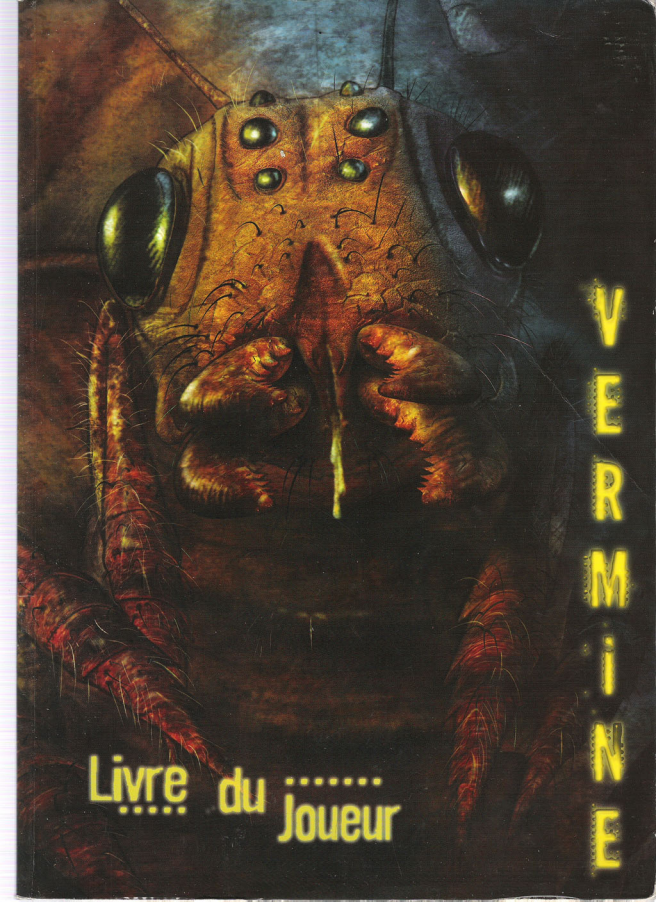




V
E
R
M
I
N
E

Livre du
Joueur

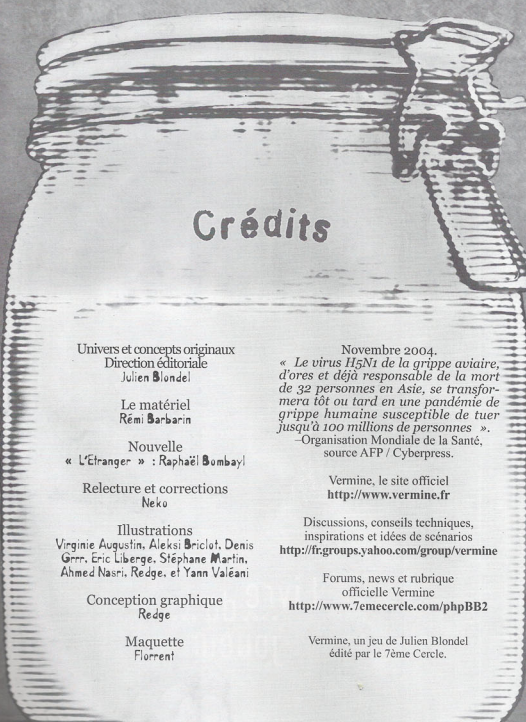
23.95



V
E
R

M
i
N
E

Livre du ...
joueur



Crédits

Univers et concepts originaux
Direction éditoriale
Julien Blondel

Le matériel
Rémi Barbarin

Nouvelle
« L'Étranger » : Raphaël Bombay

Relecture et corrections
Neko

Illustrations
Virginie Augustin, Aleksy Briclot, Denis
Grrr, Eric Liberge, Stéphane Martin,
Ahmed Nasri, Redge, et Yann Valéani

Conception graphique
Redge

Maquette
Florrent

Novembre 2004.

« Le virus H5N1 de la grippe aviaire, d'ores et déjà responsable de la mort de 32 personnes en Asie, se transformera tôt ou tard en une pandémie de grippe humaine susceptible de tuer jusqu'à 100 millions de personnes ».

—Organisation Mondiale de la Santé,
source AFP / Cyberpress.

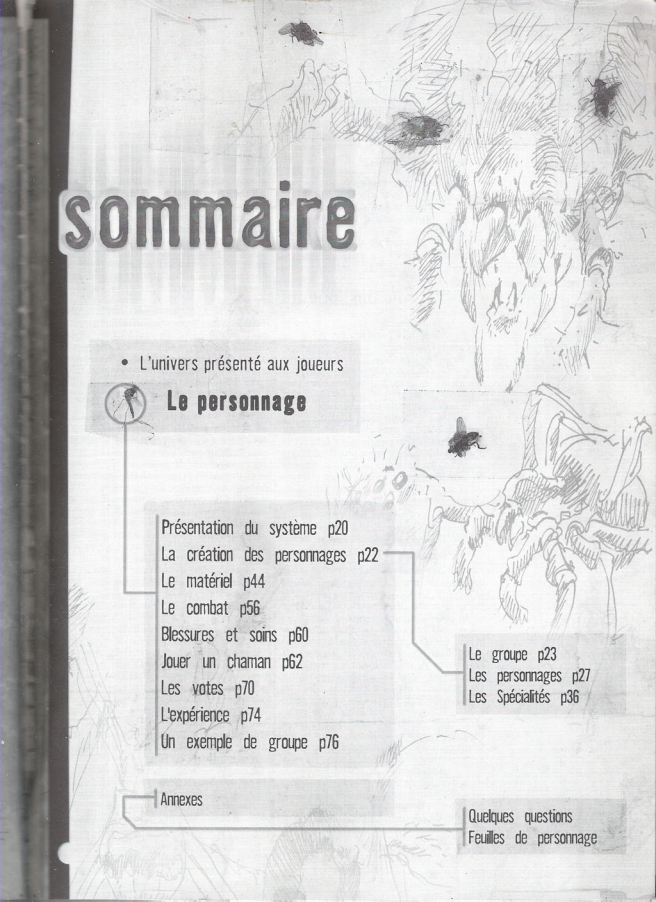
Vermine, le site officiel
<http://www.vermine.fr>

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

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

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

sommaire



- L'univers présenté aux joueurs

Le personnage

Présentation du système p20

La création des personnages p22

Le matériel p44

Le combat p56

Blessures et soins p60

Jouer un chaman p62

Les votes p70

L'expérience p74

Un exemple de groupe p76

Le groupe p23

Les personnages p27

Les Spécialités p36

Annexes

Quelques questions

Feuilles de personnage

Bienvenue !

Terres dévastées, villes en ruine, termitières gigantesques, souterrains grouillants de larves et d'insectes, le monde Vermine est là, à portée de main, plus glauque et plus désespéré que les premiers auront pu le décrire. Mais avant de plonger dans l'ambiance post-apocalyptique d'un univers rongé par la charogne et les prédateurs, les joueurs vont devoir muter à leur tour et de simples lecteurs, devenir personnages...

Le rôle des joueurs

Sitôt leurs personnages créés, les joueurs et le meneur de jeu vont se retrouver impliqués dans une activité commune, où les rôles de chacun seront en apparence très clair - les joueurs incarnent leurs personnages, le meneur de jeu décrit et gère les rebondissements de l'aventure - mais lorsqu'on y regarde bien, tout n'est pas aussi simple. Les options de Vermine font même tout leur possible pour fausser la donne habituelle et créer une dynamique nouvelle, donnant aux joueurs la capacité de faire évoluer l'univers, de prendre en main certains aspects de l'aventure et de prendre part au travail de mise en scène.

Avant la partie

Découvrir l'univers. Pour être en mesure d'incarner de façon réaliste, des habitants de cette Europe souillée, violente et sauvage, les joueurs devront commencer par se faire une idée générale de l'ambiance et du cadre de leurs aventures. Les pages qui suivent proposent un rapide aperçu de la nouvelle Europe, avec la description de la chronologie, du déclin des civilisations, de l'expansion de la vermine et des réalités de l'époque où vivent les personnages : 2037. Une fois qu'ils cerneront un peu mieux les contours de leur univers, les joueurs pourront commencer à réfléchir à ce qu'ils aimeraient découvrir, ainsi qu'à la façon dont ils aimeraient le découvrir. Leurs personnages seront ce relais entre leurs envies et leurs satisfactions.

Appréhender le système. Comme dans tout jeu de rôles, il existe des règles conçues pour gérer les phases d'action et pimenter les parties d'un autre genre de suspense et d'excitation. Celles de Vermine ne font pas exception, et les joueurs gagneront à

connaître les mécanismes de base avant de concevoir leurs personnages, dont les caractéristiques de jeu sont étroitement liées aux règles. Un système simple, rapide à prendre en main, souvent très intuitif et qui traduit de son mieux la violence des combats, la dangerosité du monde et l'importance du nombre. En plus des seules « règles de jeu », il existe un grand nombre d'options - votes entre les joueurs, gain de vies gratuites pour sauver les personnages ou de Points d'expérience pour développer leurs caractéristiques - qui feront l'objet de phases particulières, avant et après les parties.

Créer les personnages... Certainement la phase la plus importante et la plus gratifiante du point de vue des joueurs, la création des personnages est le moment de concrétiser les premières envies pour se lancer à la découverte du monde et de ses secrets. Sous quel angle les joueurs vont-ils s'attaquer à cette vaste inconnue ? Quel type d'aventures vont-ils privilégier ? Les règles de Vermine proposent une création un peu particulière, puisque les joueurs devront commencer par définir le groupe que forment leurs personnages, en décidant eux-mêmes de l'endroit d'où ils viennent, des amis et ennemis qu'ils possèdent, de leurs motivations, de leur quête - et par là même, du type d'aventures qu'ils seront amenés à vivre. La création des personnages fait l'objet d'une phase de jeu à part entière, avec ses premiers jets de dés et ses premières discussions entre les participants. Un chapitre entier lui est donc consacré, afin d'en faire la meilleure approche possible de Vermine et de ses spécificités.

Pendant la partie

Les joueurs jouent, le meneur mène ? Si c'est effectivement le cas dans beaucoup de jeux de rôles, l'interaction entre les deux parties est ici développée par le biais de votes, de discussions et de concertations communes, de façon à créer une véritable dynamique de groupe. Le rôle du meneur de jeu peut sembler titanique, mais celui des joueurs n'en est pas moins important.

Incarnar leurs personnages. Une fois le personnage créé, reste à le faire agir, parler, prendre des décisions, effectuer des démarches... Chaque joueur va devoir interpréter au mieux le personnage qu'il a

créé, en tenant compte à la fois de ses envies personnelles et des motivations du groupe dont il fait partie.

Prendre des initiatives. Dès la phase de création, les joueurs se retrouvent impliqués dans le déroulement de l'aventure, et ils vont le rester tout au long des parties. En plus des événements que le meneur choisira de décrire, pour forcer les personnages à réagir et à prendre parti, les joueurs eux-mêmes ont la possibilité de prendre des initiatives et de décider que leurs personnages se déplacent, entament un long voyage, partent vers la gauche au lieu d'aller à droite... Les joueurs sont seuls à décider de ce que font vraiment leurs personnages, et ils auraient tort de se priver d'une telle liberté en se contentant de suivre passivement le déroulement des scénarios. Initiatives individuelles ou décisions collectives : les joueurs ont un réel pouvoir sur l'aventure dont ils incarnent les principaux acteurs.

Aider le meneur de jeu. Souvent considéré comme un joueur « à part », le meneur de jeu n'en reste pourtant pas moins un joueur à part entière, avec ses envies, son plaisir et ses satisfactions. Là où les joueurs seront heureux d'avoir accompli des actions, résolu des enquêtes, triomphé de dangers ou approché de l'objet de leurs convoitises, le meneur de jeu ressentira le même plaisir en développant une ambiance prenante, interprétant les rencontres des personnages, décrivant des régions, des créatures, des événements... Son rôle est difficile, délicat, et il aura besoin des joueurs pour le mener à bien, car l'alchimie d'une partie de jeu repose sur l'échange permanent entre les deux parties. Aider le meneur de jeu, ce n'est pas se contenter de suivre et d'accepter, mais prendre des initiatives, proposer des solutions, réagir et s'impliquer, de façon à faire vivre l'univers grâce aux outils propres aux joueurs : leurs personnages.

 *Le système de Vermine repose énormément sur le dialogue entre les joueurs et le meneur de jeu, qui seront amenés à discuter, et même à voter ensemble certaines évolutions du monde et de son histoire.*

Après la partie

Phases de vote en tête, la fin des parties est un moment tout aussi important que la partie elle-même, puisqu'elle permet d'établir un bilan, d'ouvrir un nouveau type de dialogue et d'échanger ses impressions sur l'aventure qui vient de s'achever - et amorcer celle qui débutera à la partie prochaine. Les joueurs ont-ils apprécié l'aventure ? Ont-ils été déçus, surpris, émerveillés, troublés par certains choix de leur meneur ? Quels ont été les aspects positifs et négatifs de cette partie et de cette aventure ?

Les votes. Vermine propose aux joueurs et au meneur de jeu de gérer par des votes, certains aspects du jeu et de l'évolution de l'univers. A la fin des parties, les joueurs vont ainsi pouvoir s'exprimer - et peser - sur les choix de leur meneur de jeu, l'orientation de l'aventure, mais aussi sur l'ambiance de l'univers. On distingue trois grandes phases de vote :

-L'évaluation du meneur de jeu, qui lui permet de gagner des Points d'expérience et de monter de Niveau, pour pouvoir mettre en scène des personnages et des éléments de plus en plus puissants.

-L'évaluation du groupe, au cours de laquelle le meneur de jeu analyse le comportement des personnages et des joueurs, et permet au groupe de gagner de nouveaux avantages.

-La gestion des événements, qui propose aux joueurs de décider du dénouement d'une situation, en faisant pencher la balance du côté qu'ils préfèrent. L'univers change en permanence, mais pour une fois, les joueurs y participent autant que le meneur de jeu.

Les récompenses. Gains de Points d'expérience, achat de nouvelles compétences, montée en puissance du groupe et du meneur de jeu, augmentation des caractéristiques ou de la réputation des personnages, les règles de Vermine propose une vaste gamme de récompenses - tant techniques que purement ludiques - qui permet d'entretenir le plaisir de jouer sur le long terme, et surtout celui de jouer ensemble.

Prêts à tenter l'aventure ?

L'étranger.....

A cet instant précis, alors que la vermine se faufile entre mes jambes, ce n'est pas cette terreur formidable qui me glace le sang, c'est surtout cet indicible sentiment de honte. Pourtant, nul me ne condamnera pour mes erreurs, car tous ceux qui savent sont morts. Ou du moins je l'espère... Je n'entends plus les bruits horribles que ces organes inhumains produisent. Seuls les cris déchirants de mes camarades abandonnés résonnent à présent dans mon esprit.

C'était deux ou trois jours après la venue de l'étranger. Il était seul. Comme d'habitude, nous nous en sommes méfié lorsqu'il s'est présenté devant les portes blindées de notre bunker, à moitié enseveli dans la terre lourde et humide. Ce bunker était notre raison d'être : sans lui, nous n'étions que des proies, nues et faibles. Les anciens ont eu la chance de mettre la main sur cet abri anti-atomique scellé depuis longtemps, construit pour les soldats d'une armée oubliée. Leurs cadavres s'y trouvaient encore, tout secs et poussiéreux. Les impacts de balles laissaient à penser qu'ils avaient dû livrer leur dernier combat ici. Peut-être même se sont-ils entretués, comme des rats affamés. A vrai dire, tout le monde s'en foutait. Ce n'était qu'une légende de plus.

Vu de l'intérieur, le bunker ressemblait à la carcasse d'un gigantesque animal mort, fossilisé et creusé par le temps. Les squelettes des soldats étaient comme les restes digérés de son ultime repas. De l'extérieur, notre abri était virtuellement indétectable, grâce aux filets de camouflage qui recouvraient chaque centimètre carré de béton. Pourtant, un soir, nos guetteurs l'ont repéré. L'étranger. Malgré nos précautions, il avait su nous trouver ; sans doute avait-il suivi les traces de nos véhicules. Par l'une des meurtrières, je l'ai vu avancer lentement. Il devait se douter que le viseur de mon fusil à lunette était braqué sur sa poitrine. Arrivé à portée de voix, il nous a demandé s'il pouvait rester pour la nuit. Nos règles étaient simples : rien ni personne ne devait entrer sans s'être auparavant soumis aux procédures minutieuses d'inspection et de décontamination. Le régime était le même pour tous, mais cela n'évitait pas les dérapages. L'année dernière, abruti par le manque de sommeil, l'un de nos convoyeurs avait fait une erreur. Cinq hommes étaient morts en moins de dix minutes. On ne plaisante pas avec Eux. Jamais. Nous avons donc discuté longtemps pour savoir si on devait accueillir l'étranger ou le laisser dehors... avec Eux. Finalement, comme il ne semblait pas vraiment dangereux, nous avons accepté de le laisser entrer, sans lui permettre d'aller plus loin que la zone d'accueil. Le type était bizarre, sec comme un coup de trique, les joues creusées et les yeux cernés. Il puait la crasse, la sueur, la maladie peut-être. Il y a des vermines qu'on ne peut pas toujours voir à l'œil nu... Au moindre geste suspect, j'étais prêt à lui loger une balle de gros calibre dans la tête.

Nous nous sommes tout de même détendus un peu, lorsque nous avons remarqué qu'il était armé jusqu'aux dents. Forcément, s'il s'était baladé à poil, et qu'il avait réussi à survivre, on se serait vraiment posé des questions. Pas longtemps, faut dire ; juste le temps de savoir où il fallait viser pour l'étendre raide mort. D'une voix fatiguée, il nous a demandé de nouveau un abri pour la nuit. Il nous a expliqué qu'il n'était qu'un « messager » et qu'il devait « rallier une autre communauté », plus loin au nord. Nous les connaissions, il y avait eu quelques accrochages par le passé, au sujet d'un convoi abandonné que nos patrouilleurs avaient récupéré. Depuis, on s'ignorait soigneusement.

Nous avions trop à faire avec ceux qui rampent pour encore s'attirer des ennuis avec ceux qui marchent debout. Prudents, nous lui avons donné des rations et quelques doses de médicaments périmés, mais nous ne l'avons pas autorisé à rester. L'étranger est reparti et je me suis demandé comment il arriverait à s'en sortir, seul dans la nuit. On ne connaissait même pas son nom.

Deux jours plus tard, j'étais encore de garde. Je n'avais pas dormi depuis plus de vingt heures, mais je devais remplacer un camarade qui vomissait ses tripes à cause d'une intoxication alimentaire. Il faisait froid ce soir là ; l'arrivée de la bouteille d'eau-de-vie frelatée fut une aubaine. C'était interdit, bien sûr, mais qui le saurait ? L'ambiance était à la détente, le convoi que nous attendions nous avait averti par radio : tout s'était bien passé, ils seraient là d'ici une heure. Trois-quarts d'heure plus tard, les camions étaient en vue. Les portes du hangar se sont ouvertes et ils sont tous entrés. Tous. Même Eux. La fatigue et l'alcool aidant, les procédures de sécurité avaient été trop vite expédiées et aucun d'entre nous n'avait remarqué les choses noires et grouillantes qui s'étaient accrochées sous le châssis des véhicules. L'un des convoyeurs s'est mis à crier en déchargeant son arme automatique, et un garde qui m'accompagnait a été tué sur le coup, l'abdomen déchiré par la rafale.

Ces choses grouillantes n'étaient que des éclaireurs, des leurres destinés à nous occuper pendant que les autres approchaient. L'attaque fut aussi soudaine que meurtrière... Profitant de la brèche ouverte dans notre carapace de béton, ils sont entrés. La communauté était perdue. Le bunker allait être méthodiquement nettoyé de toute vie humaine. Avec d'autres, je me suis enfui pour échapper à ce piège mortel. Je crois que tous les fuyards sont morts. Les insectes ne m'ont pas lâché d'une semelle. J'étais épuisé, et comble de malchance, j'avais perdu presque toutes mes munitions en courant. Deux d'entre eux étaient sur mes talons. Un tir réflexe fit exploser la chitine de la chose la plus proche, mettant à nu les chairs internes, plus fragiles. La deuxième était sortie de mon champ de vision. Je n'avais aucune chance.

C'est l'étranger qui me sauva la vie. Son tir détourna l'attention de la créature, juste assez pour que mes balles blindées – les dernières – l'envoient au paradis des cafards. On est resté là, à se regarder en silence, tandis que les autres reprenaient notre piste. C'est lui qui agit le premier, en m'ordonnant sèchement de quitter mon manteau. Au départ, j'ai refusé, à cause du froid mordant, puis j'ai remarqué le sang. Sûrement celui d'un camarade mort. Il y a des odeurs qui ne trompent pas, des odeurs qui les attirent. Alors malgré le froid, tranchant comme un millier de lames, je me suis déshabillé. Autour de nous, la vermine se rassemblait. Nous n'allions pas nous en sortir. L'étranger ouvrit alors une gourde de métal et m'aspergea d'un liquide nauséabond. J'ai mis un peu de temps à comprendre. Il recouvrit mon visage et mon cou de cette substance grasse et collante, puis il en imprégna mes vêtements et m'ordonna d'en enduire mes aisselles et mes parties génitales. Lorsque les premières carapaces luisantes apparurent entre les troncs d'arbres morts, je commençais à comprendre. La vermine nous entourait, marchait vers nous, rampait au-delà de nous... La peur était là, terrible, ancrée au plus profond de mon âme comme un démon d'acier. Je pouvais sentir le poids de leurs esprits inhumains... Mais aucun d'Eux n'attaqua. Ils se contentèrent de glisser près de nos corps enduits de phéromones. Nous étions parmi Eux. Nous étions Eux.

Je sais ce que l'on ressent à présent, lorsque l'on n'est qu'un étranger...

L'Univers



« En acceptant de perdre ses écailles de métal, les hommes ont retrouvé la perception du vrai, les sens fondamentaux, le chemin oublié vers le cœur de la vie... Dans les ombres de la conscience humaine, les Totems nous observent et nous jaugent, la vermine nous apprend, comme un guide, comme un phare... »

—Chæman.

Avant de partir à l'aventure dans la peau d'un chasseur, d'un chaman, d'un guide de haute montagne ou d'un chef de meute survivaliste, les joueurs vont devoir s'imprégner de l'ambiance et des particularités de ce monde dévasté, impitoyable. A quoi ressemble cette Europe ravagée par les guerres et les épidémies ? Que reste-t-il de notre civilisation ? Quels sont les dangers, les ennemis, les risques qui pèsent à chaque instant sur une vie devenue si fragile ?

Le décor

Notre Terre, en 2037, bouleversée par trois décennies de chaos. Aux catastrophes naturelles de la fin du 20ème siècle ont succédé les ravages d'une hécatombe virale, provoquée par la contamination des viandes, de l'eau et de l'air des pays industrialisés. Victime d'une réaction allergique sans précédent de la Terre, l'humanité a vu s'effondrer les bastions de sa civilisation moderne, détruits par les mutations de la vermine, les attentats, les guerres civiles et les vagues de panique. Les cités sont en ruines, les souterrains

grouillent de larves et des rats, les insectes règnent en maîtres absolus sur des terres redevenues sauvages...

Autour des villes désertées, la nature a repris ses droits. Libérée des traitements humains, la flore redevient jungle, marécage ou désert. Les troupeaux épargnés par les épidémies ont succombé à l'appétit des prédateurs – araignées géantes, hordes de fourmis et d'insectes dont les antres se dressent, hautes comme des tours, sur les ruines des anciennes places fortes industrielles.

Notre Terre, notre Europe, du moins ce qu'il en reste...

Les vestiges

De notre civilisation détruite subsistent encore de nombreuses ruines. Des bâtiments éventrés aux reliquats d'une technologie rouillée, des connaissances médicales aux sciences conservées et entretenues, le monde a préservé de nombreux liens avec son passé – mais il semble figé, comme prisonnier du temps et des larves grouillantes. Dépassés par les épidémies et les vagues de panique, les gouvernements furent contraints de modifier leurs priorités et de stopper la plupart des recherches en cours, au début du 21ème siècle, pour concentrer les efforts des scientifiques sur la recherche virale et préserver les sites de production indispensables. Hormis quelques dérivés chimiques et autres matériels militaires créés entre 2000 et 2010, il n'existe aucune technologie nouvelle, aucune invention susceptible d'être qualifiée de futuriste. Et de l'ancienne, il ne reste que d'infimes fragments. Les batteries rendent l'âme, les piles suintent une liqueur toxique, et la plupart des produits de consommation courante, conçus pour être renouvelés, n'ont pas sur-

vécu aux affres du temps. L'arrêt des chaînes de fabrication, ainsi que la raréfaction des biens industriels, contraignent les survivants à réparer, bricoler, rafistoler, et à redoubler d'imagination pour concevoir outils, mécanismes, machines, armes et véhicules fonctionnels.

L'humanité

Fragmentée par les exodes, meurtrie par des années d'attentats et de guerres, l'humanité est désormais réduite à un ensemble disparate de communautés, clans et familles de survivants reconstitués. Des quelques cinq milliards recensés au début du 21^e siècle, il ne reste guère plus qu'un quart de la population mondiale. Un milliard d'hommes et femmes, peut-être deux, répartis dans les ruines des anciennes grandes cités et les coins de nature où la vie est possible. Dès le début des troubles, la plupart des survivants ont trouvé refuge dans les hauteurs et les zones désertées, où l'absence de nourriture rendait les prédateurs moins fréquents. Depuis, d'autres ont creusé des complexes troglodytes dans les anciennes carrières et les égouts des villes. Les campements provisoires sont devenus villages, usines désertées et anciens hôpitaux ont été transformés en centres névralgiques, autour desquels s'articule la vie de quelques dizaines d'hommes et de femmes.

Dans ces berceaux d'une vie en cours d'adaptation, les hommes se regroupent autour d'une conception commune de la survie – humanistes rêvant d'un retour à leur hégémonie perdue, mercenaires et chasseurs luttant contre les assauts des créatures, communautés occultes vénérant la nature ou les horreurs mutantes, bâtisseurs épris de liberté et de vie harmonieuse... Les lois et la morale ont volé en éclats, remplacées par les règles élémentaires d'entraide, d'asile et de préservation de l'équilibre naturel.

Il n'y a pas eu de grand cataclysme en Europe, mais les nombreuses tempêtes, inondations et autres phénomènes naturels, ont passablement modifié le paysage par endroits.

La vermine

Omniprésente, à la fois invisible et monstrueuse, comme une poussière de cauchemar recouvrant les volumes d'une bibliothèque abandonnée, ce que tout le monde appelle « la vermine » est une horde grouillante faite de millions d'espèces et d'un nombre effrayant de créatures, d'yeux, de pattes et de griffes... Flot de larves et d'insectes, de nuisibles et de parasites, de prédateurs et de charognards unis dans leur multitude et la terreur qu'ils inspirent, la notion de vermine désigne la plupart des créatures dont l'homme reste phobique – et dont la Nature, de façon aussi troublante qu'inconsciente, s'est servie comme d'un remède à l'expansion industrielle. Cette réaction quasi allergique s'est traduite par une série de mutations spectaculaires qui ont doté la vermine de venins mortels, de corps monstrueux et de caractéristiques physiologiques facilitant leur entreprise de « réappropriation » de la planète. Plus qu'une menace ou qu'un adversaire pour l'homme, la vermine incarne un état naturel, celui de l'aptitude à survivre, de la prédisposition à évoluer et à muter pour rester en phase avec l'ère. Des prédateurs aux symbiotes, des parasites aux bâtisseurs, on distingue plusieurs profils, plusieurs comportements au sein de la vermine, dont de nombreuses communautés humaines s'inspirent pour orienter leur mode de survie.

Le chamanisme

Eveil de la conscience plus que véritable mutation, le chamanisme s'est rapidement imposé comme une troublante réalité. À l'heure des premiers exodes et des embryons de communautés nouvelles, l'existence d'une entité naturelle est apparue aux yeux de certains hommes, sensibles au jeu des forces élémentaires, et les comportements des espèces de vermine sont devenus des voies, des repères. Les croyances animistes ont crevé la surface des mentalités, gelée par des siècles de scientisme, et les hommes ont accepté que des forces naturelles président, dans le secret d'un monde invisible. Les chamans communiquent avec ce qu'ils nomment les « Totems », principes actifs omniprésents qu'ils apprennent à distinguer, à évoquer, en quête de réponses ou de vertus, de manifestations ou de puissants phénomènes. Mystiques, à la fois craints et res-

La transmission

Avec la disparition d'Internet, de la télévision et de la presse papier, le rythme de circulation de l'information a été bouleversé au point de creuser un fossé, entre les véritables connaissances et ce que tous appellent « les dernières nouvelles » : des rumeurs déformées par le jeu du bouche à oreille. Mis à part quelques messages radio émis par des communautés dont le rayonnement n'excède guère une centaine de kilomètres, la plupart des informations sont transmises oralement, via le récit des voyageurs et les témoignages de « ceux qui ont vu ». Rien de très sûr, généralement...

L'information

Les nouvelles les plus fraîches sont déjà périmées depuis deux ou trois jours, et pour les événements les plus lointains, on peut raisonnablement compter deux à trois journées de retard par tranche de cent kilomètres. Dans le meilleur des cas, les survivants des souterrains de Paris mettront un mois, plus sûrement deux, avant d'apprendre le réveil d'un volcan de la chaîne italienne. Et lorsque l'information leur parviendra, qui sait par combien de porteurs elle aura pu être déformée...

pectés, ces hommes et ces femmes courent le monde ou servent de pilier aux clans qui les ont recueillis. Le plus célèbre d'entre eux est devenu une véritable légende vivante, dont personne ne semble connaître autre chose que le nom. Châman. Certains le voient comme un prophète, d'autres comme un imposteur, mais tous le reconnaissent comme le pionnier d'une révolution spirituelle qui offre à l'Homme de s'éveiller aux mouvements de la Terre.

Les mutations

En marge des mutations qu'ont subi les nuisibles et la végétation, nourris par le sursaut de la Terre et les flots de toxiques déversés au début du siècle, de nombreux espèces ont développé des modifications génétiques, de la plus minime à la plus monstrueuse. Les hommes n'échappent pas à cette réalité. Au contact de la vermine, les microbes se transmettent, les parasites s'implantent, et la corruption des gènes donne libre cours à son incroyable potentiel. Les hommes se découvrent des perceptions subtiles, des instincts oubliés, des immunités, des sensibilités aux phéromones ou aux vibrations... Certains voient leur squelette se déformer, en l'espace d'une seule génération, et d'autres naissent porteurs de caractéristiques physiques issues d'une variété d'insectes ou d'une race animale. L'héritage se transmet à la nouvelle génération, riche d'anomalies et d'un patrimoine évolué, et rares sont les hommes dont l'épiderme ne s'est pas développé, dont les réflexes n'ont pas décuplé ou dont l'organisme est resté aussi fragile qu'il l'était au début du siècle.

La vie quotidienne

Survivre, ne serait-ce qu'un jour de plus. Trouver de quoi manger, renouveler l'eau potable, tailler ses flèches de chasse dans le bois d'un jeune frêne, scruter le ciel avant de reprendre la route : autant de gestes désormais quotidiens pour les habitants de la nouvelle Europe. Comment survivent les personnages ? Que mangent-ils, que boivent-ils ? Comment s'organisent

les campements, les voyages ? Voici quelques-unes des grandes règles de survie. Elles sont appliquées par les nomades et les sédentaires, et la plupart sont valables en pleine nature comme en milieu urbain.

 Ces quelques pages ne contiennent qu'une présentation sommaire du monde, mais les joueurs en apprendront davantage au fil des aventures et des rencontres de leurs personnages.

Manger

Si la nature est redevenue profondément hostile à l'Homme, elle n'en reste pas moins luxuriante et mère de nombreux bienfaits : le gibier foisonne, les sols sont fertiles et les récoltes, pour peu qu'elles soient épargnées par la vermine, suffisent généralement à nourrir l'ensemble de la communauté. La nourriture ne manque pas pour ceux qui chassent, et elle abonde véritablement pour ceux qui entretiennent des cultures dans de bonnes conditions climatiques. Si l'on trouve encore de tout à l'échelle de l'Europe, chaque région est frappée ses propres carences. Le lait et les produits frais font cruellement défaut dans les villes, la viande manque en montagne et dans les régions sèches, et la dangerosité des trajets prive les communautés les moins organisées, des ressources de ses voisins distantes de plus d'une centaine de kilomètres.

