lieu à des séances de jeu plus intenses. Le temps d'apprentissage est alors multiplié par deux.

Trouver une plante sacrée (variable) : de tous temps, sur tous les continents, les plantes ont occupé une grande place dans les traditions chamaniques. Grâce à ses connaissances en la matière, le chaman peut mettre à profit leurs propriétés thérapeutiques pour soigner un malade, tant au niveau physique que mental. En 2037, ces plantes se font moins rares mais exigent que le chaman découvre un site ou une piste sacrés. En outre, plus le site est prégnant et plus le chaman aura de chances d'y trouver ces herbes. L'usage de ces plantes dites sacrées ou maîtresses est multiple : apporter la guérison, soulager la douleur, procurer des visions, faciliter la communication avec un esprit – voir le chapitre traitant de l'herboristerie, page 120.

Certaines communautés humanistes ou proches de la vermine se sont spécialisées dans la récolte et la vente de ces plantes à des prix prohibitifs. Un chaman peut donc préférer avoir recours à ces dernières, pour éviter de se mettre personnellement en danger en faisant des recherches dans des lieux infestés par la vermine. Il faut toutefois savoir que la qualité des plantes du commerce est souvent médiocre et n'apporte pas le même soutien que si elles avaient été cueillies de la main même du chaman.

Danger : les plantes sauvages ont pu être contaminées par des produits nocifs, chimiques ou radioactifs. Les plantes ramassées sur des terrains abandonnés ont pu pousser sur des dépotoirs infâmes contenant des métaux lourds et autres polluants industriels. Dans les campagnes, ces plantes ont pu être exposées à des doses massives de pesticides ou d'engrais chimiques, et près des routes, elles ont pu accumuler quantité de rési-

dus de combustion d'essence comme du plomb et du benzopyrène. Par conséquent, le chaman ne doit pas cueillir ses herbes sur ces lieux. Selon les cas, le Meneur de jeu peut considérer que le personnage a subi une contamination par radioactivité ou qu'il est atteint par un empoisonnement – comme décrit dans le *Livre du Meneur*, à partir de la page 169.

Se lier à un animal (variable) : les chamanes ont toujours eu un lien très fort avec les animaux, et plus particulièrement les mammifères et les oiseaux. Depuis les dernières catastrophes, ils se sont également rapprochés des reptiles et des insectes. Ces liens contre-nature pour certains sont perçus par d'autres comme une nécessité pour la survie de l'homme.

Pour se lier avec un animal, il est nécessaire de réussir un test d'empathie contre une Difficulté qui varie en fonction de l'éloignement de l'animal par rapport à l'homme – de 10 pour un singe, à 30 pour une mante religieuse. Une fois le lien créé, le chaman peut influencer sur l'esprit de l'animal pour s'en attirer les bonnes grâces, voire le faire agir à sa guise. La Difficulté est la même que celle du premier lien et ne peut être diminuée. Seule une plus grande connaissance de l'animal développée en Spécialité permettra au joueur d'améliorer ses chances de dressage ou d'empathie.

En principe, un chaman ne peut avoir qu'un seul animal empathique à la fois. Il est toutefois possible de créer un nouveau lien avec un second animal à condition que ce dernier soit de la même espèce. La Difficulté se voit alors augmenter de 5 pour chaque action visant à l'influencer ou le contrôler.

Danger : se lier à des animaux éloignés de la pensée humaine peut être très dangereux pour le chaman. A chaque échec lors d'un jet d'Empathie sur l'animal, celui-ci peut se retourner contre son dressueur et tenter de l'attaquer, de se venger ou de se sauver selon l'espèce. Pour éviter cette extrémité, le chaman doit réussir un jet de Volonté contre la même difficulté que lors de la création du lien. En cas d'échec et selon la nature de ce qui était demandé à l'animal, le lien peut se briser.

Le principe de réciprocité

Du principe de l'équilibre naturel découle le principe de réciprocité : celui du don et de sa contrepartie. Le chaman va demander à Gaïa un service, une aide ou une connaissance, et en échange, il devra lui offrir un don pour compenser ce déséquilibre. En échange de la mort d'un gibier, le chaman peut par exemple faire l'offrande d'une partie du produit de sa chasse. Le non-respect du principe de réciprocité peut engendrer de terribles conséquences. Le Totem offensé peut prendre l'ascendant sur les autres et entraîner des catastrophes liées à sa nature : un prédateur prend en chasse le chaman ou un membre de la communauté, la nourriture pourrit de manière inexplicable, un ami du chaman est atteint par une maladie, etc.

Le chamanisme spirituel

« Autant d'esprits que d'étoiles dans le ciel. »

—Aurore.

Le chamanisme vise au maintien de l'équilibre naturel. Dans cette optique, le chaman peut voyager dans le monde des esprits : celui que les profanes appellent « le monde invisible », quand les chamans lui préfèrent « l'autre monde ». Quand la vie est perturbée, qu'un homme tombe malade ou est blessé, que les réserves alimentaires de la communauté sont épuisées ou que ses rapports avec un autre clan sont belliqueux, le chaman peut se rendre dans le monde des esprits pour tenter de rétablir l'équilibre. Il quitte le monde physique pour rejoindre l'autre monde en franchissant un passage. Commence alors sa quête mystique.

Le monde des esprits

Le monde des esprits peut se définir comme un univers parallèle qui n'est pas accessible à nos sens habituels, et que seul le chaman peut rejoindre grâce à une modification de son état de conscience. Peuplé d'esprits, ce monde fait partie du monde réel, et n'est rien d'autre qu'un degré de perception différent des énergies qui nous entourent.

Pour y accéder, il est nécessaire de trouver un passage réservé normalement aux morts. Celui-ci peut prendre des apparences multiples que le Meneur de jeu devra décrire lors des rituels exécutés par le chaman : une corde, une liane, une échelle ou un escalier qui relie la terre au ciel, le monde réel au monde invisible. Il est important que le Meneur de jeu veille à ce que les descriptions de ce passage et du monde des esprits soient en adéquation avec les croyances du chaman.

Il existe deux façons de découvrir ces passages : soit le chaman part à la recherche d'un site sacré qui peut tenir lieu de porte vers le monde des esprits, soit il ingère des substances psychotropes qui l'aideront à percevoir ce passage, avec tous les risques que cela implique. Une fois dans l'autre monde, le chaman peut acquérir toutes sortes de savoirs lui permettant par exemple de guérir, de lire l'avenir ou d'hypnotiser. Pendant ces rituels spirituels, l'esprit Gardien du chaman sera son guide permanent. Il lui sera en effet très utile pour communiquer avec d'autres esprits, se repérer dans le monde invisible et être prévenu en cas de danger.

Le voyage spirituel

Lors du voyage vers le monde des esprits, l'âme ou l'esprit du chaman va quitter son corps. Le cas le plus fréquent se déroule lors de la mort, quand l'âme quitte définitivement le corps pour rejoindre le monde invisible. L'homme peut toutefois y accéder de son vivant et naturellement en rêvant, sans que cela influe sur son intégrité physique. Ainsi, un chaman qui souhaite pénétrer dans ce monde cherchera à provoquer ce rêve. En rêvant, le chaman modifie son état de conscience et ouvre une porte : un passage entre le monde réel et le monde invisible. Ce voyage spirituel, appelé

Exemples d'action	Exemples de dons	Exemples de contrepartie
Chasser un gibier	Faire une offrande	La nourriture pourrit subitement
Utiliser une plante sacrée	Réciter une prière adéquate	Subir des effets secondaires
Interroger un esprit	Discuter avec lui longuement	Refus de collaborer dans l'avenir
Etre aidé par un esprit	Offrande en fonction de l'aide	Retourne l'aide contre le chaman

voyage astral par les chamans, ne peut donc s'effectuer que de façon désincarnée, le corps restant dans le monde réel, en sommeil.

Effectuer un voyage spirituel n'est pas un acte anodin. Le meneur de jeu aura soin de faire comprendre au joueur qui incarne le personnage du chaman, qu'il ne s'agit jamais d'un acte banal et qu'il peut même s'avérer mortel plus souvent qu'on ne le croit. D'une part, l'enveloppe physique reste dangereusement sans protection, d'autre part, nombreux sont les chamans qui ont été trompés par des esprits malins et errent à jamais dans l'autre monde.

Les rituels spirituels

Pour explorer les possibilités du monde des esprits, le chaman, avec l'aide de son esprit Gardien, doit maîtriser quelques rituels. Ces derniers nécessitent un jet d'Empathie, à l'instar des rituels traditionnels. La Difficulté est indiquée entre parenthèses pour chaque rituel.

La transe ou extase (20) : le voyage chamanique débute toujours pas le rituel de transe. Pour l'exécuter, le chaman doit posséder la Spécialité Transe au niveau minimum de Débutant et réussir un jet d'Empathie de Difficulté 20. Si le chaman ne se trouve pas sur un lieu menant au monde des esprits, il lui faudra employer des substances psychotropes – voir page 120 – qui peuvent l'aider lors de la transe et également lors du voyage. L'ambiance créée par le chaman ou ses assistants – danse, percussions, chants,

parfums – peut contribuer à favoriser le passage en transe, tout comme la présence d'éléments perturbants peut le gêner. Un modificateur allant de -3 à +3 peut donc être octroyé selon les circonstances.

Danger : un chaman en transe n'est plus conscient de son enveloppe physique. Il ne se réveillera donc pas, même si des éléments naturels tels que le froid et la pluie altèrent son corps, ou même si des bruits inquiétants laissent présager un danger pour ce dernier. Pour réveiller un chaman en transe, il est possible d'essayer de le secouer, de lui donner des gifles ou de lui faire inhaler des infusions de certaines plantes, mais il faut savoir que cela n'a que très peu de chances de fonctionner. Le chaman doit faire un jet d'Empathie contre une Difficulté de 25 pour prendre conscience que son enveloppe physique subit des perturbations, mais reste libre de revenir à son corps ou pas. En outre, si pour une raison ou une autre, le chaman s'égaré dans le monde des esprits ou y reste prisonnier, son corps restera dans un sommeil proche du coma jusqu'à son éventuel décès, par inanition – voir le *Livre du Meneur*, page 168.

La guérison (variable): ce voyage est entrepris par les hommes-médecines, souvent en dernier recours, quand l'utilisation de plantes médicinales a échoué par exemple. Le chaman entre en transe afin d'aller chercher l'âme du malade, qu'il s'agisse d'un homme, d'un animal, d'une communauté ou même parfois d'un lieu. Le terme de maladie ne s'applique donc pas uniquement à l'homme mais reflète toute affection, tout déséquilibre négatif physique ou psychique.

Table d'interprétation des rêves

Symbole	Signification
Abeille	Travail
Abîme	Danger
Aigle	Ambition, gloire
Araignée	Inconscience, pulsions primitives
Arbre	Spiritualité
Brouillard	Abandon
Cactus	Obstacles
Cadavre	Mort prochaine
Calice	Guérison
Cartes à jouer	Tromperie
Chauve-souris	Maladie
Chemin	Présence d'une piste sacrée
Couleur	Symbolique de la couleur
Croix	Harmonie
Dragon	Force intérieure cachée
Escalier	Porte vers le monde des esprits
Etoile	Présage heureux
Flocons	Réussite
Fourmi	Physique fragilisé
Flammes	Personne dangereuse
Lotus	Oubli
Lumière vive	Illusions
Lune	Changement, cycle
Marteau	Pouvoir
Masque	Trahison
Menhir	Présence d'un site sacré
Soleil	Lumière, voie
Talisman	Protection

Une fois dans le monde des esprits, le chaman doit retrouver à l'aide de son esprit Gardien le trouble à soigner. Celui-ci peut prendre la forme d'un monstre, d'une vermine, ou d'un esprit nuisible. Sous sa forme spirituelle, le mal prend en effet une apparence symbolique : une morsure de serpent prendra l'apparence d'un immense serpent à la peau écaillée. Une blessure par balle sera incarnée par un pistolero armé de vieux revolvers. Une maladie comme la rage sera représentée par une horde de rats affamés.

Retrouver l'esprit du mal peut être long et dangereux, même si celui-ci est toujours très proche de sa victime, car les esprits nuisibles se cachent et essaient de tromper leur monde. Des jets de Perception seront donc nécessaires pour les repérer. Après avoir localisé le mal, le chaman va devoir l'affronter. Si ce combat n'est que spirituel, le chaman peut tout de même subir de terribles blessures. Les maux que le chaman va devoir combattre possèdent les mêmes caractéristiques que leur équivalent réel. Si ce n'est pas applicable, il appartient au Meneur de jeu de déterminer leur profil en fonction de la situation.

Dès que le meneur de jeu annonce le début de ce combat spirituel, la Réserve de Sang Froid est transférée dans la Réserve de Combat. Cette réserve suit les mêmes règles que lors d'un combat classique. Lors de ces affrontements, le chaman peut être aidé par un ou plusieurs esprits alliés : animaux, plantes, objets ou ancêtres. Ces derniers possèdent le profil de leur équivalent physique, plus grand toutefois dans le cas d'animaux ou de plantes. En cas de réussite du chaman, le malade est sensé avoir par exemple récupéré un morceau de son âme qui lui aurait été volé, ou encore être débarrassé du mauvais esprit qui occupait son corps.

Danger : les combats spirituels ne sont pas toujours des affrontements sanglants. Les chamans expérimentés connaissent en réalité les risques de telles batailles et préfèrent généralement tenter de duper l'esprit ou de passer un marché avec lui. Il faut savoir que certains esprits préfèrent eux aussi la duperie à l'affrontement et feront donc tout pour égayer le chaman, le séparer de son esprit Gardien et l'empêcher de regagner son corps. En outre, les blessures du chaman se répercutent de façon visible sur son corps physique. Une mort dans le monde des esprits signifie la mort du personnage. On raconte d'ailleurs que l'âme du chaman ne peut alors connaître le repos, qu'elle est consumée à jamais par l'esprit malfaisant.

La divination (variable) : ces voyages dans le monde des esprits permettent au chaman de récolter des images, des sons en provenance des rêves de l'autre monde. Ces rêves assaillent le chaman qui peut ainsi entrevoir les fils de la toile du futur, du passé ou du présent. Un rituel de divination se résout par un jet d'Empathie contre une Difficulté qui varie en fonction de la question – de 10 pour connaître le temps qu'il fera demain, à 30 pour connaître l'avenir de sa communauté dans l'année qui va s'écouler.

En cas de réussite, il appartient alors au meneur de jeu de décrire un rêve en guise de réponse à la question posée par le chaman. Chaque élément utilisé dans le rêve doit être une piste. Vous trouverez ci-jointe une table non exhaustive d'interprétation des rêves, qui permet au meneur de jeu de créer des rêves symboliques et aux joueurs de les comprendre.

Danger : le jet d'Empathie doit être fait en secret. En effet, un esprit maléfisant peut tout à fait embrouiller les rêves du chaman. En cas d'échec, le meneur de jeu peut donc décider d'induire le chaman en erreur avec une symbolique erronée.

L'hypnotisme (variable) : lors de son voyage astral, le chaman va aller affronter l'âme de sa cible, qui doit se trouver à proximité. L'affrontement psychique se déroule par un jet opposé de Volonté. Si le chaman remporte le combat, il obtient un certain contrôle de sa victime : il peut notamment l'interroger, mais également la forcer dans certaines limites à exécuter des actions. La victime agit alors dans le monde physique, tandis que le chaman reste en transe.

Le contrôle dure un nombre de minutes égal à l'Empathie du chaman. Pendant cette durée, le chaman peut imposer à sa victime une action au choix : donner une information, accomplir une action, etc. Il est impossible au chaman de lui demander d'accomplir une action contre nature comme se suicider ou tuer une personne qui lui est chère. L'hypnotisme a ses limites.

Danger : en cas d'échec du jet de Volonté, un deuxième jet a immédiatement lieu. En cas de deuxième échec, le chaman perd le contrôle de son corps et s'offre involontairement à sa victime. Celle-ci peut alors la forcer à exécuter une action de son choix et peut même parler par sa bouche.



Le chamanisme surnaturel

« Je vous en prie, entrez donc. Dieu-Hibou et Lobo sont déjà à table, nous vous attendions. »

—La Sorcière de Feu.