Les champs et les forêts offrent toutes sortes de fruits, champignons, plantes et prises de chasse, ce qui explique la fuite massive des villes où les conditions de vie sont nettement plus ardues. Les sols gorgés d'insecticide y rendent les plantations précaires, l'eau de pluie est viciée, mais les rats, les rongeurs et le petit gibier qui s'aventure dans les rues redevenues sauvages, n'en restent pas moins des proies dont se suffisent de nombreux survivants. En ville comme en campagne, les principaux ennemis de la nourriture sont le pourrissement et la vermine, qui s'attaquent aux récoltes et détruisent les réserves insuffisamment protégées. La viande est généralement salée ou séchée pour être conservée, et les légumes sont placés dans des contenants en plastique ou en verre.



Boire

Entre les pluies fréquentes et les rivières qui sillonnent toute l'Europe, l'approvisionnement en eau n'a jamais constitué un frein à la survie pour qui sait la recueillir, la faire bouillir et la stocker à l'abri des microbes. Dans les régions les plus sèches, les saisons chaudes obligent parfois les habitants à s'imposer des restrictions, à rationner l'eau potable ou à migrer temporairement vers les zones plus humides, mais d'un point de vue général, ce n'est pas tant l'eau que sa qualité qui pose problème aux hommes. Souillée par les écoulements toxiques, les déjections animales et le développement de nombreuses bactéries, l'eau est une manne aussi dangereuse qu'abondante, et sa présence rime autant avec le bon développe-

ment des cultures qu'avec des risques de maladie, voire de véritables épidémies. Là où les animaux évitent de se désaltérer, il serait suicidaire pour un homme de boire sans prendre au moins la précaution de la faire bouillir ou, plus sûrement, de la traiter à l'aide de teinture d'iode ou de désinfectants chimiques.

Dans un monde aux conditions de vie aussi difficiles, l'alcool est également très répandu et la plupart des communautés sédentaires distillent leur propre liqueur, généralement issue de la macération de fruits ou de plantes. La bière est devenue rare dans de nombreuses régions, en raison des difficultés à préserver les céréales de l'appétit insecte, mais eaux de vie et alcools forts circulent allègrement, à la fois agréables et utiles pour masquer la douleur ou désinfecter les plaies.

Trois générations de survivants

Dans un monde où l'hygiène et l'espérance de vie ont nettement régressé, les nourrissons sont aussi vulnérables que les personnes âgées sont rares. Les anciens, comme on a l'habitude d'appeler tous ceux qui ont atteint la cinquantaine, sont les dernières mémoires de ce qu'était la civilisation, «le monde d'autrefois». Enfants, adolescents et jeunes adultes du début du siècle, ils ont survécu et grandi dans un monde en proie à la folie et au chaos généralisé, mais ils ont eu la chance d'avoir connu l'école et de bénéficier d'une instruction théorique et pratique, aujourd'hui disparue. A leurs enfants, les adultes d'aujourd'hui, ils ont pu transmettre les rudiments de lecture, d'écriture et de sciences qui font cruellement défaut à la dernière génération : les enfants de 2037, qui ne connaissent «l'avant» que par les récits des anciens et sont bien plus à l'aise avec la vermine, qu'avec les sciences...

Denrées rares, denrées courantes

Privés d'usines et de supermarchés, les survivants sont forcés de produire eux-mêmes ce dont ils ont besoin et d'échanger ce qui leur manque. Le troc est devenu la base de tout commerce, et la valeur des biens ne se fonde plus que sur l'offre et la demande, qui varient d'une région à l'autre et d'une communauté à l'autre. Cependant, certaines denrées restent rares par nature, produites en faibles quantités à l'époque où l'industrie tournait encore, ou tout simplement en voie de disparition pour les biens naturels. Pour se nourrir, on trouve facilement du sucre de canne ou de betterave, des légumes et des céréales, ainsi que de la viande produite par l'élevage ou la chasse.

Récipients, bouteilles et ustensiles fiables circulent en grand nombre, mais l'absence d'électricité et de gaz contraint bon nombre d'habitants à se nourrir au feu.

Dormir

Crise du logement et inflation immobilière n'ont guère plus de sens que pour les anciens... Désormais, seule une infime partie de la population dort chaque nuit au même endroit, et plus rares encore sont ceux qui entretiennent un semblant de domicile. Les logements sont devenus abris, refuges d'un soir ou de quelques jours, et seuls les communautés fondatrices continuent d'attacher de la valeur aux concepts de propriété et d'habitation.

Chez les sédentaires, immeubles et bâtiments à étages ont été délaissés au profit d'édifices de plain-pied, souvent réhabilités et transformés en lieux de vie, où ils logent en petites communautés familiales. Les habitations sont organisées de façon sommaire et utilitaire, séparant les pièces de repos des zones réservées au stockage, à l'hygiène et à la nourriture.

Chez les nomades, c'est la notion de sécurité qui prime sur toute recherche de confort. Un endroit sec, coupé du vent et protégé de la pluie, vaut mieux qu'une chambre assurément souillée de microbes. Qu'on soit nomade ou sédentaire, l'essentiel est de dormir au chaud et de pouvoir fermer les yeux sans craindre que la vermine ne s'invite.

Dans la plupart des cas, le confort est rudimentaire et se résume à une couverture chaude, un sac de vêtements en guise d'oreiller et un tapis, une bâche ou autre matière isolante, même si beaucoup préfèrent éviter de dormir à même le sol. Dans certaines régions, il est même impensable de dormir par terre, tant les scorpions, les araignées et autres créatures profitent de la nuit pour s'alimenter.

La moustiquaire est rarement un luxe, tout comme une source de lumière ou un feu de racines odorantes, capable d'éloigner moustiques et nuisibles. La menace de la vermine s'ajoute à celle des prédateurs, animaux sauvages et bandes de pillards qui profitent du sommeil pour tuer, voler ou saccager matériel et réserves. On ne dort donc souvent que quelques heures, à moins d'être en nombre suffisant pour assurer des gardes et être sûr de pouvoir fermer l'œil sans risquer de ne jamais plus l'ouvrir.

Se soigner

Chaque plaie, chaque blessure étant susceptible de s'infecter et de causer la mort, il est indispensable de pouvoir se soigner et de veiller au maintien de l'hygiène personnelle, surtout lorsqu'on vit en collectivité. Outre les règles élémentaires de propreté des mains, de tonte des cheveux et d'examen attentif du corps pour prévenir tout risque d'infection, la plupart des adultes ont appris à désinfecter une plaie, recoudre une blessure, installer une attelle et veiller à l'entretien des pansements et bandages. Faute d'antiseptiques et de médicaments, on nettoie à l'alcool et à l'eau bouillie, on procède aux interventions légères à l'aide de matériel chauffé et on n'hésite ni à cautériser, ni à amputer dans les cas susceptibles de s'aggraver.

La médecine subit actuellement un phénomène double, de régression des connaissances modernes et de retour à des pratiques séculaires, qui sauvent à elles deux autant de vies qu'elle en condamnent. Médicaments, matériel médical et surtout praticiens capables d'opérer, sont devenus trop rares pour que les survivants recourent aux techniques de traitement et de chirurgie modernes. Même si la plupart des adultes connaissent l'existence de ces moyens, ils sont soit incapables de les mettre en pratique, soit privés des remèdes et des outils adéquats, ce qui explique en grande partie le retour à des méthodes d'urgence, la généralisation des techniques de premiers soins et la disparition progressive de la véritable médecine. Rien d'étonnant à ce qu'on commence à redécouvrir les vertus de certains plantes et à lorgner d'un œil méfiant, plaquettes et flacons dont peu sont encore capables de lire le contenu exact...

S'habiller

On pourrait croire que la notion de mode a complètement disparu au profit de l'utilité, mais l'apparence reste très importante dans un monde où il faut rapidement s'imposer. Si la plupart des hommes et des femmes se contentent de s'habiller chaussement l'hiver, de se protéger de la pluie et de soigner leurs bottes, beaucoup arborent des signes distinctifs, chapeaux, symboles et autres peintures de guerre, qui leur permettent d'être identifiés comme faisant partie d'un groupe. La coquetterie est devenue un luxe que seuls quelques privi-

légés des deux sexes peuvent s'offrir, mais l'apparence joue un rôle évident dans les rapports sociaux, et l'habillement utile s'orne fréquemment de décorations et d'accessoires teints, sculptés ou détournés de leur fonction primaire. Aux yeux d'un jeune adulte de 2037, le moindre t-shirt orné d'un motif ou d'une inscription prend rapidement des allures de relique, tout comme les casquettes aux couleurs d'équipes sportives ou les précieux blousons de motard.

Ceci étant, la priorité reste d'entretenir une solide paire de bottes ou de chaussures de marche, souvent déparpillées, ainsi qu'une ceinture ou un sac solide et pratique. Hauts et bas sont rarement assortis, les couleurs ne sont qu'un vague souvenir délavé par le souci d'hygiène, et il est rare de trouver des vêtements dépourvus de coutures, de rajouts ou de rafistolage sommaire. On a tendance à renforcer les genoux et les coudes à l'aide de bandes de cuir ou de scotch, et beaucoup enroulent leurs chaussures de bandelottes qui remontent jusqu'aux jambes, pour empêcher l'eau et les bêtes de s'y glisser. Certaines activités requièrent également une tenue spécifique, tant au niveau des couleurs que des matières ou des propriétés thermiques, et les équipements militaires, casques et blousons de pompier, masques de soudeur et autres tenues utilitaires, sont naturellement considérés comme de véritables trésors.

Se déplacer

Transports en commun, trains, avions et bateaux ont presque totalement disparu, forçant les survivants à voyager communément à pied ou à bord de véhicules motorisés, en fonction des trajets qu'il entreprennent. Les voitures, camions et autres véhicules utilitaires ne manquent pas, mais leur entretien impose des connaissances mécaniques qui font souvent défaut. En revanche, n'importe quel adulte un tant soit peu habile est en mesure de conduire, moyennant quelques cahots, puisque l'on roule désormais beaucoup moins vite pour économiser le carburant et être en mesure de réagir aux dangers de la route. Le réseau routier n'est plus entretenu depuis longtemps, et les trous sont aussi fréquents que les carcasses de voiture, pierres, branches et autres obstacles qui transforment le moindre déplacement, en un véritable parcours du combattant.

Aussi étonnant que cela puisse paraître, le carburant n'est pas un problème majeur. Les pompes sont évidemment vides depuis des lustres, mais les réserves ont été prises d'assaut dès le début des troubles et l'essence, et à plus forte raison le gasoil, circulent facilement de main en main. Pour peu qu'un groupe parvienne à accumuler une cinquantaine de litres, il est ensuite facile de trouver un véhicule, de négocier les services d'un mécanicien pour le remettre en état et de prendre la route, avec des biens à échanger pour se ravitailler en carburant.

Pour ceux qui n'ont pas la chance, ou tout simplement pas besoin, de faire de longs trajets à bord d'un véhicule, les cours d'eau offrent une alternative plus sûre et presque plus rapide. Les fleuves et les rivières n'ont pas le mérite de desservir l'Europe aussi bien que les routes, mais ils sont nettement plus praticables et offrent davantage de sécurité aux voyageurs. Les pillards préfèrent la route, et une barque ne crève pas.

Contrairement au meneur de jeu, qui se doit de connaître parfaitement l'univers, les joueurs peuvent se contenter des informations contenues dans ce livre et découvrir le monde au fur et à mesure.

Les autres

Pillards, lépreux, anthropophages, contagion, trahison, vols et assassinats : plus que jamais, l'Homme est un loup pour l'Homme. Que sont devenus « les autres » ? Que veulent-ils, comment vivent-ils ? Ont-ils conservé les valeurs du début du siècle ou sont-ils déjà, plus animaux qu'humains ? Dans un contexte survivaliste où la moindre rencontre risque de tourner au drame, toutes les communautés ne sont pas belliqueuses et il reste heureusement quelques bonnes volontés, qui aident à entretenir un semblant d'humanité dans ce monde hostile. La confiance est devenue relative, le respect ne se fonde plus que sur les preuves du mérite, la méfiance est de rigueur partout et la réputation, dans une société privée d'une information fiable, mélange les faits réels aux rumeurs amplifiées.

Armes et protections

Le principe de rareté des denrées est également valable pour le matériel, armes et protections, véhicules et outils : certains objets sont à la fois plus rares et plus convoités que d'autres, ce qui les rend précieux. En matière d'armement, on trouve très facilement pistolets, fusils de chasse et fusils d'assaut, pillés dans les casernes ou volés sur les corps des combattants tombés lors des guerres civiles. En revanche, il est souvent difficile de trouver les munitions adéquates, ce qui donne aux chargeurs remplis une valeur presque supérieure à celle de l'arme correspondante. Les armes blanches de tous types circulent allègrement, récupérées ou fabriquées, et il en va de même pour les protections individuelles telles que blousons, jambières ou casques renforcés.

Les lois de l'hospitalité

Dans l'Europe de Vermine, les rencontres n'ont jamais rien de banal. Comment savoir si un étranger est pacifiste ou belliqueux, sain ou malade, seul ou accompagné d'une dizaine de comparses qui n'attendent que la nuit pour voler et tuer? Face à des inconnus, la méfiance est toujours de rigueur, et elle reste valable jusqu'à ce que les nouveaux venus aient fait preuve de leurs bonnes intentions, ou au moins de leur neutralité. On ne serre jamais la main d'un inconnu sans s'être assuré qu'il est en bonne santé. On ne donne pas son eau, sa nourriture ou son aide, si l'on risque d'en manquer ensuite ou de se fatiguer pour quelqu'un qui ne pourra rien faire pour vous en retour. On tient les étrangers à l'écart des femmes et des réserves, et tout le monde l'accepte car tout le monde connaît les risques. Plus que jamais, la confiance ne s'accorde qu'au terme d'une longue, très longue série d'épreuves...

Ceux que l'on connaît

Que l'on soit sédentaire ou nomade, petit groupe isolé ou communauté de plusieurs milliers d'âmes, il est fondamental de faire la différence entre ceux qu'on connaît et ceux qui ne sont encore que des étrangers. Lors des rencontres, les yeux de deux parties se portent immédiatement vers le visage, puis les mains, puis les vêtements et signes distinctifs susceptibles d'apporter à un élément de réponse aux questions que tout le monde se pose : qui sont ces gens, et quelles sont leurs intentions ? A défaut d'être connu, il est donc important de se faire reconnaître et de montrer, ou de cacher, son appartenance à un clan, sa région d'origine ou son activité. Une horde de pillards pourra ainsi s'affubler de hardes et de symboles effrayants, pour provoquer la panique et s'assurer une résistance moindre, tandis que d'autres chercheront à masquer tout signe d'agressivité pour se faire accueillir, ouvrir les portes d'une communauté et profiter de la nuit pour tuer, piller et s'enfuir. Comme disent les anciens, les ennemis qu'on connaît sont moins dangereux que les amis qu'on ne connaît pas encore, car il est possible de réagir avant qu'il ne soit trop tard.

Au-delà de ce principe de reconnaissance, il est important de pouvoir compter sur des personnes et des communautés connues, même si elles ne sont pas véritablement amies. Pour une communauté rurale, connaître ses proches voisins et les saisons de passage des marchands itinérants, revêt souvent une importance vitale. A moins de vivre en autarcie et d'être en mesure de subvenir seul à l'ensemble de ses besoins, il est indispensable de savoir qui vit aux alentours, ne serait-ce que pour chercher une autre terre d'accueil. A plus forte raison, les nomades ont besoin de connaître des points de chute, des villages où ils savent qu'ils sont les bienvenus, des guides de haute montagne et toutes sortes de points stratégiques, généralement habités, où ils pourront remplir leurs réserves et obtenir aides et informations. L'amitié reste rare, mais un simple échange de bons procédés peut suffire à rendre la vie moins pénible, surtout lorsqu'on voyage.

Ceux que l'on respecte

S'il est bien une notion dont les fondements ont été bouleversés, c'est celle du respect et de la considération entre les individus. Après avoir longtemps été teinté de jalousie et d'obéissance, à l'image des rapports hiérarchiques ou des modèles de réussite économique du début du siècle, le respect est désormais lié davantage au mérite, à l'utilité et aux faits, qu'à une image souvent trompeuse. Un simple mécanicien peut être à lui seul, le garant de la survie d'un groupe, au même titre qu'un chasseur, un médecin, un adolescent rapide à la course ou un individu doté d'une très bonne vue. Au sein d'une collectivité, tout le monde respecte celui qui est utile, celui qui sait faire ce que d'autres aimeraient apprendre ou possède des capacités qui le rendent précieux au quotidien. La notion de survie, au cœur des moindres rapports humains, prend ici une dimension supplémentaire en rendant aux compétences, la valeur que leur avait volée la réussite et la position sociale.

Si les anciens bénéficient communément d'une aura de respect, c'est plus parce qu'ils ont survécu et sont encore vaillants, que pour les souvenirs qu'ils ont d'une époque dont les plus jeunes se désintéressent en masse. A l'image des tribus primitives d'autrefois, l'ancien prend naturellement le rôle du sage, du vénérable au sein des communautés, mais c'est peut-être aussi parce qu'il n'est plus perçu comme un rival potentiel au combat. En cas d'attaque, les femmes et les anciens sont souvent épargnés – les femmes pour leur nécessité, et les anciens pour leur faiblesse plus que leurs compétences. Jalousie et obéissance n'ont évidemment pas disparu des rapports humains, et certains individus sont respectés pour leur position de force, leur force tout court ou la peur qu'ils inspirent. Les chefs de communautés, combattants en tête, conservent leur statut grâce au respect de leurs hommes autant que leur science du combat ou de la stratégie. On a plus de respect pour quelqu'un qui vous aide à survivre chaque jour, que pour quelqu'un qui vous a un jour sauvé la vie...

Ceux que l'on redoute

La vermine n'est pas la seule menace capable d'inspirer la peur. On a peur des nuages noirs et des risques d'orage, on a peur des éclairs, peur de l'obscurité, peur de se retrouver seul, peur des souterrains que l'on devine grouillants – et l'on a peur des autres. Certains parce qu'on les connaît, et qu'on sait ce dont ils sont capables, et d'autres justement parce qu'on ne sait rien sur eux. Si le racisme n'est globalement plus de mise, depuis l'effritement des préjugés sociaux, la peur de l'étranger s'est doublée d'un attachement à sa propre survie et à la protection du peu que l'on possède. L'étranger, c'est celui qu'on ne connaît pas. Celui qui vient d'un pays, d'une région aux mœurs différentes, mais aussi cet ermite qui vit à quelques kilomètres, cette communauté de nomades aux tatouages inquiétants ou cet enfant, né de parents inconnus, qui refuse de parler et dont les réactions font peur. Même un groupe d'adultes paisibles, visiblement bien portants et faisant preuve d'une hygiène décente, est toujours accueilli avec méfiance. Qui sait ce qu'ils cachent sous leurs vêtements, quelle foi contre-nature ils partagent en secret ou quels poisons ils sont susceptibles de verser dans la nourriture...

On se méfie de tous ceux qu'on ne connaît pas, et on a peur de ceux que la réputation précède. Nora l'Arachnéenne et sa horde cannibale. La traînée rouge des Red Arrow, les légionnaires du sud de la France, les hommes de main d'Exxo, les arachsins qui égorgent leurs victimes pendant leur sommeil, Chaeman et ses mystérieux pouvoirs. L'Europe est peuplée de rumeurs dont on prie de ne jamais contempler le véritable visage, et dans l'ombre de ces grands noms qui circulent comme autant de mauvaises nouvelles, on ne compte plus les hordes de pillards, processions de lépreux, fanatiques en croisade, voleurs et autres assassins. Ceux qui font peur, ce sont ces étrangers qui peuvent voler vos biens ou vos vies, ruiner vos récoltes ou détruire vos travaux de rénovation, saccager vos champs ou déranger les insectes dont les nids sont creusés trop près de vos habitations...

Ceux qui font peur, ce sont tous les autres.

Ceux que l'on recherche

Tous les survivants sont à la recherche de quelque chose. Matériel, lieu de vie, carburant, cartes routières, câbles électriques ou jeunes pousses de légumes : il n'est pas une communauté, pas un individu qui puisse affirmer qu'il n'a besoin de rien. Mais plus encore que de matériel, ce sont les compétences, les techniques, le savoir-faire et les capacités que l'on recherche. Un médecin expérimenté sauvera davantage de vies, qu'une batterie de flacons et d'outils chirurgicaux sans personne pour s'en servir convenablement. Mécaniciens, chasseurs, guides, électriciens mais aussi historiens, géographes, chanteurs ou tatoueurs : tous ceux qui savent ou savent faire quelque chose d'utile, sont plus utiles encore que ce qu'ils savent, car ils peuvent l'expliquer et le transmettre.

La valeur des individus est liée à leur mérite autant qu'à leurs compétences. Les besoins varient en fonction de chacun, les communautés ne cherchant pas les mêmes profils que les groupes itinérants, mais la compétence se monnaie aussi cher que le matériel – sinon plus. Il est rare que des individus inutiles soient acceptés longtemps au sein des communautés, qui ont du mal à assumer des ventres dont les bras sont incapables d'aider. En revanche, le fait de posséder un talent particulier suffit souvent à se faire accueillir à bras ouverts, ne serait-ce que pour quelques jours. Les compétences techniques et pratiques sont les plus prisées, médecine et mécanique en tête, mais les communautés fondatrices attachent autant de valeur aux sciences et à l'érudition, que les groupes d'adaptés ou de survivalistes en accordent à l'art du combat, au dressage des chiens, à la conduite de véhicules lourds ou au maniement des armes à feu.

Cette quête des compétences s'accompagne naturellement d'une quête de l'instructeur, susceptible d'enseigner son savoir en échange d'un service ou d'un bien négociable. Malheureusement, plus une compétence est recherchée, plus ses détenteurs sont rares et plus ils ont tendance à être soit trop vieux, soit trop intelligents pour accepter de transmettre ce qu'ils savent. Former un élève à être aussi utile que soi, c'est prendre le risque de devenir inutile, et beaucoup l'ont compris. Mais une fois de plus, tout se négocie, y compris par la menace...

Les monstres

Les rumeurs vont bon train, mais qu'en est-il vraiment de ces créatures gigantesques, de ces serpents longs de plus de dix mètres, de ces araignées capables d'attraper des chiens dans leurs toiles ou encore de ces rats, suffisamment gros et forts pour porter des enfants sur leur dos ? De très nombreuses espèces ont développé des mutations, beaucoup ont légèrement grossi et la vermine dans son ensemble, n'est souvent plus effrayée par la présence humaine. Après, on a bien constaté certains cas de croissance gigantesque, mais à l'échelle de l'insecte, quelques centimètres de plus peuvent suffire pour être qualifié de géants. Personne ne semble en mesure de prouver l'existence de ces « monstres » dont on parle en tremblant. De là, reste à savoir si c'est parce qu'ils n'existent pas, ou parce qu'ils n'ont laissé aucun survivant de leur rencontre...

La vermine

Un simple mot, pour résumer l'angoisse. Un concept, une image affranchie de toute notion d'espèce, qui englobe le flot des créatures que l'Homme peut écraser une par une de sa botte, mais qui ont malgré tout balayé la civilisation en seulement quelques dizaines d'années. Ombre de la lumière humaine, donnée fondamentale de toutes les équations, la vermine effraie, dégoûte ou fascine – mais nul ne peut plus l'ignorer. On lui prête des intentions, on l'accuse de tous les maux, mais quelle conscience possède cet ensemble d'espèces fort de plusieurs centaines de milliards d'individus ? Quelles créatures sont véritablement dangereuses, agressives, utiles, voire bienveillantes ?

De nombreuses rumeurs courent au sujet de créatures et d'insectes gigantesques, mais personne ne semble en mesure de fournir la moindre preuve de leur existence...

La combattre

La voilà, l'obsession des gouvernements déchus. Combattre la vermine. Anéantir le fléau avant qu'il n'anéantisse l'Homme. Engouffrer ses dernières forces dans un combat perdu d'avance, et plonger la civilisation dans le chaos, un peu plus rapidement. S'il est une leçon que les survivants ont apprise à leurs dépens, c'est que la vermine n'est pas de ces ennemis dont on peut triompher. Ca et là, une petite victoire, une portion de champs arrachée aux criquets, un étage isolé des cafards, une vieille usine lavée des toiles d'araignées et de leurs habitantes... Mais l'Homme, malgré tous ses efforts, n'a pas été – et ne semble pas – en mesure d'éradiquer les nuisibles, les parasites et les charognards dont il a lui-même accéléré la mutation. Le lourd constat du début du siècle reste valable aujourd'hui, et bien que certaines communautés tentent encore activement de trouver une solution scientifique, la plupart des survivants et à plus forte raison, des nouvelles générations, a déjà capitulé pour mieux s'habituer à la présence de cet ennemi dominateur.

On ne combat pas la vermine, mais rien n'empêche de lutter localement – qui contre une colonie de fourmis, qui contre un nid de rats – et de remporter quelques victoires contre des adversaires précis. En l'observant dans le détail, chaque espèce possède ses propres particularités, ses armes et ses



immunités, mais aussi ses faiblesses. Rares sont les créatures qui apprécient le feu. Certaines sont attirées par la lumière, mais toutes restent fragiles face à la menace d'une brûlure aussi grave. Qu'on soit en pleine nature comme en intérieur, la présence d'une source de feu – torche, essence, fer à souder ou bien sûr, lance-flammes – reste la meilleure des parades contre une attaque terrestre. Face aux moustiques et autres insectes volants, la nature offre des solutions chimiques que les laboratoires n'égalent qu'à peine. Racines, plantes odorantes et décoctions d'essences végétales, permettent de composer des barrières chimiques et des onguents capables de repousser, voire de tuer beaucoup de créatures volantes. Les créatures les moins rapides, qui se déplacent souvent en processions, peuvent être stoppées et exterminées par des barrières physiques, telles que des tranchées remplies de liquide inflammable, mais les besoins en hommes dépendent de l'importance de la colonie et généralement, il est impensable de lutter seul face à une procession conséquente. Les plus gros spécimens sont les plus meurtriers, mais ils ont l'avantage relatif de se déplacer en nombre restreint et de ce fait, de pouvoir être combattus de façon plus classique, à l'aide d'armes de trait ou de feu.

Malgré toute l'étendue des parades existantes, il reste suicidaire d'affronter certaines hordes ou de lutter face à un essaim. Pour chaque homme qui tuera des centaines, voire des milliers de créatures, il en restera toujours dix ou cent fois plus en face, armée chacune d'un dard minuscule ou d'une infime mâchoire, que la mort de leurs congénères n'affectera pas une seconde. Si l'on dit que l'attaque est la meilleure défense, la fuite reste souvent, face à la vermine, la seule option qui permette de préserver sa vie...

La fuir

Face à la vermine, certains combats sont perdus d'avance. Chaque cas de figure est différent, ce qui fait qu'il n'y a malheureusement pas de consigne absolue quant au comportement à adopter, mais le sur-nombre manifeste et l'absence d'équipement restent de bons indicateurs. Concernant le surnombre, il est évident que peu de hordes peuvent être combattues de façon efficace. Les nuées de sauterelles et de criquets, les processions de fourmis ou de termites, les essais de guêpes et d'abeilles, ainsi que les meutes de rats, font partie de

ces dangers auxquels il vaut mieux tourner le dos – et vite. Avec des armes et des protections appropriées, il est possible de s'approcher et d'agir efficacement contre des groupes de moindre importance, tels qu'un nid de guêpes ou de rats au comportement encore pacifique, mais la plupart des créatures en mouvement sont mues par un instinct de chasse ou de conquête, qui rend toute action humaine d'ores et déjà vaine.

Globalement, la fuite et le repli provisoire ont toujours de meilleures chances de réussite que le conflit, mais ces décisions doivent être prises au terme d'une réflexion basée sur deux critères : ce qu'on risque de perdre, et ce qu'on risque de gagner, en restant comme en fuyant. Si l'on est sûr de sauver sa peau en fuyant à toutes jambes, la décision est facile à prendre. Par contre, s'il s'agit de sauver sa vie en abandonnant ses cultures, ses réserves de nourriture et les habitations qu'il a fallu des années pour remettre en état, le choix devient nettement plus délicat. Que peut-on préserver en restant pour lutter, et que risque-t-on de perdre en fuyant ? Et même si l'on choisit la fuite, il faut encore déterminer ce qu'on emporte avec soi et ce qu'on abandonne, qu'il s'agisse de biens matériels comme de vies humaines, enfants, vieillards ou blessés... Fuir et survivre en lâche, ou rester et mourir en héros ? Tous les héros sont morts.

L'imiter

De l'organisation sociale des fourmis aux méthodes de chasse des mantes religieuses, en passant par les techniques de camouflage de certains reptiles et les comportements de horde communs à de nombreuses espèces, la vermine est un modèle de choix pour qui sait maîtriser ses phobies. Les communautés d'adaptés l'ont compris depuis longtemps : le hasard n'est pour rien dans la survie des espèces. Les nouveaux maîtres de la Terre doivent leur position à une formidable capacité d'adaptation ainsi qu'à une série de caractéristiques physiques, physiologiques et comportementales largement supérieures à celle de l'Homme. En s'affranchissant des concepts moraux les plus contraignants, de nombreux survivants ont ainsi transposé le mode de vie d'espèces insectes ou animales, plus ou moins consciemment selon les cas, et reproduisent des comportements de prédation, de symbiose, de structuration communautaire ou d'organisation rationnelle du travail. Il n'est pas rare de rencontrer des chasseurs soli-



taires fuyant tout contact humain, des processions d'hommes et de femmes se relayant pour acheminer du bois ou des morceaux de ferraille, des structures sociales établies autour d'une « reine » reproductrice symbolisant la mère, ou encore des hordes de nomades, de pillards, de cannibales, qui migrent au gré des saisons et de l'épuisement des ressources.

En plus de ces comportements qui tendent à se répandre, à la plus grande joie des chamans qui y voient une preuve de l'expansion de leurs mystérieux Totems, beaucoup de survivants s'appliquent à reproduire des mécanismes d'attaque ou de défense, ainsi que des techniques d'escalade, de camouflage ou de construction. Certains chasseurs prélèvent du venin de serpent ou d'araignée pour en enduire leurs flèches, en imprégner leurs pièges ou en faire des breuvages qui leur permettent de s'immuniser lentement contre les morsures. Des complexes troglodytes copient le modèle des termitières ou des ruches, afin d'organiser au mieux l'habitat, la circulation et l'acheminement des marchandises. Certains nomades se déplacent en adoptant des formations comparables à celles des oiseaux migrateurs ou des loups, tandis que les interminables processions de réfugiés cherchant asile font penser, vues du ciel, à de gigantesques colonies de fourmis...

La vénérer

Aussi invraisemblable que cela puisse paraître, il existe des communautés qui vénèrent la vermine et lui vouent de

véritables cultes. Adorateurs d'une veuve noire élevée au rang de déesse, assassins au corps tatoué de motifs reptiliens, communautés de nonnes inspirées par l'image de la mante religieuse : les exemples ne manquent pas, et l'on imagine facilement l'état d'esprit dans lequel se trouvent ces survivants, aux yeux de qui la vermine est devenue religion. Bien plus que chez les survivants qui prennent des créatures pour modèle, il existe un nombre incalculable de petites communautés qui, souvent sur l'impulsion d'un guide charismatique, adoptent un mode de vie et embrassent une foi dédiée à une espèce. La plupart des insectes, sans parler des araignées et du serpent, sont des symboles suffisamment puissants pour dégager des caractéristiques, des voies et des comportements reproductibles par l'Homme. De là à bannir toute pilosité pour s'engager sur la « voie du serpent » ou à chasser farouchement les représentants du sexe masculin, pour louer une Mante-Mère ou une quelconque divinité arachnide, il n'y avait qu'un pas que beaucoup ont déjà franchi.

Chacun de ces cultes a ses propres préceptes, ainsi que des objectifs à long terme qui ont de quoi faire trembler les fondateurs humanistes désireux de restaurer la civilisation d'antan. Eradication de l'espèce humaine, instauration d'un pouvoir matriarcal, genèse d'enfants hybrides nés de mère humaine et de semence insecte, élimination des individus les plus faibles sous prétexte de survie de l'espèce – voilà ce dont l'Homme est capable, lorsqu'il imite la vermine au point de s'oublier lui-même.

Les Totems

Prédateur, Charognard, Parasite, Symbiote, Bâtisseur, Horde, Solitaire et Ruche : qu'ils soient chamans, scientifiques, jeunes adaptés ou adultes rationnels, la plupart des habitants de l'Europe de Vermine ont entendu parler des huit «Totems» et de ce que tous appellent «Gaïa», la conscience de la Terre. Simple croyance pour certains, réalité indiscutable pour d'autres, les Totems peuvent être perçus comme de véritables principes spirituels ou de vulgaires symboles désignant les comportements les plus répandus chez les espèces, selon le degré de tolérance de chacun à l'égard du surnaturel.

Le personnage

A propos des règles

Bien que ce soient les joueurs qui risquent d'avoir à faire le plus grand nombre de jets de dés, il ne leur est pas indispensable de connaître toutes les règles sur le bout des doigts : ce rôle incombe au meneur de jeu, à qui le système est expliqué en détails dans le Livre du Meneur. Cependant, pour que les joueurs puissent créer leurs personnages et comprendre à quoi servent les différentes caractéristiques, il semble important de décrire ici les grandes règles de base, le déroulement des combats, la gestion des blessures et des soins, l'utilisation du matériel et les règles d'expérience. Certains détails pourront paraître complexes, mais le meneur de jeu est là pour répondre à toutes les questions et s'occuper de l'aspect technique au cours des aventures.

Le système de jeu

Le principe de base est simple : chaque fois qu'un personnage effectue une action, le joueur lance un certain nombre de dés, additionne les résultats et compare le total à la Difficulté fixée par le meneur de jeu. Si le résultat est supérieur ou égal à cette Difficulté, l'action est réussie, sinon elle échoue.

En s'intéressant plus précisément à la mécanique, on découvre que les dés ne décident pas de tout et que les personnages n'ont pas tous les mêmes chances de réussir une action. Ainsi, un personnage « fort » soulèvera un poids plus important, un personnage « adroit » sera plus précis au fusil et un autre, plus « sage », aura une meilleure mémoire. Ces qualités sont gérées par les caractéristiques de jeu, qui définissent le corps et l'esprit des personnages, ainsi que leur expérience du tir au pistolet, de la chasse ou de la mécanique.

Les règles de base

- Le système de jeu utilise des dés à dix faces pour gérer l'ensemble des actions du jeu.

- Toutes les valeurs chiffrées, qui traduisent les caractéristiques des personnages, des créatures ou du matériel, sont définies par un nombre de dés à lancer.

Par exemple, « Force : 3D » indique que le joueur pourra lancer trois dés chaque fois que son personnage effectuera une action liée à la force, comme soulever une pierre ou défoncer une porte. Un nombre de dés élevé témoigne d'un bon potentiel, car il donne plus de chances de réussir l'action.

- Chaque fois qu'un joueur souhaite effectuer une action, le meneur de jeu évalue la « Difficulté de l'action » et détermine une valeur comprise entre 5 et 30. Une Difficulté de 0 correspond à des actions tellement simples qu'il est impossible de les rater, et une Difficulté supérieure à 30 traduit des actions tout bonnement impossibles à effectuer. Entre ces deux extrêmes, un seuil de 5 correspond à une action très simple, un seuil de 15 à une action relativement difficile, les entreprises les plus périlleuses pouvant être assorties d'une Difficulté de 25 ou de 30.

- Une fois la Difficulté connue, le meneur de jeu demande au joueur d'effectuer un jet de dés, en utilisant la valeur d'une de ses Caractéristiques. C'est l'action elle-même qui définit la Caractéristique appropriée : la Précision permet de viser, la Force de soulever ou de briser, la Connaissance de se souvenir, etc. Par contre, deux actions complètement différentes peuvent très bien faire appel à la même Caractéristique : il est possible de convaincre quelqu'un en utilisant Psychologie ou Persuasion, de se battre avec sa Force ou son Agilité, etc. Dans tous les cas, c'est toujours le meneur de jeu qui définit la Caractéristique la plus appropriée.

- Une fois le jet effectué, on additionne le résultat des dés et on compare le total à la Difficulté de l'action. Si le résultat est supérieur ou égal, l'action est réussie, sinon elle échoue. Quand le résultat est

très nettement supérieur à la Difficulté fixée, l'action se traduit par une brillante réussite – et inversement, par un échec cuisant lorsqu'il est largement inférieur. Ce principe est appelé «Marge de réussite».

Les caractéristiques

Les chances de réussite des personnages sont définies par un ensemble de valeurs, chiffrées en nombre de dés, dont les quatre plus importantes sont : les Domaines, les Caractéristiques, les Réserves et les Spécialités.

Les Domaines

Ces quatre valeurs mesurent les ressources physiques et mentales des personnages. Chaque « Domaine » regroupe trois Caractéristiques et définit un aspect important des personnages. A la création, les joueurs disposent de 28D à répartir dans les quatre Domaines, dont la valeur est toujours comprise entre 3D et 15D.

–**Le Physique** définit les capacités athlétiques et la constitution du personnage. Il regroupe les Caractéristiques de Santé, de Force et de Rapidité.

–**Le Manuel** définit les aptitudes manuelles et les réflexes du personnage. Il regroupe les Caractéristiques de Précision, de Réflexes et d'Agilité.

–**Le Mental** définit les aptitudes intellectuelles et les perceptions du personnage. Il regroupe les Caractéristiques de Volonté, de Perception et de Connaissance.

–**Le Social** enfin, définit le potentiel de communication et les sensations du personnage. Il regroupe les Caractéristiques de Psychologie, d'Empathie et de Persuasion.

Les Caractéristiques

Ces valeurs sont les plus importantes du jeu, puisqu'elles servent à effectuer les jets et à résoudre les actions des personnages. Au nombre de douze, elles sont également chiffrées en un nombre de dés, de 1D pour les plus faibles à 5D pour les plus fortes.

–**Les Caractéristiques de Physique** :
La Force mesure la puissance physique et la capacité à soulever et frapper.
La Rapidité mesure le potentiel athlétique et la vitesse de course.
La Santé mesure la vigueur physique, la constitution et le système immunitaire.

–**Les Caractéristiques de Manuel** :
L'Agilité mesure la souplesse et la coordination des mouvements.
La Précision mesure la maîtrise des gestes et la relation œil/main.
Les Réflexes mesure le potentiel nerveux et la vitesse de réaction.

–**Les Caractéristiques de Mental** :
La Connaissance mesure la mémoire et la faculté d'apprentissage.
La Perception mesure la finesse des cinq sens et l'attention.
La Volonté mesure le sang-froid et la détermination.

–**Les Caractéristiques de Social** :
L'Empathie mesure la perception des sensations et des émotions.
La Persuasion mesure la force de caractère et la capacité à convaincre.
La Psychologie mesure la perception du caractère et des intentions d'autrui.

Les Réserves

Pour simuler leur capacité à se surpasser, ainsi qu'à lutter contre la fatigue et le stress, les personnages ont accès à des «Réserves» dans lesquelles ils peuvent piocher pour lancer plus de dés, et que le meneur de jeu peut faire baisser pour traduire la fatigue ou la nervosité.

–**La Réserve d'Effort** traduit l'endurance des personnages. Plus elle diminue, plus la fatigue se fait sentir.

–**La Réserve de Sang-froid** représente la maîtrise de soi, la capacité à résister au stress. Plus sa valeur diminue, plus le personnage est nerveux.

–**La Réserve de Combat** enfin, simule l'essoufflement progressif des personnages impliqués dans un combat. Elle n'est utilisée qu'en combat et sa valeur est liée à la Réserve d'Effort.

Les Spécialités

En fonction de leur âge et de leur expérience, les personnages vont devoir développer un certain nombre de «Spécialités» qui traduisent des compétences, des connaissances ou des talents particuliers. Les Spécialités permettent de lancer un ou deux dés supplémentaires lorsque le personnage effectue une action qui s'y rapporte. Par exemple, un aventurier disposant d'une Spécialité Médecine pourra lancer un ou deux dés supplémentaires, lorsqu'il tentera de soigner un de ses compagnons blessés. Contrairement aux autres Caractéristiques, les Spécialités ne sont pas mesurées en nombre de dés mais en «Degrés de maîtrise», allant de Débutant à Expert, qui traduisent l'expérience du personnage et définissent le nombre de dés supplémentaires que le joueur peut lancer.

La création des personnages.....

« Soyez prêts, mes enfants, à découvrir le monde. Parez-vous de savoir, forgez vos connaissances, façonnez de vos mains vos esprits et vos corps... Choisissez librement la voie de vos errances et l'œuvre de vos vies. »

—Chæman.

Véritables outils d'aventure et de jeu, les personnages sont les yeux, les oreilles, les mains : les porte-parole des joueurs lors des scénarios mis en scène par le meneur de jeu. Des fenêtres ouvertes, chargées de caractère et de motivations bien personnelles, sur l'univers et ses secrets les plus effrayants... En créant son héros, chaque joueur décide de la façon dont il va s'amuser, mais aussi parler, intervenir et s'impliquer dans l'histoire, à force de paroles et d'actes, de décisions et de jets de dés.

S'il suffit souvent d'une simple idée pour les concevoir, les personnages ont besoin d'un certain nombre de caractéristiques techniques pour évoluer dans l'univers du jeu – géré par les règles, la difficulté des actions, le déroulement d'un tour de combat et autres péripéties simulées par le système de jeu. Aussi, dans la plupart des cas, la création s'effectue-t-elle en deux phases : l'une, de réflexion et de discussion, pour définir le profil du personnage, et l'autre, plus ludique, de traduction en termes techniques de ses compétences, sa force, sa vivacité d'esprit, etc.

En suivant les étapes et les conseils qui suivent, la création deviendra une phase de jeu à part entière, riche de ses propres sources de satisfaction et d'enthousiasme. Installez-vous confortablement, l'aventure s'apprête à prendre corps...

Dans les grandes lignes

La création d'un personnage ressemble au travail de sculpture que l'on peut effectuer, à partir d'un bloc de pâte à modeler : pour commencer, l'important est juste de bien choisir la couleur et le volume de matière que l'on va ensuite dégrossir. Une idée, en premier lieu. Une simple idée de « ce que l'on veut jouer », résumée en une phrase sobre et concise – un mercenaire taciturne, une nomade au caractère imprévisible, un vieil homme pessimiste, un soigneur, une chamane...

Cette idée de base va servir de guide, tout au long de la création, et facilitera les choix que les joueurs seront amenés à faire. Ces choix seront induits par une série de questions qui proposeront de définir précisément l'âge, le sexe, la mentalité, les spécialités et les caractéristiques techniques du personnage. Certaines seront volontairement ouvertes, pour laisser aux joueurs la liberté de décrire et d'imaginer, alors que d'autres – liées aux règles de jeu – seront plus orientées et plus contraignantes, pour assurer le maintien de l'équilibre technique. Ainsi, là où les joueurs auront toute latitude pour créer un héros brun, blond ou roux, ils devront accepter que les caractéristiques techniques respectent les règles établies.

Mais avant de laisser chacun créer son propre alter-ego, les joueurs vont devoir déterminer la raison pour laquelle leurs personnages vont partir ensemble à l'aventure...



Le concept du groupe

Contrairement à de nombreux autres jeux de rôles, où chaque joueur crée son personnage de façon isolée, Vermine propose de commencer par concevoir le groupe, la famille, la guilde, la tribu que formeront ensuite ces différents personnages. En convenant ensemble du groupe que leurs aventuriers vont constituer, les joueurs ont la possibilité de mettre en commun leurs idées et leurs envies et de créer par exemple une famille de mercenaires guidés par un père tyrannique, une guilde d'explorateurs vendant le fruit de leurs découvertes, une tribu de combattants écologistes luttant contre les affres de l'ère polluante...

Ce procédé facilitera de plus le travail du meneur de jeu, qui pourra imaginer des événements en jouant sur les relations au sein du groupe, les centres d'intérêt des personnages, leur passé et leur vécu commun. Une première phase très collective, destinée à souder les joueurs autour d'une envie commune et d'offrir, en termes de jeu, des avantages et des options ludiques pleins de rebondissements.

Nature et Activité

Le concept du groupe peut se résumer en deux mots : Nature et Activité. Le premier définit les liens qui unissent les personnages, et le second traduit leurs motivations communes. Le choix de la Nature permet de déterminer quel type de groupe forment les personnages : s'agit-il d'une famille, d'un gang, d'une unité militaire, d'un ordre religieux, d'une tribu, d'un simple groupe ? L'Activité précise ce que font concrètement les personnages, à la façon d'un métier ou d'un objectif commun. Sont-ils mercenaires, nomades, explorateurs, chamans, chasseurs ?

En convenant de ces deux critères, les joueurs vont rapidement transformer un simple « concept » en une idée précise, sur laquelle se grefferont ensuite toutes sortes de détails, d'anecdotes et bien sûr, de personnages. Les propositions qui suivent décrivent les cas de figure les plus courants dans l'univers de Vermine, mais il en existe beaucoup, beaucoup d'autres.

Définir le groupe

La création du groupe est la toute première phase. Chacun son tour, les joueurs sont encouragés à donner leur avis sur ce qu'ils ont envie de jouer, à rebondir sur les idées des autres, à développer une piste intéressante, jusqu'à ce que tout le monde se soit mis d'accord sur la réponse à la fameuse question : alors, qu'est-ce qu'on joue ? Le meneur de jeu est là pour aider les joueurs à bien cerner leur idée de groupe. Il posera certainement des questions, émettra des réserves en cas d'idée farfelue ou de proposition invraisemblable, mais laissera toujours les joueurs choisir en dernier recours.

Les joueurs commencent par créer ensemble leur groupe avant de définir chacun leur personnage.

Quelques Natures

- Famille : unis par des liens de sang, les membres de ce groupe vivent en cellule familiale plus ou moins harmonieuse. Frères, sœurs, jeunes et anciens se côtoient, l'un des parents peut être absent, le groupe a pu recueillir et adopter un étranger... Quels liens familiaux unissent les personnages ? Quels parents, frères ou sœurs ont-ils perdus ? Quelles sont leurs relations ?

- Guilde : motivés par une activité commune et les perspectives de gain ou d'aventure qui en découlent, les personnages sont membres d'une guilde vendant ou offrant ses services, au sein de laquelle chacun possède un rôle concret - garde du corps, logisticien, comptable, cuisinier, guide... Qui en est le responsable, le fondateur ? Quels sont les rôles de chacun ? Quel est le nom de cette guilde ?

- Unité : ce terme issu du vocabulaire militaire peut désigner tous les groupes structurés par une hiérarchie rigide, qu'il s'agisse de factions, de phalanges, de divisions, d'escouades ou tout simplement de communautés aux règles strictes. La définition précise des grades de chacun s'impose et la désignation d'un chef semble indispensable. A quelle hiérarchie obéissent les personnages, à quel chef ? Qui est ce dernier ? Obéit-il lui-même à un supérieur ?

- Ordre : mystiques, penseurs, chamans, croyants et fanatiques peuvent se retrouver au sein de ce type d'organisation, qui caractérise les sociétés secrètes, les sectes et les réseaux idéologiques. En plus du rôle et du statut de chaque membre, une réflexion devra permettre de définir un certain nombre de règles suivies par tous. Quelle foi ont les personnages ? Quels sont leurs dogmes, leurs rites, leurs règles ? Ont-ils un guide spirituel ?

- Tribu : d'apparence primitive, la tribu s'organise autour de deux piliers que sont le chef et le sage. Le premier guide la communauté et s'impose généralement par sa force ou son courage, tandis que le second est reconnu pour son savoir, son ancienteté ou ses dons de chamane. Les autres

membres conservent leur individualité et leur rôle, mais les voix du chef et de l'ancien demeurent prépondérantes. Quel personnage est le chef de la tribu, et quel autre le sage ? Quelles sont les règles de vie de la communauté ?

- Bande : de nombreuses communautés se composent d'une poignée d'individus venus de tous horizons, réunis par le hasard de rencontres et l'envie de voyager, se défendre et de survivre ensemble. Les bandes ne sont en définitive que de simples « groupes » sans structure ni hiérarchie, où chacun endosse le rôle dont il se pense capable. Comment les personnages se sont-ils rencontrés, et dans quel ordre ? Est-il des amitiés particulières, des frictions, des tensions au sein de la bande ?

Quelques Activités

- Mercenaires : bras à louer, hommes d'escorte, gardes du corps ou simples conseillers, les mercenaires offrent leurs services en échange de matériel ou de nourriture. Chaque groupe possède ses spécialités, mais les talents plus recherchés restent la protection et l'organisation de convois - autant d'activités qui risquent de séduire les joueurs. Quels services les personnages offrent-ils ? Quelle expérience ont-ils ? Refusent-ils certaines missions, par principe ?

- Explorateurs : à ceux qui ont décidé de vivre toujours en mouvement, l'exploration devient une motivation pour sillonner l'Europe en quête de sites, de ruines, de routes et de voies de communication. A la fois aventuriers, cartographes et pionniers, les personnages explorateurs peuvent facilement être engagés pour faire office de guides ou d'escorte. Les personnages sont-ils spécialistes d'une région ? Préfèrent-ils le rôle de guides ou celui d'aventuriers chargés d'aller et de trouver ?

- Spécialistes : avec la disparition des structures d'enseignement traditionnelles et la mort de nombreux experts, les savoirs se sont raréfiés au point de faire de leurs derniers détenteurs, des spécialistes à peine recherchés. Médecine, électronique, armement, conduite et pilotage de véhicules militaires : si les personnages décident de se spécialiser, ils n'auront guère de mal à vivre de leurs compétences. Quelles sont les spécialités

du groupe ? Tous les personnages ont-ils les mêmes ou chacun est-il expert dans un domaine particulier ?

– **Mystiques** : illuminés en quête d'une cité mythique, chamans mus par les manifestations de Gaïa, adorateurs de divinités insectes ou encore prophètes itinérants, les mystiques parcourent le monde guidés par leur foi et rêvent d'un accomplissement spirituel là où tant d'autres se contentent de finalités matérielles. Après quel « Graal » courent les personnages ? Quelles croyances partagent-ils ? Ont-ils un guide, des compagnons ? Sont-ils seuls ou plusieurs à partager cette foi ?

– **Messagers** : l'acheminement de l'information est devenu un enjeu capital dans l'organisation des sociétés nouvelles, car ceux qui savent n'ont pas forcément les moyens matériels de transmettre ni de diffuser leurs connaissances. Les messagers forment donc un corps de métier aussi prisé que les soigneurs et les experts en technologie, dont toutes sortes de communautés sont susceptibles de vouloir s'offrir les services. Pour qui travaillent les personnages ? Sont-ils itinérants ou vivent-ils au sein d'une communauté ? De quels moyens de communication disposent-ils ?

– **Chasseurs** : lorsqu'on sait que la recherche de nourriture et la protection des habitations sont les deux activités fondamentales des survivants de 2037, on comprend aisément que le métier de chasseur soit répandu et que les communautés qui n'en comptent pas dans leurs rangs fassent appel à des étrangers. Chasse alimentaire, dératation, élimination d'une menace mais aussi chasse à l'homme : les missions ne manquent pas...

Comment les personnages se sont-ils rencontrés ? Depuis quand vivent-ils et voyagent-ils ensemble ?

Les motivations

Une fois la Nature et l'Activité choisies, le concept du groupe est suffisamment esquissé pour que les joueurs en aient une idée générale et commencent à

réfléchir à la fois aux motivations de leur petite communauté, et aux individualités qui vont la composer – les personnages. Ces deux aspects sont indissociables, puisque les objectifs du groupe ne pourront être atteints sans des personnages adéquats, et que les avatars des joueurs, conçus pour les divertir et leur offrir de bons moments de jeu, sembleront fades et inutiles si les motivations du groupe ne leur correspondent pas un minimum.

Un joueur expose son envie d'incarner un vieil informaticien nostalgique, un autre rebondit pour suggérer que le groupe soit à la recherche d'un ordinateur en état de marche : le groupe et ses membres se dessinent plus précisément à mesure que les joueurs échangent leurs idées.

Les motivations peuvent découler de la Nature et de l'Activité du groupe – affinant par là-même le concept choisi – ou s'en éloigner volontairement pour ouvrir de nouvelles perspectives. Ainsi, il est facile d'imaginer une famille de chasseurs traquant une araignée géante, mais ce même groupe peut tout aussi bien rêver de franchir l'Atlantique ou de rencontrer un chaman réputé – deux motivations sans lien direct avec l'aspect famille ou chasseur.

Quelques motivations

– **La quête** : qu'il s'agisse d'un lieu, d'un objet, d'une cité, d'une relique, d'un ennemi ou d'un mythe, la quête est le moteur d'innombrables communautés et individus. Que cherchent les personnages ? Comment en ont-ils appris l'existence ? Sont-ils personnellement impliqués dans cette quête ?

– **La vengeance** : meurtre d'un proche, acte de barbarie, dépossession de biens ou déception amoureuse sont autant de motifs susceptibles de justifier la vengeance et de lancer le groupe en quête de « justice ». Quel acte le groupe veut-il venger ? Après quoi, après quoi courent les personnages ? Sont-ils tous impliqués ou juste solidaires de l'un des leurs ?

– **La gloire** : là où d'autres rêvent de fonder ou d'obtenir, les personnages pensent à devenir des héros, des figures éminentes reconnues par tous, et de jouir d'une aura qui leur permettra toutes sortes d'entreprises par la suite. Quelle réputation les personnages veulent-ils obtenir ? Souhaitent-ils inspirer le respect, la crainte, le mystère ? Leurs projets sont-ils humanitaires, violents, immoraux ?

Quelques idées de groupes ?

Une famille de jeunes frères et sœurs chasseurs de primes. Une guilde de messagers diffusant des reportages filmés. Un ordre de médecins et de vétérinaires offrant gratuitement leurs services. Une confrérie d'assassins fanatiques du scorpion. Un gang de snipers équipés de lunettes infrarouges. Une tribu d'herboristes guidés par un vieux chaman. Une équipe de militaires spécialisés dans le nettoyage de complexes investis par la vermine. Une faction révolutionnaire militant pour le renouveau à l'électricité. Un groupe de mécaniciens et de pilotes rêvant de franchir l'océan Atlantique...



-La fondation : faction organisée, horde implacable, état humaniste, gouvernement ou empire religieux, un simple groupe peut constituer un moteur de ralliement à même de fédérer et de se transformer en un mouvement de plus grande envergure. Quelles valeurs les personnages prônent-ils ? Quelle structure, quelle organisation rêvent-ils de fonder ? Ont-ils déjà des alliés, des ennemis ?

-L'apprentissage : comme ces pèlerins en quête d'un chaman en mesure de les initier, le groupe peut chercher un maître, un instructeur capable de transmettre un savoir ou des techniques rares. Que veulent apprendre les personnages ? Connaissent-ils déjà le maître qu'ils recherchent ? A quoi sont-ils prêts pour apprendre ce qu'ils désirent ?

-Le voyage : en marge des cités et des structures figées, certains trouvent leur accomplissement dans le nomadisme et vivent à la fois par et pour le voyage, avec tout ce que ce choix implique de découvertes, de rencontres, de satisfactions et de dangers. Les personnages rêvent-ils à une destination

mythique ? Quelles régions, quels pays ont-ils déjà traversés ? Comment se déplacent-ils ?

Le Niveau du groupe

Tout comme le meneur de jeu, le groupe formé par les personnages possède un Niveau qui va évoluer au fil des aventures, par le biais de Points d'expérience. Là où d'autres jeux de rôles attribuent un niveau aux personnages, Vermine récompense les actions collectives et utilise un Niveau de groupe pour traduire la façon dont les personnages se soudent, à force de vivre et de progresser ensemble. Au terme de chaque scénario, le meneur va procéder à une évaluation du comportement des personnages en utilisant quatre Critères :

-La Cohésion, qui mesure l'esprit d'équipe, les actions collectives et l'unité du groupe dans les situations délicates.

-L'Initiative, qui évalue la motivation et l'implication des personnages dans l'aventure.

-L'Interprétation, qui s'attache à la façon dont les joueurs utilisent la Nature et l'Activité qu'ils ont choisies.

-L'Accomplissement, enfin, qui récompense le groupe chaque fois qu'il atteint des objectifs qu'il s'est fixés.

Lorsqu'il estime que les joueurs ont été efficaces, le meneur de jeu récompense le groupe en lui conférant des Points d'expérience qui s'accumuleront pour lui permettre d'atteindre un Niveau sans cesse supérieur. Ce Niveau sert à deux choses : mesurer l'expérience du groupe – pour déterminer si les dangers d'un scénario sont à leur portée, notamment – et offrir aux personnages la capacité de tromper la mort en sauvant l'un des leurs, grâce à des « Vies » que le groupe gagne chaque fois qu'il monte de Niveau. Aux Points d'expérience collectifs s'ajouteront des récompenses individuelles, basées sur les actions de chacun des personnages, qui permettront aux joueurs de développer les caractéristiques techniques de leurs héros.

Les personnages

Une fois le groupe défini, les joueurs peuvent procéder à la création de leurs personnages. Cette étape se décompose en quatre grandes phases :

-Le profil, qui résume le sexe, l'âge, l'aspect physique et le caractère du personnage.

-Le concept, qui définit l'activité du personnage ainsi que ses connaissances et son savoir-faire.

-Les caractéristiques, qui traduisent en termes techniques toutes les informations.

-Les Spécialités, qui permettent aux joueurs de doter leurs personnages de compétences et de savoirs.

Chacune de ces phases se résume à une série de questions ou de choix à effectuer entre plusieurs propositions. La conception du groupe aura déjà largement dégressé le travail, mais s'il reste des zones d'ombre ou des doutes, le meneur de jeu sera en mesure d'intervenir pour aider les joueurs à finaliser le développement de leur personnage.

Un résumé des grandes étapes est proposé à la fin du livre, pour permettre une création rapide des personnages.

Le profil

La première étape consiste à définir le profil physique et psychologique du personnage : sexe, âge, taille et poids, allure générale, particularités et tous les détails susceptibles de le différencier d'un autre.

Le sexe

Le personnage est-il un homme ou une femme ?

Le choix du sexe est fondamental, car il influe sur de nombreux critères de morphologie et de caractère, dont la taille et le poids, la vision du monde, le rapport au conflit ou les motivations du personnage. Un joueur peut tout à fait créer un personnage féminin et, à l'inverse, rien n'empêche une joueuse d'incarner un héros masculin – l'interprétation d'un personnage du sexe opposé demande un certain goût pour le théâtre, mais cet exercice est particulièrement gratifiant.

La tranche d'âge

Quel âge a le personnage ?

Pour simuler le manque d'expérience propre aux enfants, l'affaiblissement physique des plus âgés et la « moyenne », la force de l'âge représentée par les adultes, le système de jeu de Vermine distingue trois tranches d'âge – jeune, adulte et ancien. L'âge des personnages est une donnée importante car elle conditionne non seulement son expérience, mais surtout sa relation avec les troubles du début du siècle et la situation actuelle du monde, en 2037. De plus, l'âge influe directement sur les caractéristiques techniques, notamment le choix des Spécialités – voir plus loin.

L'âge exact doit naturellement être défini, mais les règles auront recours à la tranche d'âge, pour simplifier les calculs et les choix.

Les Vies du groupe

Chaque fois que le groupe gagne un Niveau, il gagne également une nouvelle Vie. A l'image des jeux vidéo, ces Vies permettent de sauver un membre du groupe au moment où celui-ci est sur le point de mourir, mais il faut pour cela que la moitié des joueurs soit d'accord et vote en faveur du personnage en péril – bien sûr, le joueur dont le personnage est concerné ne vote pas. Si le vote est favorable, le personnage est sauvé, sinon il meurt. Les Vies ne peuvent en aucun cas être utilisées pour des créatures ou des individus étrangers au groupe, à moins qu'ils aient accompagné les personnages pendant un nombre de scénarios égal au Niveau groupe. Il n'y a pas de limite au nombre de Vies utilisables par aventure ou par jour, mais un seul et même personnage ne peut être sauvé qu'une fois par séance de jeu.

La tranche d'âge

L'âge d'un personnage influe directement sur certaines caractéristiques techniques, dont les Réserves et les Spécialités, et limite ce que le personnage peut savoir ou avoir appris de la civilisation du début du siècle. Seuls les anciens, âgés de plus de 50 ans, auront eu une chance d'être scolarisés et d'avoir exercé une activité professionnelle avant l'effondrement du système. A l'inverse, les jeunes nés après 2020 n'auront sûrement jamais connu ni Internet, ni télévision, ni téléphones portables en état de marche. Leur vision du monde s'en ressent, et leurs caractéristiques le traduisent logiquement.

— **Jeune** (moins de 20 ans) : nés après 2020, les « jeunes » sont nés dans une Europe en ruine, infestée par la vermine et ravagée par des épidémies et des guerres auxquelles ils n'ont pas assisté. Les herbes comestibles et les différents venins leur sont plus familiers que les ordinateurs et les notions d'économie mondiale... D'un point de vue technique, ils pourront développer moins de compétences, mais seront plus résistants et mieux adaptés.

— **Adulte** (entre 20 et 45 ans) : nés avant l'an 2000, les « adultes » étaient à peine en âge de comprendre les troubles qui ont bercé leur enfance, mais leurs parents – adultes en l'an 2000 – ont pu leur transmettre leur savoir et les fondements de leur vision du monde. Un pied dans le passé, l'autre dans le présent...

— **Anciens** (plus de 45 ans) : nés avant 1990, les « anciens » ont assisté à l'effondrement des institutions et ont vu leur monde disparaître sous l'action cumulée de la vermine et de la folie guerrière des hommes. Souvent marqués par ce spectacle, ils sont tous dépositaires de techniques et de connaissances désormais massivement oubliées. D'un point de vue technique, les anciens sont plus compétents et plus instruits, mais également plus fragiles et moins endurants.



On distingue trois générations : les jeunes (moins de 20 ans), les adultes (entre 20 et 50 ans) et les anciens (plus de 50 ans).

L'aspect physique

A quoi ressemble le personnage ?

Est-il petit ou grand, maigre, musclé, corpulent ? Une idée de la silhouette du personnage peut non seulement aider le joueur à visualiser son héros, mais également orienter les Caractéristiques physiques qu'il va lui attribuer. Ainsi, un personnage « grand et musclé » devra posséder une assez bonne Force et un minimum de Santé, tandis qu'un personnage « squelettique » justifiera de faibles scores dans ces deux Caractéristiques. De même, le rapport entre l'âge et le physique oriente sensiblement la valeur de certaines Caractéristiques : un enfant pourra disposer

d'une bonne Force s'il est « grand pour son âge », un jeune décrit comme « vif » ou « très nerveux » pourra avoir plus d'Agilité ou de Souplesse qu'un autre, un personnage très âgé pourra jouir d'un charme particulier qui justifiera de bons scores dans les Caractéristiques Sociales...

Les détails tels que la couleur des cheveux et des yeux, la forme du visage, les éventuelles cicatrices et autres particularités, peuvent être déterminés à ce moment ou bien après la phase d'attribution des Caractéristiques, puisqu'ils n'influent pas directement sur la technique. Dans tous les cas, les joueurs devront chercher à visualiser leur personnage de la façon la plus précise possible, sans négliger les « petites touches » qui font justement toute la différence entre « un mercenaire plutôt costaud » et « un homme d'une trentaine d'années, au visage tanné par le soleil et barré d'une longue estafilade, dont le regard perçant et la mâchoire carrée en disent long sur le vécu ».

Le profil psychologique

Quel est le caractère du personnage ?

Un corps, une allure générale, une forme qui commence à se dessiner : reste à sentir le caractère du personnage et la façon dont il va se comporter, parler, réagir... A l'inverse des Caractéristiques techniques, qui doivent être définies de façon très précise, le profil psychologique peut être résumé en un mot et être développé plus tard, au cours des parties. Nerveux, renfermé, courageux, lunatique, généreux : un trait de caractère suffit pour se faire une idée. Pour que les personnages soient vraiment dans l'esprit du jeu, il est également possible de leur attribuer ce qu'on appelle un « penchant », un comportement inspiré de l'un des huit Totems, qui résume aussi bien le profil psychologique qu'un trait de caractère classique. On imagine très bien l'état d'esprit d'un personnage « prédateur » ou « solitaire », et le choix d'un Totem en guise de penchant permet de donner une envergure différente à son personnage, surtout s'il est adapté ou chaman. Au choix de chaque joueur donc, un trait de caractère ou un penchant « Totem ». Quelques exemples sont fournis dans le tableau qui suit, mais le chapitre « Jouer un chaman » contient davantage de précisions.

Totems et comportement

Prédateur : impitoyable, déterminé, linéaire.

Charognard : lâche, opportuniste, traître.

Parasite : profiteur, manipulateur, égoïste.

Symbiote : généreux, solidaire, digne de confiance.

Bâtisseur : consciencieux, pragmatique, réfléchi.

Horde : impulsif, grégaire, immoral.

Ruche : communautaire, dévoué, résigné.

Solitaire : individualiste, taciturne, rigide.

Le concept

Activité, métier, compétences, techniques : chez beaucoup de joueurs, le choix du « concept » risque de venir avant celui de l'âge, de l'allure et du caractère de son personnage. Qu'à cela ne tienne, l'ordre n'a pas vraiment d'importance du moment que ces étapes de création aident à définir précisément « qui » et « ce que » vous allez jouer.

L'activité

Que sait faire, à quoi sert le personnage ?