Les esprits Totems sont des consciences émanant des huit Totems, des morceaux de Gaïa. Ils se retrouvent en toute chose dans la nature, de l'homme au végétal, en passant par l'animal. Depuis que la Terre est dominée par la vermine, leurs esprits Totems ont pris le contrôle de régions entières ou de sites sacrés. Les chamans sont les seuls êtres à pouvoir aider l'humanité à comprendre la vermine, mais certains d'entre eux ont déjà choisi leur camp.

Chaque esprit Totem est lié à un ou plusieurs Totems. Les esprits les plus complexes peuvent être rattachés jusqu'à quatre Totems au maximum, à l'exception de Gaïa. Symbole de la perfection, elle incarne la somme des huit Totems. C'est en se liant à l'esprit de celle-ci que Chæman aurait eu la révélation des Totems. La pratique de l'appel des esprits Totem est une aide primordiale pour le chaman dans sa quête de la sagesse.

Pour sa pratique des rituels surnaturels, le chaman ne doit pas avoir d'a priori vis-à-vis des esprits, chacun d'entre eux étant égal face à Gaïa. Il aura toutefois plus d'affinités avec un esprit de son Penchant. De plus, la pratique d'un rituel sur un esprit Totem proche de son esprit Gardien accorde au personnage un bonus de 1D.

Les rituels surnaturels

Pour communiquer avec un esprit, le chaman doit apprendre des rituels qui nécessitent un jet d'Empathie. La Difficulté est indiquée entre parenthèses pour chaque rituel.

Appel d'un esprit Totem (variable) : pour appeler un esprit, le personnage doit réussir un jet d'Empathie contre une Difficulté propre à chaque esprit. Celle-ci est fixée en fonction de la puissance de l'esprit Totem — voir plus loin. L'esprit ne se

manifeste que rarement physiquement. S'il le fait, ce sera par l'intermédiaire d'un animal de sa race. Selon les circonstances, il restera présent quelques minutes ou quelques heures.

Danger : un échec du rituel entraîne toujours une conséquence désastreuse pour le chaman, qui consiste le plus souvent en l'inversion de l'effet désiré. L'esprit peut s'avérer hostile, ou bien tout simplement fuir la compagnie du chaman pour une longue durée. Il peut également influencer sur le comportement des représentants de sa race envers le chaman.

La garde (variable) : ce rituel ancien et complexe permet à un chaman de lier un esprit à un lieu ou à un objet. Cela permet d'utiliser les pouvoirs de l'esprit bien plus longtemps que lors d'un appel classique. Le début de ce rituel est similaire à l'appel d'un esprit Totem, mais nécessite ensuite un jet de Volonté contre une Difficulté égale au niveau de Difficulté pour l'appeler majoré de 10. Des esprits Totem ayant une Difficulté d'appel de 25 ou 30 ne peuvent donc faire l'objet d'une garde.

Une fois que le rituel est réussi, le chaman peut utiliser les capacités de l'esprit Totem pendant un nombre de jours égal à son Empathie. Si le pouvoir de l'esprit est un pouvoir instantané, le chaman ne peut bénéficier de celui-ci qu'une seule fois par jour. Il est également possible d'augmenter la durée en sacrifiant définitivement une partie de sa réserve d'Effort ou de Sang-Froid au choix. Pour chaque dé sacrifié, le temps de la garde augmente en respectant la table ci-dessous.

Danger : il n'est pas dans les habitudes des chamans de forcer Gaïa à agir contre son gré. Un esprit qui est forcé de rester dans le monde des hommes cherchera à se libérer par tous les moyens, puis à se venger. En cas d'échec du rituel, les effets décrits pour chaque Esprit s'appliquent pendant la durée prévue à l'origine pour la garde.

Dés de Réserve sacrifiés	Durée
1	1 semaine
2	1 mois
3	1 année
4	1 siècle

La voix de l'esprit Gardien

Le chaman peut communiquer avec son esprit Gardien en réussissant un jet d'Empathie contre une Difficulté de 15. Les conseils donnés par celui-ci auront toujours pour dessein d'aider le personnage à mieux comprendre le chamanisme et ses rituels, mais aussi de lui permettre de communiquer avec d'autres esprits.

L'esprit Gardien influence le physique et l'esprit du chaman. Ce dernier emprunte des démarches, des manières ou des pensées qui évoquent son esprit Gardien. Par exemple, pour un esprit Totem Chat, le chaman aime vivre la nuit et préfère la solitude et l'indépendance. Au contraire, un chaman lié à un esprit Totem Fourmi cherche à s'intégrer à sa communauté comme un rouage indispensable.

La métamorphose (15 ou 25) : le chaman peut transformer tout ou partie de son corps en celui d'un animal. Les habitués de ce rituel l'utilisent souvent pour le combat. Le rituel nécessite de canaliser et contrôler des énergies primordiales particulièrement délicates, aussi les chamans utilisent des accessoires comme des peaux de bêtes, des masques ou des objets incarnant l'animal – voir page 126.

La Difficulté du jet d'Empathie est de 15 si la métamorphose ne concerne qu'une partie du corps – bras, jambe, visage, etc. – et de 25 pour une transformation totale. Cette métamorphose offre au chaman les mêmes capacités que l'animal : Caractéristiques, Seuils de Blessure, Attaques, Protection, etc. Dans le cas d'une transformation limitée à une partie du corps, seules les capacités de celle-ci seront à prendre en compte – les dégâts des griffes par exemple. La durée de la métamorphose est égale à celle indiquée pour chaque esprit Totem. Pour des appels instantanés, la transformation dure un tour de jeu.

Danger : le risque principal de la métamorphose consiste en l'impossibilité de retrouver sa forme originelle, entraînant le chaman dans une lente agonie mentale. A moins d'être délivré, le chaman régresse lentement et finit par perdre toute conscience de soi. Devenu animal, le chaman, sa condition est alors irréversible.

Exemples d'esprits Totems

Aigle

Totems : Solitaire

Difficulté : 30

Durée : instantané

Capacité : cet esprit Totem très puissant peut guider le chaman vers le Monde des Esprits sans qu'il ait besoin d'absorber une plante hallucinogène ou de trouver une porte dans un site sacré.

Echec : on ne convoque pas un Aigle Totem sans prendre de grandes précautions. L'Aigle emmène le chaman dans un monde habité par des esprits violents et agressifs. Cette terrible expérience dure plusieurs heures et fait tomber ses Réserves d'Effort et de Sang Froid à 0.

Araignée

Totems : Bâtisseur et Solitaire

Difficulté : 25

Durée : instantané

Capacité : c'est l'Esprit Totem du tissage et de la création. Ce pouvoir terrifiant permet au chaman de créer un lien – d'amour, de haine, de fraternité, etc. – entre deux êtres, qu'il s'agisse d'hommes, de vermine, etc. Ce lien est définitif et aucun esprit Totem, même une autre Araignée Totem, ne le coupera.

Echec : le chaman prend la place de l'une des cibles visées par l'esprit Totem.

Castor

Totem : Bâtisseur

Difficulté : 20

Durée : une journée

Capacité : cet esprit Totem incarne le Bâtisseur dans toute sa splendeur. Une construction bénéficie d'un bonus de 1D à sa réalisation.

Echec : pendant 24 heures, le chaman ne peut exécuter aucun rituel chamanique.

Chevreuil

Totems : Bâtisseur et Symbiote

Difficulté : 20

Durée : instantané

Capacité : le Chevreuil incarne le calme et la douceur. Sa présence offre un bonus de 1D à toute action visant à soigner.

Echec : aucune contrepartie.

Chouette

Totem : Prédateur

Difficulté : 15

Durée : une nuit

Capacité : la Chouette perturbe les rêves de la cible qui passe une nuit mouvementée et ne récupère pas ses dés de Réserves.

Echec : seuls les rêves du chamans sont perturbés.

Couguar

Totem : Prédateur

Difficulté : 20

Durée : 1 heure

Capacité : il symbolise le pouvoir et le commandement. Il conseille les chefs et les hommes de pouvoirs. Sa présence donne un bonus de 2D à chaque jet de Persuasion.