Quelle est son activité principale, ce à quoi il consacre le plus clair de son temps, ce pour quoi il s'entraîne, voyage, cherche du matériel ou des informations ? Tout simplement : que fait le personnage ? Au début du 21^e siècle, la plupart des adultes avaient un métier, concept disparu à l'époque de Vermine mais qui reste pratique pour se faire une idée de l'activité d'un personnage. Chasseur, pisteur, mécanicien, soigneur, guide, herboriste, dresseur : il suffit d'un mot simple pour définir le rôle du personnage au sein de sa communauté et, plus généralement, ce que le personnage fait « dans la vie ».

Notez que l'activité d'un personnage est beaucoup plus qu'un passe-temps ou une simple passion, c'est une véritable caractéristique, quelque chose qui le définit et lui donne une utilité. Dans le monde de Vermine, les individus

« inutiles » sont rarement tolérés au sein des communautés, ce qui amène la plupart des hommes et des femmes à se spécialiser et à remplir une fonction, souvent primaire et évidente.

Bien sûr, le groupe défini par les joueurs risque d'influencer le choix de l'activité des différents personnages. Dans une division militaire menée par un commandant paranoïaque, un jardinier et un dresseur de rats risquent d'avoir du mal à s'intégrer, alors qu'un expert en armes à feu, un tacticien, un éclaireur ou un pilote trouveront facilement leur place.

Avant de s'intéresser aux Caractéristiques, il est important de bien cerner le profil et le concept de son personnage.

Le nom

Comment s'appelle le personnage ?

Plus qu'une simple identité, le nom d'un personnage est une de ses principales caractéristiques, puisqu'il va être employé par tous les intervenants des aventures, personnages des autres joueurs compris. Dans monde moderne, chacun possède un prénom et un nom de famille, parfois un diminutif, mais rarement d'adjectif issu de son activité ou d'une particularité physique. Dans l'univers de Vermine, le nom se réduit souvent à un prénom, associé à un qualificatif évocateur,

Les grandes orientations

L'humanité survivante de Vermine est divisée en trois grands courants philosophiques souvent inconscients, mais qui traduisent le rapport de l'Homme aux concepts de vermine, de civilisation et de survie. On distingue ainsi les adaptés, les humanistes et les survivalistes, qui adoptent chacun un mode de vie et des principes moraux bien distincts. Les adaptés considèrent que la vermine – et la nature dans son ensemble – représente un modèle d'évolution sur lequel l'Homme doit se calquer ou disparaître. Les humanistes refusent d'accepter le déclin de la civilisation, qu'ils tentent de restaurer par tous les moyens, et les survivalistes se contentent de survivre, par tous les moyens également...

Quelques idées d'activités ?

Un mécanicien spécialisé dans les moteurs, une chasseuse dotée de matériel technologique, un pisteur aux perceptions surdéveloppées, un missionnaire religieux prêchant la «bonne parole», une combattante adepte des armes blanches, un philosophe convaincu qu'il est possible de restaurer la société, un chaman guidé par des visions mystiques, un dresseur d'animaux, une espionne inspirée par le modèle de l'araignée, un cuisinier, une chirurgienne, un marchand toujours en quête de nouvelles trouvailles...

quand il ne se résume pas à un simple adjectif imagé : John le chasseur, Emma la rouge, Mécano, Belle, Yörge trois-doigts, Chacal, etc.

Exception faite des anciens et des communautés humanistes, qui se font un devoir de conserver leur nom et prénom, la plupart des habitants de 2037 ont adopté un diminutif, une image, un symbole, qui les définit plus sûrement qu'un nom de famille. Comme au Moyen Âge, les patronymes sont d'ailleurs massivement remplacés par le nom d'un clan, d'une tribu ou d'une faction, ainsi que par des éléments géographiques tels que rivières, montagnes ou simples directions – Delta, Freda de l'Oural, Barrage, Ouest, etc.

Les personnages anciens conserveront certainement un nom et un prénom classiques, mais pour les personnages jeunes et adultes, l'activité, l'origine géographique, une particularité physique, une couleur dominante ou un événement du passé, sont quelques exemples d'éléments susceptibles d'aider au choix d'un nom évocateur.

Le vécu

D'où vient le personnage ?

Sans nécessairement se fendre d'un historique complet, détaillant la vie du personnage depuis sa naissance jusqu'à sa rencontre avec les autres membres du groupe, il paraît important de savoir d'où viennent et ce qu'ont vécu les aventuriers, ne serait-ce que pour justifier le choix de leur activité, l'apprentissage de certaines techniques ou un trait de caractère issu d'un événement marquant. Beaucoup de joueurs ont l'habitude de réfléchir au passé des personnages qu'ils créent, souvent en répondant inconsciemment à une série de questions simples dont ils étoffent ensuite les réponses.

-L'origine : où est né le personnage ? Dans quel pays, quelle région ?

-La famille : que reste-t-il de sa famille, a-t-il encore ses parents, des frères, des sœurs ? Comment ont-ils disparu ?

-L'éducation : par qui a-t-il été élevé, formé, éduqué ? A-t-il grandi seul ou en communauté ?

-L'apprentissage : pourquoi exerce-t-il son activité, est-ce par nécessité ou par choix ? A-t-il appris seul ou été formé par un maître ?

-Le parcours : dans quels pays, quelles régions a-t-il vécu ? Était-il nomade ou sédentaire avant de rencontrer les autres membres du groupe ?

-Les souvenirs : quel événement de sa vie l'a marqué le plus ? Est-ce une rencontre, une découverte, un combat, une blessure, une légende ?

Les caractéristiques techniques

Incontournables, les caractéristiques techniques sont la traduction en termes de jeu de toutes les informations relatives au personnage. Age, force, expérience, talents : toutes ces données vont être transformées en chiffres pour permettre à chaque joueur d'effectuer des actions et de les résoudre grâce à des jets de dés. On distingue quatre grandes catégories : les Domaines, les Caractéristiques proprement dites, les Réserves et les Spécialités, chacune étant à la fois définie par les joueurs et liée à la valeur des autres.

Les personnages décrits à la fin de ce livre peuvent servir de modèle pour répartir ses Dés de Domaines et de Caractéristiques.

Les Domaines

Quel est le potentiel du personnage ?

Là où les Caractéristiques vont définir précisément la force, la santé ou l'acuité visuelle d'un personnage, les Domaines traduisent son potentiel général dans quatre grandes catégories que sont le Physique, le Manuel, le Mental et le Social. Ils ne sont pas directement utilisés en jeu, mais servent à calculer la valeur des Caractéristiques et surtout des Réserves.

Pour commencer, les joueurs doivent répartir un certain nombre de points dans les quatre Domaines, en choisissant s'ils veulent privilégier le Physique, le Mental, etc. Chaque joueur dispose de 28D, c'est-à-dire de 28 points, à répartir dans ses Domaines en prenant soin d'en mettre au moins 3, mais pas plus de 10

Les Caractéristiques des Domaines

Physique : Santé, Force et Rapidité.
Manuel : Précision, Réflexes et Agilité.
Mental : Volonté, Perception et Connaissance.
Social : Psychologie, Empathie et Persuasion.

Les principaux jets de Caractéristique

Force : attaquer, lancer, porter, infliger des dommages.
Rapidité : agir le premier, courir, fuir.
Santé : résister aux maladies, récupérer, survivre.
Agilité : attaquer, esquiver, se déplacer, escalader, nager.
Précision : viser, tirer, manipuler, réparer, opérer.
Réflexes : réagir, esquiver, éviter le pire.
Connaissance : savoir, se souvenir, découvrir, apprendre.
Perception : entendre, voir, sentir, remarquer, toucher, goûter.
Volonté : résister à la douleur, tenir bon, garder son sang-froid.
Empathie : sentir, deviner, avoir une intuition.
Persuasion : convaincre, négocier, marchander.
Psychologie : analyser, comprendre, expliquer.

dans chaque. Au moins 3 pour disposer d'au moins 1D par Caractéristique, et pas plus de 10 pour éviter d'avoir deux Caractéristiques à 5D – voir plus loin.

Attention : le Physique et le Manuel influencent directement la valeur de la Réserve d'Effort, qui gère la fatigue et l'endurance, et le Mental et le Social influencent la Réserve de Sang-froid, qui traduit le stress des personnages.

 Pour répartir les 28D dans les quatre Domaines, il suffit d'inscrire la valeur choisie directement sur la feuille de personnage.

Les Caractéristiques

Quelles sont les spécificités du corps et de l'esprit du personnage ?

Une fois les quatre Domaines assortis d'un nombre de dés allant de 3D à 10D, chaque joueur va devoir répartir cette valeur dans les trois Caractéristiques que regroupe le Domaine. Ce choix est extrêmement important, puisque toutes les actions du jeu seront résolues grâce à un jet de Caractéristique. Par exemple, pour tirer au fusil, il faudra faire un jet de Précision, en lançant un nombre de dés égal au score de la Caractéristique Précision. Sachant qu'une action moyenne est de Difficulté 10, un score de 2D semble suffisant pour se sortir de la plupart des situations, mais pour les actions extrêmement difficiles, il faudra sans doute compter 3D ou 4D pour être confiant.

La Réputation

Dans un univers survivaliste, privé de moyens de communication à grande échelle, les rumeurs et la réputation ont repris une grande importance dans les rapports humains. Le nom de certains pillards suffit à faire trembler d'effroi, celui de scientifiques ou de combattants inspire le respect : la renommée est devenue le gage d'un accueil chaleureux ou hostile. Les personnages disposent eux aussi d'une renommée qui les précède, et que le système de jeu traduit par la caractéristique « Réputation », dont le score est de 30 à la création. Cette valeur va diminuer au fil de leurs exploits et de leurs aventures. Plus elle sera basse, plus ils seront célèbres.



Les valeurs des Caractéristiques sont toutes comprises entre 1D minimum et 5D maximum. 1D minimum pour pouvoir lancer au moins 1D en cas d'action, et 5D maximum pour traduire les limites du potentiel humain. Certaines créatures pourront en effet avoir plus de 5D dans certaines Caractéristiques...

Attention : bien que toutes les Caractéristiques soient importantes, la Santé détermine la résistance aux blessures et aux maladies, la Force et l'Agilité seront utilisées dans pratiquement tous les combats, la Rapidité et les Réflexes influent sur la vitesse de réaction face au danger, la Connaissance est impliquée dans de nombreux jets et l'Empathie est indispensable aux personnages chamans.



Pour définir les douze Caractéristiques, il suffit d'inscrire la valeur choisie directement sur la feuille de personnage.

Les Seuils de Blessure

Pour gérer la façon dont les personnages vont subir des blessures, suite à une chute aussi bien qu'à un tir d'arme à feu, le système de Vermine utilise un principe de «Seuils» qui définissent le degré de sévérité des dommages. Une simple égratignure n'ayant pas les mêmes conséquences techniques qu'une fracture ou une blessure mortelle, le système distingue trois types de blessures aux noms évocateurs : Touché, Blessé et Tué.

Qu'il s'agisse d'êtres humains, d'animaux ou d'insectes, toutes les créatures vivantes disposent de ces trois Seuils, mais comme il est évident qu'un éléphant ne sera pas blessé aussi facilement qu'une mouche, chacun de ces Seuils est également assorti d'une valeur – comprise entre 1 et 10 – qui détermine le résultat à obtenir sur un dé pour infliger et/ou subir une Blessure de ce type. Ces mécanismes sont décrits plus en détails dans les pages qui suivent, traitant du combat et de la santé, ainsi que dans la section technique du Livre du Meneur.

La valeur des différents Seuils est déterminée par le score de la Caractéristique Santé des personnages. Il suffit de noter les trois chiffres sur la feuille de personnage, dans les petites bulles placées en face des Seuils.

Les Seuils

Santé	Touché	Blessé	Tué
1D	3	5	7
2D	4	6	8
3D	5	7	9
4D	6	8	10
5D	7	9	10

Les Réserves

Quelles sont ressources physiques et psychologiques du personnage ?

Avec les Caractéristiques, les Réserves seront les valeurs les plus fréquemment utilisées au cours des parties,

puisqu'elles vont sans cesse diminuer et augmenter pour traduire la fatigue et le stress des personnages. A la fois passives et actives, ces caractéristiques techniques vont être affectées par les décisions du meneur de jeu, qui annoncera régulièrement la perte ou le gain de « dés de Réserve », et par les choix des joueurs, qui ont la possibilité de se fatiguer ou de se concentrer pour lancer des dés supplémentaires.

On distingue trois Réserves différentes, mais seules deux sont permanentes : la Réserve d'Effort et la Réserve de Sang-froid. La troisième, la Réserve de Combat, n'a pas de valeur fixe et ne s'active que lorsque les personnages prennent part à un affrontement.



Les joueurs peuvent dépenser 1D de Réserve pour lancer 1D supplémentaire sur n'importe quelle action.

La Réserve d'Effort

Cette Réserve traduit l'endurance et le souffle du personnage. Elle diminue quand il se fatigue, augmente lorsqu'il se repose, et peut être utilisée pour toute action physique ou manuelle.

La Réserve de Sang-froid

Cette Réserve traduit le calme et le « self-control » du personnage. Elle diminue quand il devient stressé, augmente lorsqu'il se détend, et peut être utilisée pour toute action mentale ou sociale.

La Réserve de Combat

Cette Réserve traduit le potentiel physique et nerveux du personnage lors d'un combat. Elle diminue chaque fois qu'il s'en sert, augmente lorsqu'il se repose après le combat, et ne peut être utilisée qu'en combat. La valeur de la Réserve de Combat est égale à la valeur de la Réserve d'Effort au moment où le combat débute. Elle « n'existe pas » en dehors des affrontements.

La valeur des Réserves augmente et diminue tout au long des parties, et comme on peut le voir sur la feuille de personnage, ces fluctuations se traduisent par un changement dans l'état physique ou psychologique du personnage. Plus la Réserve d'Effort baisse, plus le personnage

est fatigué, puis épuisé, et il en va de même avec le stress pour la Réserve de Sang-froid. Lorsque l'une ou l'autre des Réserves descend en dessous de 5D, le personnage est tellement fatigué et/ou angoissé qu'il subit un malus de -1D à ses actions, pour simuler la difficulté de se concentrer, de marcher ou de se battre en étant épuisé et/ou stressé. La gestion des Réserves est également expliquée en détails dans le Livre du Meneur, qui devra décider des gains et des pertes découlant de l'aventure, mais le fonctionnement des Réserves peut être facilement résumé en deux points :

- Toute action fatigante ou éprouvante est susceptible de faire perdre un ou deux dés de l'une ou l'autre des Réserves. C'est bien sûr le meneur de jeu qui fixe ces pertes, et qui autorise les gains en cas de repos, de moments de calme, etc.

- Au moment d'effectuer n'importe quelle action, chaque joueur a le droit de perdre volontairement 1D de Réserve pour lancer 1D supplémentaire, ce qui traduit son engagement physique ou son effort de concentration. Si l'action est physique ou manuelle, c'est la Réserve d'Effort qui est utilisée, si elle est mentale ou sociale, c'est la Réserve de Sang-froid. Note : cette règle peut être utilisée sur n'importe quelle action, mais il est impossible de lancer plus d'1D supplémentaire de cette façon - sauf si le personnage possède une Spécialité, comme expliqué plus loin.

La valeur des Réserves

A la création, la valeur des deux Réserves principales est fixée par la valeur des Domaines. La valeur de la Réserve d'Effort est égale à la somme de Physique + Manuel, et la Réserve de Sang-froid est égale à la somme de Mental + Social. Les valeurs des deux Réserves sont donc nécessairement comprises entre 6D et 20D. Il est impossible de dépasser 20D de Réserve, mais les Points d'expérience peuvent être dépensés pour augmenter le score de départ, ce qui traduit un entraînement physique ou psychologique, comme expliqué dans le chapitre « L'Expérience ».



Réserve d'Effort :

Physique + Manuel.



Réserve de Sang-froid :

Mental + Social.

Réserves : les règles d'or

L'utilisation d'une Réserve doit être annoncée avant d'effectuer le jet, et il est impossible de s'en servir après un jet pour tenter de compenser une action ratée.

Un personnage ne peut dépenser qu'un dé de Réserve par jet, sauf s'il possède une Spécialité appropriée.

Un personnage possédant une Spécialité « Débutant » ne peut dépenser qu'un dé de Réserve, tandis qu'une « Confirmé » ou une « Expert » permettent d'en dépenser deux.

Chaque fois que la valeur d'une Réserve tombe à moins de 5D, le personnage subit un Malus de -1D à toutes ses actions en rapport avec les deux Domaines de cette Réserve.

Les Réserves se remplissent entièrement après chaque phase de repos complet, mais le meneur de jeu peut accorder des récupérations partielles, à raison de 2D par heure de repos et de calme.

Même en dépensant des Points d'expérience, la Réserve d'Effort d'un personnage ancien et la Réserve de Sang-froid d'un personnage jeune, ne pourront jamais dépasser 16D.

Modificateurs de Réserves

Pour traduire la différence d'âge entre les jeunes et les anciens, le système de Vermine a choisi de modifier la valeur des Réserves, plutôt que d'attribuer des Bonus / Malus aux Caractéristiques. Les plus jeunes ayant été élevés dans des conditions difficiles, extrêmement tendues, leur Réserve de Sang-froid est ainsi réduite de 4D pour simuler leur vigilance de chaque instant, qui confine rapidement à la nervosité – voire à la paranoïa. Dans le même ordre d'idées, les anciens sont affaiblis par le poids des années et voient leur Réserve d'Effort réduite de 4D également, ce qui les place en situation de fatigue dès le réveil. Passé un certain âge, il est rare de se lever le matin sans avoir mal quelque part...

Ces Malus s'appliquent immédiatement après le calcul de la valeur de départ des Réserves. Ils pourront être compensés par une dépense de Points d'expérience, mais les Réserves concernées verront tout de même leur valeur maximum réduite de 4D : même avec de l'entraînement, un jeune ne pourra jamais

avoir plus de 16D dans sa Réserve de Sang-froid, et un ancien ne pourra jamais dépasser 16D en Réserve d'Effort.

Les adultes représentant la moyenne, leurs Réserves ne souffrent d'aucun ajustement.

 **Jeunes** : Réserve de Sang-froid -4D

 **Anciens** : Réserve d'Effort -4D

La Réserve de combat

Conçue pour être à la fois ludique et réaliste, la Réserve de Combat fonctionne exactement comme les deux Réserves permanentes, à la façon d'un total de dés dans lequel les joueurs peuvent piocher, mais quelques règles spécifiques ont été ajoutées pour traduire l'intensité propre aux affrontements.



Lorsque le meneur de jeu annonce le début d'un combat, tous les personnages impliqués regardent la valeur actuelle de leur Réserve d'Effort et l'inscrivent dans leur Réserve de Combat, qui est désormais la seule Réserve dans laquelle ils pourront piocher jusqu'à la fin du combat. De même, en cas de chute, de stress ou de toute source d'épuisement physique ou

psychologique, c'est la Réserve de Combat qui diminuera tant que les personnages sont en train de se battre...

Au cours de l'affrontement, les joueurs peuvent toujours dépenser 1D pour lancer 1D supplémentaire, et ce pour n'importe quelle action – qu'elle soit de combat ou autre, comme fuir, grimper,

Les Degrés de maîtrise

Débutant

Au niveau Débutant, le personnage connaît les bases théoriques de sa discipline. Son expérience pratique est assez réduite et se limite à des cas simples. Il peut y avoir des erreurs dans ses raisonnements, ses méthodes peuvent ne pas être correctes, mais ses bases et sa débrouillardise lui permettent de résoudre les actions courantes avec adresse.

Confirmé

Au niveau Confirmé, le personnage possède un très bon niveau de connaissances des bases théoriques de sa discipline. Cette connaissance s'étend même au-delà des cas d'école, englobant des particularités et des situations complexes. Son expérience pratique est importante, les cas les plus simples deviennent une simple routine pour lui, et les cas les plus complexes restent encore à sa portée. Toutefois, il peut encore souffrir de quelques lacunes lorsqu'il aborde un sujet particulièrement pointu.

Expert

Au niveau Expert, le personnage représente le sommet de sa discipline. Théorie et pratique n'ont plus de secrets pour lui, et s'il se retrouve bloqué dans certaines situations, il sera tout de même capable d'analyser les causes de son échec et envisager des solutions appropriées – même si elles ne sont pas à sa portée.

hurler un ordre, etc. Par contre, lorsque leur Réserve de Combat devient inférieure à 5D, les joueurs ont la possibilité de transférer autant de dés qu'ils le désirent de leur Réserve de Sang-froid à leur Réserve de Combat. Cette option, qui représente l'engagement du personnage prenant sur lui d'ignorer la fatigue pour redoubler d'ardeur, ne peut être utilisée qu'une seule fois par combat, au moment précis où la Réserve de Combat devient inférieure à 5D. Si sa Réserve de Sang-froid devient inférieure à 5D par cette action, le Malus de -1D est temporairement annulé et ne deviendra effectif qu'une fois le combat achevé – au moment où l'adrénaline retombera.

les Spécialités traduisent un véritable apprentissage et englobent sous un même nom, des connaissances théoriques et leurs applications pratiques. Ainsi, une Spécialité telle que « Chasse » ne se résumera pas au fait de savoir poser des collets ou tirer sur des animaux, mais traduira l'habitude qu'a le personnage de marcher discrètement, de tendre l'œil et l'oreille, de s'adapter à différents types de proie et même de prélever la peau de ses prises sans l'abîmer.

Ces différentes applications concrètes des Spécialités sont gérées par des Bonus en nombre de dés, qui s'ajoutent au score de la Caractéristique utilisée pour le jet. Chaque fois que le personnage effectue une action liée à une Spécialité qu'il possède, il bénéficie d'un ou deux dés supplémentaires, en fonction du niveau de sa Spécialité. Ce niveau est appelé « Degré de maîtrise ». Il existe trois : Débutant, Confirmé et Expert, qui accordent un Bonus en nombre de dés de plus en plus important, ainsi que le droit de dépenser davantage de dés de Réserve, comme expliqué dans le tableau « Degrés de maîtrise ».

Les Spécialités

A présent que le personnage « existe », il reste à définir ce qu'il sait faire, en lui attribuant un ensemble de connaissances, de compétences et de techniques que le système de Vermine appelle des « Spécialités ». Plus que de simples capacités,

Degrés de maîtrise

Degré	Bonus	Réserve utilisable
Débutant	+1D	1D maximum
Confirmé	+1D	2D maximum
Expert	+2D	2D maximum

Le choix des Spécialités

Contrairement à d'autres jeux, il n'existe pas de liste de Spécialités dans Vermine, où les joueurs sont libres de choisir librement les capacités et les connaissances de leur personnage. Aidé par le meneur de jeu, chaque joueur va donc définir comme il l'entend le champ de connaissances et de techniques que possède son héros. Cette liberté de choix possède les défauts de ses avantages, car si elle laisse une grande marge de manœuvre, elle peut également dérouter certains joueurs moins habitués et conduire à des choix de Spécialités relativement vagues, voire à une panne d'idée désagréable à ce stade de la création.

Pour aider les joueurs à définir les aptitudes de leur personnage, voici quelques précisions utiles et une liste de propositions qui devraient faciliter cette étape très importante.

Spécialités générales ou précises ?

En premier lieu, il semble important de différencier les Spécialités générales, qui englobent plusieurs domaines, des Spécialités plus spécifiques qui se concentrent sur un seul aspect. Par exemple, Connaissance de la vermine est une Spécialité « générale », par opposition à Connaissance des araignées, qui est dite « précise ». Les joueurs ayant le droit de choisir librement leurs Spécialités, pourquoi développer une connaissance précise lorsqu'on peut tout aussi bien choisir une générale ? Pour deux raisons :

-Tout d'abord, s'il est vrai que les Spécialités générales accorderont leur Bonus plus souvent, le résultat des actions sera lui aussi interprété de façon « générale » par le meneur de jeu. Par exemple, s'il observe une araignée et se demande de quelle espèce elle est, un personnage possédant la Spécialité Connaissance de la vermine,

disposera d'informations plus générales, plus vagues, qu'un autre ayant consacré plusieurs années à étudier les arachnides. En réussissant son jet, le premier pourra apprendre que cette araignée est venimeuse et insectivore, mais le second saura comment elle chasse, ce que provoque son venin, où se trouvent les glandes et comment les extraire, etc. Attention donc à ne pas considérer les Spécialités générales comme étant plus puissantes que les Spécialités précises.

-Ensuite, les Spécialités ne sont pas que des sources de Bonus, elles traduisent en termes techniques les connaissances, les compétences et plus globalement, le profil du personnage. Un personnage n'ayant que des Spécialités générales perd de sa dimension et devient plus polyvalent, moins spécialisé qu'un personnage ayant développé des Spécialités précises. Par exemple, on sent tout de la suite la différence entre un combattant maîtrisant Armes à feu et Combat au corps à corps, et un autre possédant Fusil de précision et Boxe. Le choix de la Spécialité permet véritablement d'affiner la description de son personnage, de le rendre particulier et unique.

Rareté ou Complexité

Pour différencier davantage les Spécialités, le système utilise deux concepts techniques – la Rareté et la Complexité – qui influent directement sur les Degrés de maîtrise et la rapidité d'apprentissage. Il est évident qu'une Spécialité dite Rare et Complexe, comme Chimie moléculaire par exemple, exigera à la fois beaucoup plus de ressources, de documentation, d'expérimentation et de temps d'apprentissage, qu'une Spécialité courante et simple, telle que Cuisine par exemple.

-La Rareté traduit deux choses : la disparition des structures d'apprentissage – enseignants, écoles, documentation – et par conséquent, le fait que les anciens auront beaucoup plus de chances de posséder cette Spécialité que les jeunes. La plupart des sciences et des Spécialités théoriques, informatiques, technologiques et abstraites, apanage de la civilisation du début du siècle, peut donc entrer dans la catégorie des Spécialités Rares. A l'inverse, les Spécialités pratiques, utiles, physiques et d'une façon générale, toutes celles qui sont liées à la survie et au rapport à la nature, risquent d'être courantes.

Spécialités : les règles d'or

Les joueurs choisissent librement le nom, le type et les applications des Spécialités de leur personnage. En cas de doute, le meneur de jeu est bien sûr là pour les aider et trancher.

Les Spécialités générales servent plus souvent, mais ont des résultats moins précis que les Spécialités spécifiques.

Les Spécialités Rares ne peuvent être développées qu'aux côtés d'un instructeur né avant l'an 2000.

Les Spécialités Rares et Complexes demandent chacune deux fois plus de temps et de Points d'expérience pour être développées au Degré de maîtrise supérieur.

Le meneur de jeu reste libre de refuser une Spécialité trop vague ou trop fantaisiste.

De plus, les Spécialités Rares ne peuvent être apprises ou transmises que par des instructeurs nés avant l'an 2000, dotés d'une éducation et d'une formation aujourd'hui massivement disparue. Si le meneur de jeu est d'accord, rien n'empêche un personnage jeune d'en posséder une, mais le joueur devra proposer une justification plausible, intégré au passé de son personnage.

—La Complexité mesure également deux aspects : le temps d'apprentissage nécessaire et l'ensemble des connaissances et des compétences que la Spécialité englobe. De fait, beaucoup de Spécialités générales sont Complexes, puisqu'elles regroupent plusieurs domaines. Un personnage maîtrisant Armes à feu devra s'entraîner plus longtemps qu'un autre ayant choisi Fusil ou Pistolet, car il devra tester davantage d'armes et d'un point de vue technique, dépenser plus de Points d'expérience pour passer au Degré de maîtrise supérieur.

Les règles d'apprentissage et d'évolution des Spécialités sont décrites en détails dans le chapitre « L'Expérience », mais le principe de base peut être résumé facilement : la Rareté et la Complexité doublent toutes les deux le nombre de Points d'expérience qu'il faudra dépenser,

ainsi que le temps qu'il faudra consacrer à son entraînement, avant de gagner le Degré de maîtrise supérieur.

La Rareté et la Complexité influent directement sur le nombre de Points d'expérience à dépenser pour gagner le Degré de maîtrise supérieur.

Spécialités de départ

A la création, chaque personnage dispose d'un nombre de Spécialités de départ, ainsi que d'un potentiel en Degrés de maîtrise qui dépendent de sa tranche d'âge. Les personnages bénéficient d'un nombre de « Spécialités Débutant » qu'ils peuvent naturellement utiliser pour créer une Spécialité de niveau Débutant, mais aussi échanger pour obtenir une Spécialité Confirmé ou une Expert, selon leur tranche d'âge. Par exemple, les adultes démarrent avec 5 Spécialités Débutant, mais peuvent en échanger deux pour gagner une Spécialité Confirmé — ce qui leur laisse trois Spécialités Débutant, qu'ils peuvent encore choisir de transformer ou d'utiliser en l'état.

Spécialités de départ

Personnage jeune

- 4 Spécialités Débutant
- Echange possible : 2 Débutant contre 1 Confirmé
- Limitations : 1 Confirmé maximum, 0 Expert

Personnage adulte

- 5 Spécialités Débutant
- Echanges possibles : 2 Débutant contre 1 Confirmé,
- 3 Débutant contre 1 Expert
- Limitation : 1 Expert maximum

Personnage ancien

- 6 Spécialités Débutant
- Echanges possibles : 2 Débutant contre 1 Confirmé,
- 3 Débutant contre 1 Expert
- Limitation : aucune

Attention à bien doser le Degré de départ de chaque Spécialité, à la fois pour bien traduire le potentiel de son personnage – la Spécialité Commandement d'un « vétéran de l'armée » devrait plutôt être en Confirmé qu'en Débutant, par exemple – et dans l'optique de son évolution grâce aux Points d'expérience. En choisissant un Degré trop élevé dès le début, surtout pour une Spécialité Rare et/ou Complexe, il va falloir attendre longtemps avant de pouvoir accéder au Degré supérieur.

vivants ont besoin au quotidien. Dans tous les cas, le meneur de jeu et les autres joueurs sont là pour apporter des idées et des conseils, dans le but de construire les personnages – et les groupes – les plus complets possible.

Pour tous les exemples qui suivent, la Rareté et la Complexité sont indiquées entre parenthèses.

Spécialités relationnelles : Baratin, Commandement, Diplomatie, Hypnose, Intimidation, Langues étrangères (Complexe), Marchandage, Mensonge, Psychologie (Rare), Rumeurs, Séduction, etc.

Spécialités survivalistes : Bricolage de fortune, Chasse, Couture, Cuisine, Discretion, Dressage, Etablir un campement, Empathie animale, Orientation, Pièges, Pister, Premiers soins, Sens du danger, etc.

Spécialités pratiques : Artisanat (Complexe), Cartographie, Chimie (Rare et Complexe), Chirurgie (Rare et Complexe), Confection d'armes blanches / de flèches, Herboristerie (Complexe), Médecine générale (Complexe), Pharmacologie (Complexe), etc.

Spécialités théoriques : Biologie (Complexe), Connaissance précise d'une région / d'une espèce / d'une culture, Culture

 Les Spécialités liées au chamanisme sont plus largement décrites dans le chapitre «Jouer un chaman».

Quelques Spécialités

Les Spécialités qui suivent ne sont que des exemples de ce que les joueurs peuvent choisir pour leur personnage. Il existe une variété quasi infinie, de la plus générale à la plus spécifique, théoriques ou pratiques, liées à soi ou à l'environnement, issues du début du siècle ou apparues ensuite... N'hésitez ni à faire preuve d'imagination pour inventer des Spécialités vraiment particulières, ni à utiliser des compétences courantes et basiques, dont les sur-

Ancienne (Rare), Entomologie (Complexe), Folklore, Géographie, Mathématiques (Complexe), Physique (Complexe), Stratégie, Zoologie (Complexe), etc.

Spécialités martiales : Arbalète, Arc, Armes contondantes / tranchantes (Complexe), Armes à feu / de jet / de trait (Complexe), Armes lourdes (Rare, Complexe), Art martial (Complexe), Bagarre, Bouclier (Rare), Esquive, Fronde, Fusil, Javelot, Lance, Lance-flammes, Lance-grenades, Masse, Marteau, Parade, Pistolet, Sabre, etc.

Spécialités techniques : Bateau, Conduite (Complexe), Electricité, Electronique (Rare, Complexe), Explosifs (Rare), Informatique (Rare, Complexe), Mécanique (Complexe), Moteurs, Moto, Télécommunications (Rare), Voiture, etc.

Spécialités chamaniques : Connaissance des Totems (Rare, Complexe), Connaissance d'un Totem précis, Divination, Empathie avec la vermine (Rare, Complexe), Empathie avec une espèce précise, Intuitions chamaniques, Méditation (Rare), Rituels de consécration / de guerre / d'union, Transe (Rare), etc.



Les Spécialités des personnages présentés à la fin du livre peuvent faire de bons exemples.

L'équipement

La dernière phase de la création est une phase collective, au cours de laquelle les joueurs vont, chacun leur tour, tenter d'obtenir les objets dont ils aimeraient équiper leur personnage. Avant de commencer, il est fortement conseillé d'attendre que chaque joueur ait fini de créer son personnage et de remplir intégralement sa feuille, de façon à faire de cette étape la toute dernière avant le début de la partie.

Le matériel – armes, protections, véhicules, équipement et autres outils – est largement décrit dans les pages qui suivent. Chaque catégorie d'objet est présentée avec ses caractéristiques techniques, sa valeur à l'échange et ses deux « Indices », l'un de Fragilité, l'autre de Rareté, tous

deux compris entre 1 et 3. Le système distingue en effet les objets courants des objets rares, plus difficiles à trouver et/ou plus précieusement conservés par leurs propriétaires, en raison de leur utilité parfois vitale. Si la phase de sélection du matériel tient naturellement compte de cette notion de rareté, pour privilégier la convivialité et l'ambiance, elle n'utilise aucune donnée trop technique et se contente de distinguer les objets « courants » (vêtements, sac, chaussures, mais aussi fusil de chasse, couteau, etc.) des objets « particuliers », qui devront être demandés lors de la phase de matériel.

On considère que tous les personnages possèdent tous les objets « courants » dont leur joueur désire les équiper. Cela inclut vêtements, chaussures, sacs, matériel de survie sommaire, ainsi que les armes telles que les couteaux, fusils de chasse et pistolets – on trouve très facilement des armes à feu, dans l'univers de Vermine. En définitive, tout ce qui n'est ni particulièrement rare, ni particulièrement convoité, peut être considéré comme du matériel courant, et donc être ajouté sans restriction dans l'équipement de chaque personnage. Par opposition, tout le reste est donc considéré comme du matériel rare, qu'il s'agisse d'un fusil de précision équipé d'une lunette ou d'un lecteur CD en état de marche...



Tous les objets dont l'Indice de Rareté est de 3 sont considérés comme rares. Pour ceux dont l'IR est de 2, c'est le meneur de jeu qui choisit.

La phase de matériel

Une fois tous les joueurs prêts, le meneur de jeu va effectuer un tour de table en demandant à chaque joueur ce qu'il désire. Il peut s'agir d'un objet, d'une arme rare, d'un lot conséquent de munitions, d'un stock de vivres en abondance, d'un animal de compagnie dressé, d'une relique du passé, d'un lot de cartes routières : tout ce qui peut être considéré comme utile, fragile, précieux, et par conséquent, rare.

Notez que selon l'objet demandé, le meneur de jeu peut tout à fait considérer qu'il s'agit de matériel courant et l'accorder



gratuitement, mais s'il est effectivement rare, il sera alors nécessaire d'effectuer un jet de dés.

Pour chaque objet rare souhaité, les joueurs effectuent un jet en lançant 3D et doivent atteindre une Difficulté qui dépend de la tranche d'âge du personnage – les anciens étant logiquement en mesure d'avoir acheté, échangé ou trouvé des objets rares, par opposition aux jeunes qui se contentent de récupérer ou de voler ce qu'ils peuvent. Si le jet est réussi, le personnage possède l'objet, sinon il ne l'a pas. Si le jet est raté de peu, le meneur de jeu peut tout de même accorder l'objet, mais préciser qu'il est défectueux, incomplet ou qu'il manque une pièce. Bien sûr, rien n'empêche un joueur de demander de nouveau un objet qu'il a échoué à obtenir, sachant que la Difficulté sera augmentée de 5.

Difficulté des jets de matériel

Tranche d'âge	1er objet	2è objet	*
Jeune	20	25	+5
Adulte	15	20	+5
Ancien	10	15	+5

* Objet supplémentaire : la Difficulté du jet augmente de 5 pour chaque objet supplémentaire, jusqu'à ce que la Difficulté atteigne – ce qui correspond au dernier jet possible.

 Rien n'empêche un joueur de demander un objet pour le groupe ou un personnage malchanceux.

Les Indices

Pour permettre de gérer efficacement l'utilisation, la réparation et l'usure du matériel, le système s'appuie sur des règles simples et seulement trois caractéristiques techniques :

Le prix : la monnaie ayant massivement disparu, la valeur du matériel est estimée en unités équivalant à un repas. Ainsi, un bon poignard vaudra 5 repas, là où une voiture en état de marche en vaudra 500.

L'Indice de fragilité (IF) : la fiabilité du matériel est exprimée par une valeur, allant de 1 pour le plus fiable à 3, pour le plus douteux.

L'Indice de rareté (IR) : la valeur des objets est avant tout fixée par leur rareté, qui est également chiffrée par une valeur allant de 1 à 3, du plus commun au plus rare.

« Pas de griffes, pas de cuir, des dents fragiles et quelques poils ? Sans matériel, l'homme n'est qu'un ver, à peine conscient de sa propre faiblesse... »

—Nora l'Arachnéenne.

Face à la diversité des ressources et des matériaux bricolés, il est bien évidemment impossible de recenser l'intégralité du matériel intéressant pour les personnages. Cependant, il y a fort à parier que les joueurs s'intéresseront de très près au matériel militaire, armes et protections en tête, ainsi qu'aux moyens de locomotion et aux éléments indispensables à leur survie — nourriture, médicaments, alimentation énergétique...

Les listes et les précisions qui suivent constituent une bonne base sur laquelle les joueurs, ainsi que le meneur de jeu, pourront s'appuyer pour équiper leurs personnages, orienter leurs recherches et baser leurs négociations. Elles seront complétées au fil des scénarios et des suppléments à venir, dans lesquels les nouveaux éléments — matériel, créatures, communautés, lieux, etc. — seront naturellement décrits en détail.

Armes et armures

Les armes de distance

Les armes de distance sont très appréciées pour la sécurité qu'elles fournissent. Le fait de pouvoir attaquer sans

Le matériel.....

aller au contact rassure les combattants peu expérimentés et permet d'éviter un affrontement risqué.

Armes de trait

Les armes de trait sont parfaites pour la chasse, grâce à leur faible coût de remplacement des munitions, ou pour l'embuscade, étant donné leur relative discrétion comparée aux armes à feu.

L'arbalète est appréciée pour sa facilité de manipulation : une fois armée, il est aisé de viser ou de se déplacer. L'arc est particulièrement employé pour la chasse, la défense de lieux d'habitation ou l'envoi de projectiles enflammés. Les lance-pierres ne sont pas à négliger, car utilisés avec des projectiles métalliques comme des billes de roulement, ils représentent des armes discrètes, silencieuses et mortelles.

Un projectile peut facilement devenir plus meurtrier, pour peu qu'on lui ajoute des barbelures ou des crans. Ceci a néanmoins le défaut d'augmenter de 1 l'Indice de Fragilité d'une arme employant ce genre de projectiles. Les dommages ne sont pas augmentés, mais l'extraction du projectile peut provoquer des dégâts supplémentaires si l'on s'y prend mal — la Difficulté des soins et des premiers secours est donc logiquement augmentée de 10.

Les flèches et les carreaux peuvent ainsi être munis d'une pointe barbelée, afin de déchirer les chairs en cas d'extraction.

Les armes de trait

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

Les armes de jet

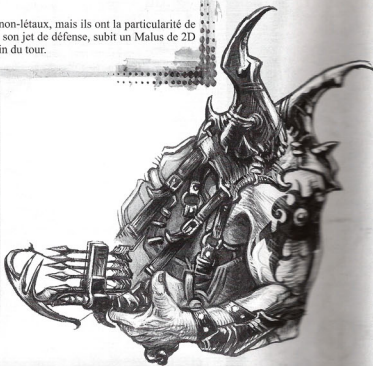
Type	Dom.	Bless.	Portées	IF	IR	Valeur
Bolas *	2D	1B	2-5, 6-12, 13-30	2	3	5
Couteau de lancer *	1D	1B	2-4, 5-8, 9-12	1	3	15
Hache de jet *	3D	1B	2-4, 5-8, 9-12	2	3	20
Javelot *	3D	1B	2-5, 6-12, 13-30	1	1	10
Filet *	-	-	2-3, 4-5, 6-10	2	1	10

* : la Caractéristique Force du lanceur s'ajoute à chacune des portées. Un personnage disposant de 4D en Force ajoutera 4 mètres à chacune des portées de cette arme. Pour un javelot, par exemple, « 2-5, 6-12, 13-30 » deviendra « 2-9, 10-16, 17-34 ».

Note : les bolas infligent des dommages non-létaux, mais ils ont la particularité de pouvoir entraver l'adversaire qui, s'il rate son jet de défense, subit un Malus de 2D à toutes ses actions physiques jusqu'à la fin du tour.

Armes de jet

Ces dernières ne sont que rarement utilisées, car elles nécessitent une bonne technique de la part du combattant, et leur portée est souvent limitée comparée à un arc ou à une arbalète. Lancer un couteau ou une hache avec précision n'a rien de simple, dans une situation de combat. Certaines communautés assez primitives emploient cependant ce genre d'armes, tout comme quelques combattants adeptes du corps à corps, qui ne dédaignent pas engager les hostilités par un jet d'arme appropriée. Le javelot est plus répandu dans les communautés agricoles, car il est simple à fabriquer et à lancer, et peut être utilisé au corps à corps comme un épée.



La Portée des armes

La Difficulté d'une action de tir repose principalement sur la distance séparant l'attaquant de sa cible. Pour des raisons de simplicité de lecture, les portées sont résumées à trois niveaux : Courte, Moyenne et Extrême.

Pour certaines armes faisant appel à la force physique, il faut ajouter la valeur de la Caractéristique Force du lanceur au nombre de mètres indiqué dans les portées de l'arme. Par exemple, un javelot manié par un personnage possédant 3D en Force, n'aura plus les portées « 2-5, 6-12, 13-30 », mais « 2-8, 9-15, 16-33 ».

Rappel :

Lorsqu'ils utilisent une arme de jet, d'empoignade ou de mêlée, les personnages disposant d'une Force strictement supérieure à 4D lancent 1D de dommages supplémentaires. Ce Bonus ne modifie pas le nombre de blessures infligées par l'arme.

Armes à feu

Les armes à feu sont plus rares, difficiles d'entretien et dangereuses, mais malgré tous ces défauts, elles restent très convoitées – et à juste titre. Leur efficacité n'est plus à démontrer et leur potentiel d'intimidation est plus important encore, tant elles sont bruyantes, impressionnantes et mortelles. Parfois, le simple fait de porter une arme à feu visible suffit à se faire craindre. Dans d'autres cas malheureusement, l'intimidation ne suffit pas et il faut faire parler la poudre...

Ce sont généralement les munitions qui posent le plus de problèmes. Outre la diversité des calibres existants, la fabrication de nouvelles munitions n'est pas si simple, car à l'exception de cartouches de chasse telles que le calibre .12, bien peu de communautés sont capables de fabriquer des munitions.

Par ailleurs, les munitions de l'ancien temps ont pu prendre l'eau ou s'altérer, et ne plus être en état de marche. Les munitions artisanales ne valent parfois pas mieux, et les incidents de tir sont fréquents.

Si vous désirez ajouter une arme à feu à la liste proposée, il suffit de prendre le profil de l'arme s'en rapprochant le plus et d'ajuster éventuellement certaines caractéristiques techniques – telles que le nombre de munitions présentes dans le chargeur. Dans la mesure du possible, veillez à ne pas modifier les dommages et le nombre de blessures infligées, pour préserver l'équilibre du système de protection et éviter de rendre certaines armes terriblement mortelles.

L'Indice de Rareté dépend avant tout de la localisation géographique, car dans l'ancien temps, chaque pays avait des armes différentes en dotation dans ses forces armées ou de police. Fort heureusement, la plupart des calibres militaires en Europe de l'ouest étaient standardisés par l'OTAN, et les munitions sont souvent interchangeables entre armes de la même catégorie.

Armes spéciales

Les armes militaires ne courent plus les rues, mais certaines peuvent encore se trouver pour qui sait chercher. Les lance-flammes sont privilégiés, notamment pour l'effet dissuasif de leurs flammes sur la vermine, mais ils sont aussi rares que dangereux d'utilisation. Certaines communautés ont conçu des modèles artisanaux dont ils se servent pour la défense ou lors d'opérations de « dératisation ». A moins d'utiliser un modèle d'aspersion manuel, un compresseur est nécessaire afin de pouvoir projeter le liquide enflammé à distance.

Capables de tirer en rafale, les mitrailleuses ne sont plus guères employées, car trop gourmandes en munitions. Les lance-grenades restent rares mais très efficaces contre des cibles lourdement blindées, telles que des véhicules, des bâtiments, des ruches ou termitières géantes...

Les armes à feu

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

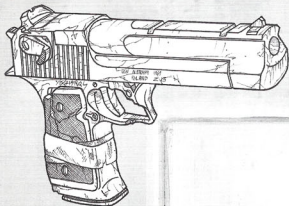
* : peut tirer en rafales de 3 ou en rafales libres.

** : double détente, permet de tirer deux projectiles en une seule action.

Note : les portées annoncées des fusils de précision ne s'appliquent que si l'arme est équipée d'une lunette. Dans le cas contraire, toutes les portées sont divisées par 10 et les dommages sont réduits à 3D et 1 Blessure.

Les armes spéciales

Type	Dom.	Bless.	Portées	Ch.	IF	IR	Valeur
Lance-flammes	2D	1B	2-10, 11-35, 36-70	10	2	3	125
Lance-flammes artisanal	2D	1B	2-3, 4-5, 6-10	5	3	2	50
Mitrailleuse légère	4D	3B	2-50, 51-300, 301-800	100	2	3	225
Lance-grenades	-	-	5-50, 51-200, 201-400	1	1	3	200



Les grenades

Type	Dom.	Bless.	Portées	IF	IR	Valeur	Diamètre d'effet
Défensive *	3D	3B	2-5, 6-12, 13-30	2	2	70	10 mètres
Offensive *	3D	2B	2-5, 6-12, 13-30	2	2	50	5 mètres
Aveuglante *	-	-	2-5, 6-12, 13-30	2	3	20	50 mètres
Fumigène *	-	-	2-5, 6-12, 13-30	2	2	25	20 mètres
Anti-personnelle	4D	3B	Spécial	2	3	150	15 mètres
Anti-véhicule	4D	3B	Spécial	2	3	150	Contact

* : la Caractéristique Force du lanceur s'ajoute à chacune des portées.

Si un lance-flamme inflige des blessures, les vêtements de la victime peuvent s'enflammer, comme décrit dans les règles concernant les feux – voir le chapitre «La Santé» dans le Livre du Meneur. Ce type d'arme est considéré comme un «brasier», pour gérer l'échelle de foyer.

Grenades

Les grenades ne sont plus manufacturées, mais certaines communautés en fabriquent encore des équivalents, sous la forme de petits paquets d'explosifs lancables à la main. Les grenades défensives dispersent des fragments ou des billes, déchiquetant tout dans leur aire d'effet. Les grenades offensives misent sur leur souffle pour causer des dégâts plus superficiels, forcer les cibles à se mettre à couvert et les étourdir. Des bâtons de dynamite lancés pourront avoir sensiblement les mêmes effets, bien que restant nettement plus dangereux. Les grenades aveuglantes provoquent un flash lumineux extrêmement puissant, aveuglant pour plusieurs minutes toute personne regardant directement, et causant des dégâts aux organes visuels des créatures nyctalopes. Elles peuvent être accompagnées de charges explosives provoquant de violentes détonations sonores, destinées à étourdir et à induire la confusion chez les victimes.

Les grenades se présentent principalement sous trois formes : à main, à fusil ou destinées à un lance-grenades. Les premières sont lancées à la force du bras, et donc limitées en portée. Les grenades à fusil sont fixées au bout du canon d'un fusil d'assaut, prévu à cet effet, puis propulsées par une munition généralement spécifique, selon les modèles – ce qui peut rendre l'utilisation de ces grenades problématique. Les dernières sont propulsées grâce à un engin prévu à cet effet, tel qu'une arme autonome, montée sur un support, ou un lanceur prévu pour être fixé sur un fusil d'assaut. Les projectiles sont des grenades anti-personnelles, à fragmentation, ou anti-véhicules, dotées par exemple d'une charge creuse.

Pour déterminer la portée des grenades lancées grâce à un fusil, il suffit de diviser par 5 chacune des Portées de l'arme utilisée, en arrondissant au besoin à l'entier directement inférieur.

Les armes de mêlée

Aussi répandues qu'incroyablement hétéroclites, les armes de mêlée vont de la simple pierre à la plus sophistiquée des lames, en passant par la hache, la chaîne de vélo ornée d'un poids, le tesson, la massue...

Les armes contondantes

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

* : 2B à deux mains, 1B à une main.

Le Bonus de +1D de dommages, attribué aux personnages disposant d'une Force strictement supérieure à 4D, s'applique à tous les types d'armes de mêlée : contondantes, articulées, tranchantes et perforantes. Il ne modifie toujours pas le nombre de blessures infligées par l'arme.

sont augmentés de 1D, mais ce genre de bricolage barbare a néanmoins le défaut de fragiliser l'arme, dont l'Indice de Fragilité augmente également de 1. Ainsi, une batte de baseball hérissée de pointes à chevron infligera 3D de dommages, mais verra son Indice de Fragilité grimper à 2.



Armes contondantes

Les armes contondantes sont non seulement les plus faciles à trouver et à fabriquer, grâce à des matériaux de récupération, mais également les plus simples à utiliser et les plus résistantes à l'usage. Un bon élan ou une bonne puissance musculaire permettent souvent d'imposer son « point de vue » sans plus de maîtrise technique... Cependant, les armes contondantes n'infligent que des dommages non létaux, on leur préfère fréquemment les armes tranchantes ou perforantes pour les conflits les plus sérieux.

Une arme contondante peut être rendue plus dangereuse en lui ajoutant des barbelures ou des clous. Les dommages

Toutes les armes contondantes ainsi modifiées et assorties d'éléments pointus ou tranchants, infligent des dommages létaux.

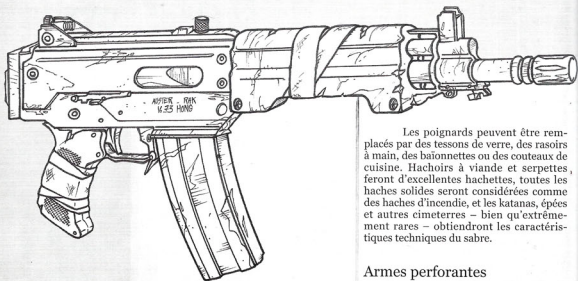
En cas d'improvisation d'armes contondantes, les caractéristiques techniques d'un poing américain peuvent être appliquées à une grosse pierre, une brique ou une crosse de pistolet. De même, le tuyau métallique pourra être remplacé par un pied de biche, un tonfa, une matraque rigide, un bâton court ou un cric, et un manche de pioche constituera une excellente batte de base-ball.

Armes articulées

Ces armes sont peu usitées, car elles sont loin d'être les plus faciles à manier, mais elles offrent l'avantage de surprendre l'adversaire. Elles n'infligent

Armes à une ou deux mains

Certaines armes, telles que les battes, les lames ou les haches, ont la particularité de pouvoir être utilisées à une ou deux mains. Les Dommages de ces armes, dans les tableaux, sont exprimés pour une utilisation à deux mains. Pour gérer les effets d'une telle arme, utilisée à une seule main, la règle est simple : une arme utilisée à une main n'inflige qu'une Blessure.



Les poignards peuvent être remplacés par des tessons de verre, des rasoirs à main, des baionnettes ou des couteaux de cuisine. Hachoirs à viande et serpettes, feront d'excellentes hachettes, toutes les haches solides seront considérées comme des haches d'incendie, et les katanas, épées et autres cimenterres – bien qu'extrêmement rares – obtiendront les caractéristiques techniques du sabre.

Armes perforantes

Ces armes, tout comme les armes tranchantes, doivent être entretenues pour conserver leur efficacité. La pointe doit rester affûtée et dure, pour conserver son potentiel de perforation. Certaines présentent des barbelures, des crans ou des ergots afin d'empêcher le retrait, une fois fichée dans la victime. Les lances ou les épieux sont très prisés pour la défense, car ils permettent de tenir facilement un adversaire à distance – notamment dans l'espace confiné d'un couloir ou d'un tunnel encombré. Par contre, si le défenseur parvient à rentrer dans la garde, la situation se retourne vite à son avantage...

Les crochets de boucher, tournevis aiguisés, poinçons ou extrémités de mandibules constituent de solides pics à glace. En guise d'épieu, un tuyau taillé en biseau ou un tige de fer limée feront parfaitement l'affaire, et toutes les armes longues et épaisses pourront être considérées comme des lances, pour peu qu'elles soient assorties d'une pointe.

Les protections

Il existe de nombreux mythes sur la portée létale d'un coup de couteau ou d'une blessure par balle. On parle d'armes « mortelles », d'autres sont dites « inoffensives », mais la vérité est qu'il n'existe aucune règle : chaque blessure est susceptible de tuer ou, à l'inverse, de n'infliger qu'une simple estafilade. Il n'existe pas plus d'arme non létale que d'arme tuant à coup sûr. Aussi, mieux vaut prendre les devants et prévoir de quoi se protéger.

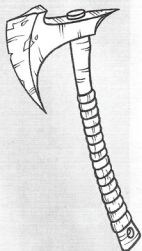
que des dommages non létaux, tout comme les armes contondantes, mais peuvent être utilisées pour effectuer des actions spéciales : un fouet peut saisir une arme ou un membre en s'enroulant autour. Un nunchaku peut être utilisé pour maîtriser quelqu'un en lui bloquant le bras ou l'avant bras. Une chaîne assez longue peut, en cas de parade réussie par l'adversaire, entourer l'arme ou le bras de l'adversaire et se retrouver bloquée, permettant d'engager une empoignée...

En cas de prise réussie, le défenseur peut tenter de dégager son arme ou son bras en dépensant une action et en réussissant un jet d'opposition de Force contre son adversaire. Si ce dernier dépense également une action, il gagne un Bonus de 1D à son jet, pour simuler son avantage offensif. Tant que le défenseur reste « prisonnier », il subit un Malus de -1D à toutes ses actions offensives et défensives, et ne peut bien sûr rompre le combat.

Pour improviser des armes articulées, la chaîne peut être remplacée par une corde lestée, une chaîne de vélo ou un tronçon de câble, et tous les poids convenablement reliés entre eux peuvent être assimilés à un nunchaku.

Armes tranchantes

Les armes tranchantes sont efficaces et polyvalentes, mais elles nécessitent un entretien constant. Les lames doivent être maintenues affûtées grâce à une pierre à aiguiser ou un fusil, et conservées à l'abri de la rouille, ce qui nécessite l'application régulière d'huile ou de graisse.



Les armes articulées

Type	Dommages	Blessures	IF	IR	Valeur
Chaîne *	1D	1B	1	1	5
Nunchaku	2D	1B	1	3	10
Fouet *	1D	1B	1	3	15

* : permet de saisir l'adversaire.

Les armes tranchantes

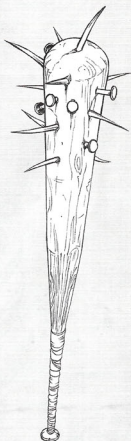
Type	Dommages	Blessures	IF	IR	Valeur
Poignard	1D	1B	1	1	5
Machette	2D	1B	1	1	10
Hachette	2D	1B	1	2	15
Hache d'incendie *	3D	2B	1	2	30
Sabre *	3D	1B	1	3	20

* : 2B à deux mains, 1B à une main.

Les armes perforantes

Type	Dommages	Blessures	IF	IR	Valeur
Pic à glace	1D	1B	1	1	1
Épieu *	2D	1B	1	1	5
Lance *	3D	2B	1	2	35

* : s'utilise obligatoirement à deux mains.



Dans le contexte de Vermine, où récupération et bricolage sont rois, on trouve un panel invraisemblable de protections allant de la simple superposition de vêtements aux véritables combinaisons. D'aspect varié, car toutes constituées de matériaux et d'éléments aux origines radicalement différentes, ces « armures » peuvent cependant être classées en catégories, en fonction de leur Indice de protection et de leurs résistances spécifiques.

Les protections «en cuir» utilisent principalement des blousons de cuir épais, des combinaisons de motard et des pantalons matelassés. Elles sont très efficaces lors des rixes, mais tiennent relativement chaud, ce qui n'est pas toujours un avantage, et peuvent parfois freiner ou gêner certains mouvements.

Les protections «renforcées», résistantes aux coups des armes contondantes, s'appuient sur un assemblage hétéroclite de protections sportives, telles que coquilles, harnachement de hockey ou de football américain et masques divers.

Les protections «rigides lourdes» constituent une version plus figée, alliant par exemple des plastrons de kendo, des plaques métalliques, protège-tibias, casques intégraux, etc.

Les protections «matelassées», nettement plus souples, utilisent des habits très épais, des gilets rembourrés, des éléments de cuir retourné, etc. Privilégiées l'hiver, ces protections freinent efficacement les armes perforantes.

Les protections «matelassées renforcées», aux propriétés similaires, sont

Les protections

Type	Indice Protection spéc.		Rareté	Valeur
En cuir	1D	1D : fouets, chaînes et couteaux	1	20
Renforcée	1D	1D : armes contondantes et articulées	1	30
Rigide lourde	2D	1D : armes contondantes et articulées	2	60
Matelassée	1D	1D : armes perforantes	1	15
Matelassée renforcée	2D	1D : armes perforantes	2	25
Cotte de maille	1D	1D : armes tranchantes	2	50
Cuirasse métallique	2D	1D : armes tranchantes	2	80
Pare-balles	1D	1D : armes à feu	3	75
Pare-balles surblindée	2D	1D : armes à feu	3	100
Cuirasse de chitine	2D	1D : armes tranchantes	3	80



enrichies de protections rigides, plaques métalliques ou plastiques, casques et bottes en cuir, etc.

Les «cottes de mailles métalliques», que l'on devine assez rares, sont constituées d'anneaux de métal entrelacés sur une combinaison ou des vêtements de cuir, à l'image des armures médiévales, et offrent une solide protection contre les armes tranchantes.

Les «cuirasses métalliques», leur version lourde, assemblent des plaques métalliques sur une base de cotte de mailles. Les effets protecteurs n'en sont que décuplés, même si l'apparence peut aller du plus impressionnant au plus ridicule...

Les protections «pare-balles», extrêmement prisées, s'appuient sur les gilets pare-balles de la police ou de la gendarmerie. Beaucoup complètent des tenues de cuir ou matelassées d'un tel gilet, lorsqu'ils ont la chance d'en trouver un.

Les protections «pare-balles surblindées», à la valeur inestimable, sont la version lourde des gilets - à l'image des combinaisons intégrales des forces d'intervention spéciales.

Les «cuirasses de chitine», enfin, sont d'étranges armures et combinaisons composées d'écailles, de lambeaux de mues et de plaques de chitines prélevés à des insectes mutants. L'ensemble est résistant et léger, mais il faut aimer ressembler à un insecte - et dégager son odeur... Extrêmement efficaces, ces protections nécessitent pour être conçues, la réussite d'un jet de Précision contre une

La parade au bouclier

Type de bouclier	Bonus	IF	IR	Valeur
Assemblage de bois	+1	3	1	1
Couvercle de poubelle métallique	+2	2	1	5
Panneau de signalisation	+3	2	1	10
Bouclier de CRS	+3	1	3	50

Difficulté de 20 – pour un Indice de protection de 1D – et de 30 pour un Indice de 2D. Des Spécialités en connaissance des insectes s'avèreront plus qu'utiles !

Les boucliers

Très utiles lors des combats au corps à corps, les boucliers offrent un complément de protection et un réel sentiment de sécurité, puisqu'ils permettent à la fois de tenir à distance et de s'abriter d'éventuelles projections – flammes, jets, explosions... Les couvercles de poubelles, panneaux de signalisation et autres plaques de métal adaptées, constituent d'excellents boucliers qui, en parade, offrent un Bonus substantiel aux jets de défense en fonction de leur taille et de leur solidité.

Les «assemblages de bois» sont conçus à partir de planches ou de plaques de bois, rembourrées à l'intérieur et souvent cerclées de métal, à l'extérieur. Souvent réalisés dans l'urgence, ces boucliers ont une durée de vie assez limitée.

Les «couvercles de poubelle en métal» sont bruyants mais efficaces – quoiqu'un peu encombrants – et sont généralement utilisés en l'état, une fois assortis d'une ou deux poignées intérieures.

Les «panneaux de signalisation» nécessitent quelques retouches et un travail du métal, pour y adjoindre les poignées intérieures indispensables à leur prise en main. Les panneaux ronds et car-

rés sont privilégiés – les versions triangulaires étant jugées trop peu couvrantes. Tous ces boucliers nécessitent une Force d'au moins 3D pour être maniés sans souffrir de leur poids.

Les «boucliers de CRS», enfin, sont aussi rares que précieux en combat. Ces grands pavois en kevlar ou en polycarbonate transparent, résistants et légers, n'ont rien perdu de l'efficacité que de nombreux manifestants du 20ème siècle ont pu vérifier à leurs frais...

Les véhicules

Les véhicules utilisés en 2037 n'ont plus grand-chose à voir avec ceux qui sillonnaient les routes du monde entier, au début du 21ème siècle. Il s'agit pourtant des mêmes châssis, des mêmes pièces détachées, mais bien des interventions ont été nécessaires pour leur permettre de survivre aux outrages du temps. Les moteurs ont été modifiés pour accepter des carburants alternatifs à l'essence sans plomb ou au diesel – généralement de savants mélanges de dérivés du pétrole, d'huile et d'alcool artisanal.

Certaines ne nécessitent pas de batterie, mais le démarrage doit alors s'effectuer à la main, et l'absence de générateurs électriques rend la conduite nocturne tout simplement impossible.



Automobiles et autres véhicules motorisés

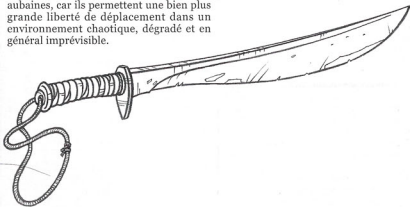
En 2037, les automobiles sont loin de constituer une source de nuisance sonore et de pollution... De par leur rareté, elles sont devenues des richesses inestimables. Utilisées en tant que moyen de transport de biens ou de personnes, comme outil de défense ou d'attaque, les voitures constituent désormais un signe extérieur de richesse qui, à l'instar des armes à feu, attise bien des convoitises. Bruit et rapidité les rendent impressionnantes, et leur vitesse de déplacement en fait des éléments stratégiques dans toute force armée qui se respecte.

L'électronique a été complètement retirée des automobiles, et le châssis est retapé aux endroits où la rouille s'était imposée. Les vitres et pare-brises sont des denrées rares, et les pneumatiques sont plus volontiers réparés que remplacés en cas de crevaisson. Les rares véhicules 4x4 sont considérés comme des aubaines, car ils permettent une bien plus grande liberté de déplacement dans un environnement chaotique, dégradé et en général imprévisible.

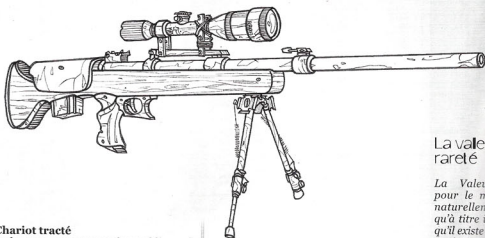
Les véhicules de grande taille, tels que les semi-remorques ou les engins industriels, sont très peu utilisés. Les routes ne sont souvent plus en mesure de les supporter, et leur consommation gourmande les rend bien peu économiques. Les communautés suffisamment chanceuses pour en posséder peuvent encore les employer, mais de façon épisodique et sur de très courtes distances.

Deux-roues

Dans cette catégorie se rangent toutes les motocyclettes. Parfois utilisées pour faire passer des courriers urgents entre deux communautés, les modèles privilégiés sont les moto-cross, moins rapides qu'une moto de route mais permettant de passer à travers champs ou sur des routes défoncées. On peut y adjoindre un side-car pour transporter personnes ou marchandise.



Transport	Rareté	Valeur	Note
Automobile	2	500	nécessite une batterie
Barque	1	25	
Camionnette	2	600	nécessite une batterie
Chariot tracté	1	15	
Cheval	3	100	
Deux roues	2	150	
Engin lourd	3	800	nécessite une batterie
Navire à voile	2	150	
Péniche	2	300	nécessite une batterie
VTT	1	10	
Vedette	2	400	nécessite une batterie
Voiture 4x4	3	700	nécessite une batterie



Chariot tracté

Redevenus courants avec les problèmes de carburant, les chariots peuvent être tractés par toutes sortes d'animaux de bât. Les bœufs et les chevaux se faisant rares, certains ont attelé des chiens ou même des êtres humains ! On s'en sert un peu partout, dès qu'il s'agit de transporter du matériel, une récolte ou du bois, sur des distances raisonnables.