Echec : à l'inverse, cet Esprit Totem rendra le chaman ridicule. A chaque fois qu'il prendra la parole, ses auditeurs ne le prendront pas au sérieux et il subira un malus de 2D à tous ses jets de Persuasion.

Faucon

Totems : Solitaire et Prédateur

Difficulté : 20

Durée : instantané

Capacité : le Faucon peut servir de messager. Il est possible de lui confier un message d'un nombre de mots égal à la Caractéristique d'Empathie du chaman.

Echec : l'esprit ne transmet pas le message ou porte un message erroné au choix du meneur de jeu.

Fourmi

Totems : Ruche

Difficulté : 25

Durée : instantané

Capacité : il peut transmettre un message fort aux insectes situés dans la pièce, ou ceux à moins d'une dizaine de mètres du chaman. Cette injonction simple est équivalente à un message de phéromones et peut pousser tous les insectes à attaquer, fuir, se regrouper...

Echec : les insectes ont un comportement incohérent et perturbé. Ils peuvent attaquer le chaman, fuir, s'entretenir, etc.

Huart

Totem : Solitaire

Difficulté : 15

Durée : instantané

Capacité : cet esprit accorde 2D de bonus à un test de perception visuelle.

Echec : le personnage devient aveugle pendant 2 minutes.

Hyène

Totem : Charognard

Difficulté : 15

Durée : 1 journée

Capacité : cet esprit Totem permet de modifier son niveau de Réputation ou celui de son groupe. Le chaman choisit le niveau désiré, entre 10 et 30. Au meneur de jeu d'en déterminer les conséquences au cas par cas.

Echec : le chaman ou son groupe ont une réputation détestable. Personne ne les connaît, mais tout le monde les craint ou les méprise.

Lézard

Totems : Solitaire et Charognard

Difficulté : 20

Durée : instantané

Capacité : le personnage peut projeter un fluide digestif sur sa cible (portée : 2-3, 4-5, 6-10). Ce crachat suit les mêmes règles que celui des élapidés - voir page 84.

Echec : le personnage est pris de violentes douleurs à l'estomac. Il perd 2D de sa Réserve d'Effort et subit un malus de -2 à tous ses jets pendant deux tours.

Loup**Totems** : Horde et Prédateur**Difficulté** : 15**Durée** : une journée**Capacité** : c'est le maître du semblant. Cet esprit permet de se fondre dans un groupe et de se faire passer pour quelqu'un qu'il n'est pas, comme un scientifique ou un guerrier, sans en avoir les compétences réelles.**Echec** : le chaman est perçu comme un bon à rien, un parasite. Il est rejeté du groupe.**Lynx****Totem** : Solitaire**Difficulté** : 15**Durée** : instantané**Capacité** : le lynx est le gardien des secrets et l'incarnation des savoirs infinis. Le chaman peut choisir pour une action seulement une Spécialité dans la liste proposée pages 39 et 40 du *Livre du Joueur*.**Echec** : le chaman subit un malus de 2D à l'action qu'il désirait entreprendre.**Moustique****Totem** : Parasite**Difficulté** : 20**Durée** : instantané**Capacité** : il permet au chaman de faire perdre 2D à une personne dans une de ses Réserves, et de les transférer dans sa Réserve correspondante.**Echec** : le chaman perd 2D dans la Réserve visée à la place de sa victime.**Ours****Totem** : Solitaire**Difficulté** : 15**Durée** : deux heures**Capacité** : l'ours incarne l'intuition. Un chaman inspiré par cet esprit voit sa perception s'affiner jusqu'à percevoir les pistes sacrées plus facilement. A chaque jet pour trouver l'une de ces pistes, le chaman bénéficie d'un bonus de 2D.**Echec** : le chaman se perd dans le lieu où il se trouve. Il lui faut au moins deux heures pour retrouver son chemin.**Papillon****Totems** : Parasite et Symbiote**Difficulté** : 10**Durée** : 1 heure**Capacité** : il symbolise la métamorphose et la transformation. Pour tout rituel de métamorphose réalisée en sa présence, il offre un bonus de 2D à tous les jets du chaman.**Echec** : l'esprit Totem transforme le chaman en un animal à sa convenance pendant une durée d'une heure.**Sanglier****Totem** : Horde et Symbiote**Difficulté** : 15**Durée** : 1 heure**Capacité** : il est le maître du camouflage et de la fuite grâce à sa connaissance intime du terrain et offre au chaman de grandes capacités de discrétion. Tous les jets visant à se cacher ou se camoufler bénéficient d'un bonus de 2D.**Echec** : le chaman est automatiquement repéré par toute personne aux aguets.**Scarabée****Totem** : Solitaire**Difficulté** : 15**Durée** : un combat ou 5 minutes**Capacité** : cet esprit Totem offre à la peau du chaman un niveau de protection « Cuirasse de chitine » – voir le *Livre du Joueur*, page 50.**Echec** : le personnage perd un niveau de Santé pendant toute la durée du combat, et ses seuils de blessures sont donc recalculés en fonction.**Serpent****Totems** : Solitaire et Prédateur**Difficulté** : 20**Durée** : 10 minutes**Capacité** : le personnage n'a plus d'odeur et devient donc très difficile à repérer pour la plupart des animaux pendant 10 minutes.**Echec** : le personnage dégage une odeur de pourriture pendant le même temps. Lui-même et tous les personnages l'accompagnant dans une zone de 10 mètres subissent un malus de -2 pour toutes leurs actions. En outre, certains charognards leur porteront un intérêt tout particulier.

« Comme on disait de mon temps : ne marchez pas sur l'herbe, fumez-la. »

—Jean-Luc, doyen et herboriste.

De tous temps, les plantes ont occupé une grande place dans les traditions chamaniques. Grâce à leur grande connaissance du monde végétal, les chamans de 2037 mettent à profit les propriétés des plantes, des arbres ou des herbes pour soigner toutes sortes de maux et favoriser leurs rituels chamaniques. Ils nomment ces plantes aux propriétés singulières, les plantes sacrées.

Le réveil de Gaïa et la densification de la nature leur ont en outre permis de redécouvrir une flore riche et variée. Certaines plantes inconnues en Europe ont fait leur apparition, ouvrant de nouvelles perspectives pour l'herboristerie. Les plantes remplacent aujourd'hui les médicaments d'hier et les chamans jouent plus que jamais leur rôle de guérisseur. Par ailleurs, leur usage dans le cadre de soins est toujours préféré aux risques encourus par un voyage dans le monde des esprits.

Il faut savoir que de plus en plus de chamans ont recours à la science des plantes pour blesser ou tuer des individus. Les principes d'équilibre et de réciprocité impliquent pourtant le respect de toute chose — de l'être humain à la vermine — et proscrirent donc ce genre d'actes. Malgré les risques encourus, poussés par la nécessité, les circonstances ou tout simplement la cruauté, certains chamans peu scrupuleux n'hésitent pas à utiliser des plantes mortelles afin de lutter contre des communautés rivales ou pour exterminer la vermine.

Trouver une plante sacrée

Pour se procurer des plantes sacrées, le chamane a deux possibilités. La première, la plus onéreuse, consiste à les acheter à des marchands ambulants ou à d'autres chamans. Le prix est souvent exorbitant et la qualité ainsi que la fraîcheur des produits laissent à désirer. Les plantes achetées dans ce cadre voient donc leur indice de fragilité majoré d'un niveau. La seconde solution consiste à les cueillir directement dans la nature. Tout bon chamane herboriste sait que les plantes médicinales ou psychotropes poussent couramment aux abords des pistes et sites sacrés. En revanche, si elles sont de meilleure qualité, il ne faut pas oublier le risque de contamination — voir page 111.

Une fois que le chamane a repéré une zone propice à la cueillette, il peut faire un jet de Connaissance — un par journée passée à chercher — contre une Difficulté dépendant de l'Indice de Rareté de la plante. Des spécialités comme Cueillette, Herboristerie ou Botanique peuvent favoriser la recherche. La réussite au jet signifie qu'une petite quantité de la plante en question a été trouvée et la marge de succès correspond au nombre de doses supplémentaires. De la même manière, un jet de Connaissance est nécessaire pour identifier une plante, connaître son nom ainsi que ses effets principaux et secondaire. La difficulté varie en fonction de la plante, mais des spécialités en Herboristerie ou Botanique peuvent aider.