Véhicules nautiques

Les véhicules à moteur suivent la même règle que leurs équivalents terrestres. Les bateaux à moteur de grande taille se font rares, ce qui rend le voyage en mer plus qu'hasardeux, et les embarcations à rame et à voile sont beaucoup plus fréquentes, surtout en eau douce.

Animaux

Il fut un temps reculé où il était commode de se déplacer à cheval ou à dos de mule. A l'heure actuelle, la nourriture et l'eau sont rarement assez abondantes pour se permettre d'avoir beaucoup d'animaux, et ces derniers – rares à avoir survécu aux épidémies et à la chasse des premiers prédateurs monstrueux – restent des proies faciles pour la vermine.

Les derniers bœufs, vaches et taureaux, sont destinés à des fins alimentaires, et seuls les rarissimes chevaux peuvent encore être employés pour le transport de matériel lourd ou, plus occasionnellement, de personnes.

La valeur et la rareté

La Valeur, exprimée pour le matériel, n'est naturellement fournie qu'à titre indicatif, puisqu'il existe une infinité de variations possibles, liées à l'endroit, aux événements récents ou au type d'acheteur ou de vendeur potentiels. Pour avoir une idée précise de la réelle « valeur » d'un bien, il convient de multiplier sa Valeur par son Indice de Rareté. Ainsi, deux objets de même Valeur, mais d'une Rareté différente, n'auront pas la même « cote » à l'échange.

Le matériel courant

Communication	Rareté	Valeur	Note
CB	1	50	nécessite une batterie
Pigeon dressé	3	30	
Poste de radio ondes courtes	3	400	nécessite de l'électricité
Radio militaire	3	300	nécessite une batterie
Talkie Walkie	2	80	nécessite une pile

Capteurs	Rareté	Valeur	Note
Boussole	1	20	
Compteur Geiger	3	100	nécessite une pile
Jumelles	2	50	
Jumelles vision nocturne	3	500	nécessite une pile
Loupe	1	5	
Lunettes de soleil	1	5	
Lunettes de vue	2	30	

Reliques	Rareté	Valeur	Note
Calculatrice	2	15	nécessite une pile
Cartes géographiques	2	20	
Couteau suisse	2	15	
Crayon de papier	1	1	
Livres	2	1	
Manuel de sciences	2	10	
Manuel technique	2 ou 3	50	
Microscope	2	70	
Montre de plongée	3	10	nécessite une pile
Montre mécanique	1	5	
Ordinateur	3	300	nécessite de l'électricité
Papier vierge (10 feuilles)	1	1	
Recharge d'encre	2	1	
Stylo	2	2	

Eclairage	Rareté	Valeur	Note
Ampoule incandescente	2	5	nécessite de l'électricité
Briquet Zippo	3	5	
Bougie de suif	1	1	
Lampe à huile	1	1	
Lampe bioluminescente	3	5	utilise de la luciférase et luciférine
Lampe tempête	1	5	
Lampe torche	2	15	nécessite une pile
Projecteur	3	50	nécessite de l'électricité
Torche phosphorescente	1	10	

Survie	Rareté	Valeur
Canne à pêche	1	5
Couverture	1	1
Couverture de survie	2	10
Duvet	1	5
Gibecière	1	2
Gourde	1	1
Jerrican	1	2
Ligne de pêche	2	1
Piège à ours	3	10
Piège à renard	2	5
Sac à dos	1	5
Sacoches	1	5
Tente	2	15

Animaux	Rareté	Valeur
Ane	2	35
Cheval	2	50
Chèvre	2	25
Chien	1	20
Cochon	1	40
Lapin	1	5
Mouton	2	40
Poule	1	10
Vache	3	100

Energie

	Rareté	Valeur
Batterie	2	30
Bois (50 kg)	1	1
Charbon (5 kg)	1	2
Essence (1 litre)	3	2
Groupe électrogène	3	150 à 500 *
Huile / Alcool (5 litres)	1	1
Pile	2	10

* : la Valeur d'un groupe électrogène est susceptible de varier en fonction de sa puissance, de 150 pour un petit groupe domestique, à 500 pour les plus puissants, utilisés notamment dans les hôpitaux.

Note : en termes de rendement énergétique, 60 kg de bois = 13 kg de charbon = 15 litres d'huile ou d'alcool = 10 litres d'essence.

Outils

	Rareté	Valeur
Compresseur	3	150
Grappin	2	5
Matériel de peinture	3	50
Outils de menuisier	2	30
Pelle, pioche, etc.	1	5
Pierre à aiguiser	2	5
Trousse d'électronicien	3	100
Trousse de mécanicien	2	200
Trousse de couture	1	15

Nourriture

	Rareté	Valeur
Alcool doux (1 litre)	1	1
Alcool fort (1 litre)	1	1
Nourriture glauque	1	1 pour 5 rations
Ration de survie	1	1
Repas copieux et préparé	1	2

Divertissement

	Rareté	Valeur
Flûte à bec	1	5
Guitare	2	10
Jeu de cartes	1	1
Jeu de dés	1	1
Saxophone	3	20
Tambour	2	10
Tambourin	2	5
Trompette	3	15

Matières premières

	Rareté	Valeur
Cordage épais (1m)	2	3
Corde (10m)	2	2
Ficelle (10m)	1	1
Fil de fer (10m)	1	2
Fil de pêche (10m)	2	3
Fil électrique (10m)	2	5
Métal (fer, cuivre, alu.) (1kg)	1	1
Métal rare (or, argent) (1kg)	1	5

Munitions

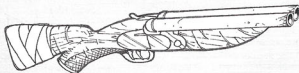
	Rareté	Valeur
Bille de fer (10)	1	1
Carreau (5)	1	2
Civiles (.12)	2	2
Flèche (5)	1	2
Fléchette de sarbacane (5)	2	1
Militaires (9x19, 5.56x45, ...)	2	5

Vêtements

	Rareté	Valeur
Blouson épais	2	10
Bottes épaisses	2	5
Chapeau, bonnet, casquette	1	1
Chaussures de marche	2	2
Combinaison NBC	3	50
Habits complets standards	1	2
Imperméable	2	5
Masque à gaz	3	25
Pull épais	1	2
Treillis complet	2	5

Pharmacie

	Rareté	Valeur
Antibiotique	3	15
Cigarette (10)	2	1
Cigarette sédatrice (10)	2	5
Champignons hallucinogènes	2	5
Insecticide (1 litre)	3	20
Miroir	2	10
Pansements	1	1
Poison ingérable (1 dose)	3	30
Poison injectable (1 dose)	3	50
Pommade analgésique	2	5
Rasoir	2	10
Savon	2	10
Seringue	2	5
Trousse de chirurgie	3	100
Trousse de premiers secours	2	15



Combat et Blessures.....

Bien que seul le meneur de jeu soit censé connaître tous les mécanismes du système, les personnages risquent de devoir se battre plus souvent qu'ils ne le souhaiteraient... Sans trop entrer dans les détails techniques, dont la gestion fait partie des rôles attribués au meneur de jeu, il est important que les joueurs comprennent le fonctionnement d'un tour de combat, la gestion des attaques et des défenses, ainsi que le principe des dommages et des Blessures.

Les pages qui suivent reprennent les principales informations fournies dans le Livre du Meneur, enrichies de conseils et d'explications pratiques destinées aux joueurs.

Le combat

Dans Vermine, les combats sont rapides, réalistes et meurtriers. On ne sort pas son arme, surtout une arme à feu, sans être vraiment déterminé à s'en servir et plus encore, à assumer les conséquences de son geste. Le monde est violent, les voyages dangereux, et les conflits armés risquent d'éclater à la moindre rencontre...

Pour simuler la fureur et la dangerosité des combats, le système utilise un principe de « tours », qui correspond au temps nécessaire pour effectuer une action d'attaque et une action de défense, c'est-à-dire quelques secondes. En résumé, chaque protagoniste agit à son tour, en fonction de sa rapidité, et choisit d'effectuer une ou plusieurs actions. Dans le détail, voici comment se déroule un tour de combat.

Le tour de combat

Chaque tour de combat voit la répétition des quatre étapes suivantes :

L'initiative : chacun des personnages présents, même s'il n'a pas l'intention d'agir, effectue un jet de Rapidité pour déterminer son Initiative – qui détermine la vitesse de réaction et l'ordre dans lequel les protagonistes vont agir. Le combattant ayant obtenu le meilleur résultat agit en premier, puis les protagonistes agissant dans l'ordre décroissant.

L'action : quand arrive son tour d'agir, chaque personnage peut effectuer une ou plusieurs actions – attaquer, rester sur la défensive, se jeter à terre, dégainer son arme ou se mettre à couvert. Pour attaquer, il suffit d'effectuer un jet avec la Caractéristique impliquée par le type d'attaque : Agilité ou Force pour le combat au contact, Précision pour les tirs et les lancers. Le résultat du jet indique la Difficulté du jet que devra réussir le défenseur pour esquiver ou parer l'attaque.

Les dommages : si le défenseur obtient un jet inférieur à celui de l'attaquant, il est touché et risque de subir des Blessures. L'attaquant effectue alors un jet de dommages, déduction faite de la protection éventuelle du défenseur, puis compare son jet aux Seuils de Blessure du défenseur. Chaque arme possède un code de dommages composé de deux valeurs : un nombre de Dés, qui traduit sa précision, et un nombre de Blessures qui traduit sa dangerosité – comme décrit dans le chapitre « Le Matériel ».

La fin du tour : une fois que tous les personnages ont effectué leurs actions, le tour se termine et le meneur de jeu effec-

tue une rapide description, pour faire le compte des blessés et décrire l'évolution du combat. S'il reste des combattants, un nouveau tour va pouvoir commencer.

 L'Initiative est déterminée par un jet de Rapidité.

La Réserve de Combat

Dès que le meneur de jeu annonce le début d'un combat, tous les personnages reportent leur score actuel de Réserve d'Effort vers leur Réserve de Combat, qui est désormais la seule dans laquelle ils pourront piocher pour augmenter leurs chances de réussite – et ce, quelle que soit l'action qu'ils entreprennent, même si elle n'a rien d'offensif.

Si la Réserve de Combat d'un personnage tombe en dessous de 5D, le joueur peut décider de transférer autant de dés qu'il le désire de sa Réserve de Sang-froid vers sa Réserve de Combat. Cette option ne peut être utilisée qu'une seule fois par affrontement, au moment précis où la Réserve de Combat devient inférieure à 5D.

Les actions de combat

Un tour de combat ne durant que quelques secondes, il est important de définir la durée des actions que chacun peut effectuer. Si certaines actions, comme le fait de parler ou de jeter un œil derrière soi, sont considérées comme étant « gratuites », la plupart des actions coûtent « une action ». C'est le cas pour attaquer, se défendre, se déplacer de quelques mètres, etc. Les actions plus complexes et plus longues – recharger son arme ou verrouiller une cible en mouvement – nécessiteront « deux actions ».

 Chaque participant dispose de deux actions par tour de combat.

Exemples de coût d'actions

Actions gratuites

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

Actions simples : 1 action

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

Actions longues : 2 actions

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

Actions longues : plus de 2 actions

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

Attaquer

A son tour, chaque protagoniste peut décider de porter une attaque, pour peu qu'il ait un adversaire à portée de coup ou de tir. Il existe trois grands types d'attaque : l'empoignade, la mêlée et le tir. Chaque type d'attaque demande un jet d'une certaine Caractéristique, contre une certaine Difficulté, comme expliqué ci-dessous.

Les actions de combat

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

En 2e action : le personnage peut effectuer une défense ou n'importe quel autre type d'action. S'il n'a pas encore effectué d'attaque pendant ce tour, il peut alors utiliser sa deuxième action pour attaquer.

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

Le Bonus aux dommages

Pour récompenser les jets d'attaque particulièrement élevés, l'attaquant gagne 1D de dommage supplémentaire pour chaque tranche de 10 points obtenus en plus du résultat du défenseur. Par exemple, avec un jet d'attaque à 28 et un jet d'esquive à 25, la défense est simplement ratée et l'attaquant lance les dommages normaux. Par contre, avec un jet d'attaque à 38 contre le même jet d'esquive à 25, l'attaquant obtient une Marge de réussite de 13 qui lui confère 1D de dommages supplémentaires. Un personnage ne peut gagner plus de dés de dommages supplémentaires que son score de Force (s'il s'agit d'une attaque d'empoignade ou de mêlée) ou de Précision (s'il s'agit d'une attaque à distance).

La Difficulté des attaques

— **Les attaques au contact** sont résolues par des jets de Force ou d'Agilité. Elles n'ont pas de Difficulté : si un personnage tente de frapper son adversaire, il lui suffit de dépenser une action et d'effectuer son jet. Si le défenseur ne cherche pas à éviter le coup, il est touché.

— **Les attaques à distance** — lancers, tirs ou jets — sont résolues par des jets de Précision. Leur Difficulté est fixée par la distance entre l'attaquant et sa cible, conformément à la Portée de chaque arme, comme décrit dans le chapitre « Le Matériel ».

— **Toutes les actions d'attaque** sont résolues par des jets d'opposition entre l'attaquant et le défenseur. Pour réussir une attaque, il faut obtenir un résultat strictement supérieur à celui du défenseur. Pour les attaques à distance, les manœuvres et les coups spéciaux, il faut obtenir un résultat supérieur ET atteindre le seuil de Difficulté fixé par l'action.



Une seule attaque est possible par tour de combat.

Attaques d'empoignade :

Attaques au corps à corps, jets effectués avec Agilité, pas de Difficulté.

Attaques de mêlée :

Attaques au contact avec une arme, jets effectués avec Agilité, pas de Difficulté.

Attaques de tir :

Attaques à distance avec une arme, jets effectués avec Précision, Difficulté fixée par les Portées de l'arme.



Le meneur de jeu peut attribuer des Bonus ou des Malus à tous les jets d'attaque, et notamment aux tirs, en fonction des conditions particulières du combat.

La Portée des armes

La Difficulté des actions de tir est fixée par la distance qui sépare l'attaquant de sa cible, mais elle diffère naturellement en fonction de l'arme utilisée. On distingue trois Portées : Courte, Moyenne et Extrême. Lorsqu'un personnage effectue un tir, il compare la distance annoncée par le meneur de jeu aux Portées de son arme, puis effectue son jet contre la Difficulté indiquée dans le tableau qui suit.

Difficultés et Portées

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

Quelques options :

— **Viser** : en dépensant une action pour viser avant de tirer ou de lancer, l'attaquant peut bénéficier d'un Bonus de +5 sur son jet.

— **Tirer avec deux armes** : les deux tirs sont résolus séparément, la Difficulté du premier jet est augmentée +5, celle du second est augmentée de +10.

— **La « double détente »** : si l'arme autorise la « double détente », le tireur peut tirer deux projectiles sur sa cible en une seule attaque. La Difficulté du jet n'est pas augmentée, mais si l'arme inflige 1 Blessure supplémentaire si le jet est réussi.

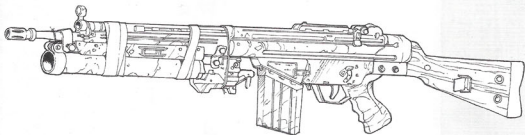
Actions de tir

Tirer : 1 action

Lancer : 1 action

Tir ou lancer visé : 2 actions

Tir avec deux armes : 2 actions.



Se défendre

Lorsqu'il est visé par une attaque, chaque protagoniste peut tenter de se défendre en esquivant ou en parant. Plusieurs actions de défense sont possibles lors d'un même tour, mais la Difficulté de chaque action est augmentée de 5 au-delà de la deuxième. Les jets s'effectuent avec Agilité contre une Difficulté égale au résultat du jet de l'attaquant.

Esquiver :

- Contre une attaque au contact (empoignade ou mêlée), jet effectué avec Agilité, Difficulté égale au résultat du jet d'attaque.
- Contre une attaque à distance (lancer ou jet), jet effectué avec Réflexes, Difficulté égale au résultat du jet d'attaque, jet assorti d'un Malus dépendant de la nature de l'arme.
- Contre un tir d'arme à feu, pas d'esquive.

Parer :

- Contre une attaque au contact (empoignade ou mêlée), jet effectué avec Agilité, Difficulté égale au résultat du jet d'attaque.
- Contre les attaques à distance ou de tirs, aucune parade n'est possible (sauf bouclier).

Les dommages des armes

Lorsqu'une attaque est réussie et que le jet du défenseur échoue, l'attaquant peut effectuer un jet de dommages.

Le joueur lance le nombre de dés de Dommages fixé par son arme et en conserve le nombre de Blessures également fixé. Les dés ainsi conservés ne s'additionnent pas : leur score est comparé aux Seuils de Blessure du défenseur, qui subit une Blessure si le résultat du dé est égal ou supérieur à la valeur de l'un de ses Seuils.

Les protections

Si le défenseur est équipé d'une protection, l'attaquant retranche l'Indice de Protection du défenseur à son jet de dommages. Par exemple, si le défenseur porte une combinaison le protégeant de 1D, l'attaquant lancera 1D au lieu de 2 s'il le frappe avec une lame.

Certaines protections possèdent un Indice spécifique, à l'image des gilets pare-balles par exemple. L'Indice spécifique permet d'annuler le meilleur résultat une fois le jet de dommages effectué, avant que les Blessures soient comparées aux Seuils.

Les boucliers

En fonction de sa taille et de sa solidité, un bouclier accorde un Bonus qui s'applique sur le jet de parade du défenseur. Ces jets s'effectuent avec Agilité, comme pour une parade classique.

Type de bouclier

Bonus

Assemblage de bois	+1
Couvercle de poubelle métallique	+2
Panneau de signalisation	+3
Bouclier de CRS	+3

Blessures et soins.....

Combats, chutes, morsures, accidents : ce ne sont pas les occasions de se blesser qui manquent. L'univers est dangereux, et si la présence des autres membres du groupe constitue un atout non négligeable, reste à espérer que l'un d'eux aura le temps d'intervenir en cas de problème grave...

Pour compléter les explications fournies dans la création de personnage et la gestion des armes, voici quelques précisions sur le fonctionnement des Seuils de Blessure et des soins.

Les Seuils de Blessure

Chaque fois qu'un personnage subit des dommages, le joueur compare la valeur du dé de Blessure à ses Seuils et coche un cercle du type de Blessure correspondant. Seuls les résultats égaux ou supérieurs sont pris en compte. Par exemple, une Blessure de 7 comparée à des Seuils « Touché 4, Blessé 6 et Tué 8 » infligera une Blessé.

Lorsque tous les cercles d'un Seuil sont cochés, si un personnage subit une nouvelle blessure du même type, celle-ci se transforme automatiquement en une blessure plus grave et se reporte sur le Seuil directement supérieur. Ainsi, s'il est « Touché » une cinquième fois, un personnage devient « Blessé » une première fois, et s'il est « Blessé » une troisième fois, il devient « Tué », et meurt.

De plus, le système de jeu fait la distinction entre les blessures « létales » et les blessures « temporaires ». Pour éviter de les confondre, il est conseillé de les différencier en noircissant blessures létales et en cochant simplement les blessures temporaires.

Les Malus des Blessures :

Sur la feuille de personnage, chaque Seuil est assorti d'un Malus chiffré en nombre de dés. A partir du moment où au moins un Cercle est coché, le Malus correspondant s'applique à tous les jets effectués par le personnage. Si le personnage se retrouve avec moins d'un dé à lancer, on considère qu'il est trop grièvement blessé pour agir et qu'il ne peut tout simplement plus effectuer d'action autre que parler.

 Les Malus de Blessure ne sont pas cumulatifs : seul le plus important est pris en compte.

Les soins

Le système de jeu réaliste de Vermine ne permet pas de faire des miracles, à moins de posséder une Spécialité médicale utile, de disposer du matériel nécessaire et surtout, d'intervenir rapidement.

Les premiers secours :

Lorsqu'un personnage est blessé, il est possible d'appliquer les premiers soins en intervenant dans les minutes qui suivent, grâce à un jet Connaissance contre une Difficulté qui varie selon le Seuil de blessure : 15 pour « Touché », 20 pour « Blessé » et 25 pour « Tué ». Ces Difficultés sont réduites de 5 si le personnage possède une Spécialité médicale. Un seul jet est possible.

Si le jet est réussi, l'état de santé du blessé est stabilisé, mais ses pansements devront tout de même être changés de 1 à 3 fois par jour, selon l'environnement.

Les risques d'infection :

Si le jet de premiers secours est raté, le blessé risque une infection et doit effectuer un jet de Santé – le meneur de jeu déterminera l'infection en fonction du résultat. Il devra réussir un jet de Santé contre une Difficulté de 15 chaque matin avant de commencer à se rétablir.

Les aggravations :

Si un personnage coche un cercle « Blessé » ou « Tué » à cause d'une arme tranchante ou à feu, il risque une hémorragie si un jet de premiers secours n'est pas réussi dans les minutes qui suivent. La Difficulté du jet est de 20 pour « Blessé » et 25 pour « Tué », réduite de 5 en cas de Spécialité médicale. Un seul jet est possible.

Si le jet est réussi, l'état de santé du blessé est stabilisé. Sinon, l'hémorragie s'aggrave et le personnage coche un cercle de Blessure supplémentaire toutes les minutes, en commençant par les « Touché », puis en continuant avec les « Blessé » et « Tué ». Lorsque tous ses cercles sont cochés, il meurt vidé de son sang.

La récupération

Pour les blessures temporaires : si le personnage se repose, il efface naturellement une Blessure au bout d'un nombre de minutes égal à 10 – son score de Santé, en commençant par les Seuils les plus graves.

Pour les blessures létales : le temps de récupération des Blessures dépend de leur type et les cercles se soignent dans l'ordre de gravité, en commençant par le Seuil « Tué ». Avant de guérir d'une blessure « Touché », un personnage devra soigner les cercles cochés dans les autres Seuils. La récupération d'une blessure est effective au matin, lorsque le personnage se réveille.

– **Au Seuil « Touché »**, on récupère naturellement un cercle chaque jour. Un jet de premiers secours contre une Difficulté de 10, permet d'en regagner un second.

– **Au Seuil « Blessé »**, on récupère naturellement un cercle tous les trois jours. Un jet de chirurgie contre une Difficulté de 15, permet d'en regagner un second – au matin du troisième jour.

– **Au Seuil « Tué »**, le personnage reste dans un coma léger pendant une semaine avant le cercle et avant de se réveiller. Il est alors incapable de quitter son lit pendant deux jours et subit un Malus de -5D à toutes ses actions physiques.

Gestion des blessures létales

Le personnage est « Touché »

Eviter l'infection : Premiers secours Difficulté 10.

Récupération : 1 cercle par jour.

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

Aggravation : néant.

Le personnage est « Blessé »

Eviter l'infection : Premiers secours Difficulté 15.

Récupération : 1 cercle tous les 3 jours.

Soins : Chirurgie Difficulté 15,

1 cercle supplémentaire tous les 3 jours.

Aggravation : 1 cercle par minute.

Stopper l'hémorragie : Premiers secours Difficulté 15.

Le personnage est « Tué »

Eviter l'infection : Premiers secours Difficulté 20.

Récupération : 1 cercle par semaine.

Soins : Pas de récupération supplémentaire.

Aggravation : 1 cercle tous les 3 tours.

Stopper l'hémorragie : Premiers secours Difficulté 20.

Les Vies du groupe

Lorsqu'un personnage coche sa case « Tué », il meurt inéluctablement, à moins que le groupe ne décide de le sauver. Pour cela, s'il reste bien sûr des Vies au groupe, les joueurs votent – à main levée ou sur des papiers secrets – pour déterminer s'ils sont pour ou contre l'utilisation d'une Vie. Si la réponse à « oui » à la stricte majorité, les membres du groupe présents se précipitent sur le personnage et le sauvent in extremis. Sinon, il a toutes les chances de mourir.

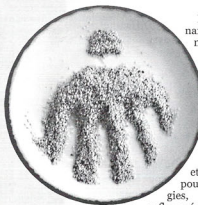
Jouer un chaman.....

« De la magie ? Suivre les mouvements du vent, comprendre les saisons et les autres espèces, sentir le souffle de la terre qui nous porte et nous permet de vivre ? De la magie peut-être, pour ceux qui n'en font pas... »

-Châman.

La Caractéristique principale des chamans est l'Empathie, mais la Perception, la Connaissance et la Psychologie sont également utiles.

Le chamanisme dans Vermine



Le chamanisme

Mystérieux, fascinants, sources de méfiance autant que de respect, les chamans sont au monde de Vermine ce que les magiciens, sorciers et autres prêtres sont aux univers fantastiques, où la « magie » existe bel et bien. Ici, pas de pouvoirs, pas d'énergies, pas de sphères enflammées jaillissant sur commande et encore moins de hordes d'araignées géantes sortant de l'ombre sur ordre du chaman... Et pourtant, des pouvoirs, les chamans en possèdent, si l'on se place du point de vue des esprits rationnels, cartésiens, qui réfutent l'existence de toute forme de spiritualité. Grâce au mélange formé par ses connaissances du réel et la ferveur de sa foi en Gaïa, le chaman déclenche, provoque, altère, transforme... La Nature est sa source, il en est l'instrument. Mais qu'est-ce qu'un soldat, sinon l'instrument de la Guerre ? Qu'est-ce qu'un scientifique, un artiste, un médecin, un chasseur ? Chacun de nous ressemble à l'instrument d'un concept, d'une croyance, et lorsqu'on regarde les choses sous cet angle, les chamans n'ont pas plus de pouvoirs qu'un peintre ou un astrophysicien : ils expriment simplement ce en quoi ils croient.

L'univers de Vermine, tel que les personnages le connaissent en 2037, est né d'une réaction de la Terre à la présence humaine. On admet donc qu'il existe une « conscience naturelle », une force primordiale fréquemment appelée Gaïa, qui préside à l'évolution des espèces ainsi qu'aux cycles des saisons, aux phénomènes naturels, aux tempêtes, aux mutations... Du moins, c'est ce qu'admettent les chamans, et c'est sur cette acception que se fonde le chamanisme de Vermine.

Contrairement aux véritables énergies magiques, le chamanisme n'est qu'une tournure d'esprit qui permet aux adeptes d'accomplir différemment certains effets, généralement réalisables grâce à d'autres moyens. Ainsi, là où un chaman guérit par un mélange de plantes et de rituels, on peut considérer qu'un médecin aurait obtenu les mêmes résultats par la science et les médicaments. Il en va de même pour les divinations, comparables aux calculs et autres prévisions, ainsi qu'aux sensations si particulières des chamans à l'égard de la nature, que des chasseurs expérimentés, des biologistes, des géologues ou des primitifs vierges de toute forme de modernité, ont tous également développé en partie. Une simple tournure d'esprit donc, qui permet de justifier ce que les chamans savent et savent faire.

Pour des raisons évidentes de distinction des rôles et de respect du meneur de jeu, qui a toute latitude pour choisir la façon dont il souhaite utiliser le chamanisme et les fameux Totems dans sa campagne, le Livre du Joueur ne contient ni autant, ni les mêmes informations à ce sujet que celui du meneur. Là où les textes destinés au meneur de jeu s'intéressent davantage à Gaïa, aux Totems ou au légendaire Chaman, qui reste considéré comme le premier chaman de la nouvelle ère, les pages qui suivent sont avant tout destinées à aider les joueurs à créer des personnages chamans ou sensibles au chamanisme. Elles apportent donc des conseils sur la façon de développer ses Caractéristiques, de choisir ses Spécialités et bien sûr, de définir le rapport entre son personnage et la Nature, sous l'une ou l'autre de ses nombreuses manifestations. Après lecture de ces pages, il sera donc important de discuter avec le meneur de jeu pour en apprendre davantage sur sa conception du chamanisme, la place qu'il souhaite lui donner dans sa campagne, ainsi que les capacités qu'il autorise à développer et celles, sûrement aussi nombreuses, qu'il refusera de laisser entre les mains des personnages...

Les chamans n'ont pas de pouvoirs à proprement parler, mais chacun de leurs gestes est auréolé de mystère aux yeux des profanes.

Trois questions sur le chamanisme

Avant de se pencher sur les aspects techniques, intéressons-nous aux grands mécanismes du chamanisme par le biais de trois questions que doivent se poser beaucoup de joueurs : qu'est-ce que Gaïa ? Que sont les Totems ? Et surtout, qu'est-ce qu'un chaman ?

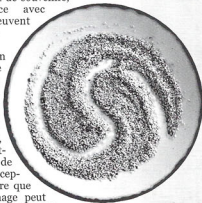
Qu'est-ce que Gaïa ?

D'un point de vue purement rationnel, Gaïa n'est qu'un concept personnifiant la vie, dans ce qu'elle a de plus primaire et de plus essentiel. Aux yeux d'un chaman, ce concept s'étend à la com-

préhension d'un ensemble de causes et de conséquences, allant de l'apparition de la vie au phénomène de cycles, en passant par les évolutions, disparitions et mutations de toute chose vivante - autant de notions abstraites et de leurs manifestations concrètes, résumées en une seule et même image.

Le nom qu'on lui donne diffère selon les individus, les ethnies, les cultures et les régions, et chaque nom traduit souvent une conception légèrement différente du concept de base, mais l'existence de «Gaïa» est admise - consciemment ou inconsciemment - par tous ceux qui se montrent sensibles à la dimension naturelle des choses, chamans en tête. Certains la voient comme la force qui provoque les changements, d'autres comme le point commun entre les différentes espèces, la justification de tout, l'esprit de la nature, une véritable divinité, une somme de connaissances et de souvenirs, une conscience avec laquelle ils peuvent communiquer...

Chaque chaman possède sa propre conception de Gaïa, et si l'on cherchait à s'approcher au plus près de sa véritable définition, Gaïa serait peut-être la somme de toutes ses conceptions. Autant dire que chaque personnage peut raisonnablement y voir, y chercher et y trouver ce qu'il désire.



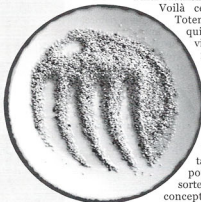
Gaïa

Que sont les Totems ?

Présent dans de nombreuses cultures tribales et chamaniques, le concept de Totems - esprits, symboles, manitous ou évocations selon les coutumes - est ici directement lié à la croyance d'un homme, Chaman, que l'on dit être à l'origine de leurs noms et de leur révélation aux premiers chamans de la nouvelle ère. Là encore, d'un point de vue objectif, ces Totems ne sont que des symboles représentant des modes de vie, des comportements présents à la fois chez la majorité des espèces vivantes, mais les chamans y voient les manifestations les plus fla-

Les huit Totems

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



Le Prédateur

grantes de l'existence de Gaïa : huit forces fondamentales, capables d'influencer le développement des plantes, des insectes, de la vermine et bien sûr, de l'Homme.

Il existe huit Totems, répartis en quatre séries de deux Totems contraires. Le Prédateur et le Charognard, le Parasite et le Symbiote, le Bâtisseur et la Horde, et enfin le Solitaire et la Ruche, qui possèdent chacun leurs caractéristiques, leurs symboles et leurs espèces représentatives. Lorsqu'on s'intéresse de près au comportement des insectes par exemple, on distingue des similitudes dans le mode de vie de nombreuses espèces radicalement différentes en taille, en nombre et en apparence. L'organisation sociale par exemple, l'acte de prédation, le comportement de meute ou d'individualisme.

Voilà ce que sont les Totems : les moteurs qui président à la vie, au développement, aux mutations et à la mort des espèces. Les chamans les devinent, les distinguent, les voient à l'œuvre partout dans le Vivant, et certains les évoquent pour révéler toutes sortes de signes. Huit concepts invisibles, aux manifestations visibles, dont la somme forme la partie émergée de ce qu'est vraiment Gaïa.

Les Totems influencent toute forme de vie, qu'elle soit végétale, animale ou humaine.

Le Prédateur

Engagement, action, détermination, le Prédateur est symbolisé par la chasse, le combat et la victoire, à l'image des lions ou des araignées. Les espèces inspirées par ce Totem ne connaissent ni le doute, ni la pitié. C'est l'un des plus présents et des plus influents dans l'Europe de 2037.

Le Charognard

Opposé du Prédateur, le Charognard incarne la lâcheté, l'opportunisme et la sournoiserie. Les vautours et les hyènes en sont de parfaites représentations, mais l'influence de ce Totem est tout aussi perceptible dans de nombreux traits de caractère humains.

Le Parasite

Dépourvues de morale et de toute notion de partage, les espèces inspirées par le Parasite ont toutes en commun de profiter d'autrui, n'hésitant pas à affaiblir et à tuer pour prendre ce dont elles ont besoin, ou simplement envie.

Le Symbiote

Contrairement au Parasite, le Symbiote trouve son équilibre dans le partage et la réciprocité, à l'image du lien qu'entretiennent fourmis et pucerons, ou abeilles et humains. C'est certainement le plus ancien des Totems, et celui qui se rapproche le plus de la notion de Nature.