Préparation de la plante sacrée

Le chamane se doit de préparer les plantes avant de pouvoir compter utiliser leurs propriétés. Cette préparation peut prendre la forme d'une solution, d'une pâte, d'une poudre... Cette opération est indispensable car elle active la propriété de la plante. Un jet de Précision avec la spécialité Herboristerie est nécessaire et une fois encore, la Difficulté varie en fonction de la plante. Ce jet est effectué en secret par le meneur de jeu afin que le résultat soit ignoré du joueur. Selon que le jet est réussi ou non, le meneur de jeu appliquera l'effet principal ou l'effet secondaire comme décrit pour chaque plante.

Conservation et précautions d'usage

Tout herboriste se doit de veiller à la bonne conservation de ses herbes et faire preuve de la plus grande attention lors de ses préparations, car si l'opération est désastreuse, un incident survient. Lorsqu'un personnage effectue une préparation, un incident aura en effet lieu si tous ses dés affichent un score inférieur ou égal au niveau de fragilité de la plante utilisée. Le meneur de jeu doit alors se reporter à la table des incidents et lancer un dé.

Les plantes magiques

Chaque racine, chaque fleur, chaque herbe possède ses propres qualités et peut être utilisée par le chamane pour soigner, empoisonner ou améliorer les capacités physiques ou mentales. Vous trouverez ci-dessous une liste non exhaustive de quelques plantes que les chamans peuvent cueillir dans l'Europe de 2037.

Chercher une plante

Difficulté en fonction de l'Indice de Rareté

IR 1 : 15

IR 2 : 20

IR 3 : 25

Table des incidents lors d'une préparation

Résultat	Incident
1-2	Erreur de plante - Le chaman s'est trompé et l'effet principal est celui d'une autre plante déterminée par le meneur de jeu.
3-4	Mauvais dosage - La cible de la préparation subit l'effet secondaire et perd 1D de Réserve d'effort.
5-6	Surdosage - Le chaman a doublé les doses de sa préparation. Le patient est malade et doit cocher un cercle Blessé. L'effet principal ne s'applique pas.
7-8	Allergie - La mauvaise qualité de la préparation provoque une allergie du patient qui outre les démangeaisons et les éruptions cutanées, ne bénéficie pas des effets de la plante.
9-10	Corruption - Le chaman a très mal conservé ses plantes qui contiennent des parasites ou des germes qui contaminent immédiatement le patient. La maladie peut être choisie dans la liste proposée à partir de la page 170 du <i>Livre du Meneur</i> .

L'aubépine

IR : 2

IF : 2

Prix : 5

Difficulté : 20

Effet principal : planter une graine d'aubépine dans la terre permet de repousser une espèce de vermine à déterminer lors de la plantation, pendant une journée ou une nuit et sur un rayon de 20 mètres.

Effet secondaire : la graine n'a au mieux aucun effet ou au pire attire certaines espèces de vermine.

Le bouleau

IR : 1

IF : 1

Prix : 1

Difficulté : 15

Effet principal : une fois dépouillé de son écorce blanche, le bouleau doit être brûlé et ses cendres déposées sur le corps de la cible. Celle-ci perd automatiquement 1D de Réserve d'Effort, mais gagne en contrepartie 2D de Réserve de Sang-froid.

Effet secondaire : elle perd 1D en Réserve d'Effort et 2D en Réserve de Sang-froid.

L'érable champêtre

IR : 1

IF : 3

Prix : 2

Difficulté : 10

Effet principal : façonner un bol avec le bois d'érable améliore la qualité de la nourriture contenue et permet de sauter un repas sans en subir les conséquences physiques.

Effet secondaire : celui qui mange dans le bol est pris de nausées. Il perd 1D en Réserve de Sang-froid et en Réserve d'Effort.

Fusain d'Europe

IR : 3

Prix : 20

Difficulté : 10

Effet principal : la dureté de ce bois permet de tailler une branche de cet arbre en forme de flèche ou de javelot. Les portées sont alors de 2-8, 9-15, 16-40 pour le javelot et de 2-8, 9-30, 31-70 pour l'arc.

Effet secondaire : ce bois attire une nuée de mouches noires.

Hamamélis

IR : 3

IF : 2

Prix : 30

Difficulté : 20

Effet principal : l'hamamélis est une plante médicinale utilisée lors de la phase de Premiers soins. Elle donne un bonus de +5 au jet de Premiers soins pour stopper l'hémorragie et permet de faire un second test en cas d'échec.

Effet secondaire : aucun.

Les Indices

Comme pour le matériel, les plantes sont définies par plusieurs caractéristiques techniques.

L'Indice de rareté (IR) : l'Indice de Rareté est chiffré de 1 à 3, de la plante la plus commune à la plus rare, et permet de fixer la Difficulté pour la trouver.

L'Indice de fragilité (IF) : la Fragilité des plantes est exprimée par une valeur, allant de 1 pour la plus résistance, à 3 pour la plus fragile.

Le prix : la valeur de la plante est estimée en unités équivalent à un repas. Ce prix s'entend pour une dose nécessaire à un seul rituel. **Difficulté** : cela représente la Difficulté pour identifier et préparer cette plante.

La dépendance

Une utilisation régulière de ces substances peut entraîner une accoutumance. A chaque prise, le joueur doit effectuer un jet de Volonté contre la Difficulté de la plante psychotrope. En cas d'échec, le chaman devient dépendant de cette plante et doit supporter les effets d'un éventuel manque. En effet, dès le premier jour sans consommation, il subit un Malus de 1D pour tous ses jets de la journée, perd 1D dans ses Réserves et coche un cercle Touché. Pour chaque jour de manque qui suit, le joueur perd 1D supplémentaire dans ses réserves et coche un nouveau cercle Touché. Pour lutter contre cette dépendance et ne plus subir ses effets néfastes, le chaman doit réussir sept jets consécutifs de Volonté contre une Difficulté égale à celle de la plante, ce qui équivaut à une semaine de sevrage. Il ne faut aucun échec ni aucune prise dans l'intervalle. Par ailleurs, un autre soigneur réussissant un jet de Premiers soins contre cette même Difficulté apporte un bonus de +5 aux jets de Volonté du chaman en cours de sevrage.

Armoise

IR : 3

IF : 3

Prix : 20

Difficulté : 15

Effet principal : brûler l'armoise comme de l'encens et l'inhaler aide lors de la transe et des voyages dans l'autre monde. Le chaman gagne un bonus de 1D à tous ses jets lors de la pratique de rituels spirituels.

Effet secondaire : le chaman ne peut plus exécuter ces rituels pendant une heure, le temps que l'odeur disparaisse.

Chèvrefeuille

IR : 1

IF : 2

Prix : 5

Difficulté : 10

Effet principal : sa fumée apporte une atmosphère protectrice et apaisante ce qui donne un bonus de 2D à la Réserve de Sang-froid.

Effet secondaire : déconcentre et trouble l'utilisateur qui perd 2D de sa Réserve de Sang-froid.

Fenouil

IR : 3

IF : 1

Prix : 2

Difficulté : 15

Effet principal : en absorber sous la forme d'une tisane permet d'annuler les effets d'une mauvaise nuit.

Effet secondaire : empêche de dormir et double les conséquences d'une nuit agitée - voir le *Livre du Meneur*, page 127.

Gui

IR : 3

IF : 1

Prix : 10

Difficulté : 25

Effet principal : ce parasite du chêne porte chance. Si porter un bouquet sur soi permet de relancer un jet, cette possibilité ne s'offre qu'une fois au porteur et le nouveau résultat est définitif.

Effet secondaire : une mauvaise préparation attire le mauvais œil. Le joueur subit un malus de 1D à tous ses jets pour la journée entière jusqu'à minuit.

Les plantes psychotropes ou hallucinogènes

Ces plantes sont utilisées lors des rituels spirituels comme la transe ou les voyages astraux. Leur consommation est

encadrée par des rituels très précis avec des interdits très stricts. Leur fonction essentielle est d'amener à un état de rêve contrôlé afin de procurer des visions et des transes. L'usage de ces substances hallucinogènes n'est pas obligatoire pour atteindre un état de transe, mais aide grandement au passage dans le monde des esprits et lors de certains rituels d'appel d'esprits Totems. Certains considèrent que leur usage n'est pas digne d'un véritable chaman, qui doit parvenir en état de transe uniquement grâce à la concentration et à la méditation.

A la différence des plantes magiques, les effets secondaires des substances psychotropes s'appliquent dans tous les cas que le jet soit une réussite ou un échec. Vous trouverez ci-dessous une liste non exhaustive de quelques-unes de ces plantes dans l'Europe de 2037.

Chanvre

IR : 1

IF : 1

Prix : 40

Difficulté : 20

Effet principal : inhaler du chanvre provoque pour le chaman une distorsion de la perception des sons, des couleurs, du temps et de l'espace. Le rituel de divination bénéficie d'un bonus de 1D.

Effet secondaire : le chaman est pris de vertiges et est atteint de troubles de la mémoire. Une Spécialité du chaman au choix du meneur de jeu est inutilisable pendant 24 heures.

Datura

IR : 2

IF : 1

Prix : 20

Difficulté : 20

Effet principal : contenant des alcaloïdes tropaniques, la datura permet à petite dose d'aider dans les rituels d'hypnotisme. Le chaman qui en absorbe bénéficie d'un bonus de 1D à son jet d'Empathie lors du rituel d'Hypnotisme.

Effet secondaire : troubles de la vision entraînant un Malus de 1D pour tous les jets de Perception et de Précision. Lors d'un incident, le chaman est empoisonné et subit les effets du datura - voir le *Livre du Meneur*, page 175.

Tabernanthe Iboga

IR : 3

IF : 1

Prix : 60

Difficulté : 10

Effet principal : après avoir avalé une cuillère à café de racines râpées d'Iboga, une porte vers le monde des esprits s'ouvre. Le chaman bénéficie d'un bonus de 1D sur son jet de Transe. Cette plante diminue également les dépendances à la drogue, l'alcool ou le tabac et donne un bonus de +2 aux jets de Volonté pour un sevrage.

Effet secondaire : le chaman ne peut plus parler pendant 24 heures.

Peyotl

IR : 3

IF : 1

Prix : 30

Difficulté : 20

Effet principal : le chaman ignore les malus provoqués par les blessures, la fatigue et le stress, et bénéficie d'un bonus de 1D à tous ses jets d'Empathie et de Perception pendant deux à quatre heures. Pour plus d'informations, voir le *Livret de l'Ecran*, page 22-23.

Effet secondaire : le chaman subit des visions hallucinatoires qui lui font perdre 2D à tous ses jets de Perception.

Ayahuasca

IR : 3

IF : 2

Prix : 80

Difficulté : 25

Effet principal : l'absorption de ce breuvage facilite le passage dans le monde des esprits en apportant un bonus de 1D à tous les jets pour des actions s'y déroulant, comme la recherche d'un esprit, la guérison, etc.

Effet secondaire : à son retour, le chaman est pris de vomissements très violents et d'une soif intense. Il perd 4D de sa Réserve d'effort.

Tabac

IR : 2

IF : 3

Prix : 5

Difficulté : 15

Effet principal : le tabac révèle le vrai visage des esprits et permet au chaman de voir les choses telles qu'elles sont réellement. L'absorber avant un rituel de guérison fait bénéficier d'un bonus de 1D sur le jet d'Empathie.

Effet secondaire : la dépendance au tabac est plus forte que celle des autres substances psychotropes. Pour déterminer une éventuelle dépendance du chaman au tabac, la Difficulté est de 20 au lieu de 15.

Ergot de seigle

IR : 3

IF : 2

Prix : 30

Difficulté : 20

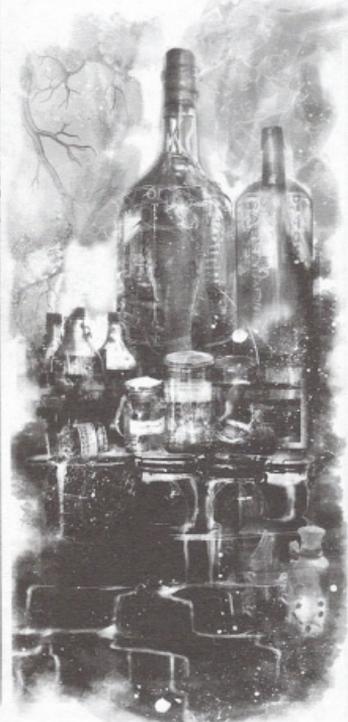
Effet principal : base du LSD, ce champignon est l'un des plus puissants hallucinogènes. En absorber permet au chaman de percevoir le monde qui l'entoure de manière plus précise. Tout jet visant à sentir une piste ou un site sacré bénéficie d'un bonus de 1D.

Effet secondaire : ce parasite produit des éléments reproducteurs enrobés d'un nectar qui attire des insectes. Le chaman peut être attaqué par une nuée d'insectes, qui est à déterminer par le meneur de jeu.

Dreamcatcher

Une vieille maison située dans l'ancienne Croatie attire de nombreux chamans. Dans cette en ruine serait en effet accroché un piège à esprit. Balançant aux rythmes des énergies, il serait capable de capturer les esprits Totems. Personne ne connaît le propriétaire de la demeure, mais certains pensent qu'il s'agirait d'un puissant chaman animiste, tandis que d'autres affirment que cette maison est un piège tendu par des extrémistes essayant de se débarrasser d'un maximum de chamans.

La réalité pourrait bien se trouver entre les deux : un chaman cannibale attire ses pairs dans un piège pour les tuer et les dévorer, pensant ainsi s'approprier leurs pouvoirs.



Les poisons et venins

« Rien n'est poison, tout est poison : seule la dose fait le poison. »

-Aurore.

Les chamans peuvent également être spécialistes dans la préparation de poisons et dans l'utilisation de venin. Grâce à leurs connaissances du monde végétal et animal, ils savent utiliser la toxicité des plantes et des animaux afin de provoquer la mort ou la paralysie. Les poisons sont notamment utilisés pour la chasse, à l'occasion de conflits entre des communautés rivales ou lors de rituels. Les techniques nécessaires sont très dangereuses et les chamans les pratiquent donc avec beaucoup de précautions. Vous trouverez ci-dessous une liste non exhaustive de quelques poisons.

La ciguë

Description : la grande ciguë est une plante herbacée de la famille des Apiacées. Elle est très toxique à cause de la présence de conicine dans toutes ses parties : feuilles, fruits, etc. Utilisée à l'origine par les Grecs pour exécuter certains de leurs prisonniers, les chamans s'en servent à petite dose pour accéder à un autre état de conscience.

Fréquence : assez rare.

Incubation et développement : les feuilles de ciguë laissent un goût amer dans la bouche. L'absorption de quelques grammes provoque en l'espace de quelques minutes des vomissements et de violentes convulsions. Dans le même temps, la victime ressent une légère paralysie de son corps qui va en s'amplifiant jusqu'à ce qu'elle tombe dans le coma.

Stade final : l'ingestion de ciguë provoque une paralysie progressive qui entraîne la mort par asphyxie en quelques minutes. La victime paralysée tombe dans un coma profond avant d'être rapidement entraînée vers une mort certaine.

Effets : la phase d'incubation et de développement dure un nombre de minutes égal à la Caractéristique Santé du personnage. La Réserve d'effort chute de 1D par minute. Au stade final, le joueur doit faire un jet de Santé contre une Difficulté de 20. En cas d'échec, tout son corps se paralyse et il meurt asphyxié. En cas de réussite, son corps est anesthésié pour un nombre de minutes égal à sa Caractéristique Force et il ne subit plus les maux dus à d'éventuelles blessures.

Remèdes : il n'y a aucun remède connu.

Le curare

Description : curare signifie « la mort qui tue tout bas ». C'est un alcaloïde à l'action paralysante, extrait de lianes d'origine amazonienne désormais présentes dans certaines parties du bassin méditerranéen. Des hommes-médecines utilisent ce poison soit pour paralyser le membre d'un individu lors d'une opération douloureuse, soit comme antidote à certaines maladies.

Fréquence : très rare.