Le Bâtisseur

Termitières géantes, complexes troglodytes, toiles d'araignées gigantesques, la présence du Bâtisseur est tout aussi facile à discerner qu'à comprendre : ce Totem motive la création, l'entreprise durable et la fondation, chez les insectes autant que chez les hommes.

La Horde

A l'image des nuées de criquets ou des colonies de fourmis qui ravagent des hectares entiers en quelques instants, le Totem de la Horde puise sa force dans le nombre, la violence et la brièveté de ses interventions.

Le Solitaire

Très proche du Prédateur par certains aspects, le Solitaire symbolise avant tout la notion de survie et l'absence de relations sociales. Mantes religieuses et reptiles en tête, il inspire également les individus qui refusent de s'intégrer pleinement à leur communauté.

La Ruche

Flagrant chez les fourmis et les corporations japonaises du début du siècle, la Ruche incarne l'obéissance et le sacrifice de soi au profit d'un enjeu collectif. L'individualité est proscrite si elle ne sert pas le groupe entier : chacun a sa fonction et doit s'y contraindre.

Qu'est-ce qu'un chaman ?

Il n'existe pas de chaman « type », tout comme il n'existe pas de croyant, de scientifique ou de combattant « type ». Chaque chaman possède sa propre conception de Gaïa, de son rapport à elle et du mode de vie qui lui permet de mettre au mieux ce rapport en pratique. Certains vénèrent le concept de Nature, allant jusqu'à lui vouer un culte dogmatisé et ritualisé, tandis que d'autres se concentrent sur les symboles d'un seul Totem, qui devient leur modèle absolu. Dans cette diversité de pratiques, on peut cependant distinguer des constantes présentes chez l'ensemble des chamans, à commencer par une foi profonde en l'ordre naturel des choses - ce qui est doit et devait être, ce qui arrive doit et devait arriver.

Ensuite, tous les chamans respectent la vie, sous toutes ses formes, car il s'agit d'autant de manifestations de Gaïa. Ce respect s'accompagne parfois de certains interdits, mais il n'empêche pas les chamans de tuer ou de manger de la viande, pour ne citer que deux exemples grossiers. Respecter la vie, qu'il s'agisse d'un être humain, d'un arbre ou d'une charogne, c'est reconnaître que chaque forme de vie a sa place dans un gigantesque écosystème dont les chamans, êtres humains, font partie au même titre que les arbres et les charognes.

Pour commencer à préparer la phase de création des personnages, on peut distinguer trois grandes catégories de chamans : les enfants de Gaïa, tournés vers la Nature dans son ensemble, les animistes, qui vivent en accord avec un ou plusieurs Totems, et enfin les éveillés, qui ne sont pas à proprement parler des chamans, mais dont la sensibilité à l'écologie dépasse le stade de la simple prise de conscience.

Les enfants de Gaïa

Chamans fondamentalistes, les « enfants de Gaïa » inscrivent leur foi dans une conception globale, au centre de laquelle se trouve l'entité « Nature-Mère ». Respect de la vie, conscience des cycles, recherche permanente de l'équilibre entre toutes choses, ces chamans originels forment la base du mouvement de célébration de la nature, qui a connu un essor sans précédent à l'époque des premiers troubles du début du siècle. Ils ne privilégient aucun Totem en particulier et véhiculent un message d'humilité, de retour à l'état naturel et d'acceptation des grands principes de vie. Les moins virulents ressemblent à des éveillés ayant complètement voué leur existence à leur rapport à la Nature, tandis que les plus radicaux condamnent ouvertement toute forme de technologie et tentent d'engager l'Homme dans une nouvelle phase de son évolution.

Les enfants de Gaïa sont les plus mystiques des chamans. Ce profil convient plutôt à des joueurs ayant envie d'incarner des prophètes itinérants, des chamans traditionnels, des guérisseurs, des visionnaires, etc.

Les animistes

Présents dans toutes les cultures tribales, les chamans animistes se distinguent par la relation qu'ils entretiennent avec des entités qu'ils symbolisent et évoquent pour mieux faire ressortir les principales caractéristiques. Esprits de la nature, animaux totems, entités gardiennes, les symboles diffèrent selon la culture du chaman, mais ils ont tous en commun d'incarner un principe simple : la force, la mémoire, le territoire, la fertilité, etc. Les chamans modernes sont naturellement les plus liés aux Totems révélés par Chæman, certains respectant le pouvoir des huits, d'autres se contentant de suivre les principes de vie d'un seul d'entre eux. On trouve ainsi des chamans Prédateurs ou des chamans Symbiotes, qui érigent les caractéristiques de leur Totem fétiche au rang de valeurs et deviennent une sorte d'incarnation du Totem, en vivant au plus près du modèle qu'il représente. Les anciens symboles végétaux ou animaux n'ont pas disparu - d'autres se sont également créés - et de nombreux chamans continuent d'évo-

Teinter son personnage

A l'image des éveillés, il n'est pas indispensable de se dévouer entièrement à la pratique du chamanisme pour manifester une sensibilité à l'ordre naturel des choses et développer des perceptions aigües de la nature ou des Totems, sous leur force la plus primaire. Adaptés en tête, de nombreux habitants de l'Europe de 2037 sont ainsi sensibles au chamanisme, sans être véritablement des chamans. Il est donc tout à fait envisageable pour les joueurs, de créer des personnages combattants, stratèges, médecins, pisteurs ou autres spécialistes, en leur ajoutant des perceptions, des sensations ou des habitudes évoquant le chamanisme.

Devenir chaman

On devient chaman de deux façons : soit en étant initié par un mentor, soit le plus naturellement du monde, par une prise de conscience subite ou progressive de l'existence des forces naturelles. Dans ce dernier cas de figure, le chaman est à l'origine quelqu'un de sensible au monde qui l'entoure. Il soupçonne, il devine, il s'intéresse, puis accepte sa place dans l'ordre naturel et s'engage de sa propre initiative dans la voie de la mise en pratique. Pour les autres, la sensibilité est également présente à la base, mais elle n'est révélée que suite à une rencontre avec un chaman confirmé, qui sait trouver les mots et guider les premiers pas de son élève.

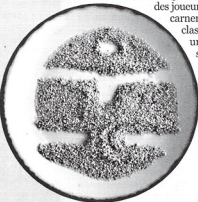
quer des entités dotées d'un nom, d'une représentation et d'attributs qu'ils sont souvent les seuls à connaître.

Les animistes sont les plus actifs des chamans. Ce profil convient plutôt à des joueurs ayant envie d'incarner des adeptes d'un Totem, des « sorciers » aux capacités étranges, des sauvages, des mystiques à l'apparence primitive, etc.

Les éveillés

Considérés comme des chamans en raison de leur sensibilité à la Nature et de leur philosophie de vie, les éveillés ne sont généralement pas conscients de leur état et ne se revendiquent comme faisant partie d'aucun courant. Ils reconnaissent le concept de Gaïa, mais les notions de Totems et de rituels leur sont étrangères, tellement elles leur semblent évidentes. Dotés d'une conscience intuitive des choses, les éveillés ne consacrent pas leur vie à la pratique du chamanisme, contrairement aux enfants de Gaïa et aux animistes. Leur rapport à la dimension invisible est souvent intérieur, de l'ordre de la foi profonde plus que de la dévotion avouée et extériorisée, ce qui leur permet d'exercer une activité concrète - chasseur, soigneur, mécanicien, combattant - tout en assumant leur vision du monde et leur sensibilité aux forces élémentaires.

Les éveillés sont les plus discrets des chamans. Ce profil convient plutôt à des joueurs ayant envie d'incarner des personnages classiques, possédant une activité et des spécialités sans rapport avec le chamanisme, mais sensibles à la nature et à ce que d'autres qualifieraient de « surnaturel ».



Le Charognard

Le meneur de jeu et là pour guider les joueurs dans leur approche du chamanisme, en leur proposant des profils de personnages, des philosophies et des Spécialités.

Incarner un chaman

Une fois la décision prise de jouer un adepte du chamanisme, il reste à affiner la relation qu'entretient le personnage avec ses croyances et à traduire toutes ces informations en termes techniques, et notamment en Spécialités. Le chapitre consacré au chamanisme dans le Livre du Meneur contient un grand nombre d'informations sur la pratique et le fonctionnement des rituels, sensations et relations empathiques des chamans avec la nature, ce qui fait du meneur de jeu un interlocuteur indispensable pour la création d'un tel personnage.

Choisir son profil

Quel rapport le personnage entretient-il avec la Nature ?

Comme expliqué précédemment, il existe autant de formes de chamanisme qu'il existe de chamans, et chaque joueur peut se forger librement sa propre conception, en se basant s'il le désire sur les trois grands courants que sont les enfants de Gaïa, les animistes et les éveillés. Du simple écologiste au chaman primitif, au corps couvert de tatouages et de grigris mystiques, on peut imaginer toutes sortes de variantes intéressantes à jouer. Les bonnes questions à se poser concernent autant l'aspect extérieur du chaman que son rapport à la foi, car tous deux sont généralement liés. Est-il évident que le personnage est un chaman ? Porte-t-il des signes distinctifs, des symboles ? Extériorise-t-il ses croyances de façon flagrante ou les garde-t-il secrètes, discrètes ? Dans quels termes en parle-t-il aux autres ? Est-il virulent, serein, radical ? A-t-il tendance à prêcher, à parler par images, à intégrer des symboles ou des métaphores dans son discours ?

Quelques questions :

-Le personnage est-il vraiment un chaman ou juste quelqu'un de sensible à la Nature ?

-Depuis combien de temps est-il chaman ou éveillé ?

-Comment l'est-il devenu, par prise de conscience ou suite à une rencontre ?

-Accorde-t-il de l'importance à Gaïa, à l'ordre naturel, aux Totems, à l'un des huit Totems ?

-Le cas échéant, quel Totem lui correspond le plus ?

-Quel regard porte-t-il sur la technologie, l'humanité, la vermine ?

-A-t-il tendance à intervenir, à prêcher, à tenter de convertir ou d'influencer les autres ?

Prédateurs absolus il y a encore quelques années, les hommes sont devenus des proies comme les autres, que les créatures les plus féroces ou les mieux organisées, chassent et dévorent sans plus d'états d'âme. Un chaman ayant choisi l'Homme pour penchant, couvrera d'un œil bienveillant ses frères et sœurs humains, en tentant de leur faire admettre que la spiritualité est tout aussi puissante que la technologie. Un pied dans la modernité, un autre dans la tradition, les chamans Homme sont les mieux intégrés et les plus appréciés, car ils veulent le bien des leurs et la survie de l'espèce avant tout.

Choisir son penchant

Quel est le modèle spirituel du personnage ?

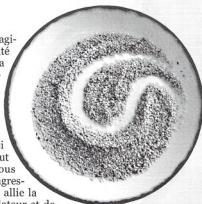
Qu'ils soient de véritables chamans ou de simples éveillés, inspirés par Gaïa ou l'un des huit Totems, tous les chamans adoptent un mode de vie et un comportement qui peut se traduire par un « penchant », une tournure d'esprit prédominante que l'on peut percevoir dans chacune de leurs décisions. Lors de la création des personnages, il est conseillé de choisir un trait de caractère classique - paranoïaque, courageux ou réservé par exemple - ou d'opter pour un symbole associé à l'un des huit Totems. Pour un personnage chaman, il est évident que le choix d'un Totem semble tout désigné, mais il convient d'ajouter deux nouvelles options aux huit symboles totémiques : l'Homme et la Vermine. Ces deux penchants ne sont pas des Totems, au sens où aucun chaman ne les reconnaît comme tels, mais ils traduisent parfaitement le rapport de certains à l'évolution de l'humanité et à celle, radicalement opposée, de la vermine qui a amorcé son déclin.

L'Homme

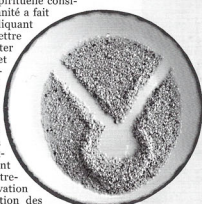
L'Homme traduit à la fois la force et la faiblesse de cette espèce ambiguë, qui a perdu depuis longtemps sa faculté d'adaptation et se crée des outils pour compenser sa fragilité naturelle.

La Vermine

Symbole de la fragilité et de la vanité de l'Homme, la Vermine représente le nombre, l'organisation, la faculté d'adaptation et la redoutable efficacité qui font si cruellement défaut à l'humanité. Sous son jour le plus agressif, ce penchant allie la féroce du Prédateur et de la Horde à l'ignominie du Charognard et du Parasite. Les chamans qui s'engagent sur cette voie spirituelle considèrent que l'humanité a fait son temps, appliquant au pied de la lettre l'adage « s'adapter ou mourir », et voient en la vermine un modèle d'évolution et de comportement absolu. Ces farouches opposants de la civilisation luttent activement contre toute entreprise de conservation ou de restauration des reliques du passé, usines, économie et technologie en tête.



Le Parasite



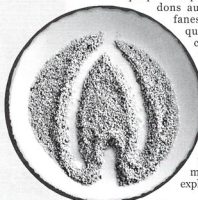
Le Symbiote

Choisir ses dons

Que sait faire le personnage ?

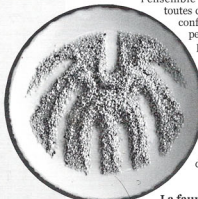
En plus de la philosophie, de l'apparence et de la façon de s'exprimer si particulières des chamans, il y a fort à parier que les joueurs voudront concrétiser la spiritualité de leur personnage en agissant, par le biais de rituels, de perceptions, de sensations et de toutes sortes d'actes teintés de mysticisme. De la même façon qu'un combattant maîtrise différentes techniques et armes, les chamans ont accès à un certain nombre de talents

qui passent pour de véritables dons aux yeux des profanes. Comme expliqué au début de ce chapitre, il n'y a rien de véritablement magique dans les actes d'un chaman, mais la façon dont il soigne, ressent, devine ou influence, est suffisamment troublante pour mériter quelques explications.



Le Bâilleur

Là encore, bien que chaque chaman possède ses propres capacités, il existe une base commune à l'ensemble des adeptes - toutes cultures et époques confondues - que l'on peut aisément regrouper sous le terme de « traditions ». Le rapport à la faune et la flore en fait partie, tout comme l'accomplissement de rituels, l'acte de guérison ou le développement des perceptions.



La Horde

Tous les chamans sont sensibles au monde animal et au Vivant dans son ensemble. Certains sont spécialisés dans le rapport aux animaux, avec lesquels ils parviennent à établir une empathie qui leur permet de communiquer, à un degré

bien différent de celui des relations humaines, et d'échanger des informations dans les deux sens - le chaman comprend ce que ressent l'animal, qui comprend ce que ressent le chaman.

La flore

Extensions directes de la Nature-Mère, sous son aspect le plus fondamental, la flore et la végétation peuvent être perçues au même titre que la faune, comme une dimension avec laquelle les chamans communiquent et échangent. Qu'il s'agisse de poser la main sur un arbre pour sentir l'ambiance générale d'un lieu, d'être sensible à des signes pour trouver son chemin, de se faire adopter par une forêt au point de ne plus être attaqué par ses habitants, ou tout simplement de connaître les plantes médicinales, la flore offre une grande variété d'applications qui séduit de nombreux chamans.

Les rituels

Apanage des chamans traditionalistes, à l'image des sorciers des communautés tribales, les rituels sont l'expression concrète du rapport entre l'homme et la Nature, qui concède ses bienfaits au terme et en échange d'une somme de gestes, de mots et d'offrandes symboliques. Il existe un nombre infini de rituels, qui servent autant à louer le modèle spirituel du chaman - Gaïa, son Totem, le symbole animiste qu'il évoque - qu'à en retirer un bénéfice abstrait ou concret. Rituels de sanctification, cérémonies de mariage, évocations d'une caractéristique d'un Totem en vue de donner de la force, du courage, d'éloigner une menace ou d'en préserver sa communauté: les chamans peuvent ritualiser le moindre de leurs actes.

Les soins

À l'origine des médecines dites traditionnelles, les guérisseurs et autres rebouteux ne sont pas si différents des chamans qui utilisent les bienfaits de la nature et leur connaissance du Vivant pour soigner, guérir, neutraliser un poison ou chasser les maux du corps et de l'esprit. Fièvres, fractures, empoisonnements, plaies ou comas, pratiquement tous les chamans savent soigner certaines affections, si ce n'est toutes, en puisant dans une incroyable variété de plantes et de minéraux. Les soins qu'ils prodiguent peuvent naturellement faire

l'objet de rituels, voire de sacrifices, ou se limiter à l'ingestion d'un remède préparé au préalable par le chaman - phase qui peut, là encore, être ritualisée.

Les visions

De la simple sensation à la véritable transe divinatoire, tous les chamans ont développé une perception particulière du monde qui les entoure. Attentifs à leurs sensations profondes autant qu'aux signes extérieures, ils sont capables de sentir, de comprendre, de deviner, avec une précision et un naturel qui heurte les esprits les plus rationnels. L'empathie est très développée chez les chamans, car elle leur permet d'établir un contact instinctif avec leur entourage, sans passer par les filtres trompeurs de l'esprit qui analyse ce qu'ils voient, entendent ou perçoivent. Poussée à l'extrême, surtout si elle est accentuée par l'absorption de drogues ou un état de transe, cette empathie peut plonger le chaman dans une véritable communion avec les symboles qu'il vénère, et en retirer des visions chargées de sens - à ses yeux, bien entendu.

Choisir ses Spécialités

Comment traduire ces informations en termes techniques ?

Tout comme celles d'un guerrier ou d'un scientifique, les Spécialités des chamans sont choisies librement par les joueurs, qui peuvent ainsi affiner les connaissances et les compétences de leur personnage. Les propositions qui suivent résument assez bien l'ensemble des capacités que peuvent développer les chamans, mais là encore, il ne s'agit que d'exemples et les joueurs restent libres d'en proposer autant qu'ils le désirent, avec l'accord du meneur de jeu. Bien sûr, rien n'empêche les chamans de développer des Spécialités classiques, en plus de celles proposées dans cette liste ou créées par les joueurs.

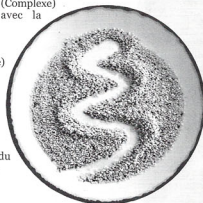
La Rareté et la Complexité de ces Spécialités sont indiquées entre parenthèses, mais il appartiendra au meneur de jeu d'évaluer si elles sont générales ou précises, comme pour n'importe quelle Spécialité.

Quelques Spécialités théoriques

- Connaissance des Totems (Rare, Complexe)
- Connaissance d'un Totem précis
- Culture chamanique (Rare)
- Faune et flore (Complexe)
- Légendes chamaniques
- Lieux de pèlerinage
- Plantes médicinales
- Rituels (Rare)

Quelques Spécialités pratiques

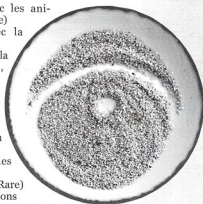
- Art divinatoire (Complexe)
- Communion avec la nature (Rare)
- Cérémonies (Complexe)
- Guérison (Rare)
- Hypnose
- Méditation (Rare)
- Rituels (Rare)
- Sacrifices rituels (Rare)
- Transe (Rare)
- Transmission du savoir



Le Solitaire

Quelques Spécialités sensorielles

- Empathie avec les animaux (Complexe)
- Empathie avec la nature
- Empathie avec la vermine (Rare, Complexe)
- Empathie avec une espèce précise
- Intuition
- Perception du mensonge
- Perception des intentions
- Psychométrie (Rare)
- Sentir les émotions



La Ruche



Certains chamans sont aisément reconnaissables à leurs vêtements, leurs pieds nus, leurs tatouages tribaux ou leurs colifichets, d'autres n'ont aucun signe distinctif.

Les votes.....

Le Niveau du meneur de jeu

A quoi servent les Points d'expérience et le Niveau du meneur ? D'un point de vue purement ludique, à traduire son expérience et sa maîtrise des règles et de l'univers de Vermine. Plus son Niveau est élevé, plus un meneur de jeu saura qu'il est capable de mettre en scène n'importe quel scénario et de faire face à tous les cas de figure.

D'un point de vue technique, il lui permet de faire entrer en scène des personnages importants, qu'il pourra faire parler avec les personnages, et d'emmener le groupe dans des zones dangereuses ou chargées de mystère. Attention donc à ne pas trop freiner la progression du meneur, sous peine de passer à côté de grands moments de jeu.

Une fois la création de leurs personnages achevée, les joueurs vont devoir s'impliquer à la fois dans le déroulement de l'aventure, l'évolution de l'univers et les différentes phases de vote proposées par les règles de Vermine. Ces votes vont permettre de récompenser la prestation du meneur de jeu, en lui attribuant des Points d'expérience, mais aussi de modifier l'ambiance de l'univers et d'y intégrer des éléments choisis par les joueurs eux-mêmes. En contrepartie, les joueurs seront à leur tour soumis à l'évaluation du meneur de jeu, qui récompensera leurs efforts en attribuant des Points d'expérience au groupe et à leurs personnages, pour leur permettre d'évoluer et de développer leurs caractéristiques techniques.

Toutes ces phases sont présentées au meneur de jeu dans le livre qui lui est consacré, mais voyons comment les gérer du point de vue des joueurs.

Il existe trois grandes phases de vote :

-L'évaluation du meneur de jeu par les joueurs

-L'évaluation du groupe et des personnages par le meneur de jeu

-La résolution des événements faisant évoluer l'univers.

L'évaluation du meneur

Tout comme le groupe des personnages, le meneur de jeu possède un Niveau et gagne des Points d'expérience,

chaque fois qu'il gère une partie et que les joueurs sont satisfaits de sa prestation. Pour passer au niveau supérieur, il doit accumuler un nombre de Points d'Expérience dont le montant varie en fonction de son Niveau.

Au terme de chaque partie, le meneur gagne automatiquement 1 Point d'expérience, mais il peut en gagner davantage si les joueurs estiment qu'il les a plongés dans une ambiance prenante, géré les aspects techniques avec fluidité, mis en scène un scénario intéressant et tenu compte de leurs envies, traduites par le groupe qu'ils ont créé.

Pour cela, il existe quatre Critères :

-**L'Ambiance**, qui évalue les talents de conteur et de narrateur du meneur de jeu.

-**La Technique**, qui traduit la maîtrise des règles de jeu.

-**L'Intrigue**, qui s'intéresse au déroulement de l'intrigue et de ses rebondissements.

-**L'Implication**, qui concerne la mise en valeur des personnages et le respect de leurs initiatives.

Une fois l'aventure complètement terminée, peu importe qu'elle ait nécessité une ou plusieurs parties de jeu, les joueurs procèdent à l'évaluation du meneur en répondant simplement par oui ou non à la question suivante : le meneur de jeu a-t-il été convaincant sur chacun de ces Critères ? Si la réponse est oui, il risque de gagner des Points d'expérience.

Chacun leur tour, les joueurs annoncent si la prestation du meneur leur a semblé « plutôt bonne » ou « plutôt mauvaise », et ce pour chacun des Critères.

L'Ambiance

Le meneur de jeu décrit-il ce qui se passe avec suffisamment de détails pour que les joueurs visualisent la scène ? Est-il crédible lorsqu'il fait parler un guerrier redoutable, censé inspirer le respect, ou une femme séduisante, à même de charmer par son comportement ? Parvient-il à faire naître le doute, la crainte, la joie chez les personnages, ou se contente-t-il de décrire et de faire progresser l'intrigue ?

La Technique

Le meneur de jeu connaît-il bien les différentes règles ? Les utilise-t-il convenablement et dans les circonstances adéquates ? Sait-il parfois s'en passer pour privilégier l'ambiance ou s'en sert-il de façon systématique ? A-t-il besoin de consulter régulièrement les livres, au risque de ralentir le déroulement de la partie, ou sait-il improviser, s'adapter aux différents cas de figure ?

L'Intrigue

Le meneur de jeu sait-il maintenir le suspense tout en livrant régulièrement des informations aux personnages ? Maintient-il une trame cohérente ou met-il en scène des situations invraisemblables, sans lien avec l'histoire ? Parvient-il à intéresser les personnages et les joueurs, en leur permettant d'intervenir de façon concrète ? Intègre-t-il bien les actions du groupe et leurs conséquences à l'intrigue qui se déroule en secret ?

L'Implication

Le meneur de jeu sait-il impliquer les personnages dans les événements ou les laisse-t-il assister passivement à la scène ? Trouve-t-il des motivations suffisantes, des attraits susceptibles de les faire se déplacer malgré le danger ? Tient-il compte de leur

passé, de leur métier, de leurs phobies, de leur âge ? Pense-t-il à les récompenser, au terme d'une aventure épuisante ?

Pour chacun des Critères

* Si les joueurs ont voté une majorité de « plutôt bien », le meneur de jeu gagne 1 Point d'expérience.

* Si tous les joueurs ont répondu « plutôt bien » à l'unanimité, le meneur de jeu gagne 2 Points d'expérience.

* Si les joueurs ont voté une majorité de « plutôt pas bien », le meneur de jeu ne gagne rien.

* Si tous les joueurs ont répondu « plutôt pas bien », le meneur de jeu hérite d'un Test dans ce Critère.

* Si les « bien » et les « pas bien » sont à égalité, le meneur de jeu et l'un des joueurs lancent chacun un dé. Si le meneur de jeu obtient le meilleur résultat, il gagne 1 Point d'expérience. Si c'est le joueur, personne ne gagne rien.

Les Tests

Si les joueurs votent « plutôt pas bien » à l'unanimité, le meneur de jeu hérite d'un Test qu'il devra reporter sur sa feuille, et qui traduit le sentiment des joueurs qu'il doit s'améliorer dans ce domaine. Les Tests ne doivent pas être perçus comme des punitions, mais plutôt comme une demande de faire quelques efforts et de mettre l'accent, lors de la prochaine partie, sur un aspect délicat de la gestion du jeu.

Tant qu'il possède un Test, le meneur de jeu ne peut gagner aucun Point d'expérience grâce au Critère pointé du doigt par les joueurs. Pour l'effacer, il devra simplement obtenir une majorité de « plutôt bien » lors de la prochaine évaluation de ce Critère.

Gagner un Niveau

Point	Niveau
5	2
10	3
15	4
20	5
25	6
30	7
35	8
40	9
45	10

Il est conseillé d'alterner les phases d'évaluation, afin de ne pas toujours commencer par celle du meneur ou du groupe.

L'évaluation du groupe

Juste après, ou juste avant d'avoir évalué le travail de le meneur de jeu, les joueurs vont devoir se soumettre au même exercice et entendre l'avis du meneur sur leur comportement en jeu. Esprit d'équipe, effort d'interprétation de leurs personnages respectifs, prise d'initiatives et respect de la Nature, de l'Activité et des motivations de leur groupe, le meneur va procéder à l'évaluation des aspects les plus importants du jeu.

Pour cela, on utilise également quatre Critères :

-La Cohésion, qui traduit l'esprit d'équipe des joueurs au cours de l'aventure.

-L'Initiative, qui récompense la motivation et l'implication des personnages.

-L'Interprétation, qui concerne les efforts consacrés au dialogue et à la description.

-L'Accomplissement, qui suit l'évolution des buts que se sont fixés les joueurs, au moment de la création du groupe.

La question que se pose le meneur de jeu est tout aussi simple : les joueurs ont-ils été convaincants sur chacun de ces Critères ? Si la réponse est oui, c'est le groupe tout entier qui risque cette fois de gagner des Points d'expérience.

La Cohésion

Le groupe est-il resté soudé dans les situations critiques ou les personnages ont-ils fait preuve de trop d'individualisme ?

L'Initiative

Les personnages ont-ils pris des initiatives ou se sont-ils contentés de suivre passivement les événements ?

L'Interprétation

Les joueurs ont-ils exploité les liens qui unissent leurs personnages ou la nature même du groupe a-t-elle été délaissée ?

L'Accomplissement

Le groupe a-t-il avancé sur la voie qu'il s'est fixée ou s'est-il contenté de réagir aux événements des scénarios ?

Pour chacun des Critères

* Si le meneur de jeu estime que les personnages se sont « plutôt bien » comportés, le groupe gagne 1 Point d'expérience.

* A l'inverse, si le meneur de jeu estime que les personnages ne se sont « plutôt pas bien » comportés, le groupe ne gagne rien.

Dans tous les cas, le groupe gagne automatiquement 1 Point d'expérience au terme de chaque aventure, pour la façon dont le temps renforce naturellement les liens entre les personnages. De plus, s'il estime que les joueurs ont vraiment été brillants et motivés lors de cette aventure, le meneur de jeu peut accorder une récompense exceptionnelle et donner 1 à 3 Points d'expérience supplémentaires au groupe, pour les féliciter et les encourager à continuer dans cette voie.

Notez que les personnages progressent également de façon individuelle, grâce à des Points d'expérience qui leur sont attribués par le meneur de jeu, à raison de 1 à 3 Points d'expérience par aventure.

Le groupe étant évalué dans son ensemble, le comportement de chacun des joueurs contribue directement aux gains de Points d'expérience et à l'évolution des personnages.

Le Niveau du groupe

Tout comme le meneur de jeu, le groupe possède un Niveau qui traduit sa cohésion, son habitude de la vie commune et les liens qui se sont soudés entre les personnages. Là encore, le Niveau du groupe permet de mesurer l'expérience du groupe, afin d'évaluer si les personnages sont prêts à vivre certains scénarios, mais il possède également une dimension technique, puisqu'il permet aux joueurs de gagner des Vies gratuites.

Chaque fois que le groupe a totalisé suffisamment de Points d'expérience, comme indiqué dans le tableau ci-contre, il passe automatiquement au Niveau supérieur et gagne immédiatement une Vie supplémentaire.

Extrait du Livre du Meneur :

Les conséquences techniques

En plus de leurs répercussions sur l'univers, les événements modifient subtilement l'équilibre des forces à l'œuvre dans l'évolution et le comportement des espèces. L'importance des Totems, ainsi que la progression de la Vermine et de l'Humanité, vont ainsi varier, en gagnant ou en perdant des points qui traduiront leur prédominance ou leur régression. La Vermine, l'Humanité et les huit Totems, sont ainsi gérés à la façon de dix caractéristiques, dont les valeurs vont évoluer en fonction du résultat des votes. Sans aucune autre utilité dans le jeu, ces caractéristiques – appelée « Influences » – font simplement office de « jauges », de baromètres permettant au meneur de jeu de les comparer et de voir, en un simple coup d'œil, quelles sont les plus actives, quelles autres le sont moins et surtout, qui de la vermine ou de l'humanité gagne du terrain. Ainsi, en tenant à jour les valeurs des Influences, sur sa fiche personnelle, le meneur de jeu pourra à tout moment connaître l'importance d'un Totem ou l'équilibre actuel entre Vermine et Humanité.

De plus, chaque fois que le groupe monte de Niveau, tous ses membres gagnent automatiquement 2 Points d'expérience individuels.

Attention : le groupe ne peut gagner qu'un seul Niveau par phase d'évaluation. S'il possède suffisamment de Points d'expérience pour en gagner un autre, les joueurs doivent obligatoirement jouer une aventure entre les deux.

Les Vies

Cette option permet aux personnages de sauver l'un des leurs, au moment où celui-ci s'apprête à mourir. Cependant, avant que les compagnons du malheureux ne se précipitent à son secours, les joueurs devront voter pour décider s'ils dépensent une Vie ou... s'ils préfèrent la conserver.

Pour utiliser une Vie, les joueurs doivent voter à la majorité absolue, sans demander l'avis de celui dont le personnage risque de mourir, naturellement.

Il n'y a pas de limite au nombre de Vies que le groupe peut utiliser, que ce soit par aventure ou par jour, mais un seul et même personnage ne peut être sauvé qu'une fois par séance de jeu.

Au choix des joueurs et du meneur de jeu, toutes les phases de vote peuvent être gérées de façon transparente ou à l'aide de bulletins secrets.

Les événements

A la fin d'une aventure, ou bien lorsque le groupe monte de Niveau, le meneur de jeu peut récompenser une nouvelle fois ses joueurs en leur proposant d'influencer directement l'évolution de l'univers. C'est la fameuse option des événements, qui permet aux joueurs de voter pour ou contre l'existence d'un élément particulier : une créature géante, un phénomène naturel, une communauté aux desseins terrifiants, etc. Le principe est simple : le meneur de jeu décrit une situation aux joueurs et leur propose deux dénouements possibles, puis laisse les joueurs voter pour l'issue qu'ils préfèrent.

Cette phase est largement décrite dans le Livre du Meneur, car les joueurs n'ont pas besoin de tout savoir et surtout, ne doivent pas connaître à l'avance les conséquences techniques de leur vote. En effet, chaque dénouement proposé risque d'influencer directement l'équilibre des différentes forces naturelles.