Incubation et développement : les premiers symptômes sont des tremblements, puis une faiblesse musculaire avec des difficultés pour se déplacer. La paralysie va ensuite gagner les muscles trachéaux. La salive ne peut plus être déglutie et coule par la bouche. Les paupières sont également affectées par le poison et retombent sur les yeux, même si la victime reste consciente jusqu'à la mort.

Stade final : le curare entraîne une paralysie généralisée. La mort survient par asphyxie en quelques minutes.

Effets : la phase de développement dure un nombre de minutes égal à la Caractéristique Santé du personnage. Le personnage subit un Malus de 2D à chacune de ses actions physiques.

Au stade final, le joueur doit faire un jet de Santé contre une Difficulté de 20. En cas d'échec, tout son corps se paralyse et il meurt d'un arrêt respiratoire. En cas de réussite, le poison agit dans la zone où le curare a été injecté comme un anesthésiant pendant une dizaine d'heures. La cible ne ressent aucune douleur dans cette zone pendant cette durée. En outre, à petites doses, ce poison peut traiter des maladies comme la rage ou le tétanos.

Remèdes : l'action du curare étant réversible, deux possibilités s'offrent au guérisseur. Soit il injecte un antidote composé de néostigmine, substance rare dans l'Europe dévastée de 2037, soit il arrive à maintenir artificiellement la respiration de la victime pendant la durée d'action du poison - en général quelques minutes - en réussissant trois jets successifs de Premiers soins contre une Difficulté de 20.

L'arsenic

Description : l'arsenic est un poison qui se trouve dans la nature sous forme organique ou inorganique. Sous sa forme pure, ou en composé minéral, l'arsenic est dangereux même à faible dose.

Fréquence : assez fréquent.

Incubation et développement : avaler de l'arsenic empoisonne l'intestin, le cœur et le système nerveux, et provoque l'apparition de taches de pigments sur la peau.

Stade final : une trop longue exposition à ce poison peut entraîner l'apparition d'un cancer de la peau, des poumons, de la vessie ou des reins. L'absorption de l'arsenic en grande quantité mène à la mort.

Effets : dans le cas d'une absorption importante, la mort survient en nombre d'heure égal à la Caractéristique Force du personnage. Pour une exposition faible à l'arsenic, la mort est plus lente. Le cancer débute dans une zone et se généralise dans tout le corps. Cette phase dure environ un nombre de mois égal à la Caractéristique Santé du personnage. Des chamans ont réussi à utiliser l'arsenic comme insecticide. En cas de réussite d'un jet de Précision – Biologie – contre une Difficulté de 15, il est possible de fabriquer des produits permettant de lutter contre certaines espèces d'insectes ou d'arachnides ainsi que contre des plantes parasites : lierre, orobanche, etc.

Remèdes : le remède efficace et le plus simple est de s'éloigner de la zone d'exposition à l'arsenic.

La batrachotoxine

Description : cette substance est un poison fabriqué par certains batraciens comme les dendrobates ou les phyllobates, des grenouilles très dangereuses produisant l'une des substances les plus toxiques du règne animal. Ces batraciens ne mesurent pas plus de 7 centimètres, mais leur peau très colorée renferme un poison recueilli par certains chasseurs pour en enduire leurs flèches. Ce poison est bien plus puissant que le curare. Pour le collecter, il faut maintenir la grenouille au-dessus d'un feu puis la laisser mariner avant d'extraire leur batrachotoxine. Une grenouille produit assez de toxine pour tuer dix individus.

Fréquence : très rare.

Incubation et développement : cette substance toxique contient un alcaloïde – l'épibatidine – qui est un analgésique très puissant. La victime est paralysée en quelques secondes.

Stade final : la mort survient en quelques secondes ne laissant aucune chance à sa victime. La peau se dessèche rapidement, jusqu'à ce que la mort emporte la victime.

Effets : l'agonie dure un nombre de secondes égal à la Caractéristique Santé du

personnage. La mort est inévitable. Les chamans utilisent ce poison pour induire des embouts d'arme comme des flèches ou des dards de sarbacane.

Remèdes : il n'y a aucun remède connu.

Soigner avec les venins de serpent

Un venin est avant tout un assemblage de plusieurs enzymes qui, prises isolément, peuvent s'avérer des médicaments très efficaces. La fabrication d'antidote passe aussi par l'utilisation du venin en cause. Pour cela, le chaman doit recueillir le venin du serpent concerné et disposer d'un animal ou d'un cobaye humain à qui en inoculer des doses croissantes. Il doit réussir un jet de Connaissance – Biologie – contre une Difficulté de 20 et un jet de Premiers Secours contre une Difficulté de 15 pour produire un antidote qui soignera toute morsure d'un serpent de la même espèce. Si le résultat du jet de Connaissance est catastrophique, le cobaye est alors victime d'un empoisonnement, comme s'il avait été effectivement mordu par un serpent de cette espèce. Cela n'empêche pas la production d'un éventuel antidote.

Résistance aux poisons et aux venins

Outre certains antidotes aux poisons et venins, il existe des solutions pour résister à ces substances mortelles. Dans certains cas, il suffit d'extraire ou d'évacuer le poison de l'organisme afin d'éviter le stade final – sueur, urine, etc. Mais cette solution n'est efficace que contre les poisons aux effets mineurs. Il est par ailleurs nécessaire de réussir un jet de Connaissance – Médecine – contre une Difficulté de 20. En cas d'échec important, le personnage exécutant les soins peut également subir les effets du poison. Dans les cas les plus extrêmes, la victime n'a pas d'autres choix que de s'automutiler. Mieux vaut perdre un membre que de mourir. Si l'exécutant connaît la victime, il doit par ailleurs réussir un jet de Volonté contre une Difficulté variant de 10 pour une simple connaissance à 20 pour son amant afin d'avoir le courage de l'amputer.

Le matériel cérémoniel

« Ces emplumés sont ridicules. Est-ce que j'ai besoin d'accrocher des colliers de dents à mon FAMAS ? »

—Lieutenant Samuel Rodriguez.

Le matériel traditionnel du chaman pour la pratique de ses rituels est spécifique à chacun, mais il est possible de mettre en avant des dénominateurs communs. Chaque objet peut procurer un avantage au chaman l'utilisant, selon la vision du chamanisme retenue dans le jeu : traditionnel, spirituel ou surnaturel. Si l'avantage ne concorde pas avec cette vision, alors l'objet n'est qu'un élément de folklore, même si cela n'empêche pas le chaman d'y accorder une importance aussi grande qu'au reste. Par ailleurs, un chaman ne peut jamais bénéficier de plus de trois avantages pour un même rituel, et d'un avantage pour un même jet.

Il est essentiel de noter que le chaman fabrique ses équipements et armes lui-même, avec des matériaux qu'il aura recueillis lors de pèlerinages dans des lieux sacrés, suivant ainsi les conseils de son esprit Gardien. Ces objets sont très importants pour lui, car ils font partie de son quotidien et vont l'aider dans la pratique de ses rituels. Les listes de matériel ne contiennent donc ni prix ni indice de rareté, car chaque objet est unique. Tout bon chaman mettra tous ses soins dans la collecte des matériaux nécessaires et leur réalisation.

Vêtements

Ceintures décorées

La ceinture symbolise le pouvoir et la force. Aidant à canaliser les énergies de Gaïa, le chaman l'utilise très souvent dans sa pratique de la métamorphose. Une ceinture en cuir ou en poils d'ours donne un bonus lors du rituel de métamorphose. De plus, les ceintures servent à ranger des sachets d'herbes, des talismans ou d'autres outils rituels.

Avantage : +1D lors d'une métamorphose.

Coiffes ou bandeaux

De couleur rouge, la coiffe ou le bandeau est le signe de l'initié qui possède des aptitudes magiques. Le chaman inscrit ou brode des mots de pouvoir qui le protègent de certains esprits.

Avantage : +1D lorsque le chaman tente de sentir une piste ou un site sacré.

Robe ou cape à capuchon

Ces vêtements sont très utiles pour rester au chaud ou obscurcir la vision, et aide aux transes chamaniques. Les habits sont décorés le plus souvent de symboles de pouvoir pour l'évocation d'esprits Totem.

Avantage : +1D lors de l'exécution d'un rituel de transe.

Vêtement inversé

Une pratique assez courante est le port de l'habit mis à l'envers ou devant derrière. Cette inversion signifie la mise à l'écart de la normalité et a pour but de dérouter son interlocuteur, qu'il soit humain ou esprit.

Avantage : +1D lors d'une tentative de garde d'un esprit.

Outils et accessoires

Ciseaux, gouge

Outil fabriqué pour la gravure d'inscriptions sacrées.

Avantage : +1D lors d'un rituel chamanique, +2D si le bois du manche est originaire d'un site sacré.

Couteau ou faucille

C'est un instrument essentiel pour exécuter les actes quotidiens du chaman, qu'il s'agisse de cueillir des plantes, couper des bâtons ou graver des signes protecteurs. Un chaman doit veiller à fabriquer son couteau lui-même et éviter d'acheter un couteau ou d'en utiliser un de seconde main. La lame est le plus souvent en fer ou en acier et la poignée doit être bois, en os ou en corne. Le chaman doit tout particulièrement éviter les matières modernes comme le plastique. Les bois traditionnels comme le sorbier, le noisetier ou le frêne récoltés sur des sites sacrés sont privilégiés. Le couteau ne doit pas être utilisé lors d'un repas classique ou lors d'un combat.

Avantage : +1D lors d'un jet d'Herboristerie, +2D si le bois du manche est originaire d'un site sacré.

Masque

Porté lors des cérémonies dans lesquelles le chaman a besoin de communiquer avec les esprits, il sert également lors des métamorphoses. Les masques peuvent alors être dotés par exemple de dents animales sculptées avec de longues canines en saillie comme celles d'un ours ou d'un loup.

Les armes des chamans

Type	Dommages	Blessures	IF	IR	Catégorie
Bâton de combat	2D	1B	1	1	Contondante
Fléau des esprits	1D	1B	3	3	Tranchante
Harpon	2D	2B	1	1	Perforante

Avantage : +1D pour communiquer avec un esprit proche de l'image du masque et +1D lors d'une transformation en cet animal par métamorphose totémique.

Pièges à esprits

Ils sont employés lors des rituels de garde et sont confectionnés en coupant des baguettes de bois et en leur attachant une boucle de fil de cuivre. Autour de ce cercle, le chaman enroule du fil en se concentrant sur l'esprit à capturer pour créer un motif. Le piège une fois terminé permet d'emmêler et d'immobiliser des esprits.

Avantage : +1D lors d'un rituel de garde.

Roue de médecine

C'est un outil qui représente un mandala universel rassemblant les aspects primordiaux de Gaïa, c'est-à-dire les huit Totems, les quatre directions cardinales, les douze animaux Totem liés à un mois de l'année chacun, etc. Ses huit rayons indiquent la direction par laquelle on peut trouver les énergies primordiales.

Avantage : la roue indique le Totem qui domine le lieu ainsi que l'esprit Totem le plus puissant.

Sculptures

Des représentations d'esprits Totems, ayant habituellement le squelette visible sur la surface, font partie de l'équipement de base du chaman. Des figures humaines ressemblant à des marionnettes sculptées sur bois, avec des bras et des jambes détachables, servent lors de rites de fertilité. De petits tubes ornés d'un motif squelettique complexe, ayant des têtes de caribou et de loup sculptées sur une extrémité, sont utilisés par le médecin chaman pour aspirer la maladie du corps du patient.

Avantage : +1D pour un rituel de guérison.

Tambour

Il joue le rôle de porte vers le monde des esprits. Le tambour constitue l'âme du cha-

man. Sa peau doit être celle d'un animal proche de son esprit Totem. Lors de cérémonies collectives, le battement hypnotique du tambour aide à entrer en transe pour rejoindre le monde des esprits. A la mort du chaman, il est de coutume de crever la peau du tambour.

Avantage : +1D lors d'un voyage astral.

Tente de sudation

Dans cette tente, le chaman se connecte avec les énergies qui l'entourent et va chercher la purification grâce à l'action de la vapeur produite par l'eau versée sur des pierres chauffées à blanc. Cette purification agit sur le physique et mental.

Avantage : lorsque le chaman pratique un rituel dans cette tente de sudation, ses Réserves d'Effort et de Sang-froid récupèrent trois dés chacune.

Armes sacrées**Bâton de combat**

Il s'agit d'un bâton en bois dur de 1,50 mètre de longueur avec d'éventuels renforts métalliques aux extrémités. Le chaman utilise cette arme pour se défendre efficacement contre la vermine ou les animaux sauvages.

Fléau à esprits

Le fléau à esprits est composé de neuf branches de mûrier sauvage couvertes d'épines, d'environ 30 centimètres de long. Le fléau permet de nettoyer les sentiers sacrés et de repousser les entités nuisibles.

Avantage : +1D lors d'un rituel de garde ou lors de l'appel d'un esprit à partir d'un site nettoyé par le fléau.

Harpon

Cette arme sert au chaman lors de son voyage dans le monde des esprits pour combattre un mal ou une maladie.

Avantage : +1D lors d'un voyage de guérison.

Index des profils et archétypes

Index des créatures	page		
Bélostome géant	31	Chasseur adapté	74
Boïdés	85	Chasseur solitaire	75
Bousier géant	83	Chimiste	71
Bousier rhinocéros	83	Communauté : la caravane	
Cheval	87	de saltimbanques	81
Chien de chasse	86	Communauté : l'Opéra	81
Chien de combat	86	Communauté : la ville suspendue	80
Cobra géant	41	Dresseur	75
Courtillière	32	Electronicien	71
Criquets (essaim)	83	Enfants des souterrains	77
Crocodile	85	Garde	73
Elapidés	84	Homme-médecin	78
Éléphant	91	Instructeur	73
Faucon	87	Médecin	71
Graouilly	42	Parias	76
Guépard	91	Pillard	72
Libellule	33	Réparateur	68
Loup	88	Soldat	73
Loup géant	45	Trappeur	75
Mantes religieuses (essaim)	35		
Mouches (petit nuage)	82		
Mustélidés	89		
Ours	89		
Plante carnivore géante	93		
Plante carnivore monstrueuse	93		
Puces (nuée)	83		
Renard	89		
Sanglier	89		
Singe (petit)	90		
Singe (grand)	91		
Termites parasites	34		
Vipéridés	85		

Index des archétypes de personnages

	page
Agriculteur	69
Armurier	69
Artisan	69
Biologiste	71
Ceux qui imitent	77
Ceux qui vénèrent	77
Chaman guerrier	79
Chaman installé	79
Charlatan	78

Index des archétypes de sites

	page
Atelier de recyclage	95
Cité dortoir	97
Ecluse fluviale	103
Epave des pirates	103
Ferme adaptée	107
Ferme fortifiée	107
Forêt maudite	106
Lac de montagne	105
Marais salant	102
Pâturage	105
Petite ville de province	97
Pont	101
Port de pêche	103
Quartier ouvert	99
Raffinerie	94
Refuge de montagne	104
Rivière et canal	101
Site industriel abandonné	95
Tour	99
Tunnel	100
Vieille ville	98
Village de montagne	105
Village médiéval	96

Rumeurs : 2037

N'ayez pas peur...

Ce supplément contient :

- Une galerie de personnalités, communautés, créatures et zones géographiques, présentée sous forme d'un carnet de voyage mêlant rumeurs contradictoires, caractéristiques techniques et conseils d'utilisation pour le meneur de jeu.
- Une centaine d'archétypes de personnages, créatures, sites et insectes décrits avec leurs caractéristiques, pour aider le meneur à gérer ses campagnes.

- Une centaine de rumeurs, légendes et anecdotes, de la plus inquiétante à la plus réaliste, conçues pour servir de fausses pistes, de récits d'ambiance et d'amorces de scénarios.
- Une aide de jeu complète sur le chamanisme, présentant trois approches différentes ainsi que des rituels, poisons, venins, plantes et objets sacrés utilisés par les chamans.
- Une grande nouvelle en quatre parties, écrite sous forme de journal intime.



Un jeu de rôles
de Julien Blondel

Prix de vente : 25,00€
ISBN : 2-914892-32-2



9 782914 892322