Justifier l'apprentissage

Pour éviter de résumer le développement d'une Caractéristique ou d'une Spécialité à une suite de calcul et une dépense de Points, le meneur de jeu sait qu'il peut demander aux joueurs de justifier - en termes de temps consacré, de démarches et de descriptions au cours des aventures - le fait que son personnage se consacre à l'étude ou la pratique. La recherche d'un maître gagnera à s'effectuer en jeu, tout comme celle de matériel, de conseils et de documentation.

L'expérience

Pour traduire le vieillissement et l'évolution des personnages, tout en offrant aux joueurs de gagner de nouvelles capacités de jeu, les Points d'expérience gagnés lors des phases d'évaluation vont pouvoir être transformés en points de Caractéristiques, en Degrés de maîtrise et en nouvelles Spécialités. Car là où les Points d'expérience du groupe ne servent qu'à mesurer sa progression en Niveaux, ceux des personnages - individuels - permettent de développer les caractéristiques de jeu.

A propos des Points d'expérience

Il est important de bien différencier les Points du groupe et ceux des personnages, qui doivent être notés et conservés sur la feuille de chaque joueur. Il y a trois façons d'en gagner : tout d'abord, au terme de chaque aventure, chaque personnage gagne automatiquement 1 Point. Ensuite, lorsque le groupe monte de Niveau, chaque personnage reçoit immédiatement 2 Points d'expérience individuels. Enfin, grâce aux récompenses accordées par le meneur de jeu, les personnages méritants peuvent gagner de 1 à 3 Points supplémentaires par aventure. Tous ces Points se cumulent et se dépensent de la même façon.

Les Caractéristiques

A force d'entraînement, il est tout à fait possible de développer sa force physique, ses réflexes, sa mémoire ou sa capacité de persuasion, mais cette évolution demande du temps et une pratique régulière.

Pour augmenter le score d'une Caractéristique de son personnage, le joueur doit dépenser un nombre de Points d'expérience égal à la valeur actuelle du Domaine concerné. Par exemple, un per-

sonnage ayant 8D en Physique et souhaitant développer sa Force, devra dépenser 8 Points d'expérience, et ce quel que soit son score de Force.

Il peut sembler étrange de lier le coût au Domaine, et non à la Caractéristique elle-même, mais c'est tout à fait réaliste. Les Domaines traduisent à la fois le potentiel d'un personnage et l'équilibre entre les différents aspects de son corps, de ses réflexes, de son esprit et de son relationnel. Grossièrement, lorsqu'il développe sa force, un personnage met sa souplesse et sa santé à rude épreuve, ce qui implique l'ensemble du Domaine. Et d'un point de vue purement technique, les Caractéristiques étant très importantes en jeu, il est logique de faire payer leur développement de plus en plus cher.

Aucune Caractéristique ne peut dépasser 5D. Cependant, grâce à l'expérience, la somme des trois Caractéristiques d'un Domaine peut atteindre 12D au maximum. Chaque D gagné dans un Domaine augmente immédiatement de 1D la Réserve qui lui est associée.

Pour simuler le temps d'entraînement nécessaire, le personnage doit avoir joué un nombre de parties égal à la valeur actuelle de la Caractéristique qu'il développe. Par exemple, pour passer de 3D à 4D en Force, il devra s'être entraîné pendant - c'est-à-dire avoir joué - au moins trois parties.

Les Spécialités

Moins coûteuses et plus rapides à développer, les Spécialités sont les caractéristiques techniques qui risquent d'évoluer le plus souvent. On distingue deux cas de figure, obéissant à des règles différentes : l'apprentissage d'une nouvelle Spécialité et l'achat d'un Degré de maîtrise supérieur dans une Spécialité existante.

Apprendre une nouvelle Spécialité

Pour apprendre une nouvelle Spécialité au Degré Débutant, le personnage doit dépenser 1 Point d'expérience.

S'il s'agit d'une Spécialité Rare ou Complexe, il doit en dépenser 1 supplémentaire - soit 2 Points supplémentaires si la Spécialité est à la fois Rare et Complexe.

Le temps d'apprentissage

Pour traduire le temps consacré à son entraînement, un personnage doit jouer un nombre de parties égal au nombre de Points d'expérience qu'il a dépensés - qu'il s'agisse d'une nouvelle Spécialité ou d'un Degré supérieur. Dans tous les cas, le joueur dépense ses Points et ne gagne sa Spécialité ou son nouveau Degré, qu'après avoir joué le même nombre de parties.

Certaines Spécialités peuvent être développées seules, d'autres nécessitent la présence d'un maître capable de transmettre son savoir. Si le meneur de jeu estime qu'il ne peut pas l'apprendre seul, le personnage ne pourra pas développer cette Spécialité. En revanche, s'il peut l'apprendre seul et qu'il dispose d'un maître, le coût en Points d'expérience est réduit de 1. Le coût d'apprentissage d'une nouvelle Spécialité est toujours de 1 Point d'expérience au minimum.

Par « maître », on entend quelqu'un qui possède la Spécialité souhaitée - ou son équivalent - à un Degré de maîtrise strictement supérieur à celui du personnage, soit au moins Confirmé dans le cas d'une nouvelle Spécialité. Cependant, si le maître est un autre membre du groupe, il peut n'être que Débutant dans cette Spécialité, car la transmission du savoir est facilitée par les liens qui unissent les deux personnages.

Si le cas de figure appelle plusieurs modifications du coût en Points d'expérience, toutes les réductions et augmentations se cumulent, pour un coût minimum de 1 dans tous les cas.

Développer une Spécialité

Pour passer de Débutant à Confirmé dans une Spécialité qu'il possède, le joueur doit dépenser 2 Points d'expérience. Pour passer de Confirmé à Expert, il doit en dépenser 3.

Si la Spécialité est Rare ou Complexe, le coût est multiplié par deux - soit multiplié par quatre si la Spécialité est à la fois Rare et Complexe.

Là encore, certaines Spécialités peuvent évoluer grâce à un entraînement individuel, mais d'autres nécessitent la présence d'un maître, sinon de matériel ou de documentation. S'il s'agit d'une Spécialité Rare, il est indispensable d'apprendre auprès d'un maître disposant d'un Degré de maîtrise strictement supérieur dans cette Spécialité.

Si le personnage choisit un maître au sein du groupe, ce dernier doit toujours posséder un Degré de maîtrise strictement supérieur, mais le coût en Points d'expérience est réduit de 1, pour un coût minimum de 1 là encore. Si le maître est Expert et son élève seulement Débutant, le coût en Points d'expérience est également réduit de 1.

La Réputation

Au terme des aventures, le meneur de jeu peut autoriser les personnages à effectuer un jet de Persuasion pour tenter de réduire leur score de Réputation - plus ce score est faible, plus les personnages sont célèbres. La Difficulté du jet est modifiée par les actions d'éclat qu'a accomplies le personnage, ainsi que par les témoins susceptibles de colporter ses actes. Tous les détails sont fournis dans le Livre du Meneur, pour simplifier la lecture de ce chapitre déjà technique.

Un exemple de groupe

Prévus pour servir de modèle et faciliter la création de personnages, les sept aventuriers qui suivent peuvent également être utilisés tels quels et choisis par les joueurs pour constituer un premier groupe. Livrés avec leurs caractéristiques techniques, du matériel haut de gamme et une feuille entièrement remplie, ils sont également dotés d'une description de leur passé, leur profil, leurs principaux traits de caractère et leur motivation personnelle - mais comme vous vous en rendez vite compte en lisant leur description, il reste des zones d'ombre, des questions sans réponse et surtout, aucune information ne figure quant aux circonstances de leur rencontre avec les autres membres du groupe. Ce groupe, c'est bien simple, il va falloir le créer.

Les personnages

Deux femmes, cinq hommes, dont un ancien et un jeune, aux profils bien tranchés et aux compétences suffisamment variées pour former un groupe équilibré.

Bengal

Combattant adulte, formé par des soldats, spécialisé dans les armes d'assaut et le combat rapproché.

Skin

Jeune mécanicienne, élevée sur la route, fascinée par les reptiles et tout ce qui concerne les véhicules.

Mèche

Survivaliste adulte, expert en démolition, adepte de la dynamite et du combat au corps à corps.

Donatello

Combattant adulte, psychologiquement instable, à la recherche de ses compagnons et de son maître en arts martiaux.

Pétra

Mercenaire adulte, fascinée par les araignées, experte en pilotage de moto et en tir au fusil de précision.

Stuart Winkey

Scientifique ancien, spécialisé en entomologie, pharmacologie et étude des venins.

Trois-vies

Guerrier adulte, spécialiste du sabre, amnésique en quête de son ennemie jurée.

 Comme pour n'importe quelle création de personnages, le meneur de jeu est là pour répondre aux questions et donner son avis sur les propositions des joueurs.

Le groupe

A ce stade, les personnages ne se sont pas encore rencontrés. Exception faite de Trois-vies l'amnésique, leur description fournit quelques idées de la région d'où ils viennent, mais ni de celle où ils se trouvent actuellement, ni de ce qu'ils ont fait durant les dernières années. Cet oubli volontaire va permettre aux joueurs de se mettre d'accord sur les circonstances des rencontres entre les personnages choisis, avant de procéder à la création d'un groupe un peu particulier, puisqu'il s'agit cette fois de trouver des raisons de voyager ensemble à des caractères, des passés et des motivations très, très différentes.

Les personnages étant tous des spécialistes dans leur domaine respectif, il est tout à fait envisageable qu'ils aient été réunis par un commanditaire - chef de clan, conseil de cité, communauté, émissaire d'une puissante faction - pour accomplir une ou plusieurs missions dont la définition sera laissée à l'appréciation du meneur de jeu. Un premier noyau dur, composé de deux ou trois personnages nomades tels que Bengal, Pétra et Trois-vies, peut s'être formé quelques semaines auparavant et s'être lancé à la recherche de Winkey, Mèche ou Skin, réputés pour leurs compétences particulières.

Quelle que soit l'optique choisie, le groupe sera considéré comme étant Niveau 1 et les personnages débiteront l'aventure avec une première Vie.

BENGAL

« Je ne fais pas ça de gaieté de cœur... Je n'ai plus de cœur depuis longtemps. »

Recueilli par une troupe de soldats alors qu'il se terrait dans les ruines de son village natal, pillé et incendié par une horde de pillards, Bengal n'avait que six ans lorsqu'il fut adopté, nourri et formé par la compagnie du capitaine Hurton, qui lui servit de père pendant plus de douze ans avant de mourir, emporté par la gangrène. A sa mort, la dissension et l'anarchie s'emparèrent rapidement de la compagnie privée du chef, et Bengal finit par s'enfuir à bord d'un jeep, emportant quelques armes, un stock de munitions et des vivres...

Profil

Survivaliste dans l'âme, combattant dans la chair, Bengal doit son nom à sa férocité qui le fit comparer à un jeune tigre, lorsqu'il fut recueilli par le capitaine Hurton. Rompu au maniement des armes à feu, il est spécialisé dans les fusils d'assaut et le combat rapproché, mais les années passées au sein de la troupe de soldats, lui ont également inculqué des rudiments de stratégie, de guérilla et de soins d'urgence.

Penchant

Sous ses airs durs et son masque impassible, Bengal cache un profond sentiment de solitude. Fataliste, méfiant, il n'accorde que rarement sa confiance et préfère se fier à son instinct plutôt qu'à ses compagnons. Il connaît la nature des hommes et préfère la compagnie des armes. Son comportement est en parfaite adéquation avec le Totem du Survivaliste, mais Bengal est beaucoup trop rationnel pour prêter attention à de tels discours...

Motivations

Survivre. Tuer s'il le faut, souffrir s'il le faut, mais survivre.



Nom	Bengal
Profil	Combattant.....
Pendant	Survivaliste.....
Origine	Suisse.....
	Age 28 ans.....
	Taille 1,82 m Poids 84kg.....
	Yeux gris Cheveux blonds.....

PHYSIQUE	9D	MANUEL	8D	MENTAL	7D	SOCIAL	4D
Force	3D	Agilité	2D	Connaissance	1D	Empathie	1D
Rapidité	3D	Précision	3D	Perception	3D	Persuasion	1D
Santé	3D	Reflexes	3D	Volonté	3D	Psychologie	2D

RESERVE D'EFFORT		17D	RESERVE DE SANG-FROID		11D
Energique	□□□□		Inébranlable	□□□□	
Résistant	□□□□		Confiant	□□□□	
Fatigué	□□□□		Stressé	□□□□	
Épuisé	□□□□	-1D	Angoissé	□□□□	-1D

SPECIALITES	Maîtrise	Rare	Complexe
Armes à feu.....	☒ ☒ ☒	☐ ☐ ☒	☐ ☐ ☐
Fusils d'assaut.....	☐ ☒ ☒	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
Corps à corps.....	☒ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
Ignorer la douleur.....	☒ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
.....</			

ARMEMENT

- Fusil ARM + lunette de visée.
- Pistolet M1911A1
- Couteau de survie.

RESERVE DE COMBAT D

[illegible]

SKIN

« Moque-toi encore une fois et je te la fais manger, cette batterie... »

Dès son plus jeune âge, Skin s'est prise de passion pour les véhicules et les secrets métalliques cachés sous leur capot. Née et élevée sur la route, elle a grandi au sein d'un convoi de ferrailleurs, dans les grondements de moteurs et l'odeur de l'huile chaude, avant de tenter sa chance en tant que mécanicienne à louer. Fascinée par les reptiles, elle voue un véritable culte aux lézards et aux serpents dont elle s'entraîne à imiter certains comportements. Bien qu'elle se garde d'en parler ouvertement, Skin rêverait de rencontrer un chaman capable de lui apprendre à communiquer avec ses créatures fétiches...

Profil

Malgré son jeune âge, Skin a eu la chance de grandir aux côtés d'adultes et d'anciens qui ont pu lui transmettre leur mémoire du passé, au travers de leur apprentissage de la mécanique. A l'aise avec les machines autant qu'avec les dangers de la nature, Skin fait partie des rares adaptées capables d'appréhender la technologie et son utilité - une faculté d'adaptation et de mimétisme qui se retrouve pleinement dans son intérêt pour les reptiles.

Penchant

Malgré son caractère bien trempé, ses manières souvent masculines et sa capacité à s'isoler des heures durant, plongée dans un moteur ou une carcasse de voiture, Skin est dotée d'une nature généreuse et a fait du partage une valeur morale évidente. Le Totem qui se rapproche le plus de son comportement est celui du Symbiote, qui la pousse à aider ceux qui l'aident et à se rendre utile en échange de protection et de conseils.

Motivations

Rencontrer un chaman, développer une forme de communication avec les reptiles et dans l'idéal, devenir un reptile...



Nom

Profil

Pendant

Origine

Skin

Mécanicienne

Symbiote

Hongroise

Age

Taille

Poids

17 ans

1,68m

53kg

Cheveux châtains

PHYSIQUE

6D

9D

MANUEL

6D

MENTAL

7D

SOCIAL

2D

Agilité

2D

3D

2D

Précision

4D

2D

3D

Réflexes

2D

2D

2D

Volonté

2D

2D

2D

Psychologie

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

2D

MECHE

« Quand t'entends que ça siffle, tu cours et tu te planques, sinon t'auras même pas le temps d'entendre que ça pète... »

Né en Angleterre au tout début du siècle, David Burn le bien nommé ne garde pratiquement aucun souvenir de son pays natal, coupé du continent depuis la disparition des compagnies de transport et l'effondrement partiel du Tunnel sous la Manche. Doté d'un physique impressionnant, David a vite grandi - dans tous les sens du terme - et trouvé dans le maniement des explosifs, un exutoire à ses penchants Pyromanes. Rebaptisé « Mèche » par ses compagnons de route, une bande de terroristes écologiques marchant sur les traces des mythiques Red Arrow, il a grandi sur les routes avec une carte de l'Europe et un Zippo chromé en guise de jouets fétiches.

Profil

Expert en démolition, Mèche s'est spécialisé dans la confection et la pose d'explosifs, avec une préférence pour la dynamite et les pains de plastic. Sa force et ses techniques de lutte font de lui un adversaire redoutable, mais sa taille dissuasive lui évite bien souvent d'avoir à se battre. Passablement réfractaire à l'autorité, il fait ce qu'on attend de lui, pas forcément ce qu'on lui demande, et ne participe que très peu aux corvées de la communauté.

Penchant

Déraciné dès son plus jeune âge, Mèche a développé un fatalisme et un cynisme hors norme. Formé à chercher les points faibles des constructions humaines pour les faire s'effondrer, il voit d'un œil moqueur le déclin de la civilisation

humaine, qui donne à ses enfants les moyens d'accélérer sa destruction. Gaillard, blagueur, fidèle en amitié, il a la stature et la générosité d'un ours, mais la répartie cinglante.

Motivations

Faire sauter la tour Eiffel, le pont de Londres et la tour de Pise. Par ordre de préférence.



DONATELLO

« Kowabunga. »

Né dans une communauté paisible, nourri à sa faim, élevé par ses parents tous deux rescapés des gripes et des vagues de pillage, Adam était à l'origine un jeune homme équilibré, instruit par sa mère et formé par son père à la chasse. Mais à l'approche de ses quinze ans, alors qu'il explorait les ruines d'une petite ville détruite, il fit une découverte dont il se garda bien de parler, mais qui marqua un tournant décisif dans son évolution. Dans les décombres d'une chambre d'enfant, il venait de trouver les restes d'une bande dessinée dont les héros, quatre tortues humanoides entraînées par un rat maître en arts martiaux, devinrent ses modèles et lui firent perdre la raison...

Profil

Après avoir quitté sa famille et sa communauté, Adam - devenu Donatello - vécut en solitaire, s'entraînant sans relâche et fondant sur ses proies à la façon d'un prédateur. Il avait peut-être perdu une partie de sa santé mentale, mais son corps devint rapidement une arme redoutable. Combatant illuminé, guidé par une farouche volonté de faire le bien, Donatello allie ses talents de guerrier à un sens aigu de la survie en milieu naturel. Un éclaireur et un chasseur hors pair, doublé d'un des rares « ninjas » autodidactes de 2037...

Penchant

Malgré son grain de folie, Adam n'en reste pas moins cohérent dans sa démarche. Il s'est juré de devenir un guerrier accompli et de défendre les plus faibles, et il n'a pas failli. Courageux, déterminé, la peur et la lâcheté lui sont totalement inconnues, mais en contrepartie, on ne peut pas dire que son ton profondément mystique et ses références à des tortues combattantes, lui attirent pleinement la confiance de ses compagnons...

Motivations

Trouver Leonardo, Michelangelo, Raphaël et Splinter.



PETRA

« N'importe quelle charogne aurait pu suivre ta trace, tu transpires la peur... »

A l'image de certaines plantes carnivores qui développent des parfums envoûtants pour attirer leurs proies, Pétra est aussi séduisante que mortelle, mais ce n'est pas du règne végétal qu'elle s'inspire. Depuis son enfance marquée par l'abandon et la violence des hommes, Pétra a toujours été fascinée par les araignées, seules compagnes avec lesquelles elle se soit sentie en confiance durant ces longues années passées à se terrer dans les souterrains. Mue par l'envie de rejoindre les rangs de Nora l'Arachnéenne, Pétra sillonne l'Europe sur une moto volée au chef d'un gang de pirates de la route, dont elle fut pour un temps la compagne avant de le juger trop faible. Cruelle jusqu'à en être impitoyable, elle voue une haine farouche aux concepts de pitié, d'amour et de fragilité. Il ne lui manque que deux paires de pattes pour ressembler vraiment à son modèle arachnide...

Profil

Mercenaire, tueuse à gages, garde du corps, Pétra vend ses services au plus offrant, sans se soucier des cibles qu'on lui désigne ou des motivations de son employeur du moment. Consciencieuse et fidèle aux marchés qu'elle contracte, elle ne trahit jamais son employeur, mais il lui arrive d'éliminer ce dernier s'il ne la paie pas comme il l'avait promis. Son fusil de précision est le seul compagnon qu'elle ait conservé intact plus de quelques mois, et sa moto semble être la seule amie qu'elle aura jamais...

Penchant

Prédatrice née, araignée jusque dans l'absence de sentiments, Pétra n'a plus d'humain que son apparence, qu'elle assombrit par une combinaison et des tatouages menaçants. Exemple flagrant d'adaptation et de relation mimétique avec la vermine, Pétra est entièrement habitée par le Totem du Prédateur, mais elle refuse d'adhérer au chamanisme et ne reconnaît pour seul modèle, que les veuves noires et leur célèbre avatar canibale, Nora l'Arachnéenne.

Motivations

Chasser, tuer, et poser sa botte sur le cadavre encore chaud de ses victimes.



STUART WINKEY

« Magnifique, ma-gni-fi-que spécimen ! »

Entomologiste de renom, Stuart Winkey fait partie de ces nombreux citoyens américains qui décidèrent, au lendemain de la fermeture des frontières à l'immigration et au commerce international, de fuir un pays devenu fou de protectionnisme et de paranoïa. Installé en Angleterre, il poursuivit ses recherches jusqu'en 2011 avant d'être contraint d'abandonner son luxueux laboratoire londonien en proie au pillage. Bien qu'agé et fragile, Stuart eut la chance de posséder une éducation et des connaissances redoutablement utiles, ce qui lui permit d'être protégé et nourri en échange de ses services. Spécialisé dans l'étude des venins et des antidotes, il voue une fascination sans borne aux insectes, dans lesquels il voit un modèle d'évolution très nettement supérieur à l'Homme, mais il se garde bien d'en parler trop ouvertement...

Profil

Scientifique jusqu'à l'obsession, frappé d'un début de sénilité qui le fait s'extasier, radoter, douter de tout et de plus en plus, oublier qu'il a fait tout cela, Winkey n'en reste pas moins un expert en son domaine et compense sa fragilité physique par une étonnante vivacité et, il faut bien l'avouer, une chance insolente. Il conserve précieusement un lot de grenades dont il sait se servir, sans aller jusqu'à l'exploit, et met ses compétences médicales et pharmacologiques au service du groupe.

Penchant

Nostalgique, fataliste, reclus dans un univers mental grouillant d'insectes, Winkey est un doux rêveur frappé par les premiers défauts de l'âge, mais encore loin d'être insupportable. Depuis quelques années, il commence à adhérer malgré lui à certains aspects du chamanisme, en raison de sa fascination pour les insectes et du scepticisme que lui inspirent les hommes, incapables d'apprendre de leurs erreurs passées.

Motivations

Etudier, comprendre, en apprendre toujours davantage et... Hum ? Ah oui, surveiller son hygiène.



Nom **Stuart Winkey**

Profil **Entomologiste**

Apparence **Obsessionnel**

Origine **Américaine**

Age **51 ans**

Taille **1,72m**Poids **64kg**

Yeux **noisette**Cheveux **gris**

PHYSIQUE

6D MANUEL

7D

MENTAL

9D

SOCIAL

6D

Force

1D

Agilité

1D

Connaissance

4D

Empathie

2D

Rapidité

3D

Précision

3D

Perception

3D

Persuasion

1D

Santé

2D

Réflexes

3D

Volonté

2D

Psychologie

3D

RESERVE D'EFFORT

9D

RESERVE DE SANG-FROID

15D

Inébranlable

Confiant

Stressé

Angoissé

-1D

Énergique

Résistant

Fatigué

Épuisé

Énergie

5

7

9

Touché

Blessé

Tué

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-2D

-3D

SEUILS DE BLESSURE

5

7

9

-1D

-

TROIS-VIES

« Crois-moi sur parole, Elle existe... »

Là où certains se murent dans un profond silence, conservent de graves séquelles psychologiques ou préfèrent en finir, d'autres effacent jusqu'au souvenir du traumatisme qu'ils ont vécu et se façonnent une nouvelle mémoire, riche d'un passé et d'une identité factices. C'est le cas de Trois-vies. Nul ne sait où il est né, ce qu'il a enduré, ni d'où lui vient ce nom hautement évocateur, mais à l'entendre parler avec rage de l'objet de sa quête, rares sont ceux qui se risquent à le lui demander... Trois-vies n'est pas un chasseur ordinaire : il n'a qu'une seule proie, une « femme-serpent » qu'il dit s'appeler Naya et qui lui aurait volé son âme...

Profil

A la fois chasseur, combattant survivaliste et guerrier mystique, Trois-vies l'amnésie oublie son oubli dans la fureur des combats et lutte contre la folie en se forgeant un code d'honneur digne des chevaliers d'antan. Adversaire redoutable en combat rapproché, il manie ses deux sabres avec une effrayante dextérité et voue un profond dégoût aux armes à feu, qu'il juge indignes et déshonorantes. Son obsession fait parfois froid dans le dos, mais il est trop précieux et efficace pour qu'un groupe se passe de sa présence.

Penchant

Souvent perçu comme une émanation inconsciente du Totem du Prédateur ou de la Ruche, en raison de son dévouement et de sa loyauté, Trois-vies n'est vraiment inspiré que par les codes d'honneur des samourais et des chevaliers du Moyen Âge. Profondément humain, prêt à risquer sa vie pour défendre ceux qu'il a reconnus comme ses compagnons, il se désintéresse des complots et des passions pour se concentrer sur son unique raison de vivre : détruire la créature qu'il a inventée de toutes pièces.

Motivations

Trouver Naya, où qu'elle se terre, et lui trancher la tête pour récupérer enfin son âme.



Profil	Combattant	Age	29 ans
Pendant	Chevaleresque	Taille	1,88mPoids 86kg
Origine	Inconnue	Yeux	bleus Cheveux blancs

PHYSIQUE		MANUEL		MENTAL		SOCIAL	
Force	2D	Agilité	3D	Connaissance	1D	Empathie	3D
Rapidité	3D	Précision	1D	Perception	2D	Persuasion	1D
Santé	4D	Réflexes	3D	Volonté	4D	Psychologie	1D

État	Score
Energique	10
Résistant	10
Fatigué	10
Epuisé	10
Inébranlable	10
Confiant	10
Stressé	10
Angoissé	10

Inébranlable	0000
Confiant	0000
Stressé	0000
Angoissé	0000

[illegible]

-Deux sabres.....	3D/1B..
-Dague.....	2D/1B

3D/1B
2D/1B

[illegible]

Touché	5	.	.	.	.	.	-1 D
Blessé	7	.	.	.	.	.	-2 D
Tué	9	.	.	.	.	.	-3 D

Armure matelassée renforcée	2D	1D : armes perforantes
-----------------------------	----	------------------------

2D 1D: armes perforantes.

Chargés

Quelques questions sur le groupe

Combien de personnages faut-il au minimum pour composer un groupe ?

Il n'y a pas de minimum à proprement parler, on peut tout à fait envisager un groupe composé de seulement deux personnages s'il n'y a que deux joueurs, mais ce cas de figure est rare. L'idée du groupe est de traduire les liens qui unissent les personnages, la façon dont ils apprennent à se connaître, à compter les uns sur les autres, à s'entraider.

Peut-il y avoir un groupe et des personnages « indépendants » à la même table ?

Tout à fait. Pour des raisons diverses, il est possible de former un premier groupe et de laisser des personnages graviter autour, le temps d'une partie ou d'une aventure. Qu'il s'agisse de personnages interprétés par des joueurs ou par le meneur de jeu, ces compagnons de route peuvent partager le quotidien du groupe sans y être intégrés d'un point de vue technique. Ils ne participent pas aux votes, ne gagnent pas de Points d'expérience et ne peuvent pas être sauvés grâce aux Vies. Pour être considéré comme faisant partie du groupe, un personnage « extérieur » doit avoir accompagné le groupe pendant un nombre d'aventures, au moins égal au Niveau actuel du groupe. Bien sûr, il doit également être accepté - à la fois par les personnages et par les joueurs, qui peuvent tout à fait refuser l'entrée d'un nouveau membre dans leur communauté, en raison de différence de motivations, d'incompatibilité de caractère, de manque de confiance, etc.

Lorsqu'un nouveau joueur rejoint la table, comment se passe l'arrivée de son personnage dans le groupe ?

Exactement de la même façon que pour un personnage « extérieur », comme décrit précédemment. Si les joueurs sont d'accord, le nouveau personnage commence par accompagner leur groupe, vit un nombre d'aventures égal à leur Niveau actuel et ensuite seulement, se retrouve techniquement intégré à la communauté. L'important sera plus de définir les circonstances de la rencontre avec ce personnage. Au moment de le créer, le joueur - aidé par les conseils des autres - gagnera à chercher des pistes,

des compétences, des motivations, une histoire susceptible de coller au vécu des autres personnages. Bien entendu, le meneur de jeu peut proposer des idées ou organiser la rencontre à sa façon, mais il est important que la tournure des événements plaise aux joueurs déjà organisés en groupe.

Que se passe-t-il lorsqu'un personnage meurt et que le joueur en crée un nouveau ?

La création d'un nouveau personnage obéit aux mêmes règles que dans la question précédente, mais puisqu'il s'agit du même joueur, il peut être intéressant d'utiliser le passé du personnage disparu pour créer un nouvel arrivant qui lui soit lié - un frère, un ancien compagnon, quelqu'un qui le connait et qui puisse se présenter au groupe, en disposant déjà d'un certain capital confiance. A l'inverse, il peut également s'agir d'un ennemi farouche du personnage défunt, quelqu'un qui arrivera trop tard, le trouvera mort, discutera avec ses anciens compagnons et trouvera des raisons de devenir le leur. Dans le monde de Vermine, les ennemis de ses amis peuvent facilement devenir ses amis, s'ils sont utiles...

Lorsqu'un groupe de personnages change de meneur de jeu, le groupe et le meneur conservent-ils leur Niveau ?

C'est un point délicat, qui doit surtout être discuté entre les joueurs et le meneur de jeu concernés. En théorie, chacun conserve son Niveau technique, qui traduit avant tout son expérience du jeu et sa capacité à en mettre en scène les principaux éléments - pour le meneur de jeu - ou à faire face à des dangers de plus en plus puissants - pour le groupe des personnages. Dans tous les cas, le groupe devrait conserver son Niveau, ainsi que ses Vies et ses Points d'expérience. Il en va de même pour le meneur de jeu, qui peut tout à fait décider de le conserver, mais étant donné que son Niveau définit également l'importance des personnages qu'il pourra faire entrer en scène, il peut être intéressant de recommencer au Niveau 1 pour progresser de façon graduelle et faire connaissance avec ses joueurs.

Création résumée de personnages

Le groupe

Les joueurs commencent par discuter du groupe qu'ils veulent former et du type d'aventures qu'ils ont envie de vivre, avant de définir chacun leur personnage. Un groupe est caractérisé par :

Sa Nature : la façon dont les personnages se sont organisés, leur communauté. Exemples : famille, guildes, unité, ordre, tribu, bande.

Son Activité : ce que les personnages font ensemble, leur spécialité. Exemples : mercenaires, explorateurs, mystiques, messagers, chasseurs.

La rencontre : les circonstances dans lesquelles les personnages ont décidé de constituer ce groupe. Exemples : hasard, origines ou activités communes, amis ou ennemis communs.

Les motivations : ce qui pousse les personnages à voyager ensemble, leurs objectifs. Exemples : quête, vengeance, gloire, fondation, apprentissage, voyage.

Le groupe des personnages débute Niveau 1.

Les personnages

Une fois le groupe défini, les joueurs peuvent procéder à la création de leurs personnages. Chaque personnage est défini par un profil, un concept et des caractéristiques techniques :

Le profil : quel genre de personnage le joueur a-t-il envie de créer ? S'agit-il d'un homme ou d'une femme ? Est-il jeune, adulte ou ancien ? A quoi ressemble-t-il physiquement ? Quel est son trait de caractère dominant ?

Le concept : d'où vient le personnage, et que fait-il aujourd'hui ? Comment s'appelle-t-il ? Quelle est son activité principale, sa spécialité ? De quel pays, quelle région est-il originaire ? Par qui a-t-il été

élevé, formé, entraîné ? A-t-il encore de la famille, des amis, des ennemis ? Quels sont ses souvenirs les plus marquants ?

Les caractéristiques techniques

-Les Domaines :

Le joueur commence par répartir 28D dans les quatre Domaines de son personnage, à raison de 3D minimum et de 10D maximum par Domaine.

-Les Caractéristiques :

Le joueur répartit ensuite le score des Domaines dans les trois Caractéristiques qui en découlent, à raison de 1D minimum et de 5D maximum par Caractéristique.

-Les Seuils : les valeurs des trois Seuils de Blessure sont définies par le score de la Caractéristique Santé.

Santé 1D : 3/5/7, Santé 2D : 4/6/8, Santé 3D : 5/7/9, Santé 4D : 6/8/10, Santé 5D : 7/9/10.

-Les Réserves :

La valeur de la Réserve d'Effort est égale à Physique + Manuel, celle de la Réserve de Sang-froid est égale à Mental + Social. Les personnages jeunes débute avec -4D en Réserve de Sang-froid, les personnages anciens avec -4D en Réserve d'Effort. Les adultes ne subissent aucune pénalité.

-Les Spécialités :

Le nombre de Spécialités et leur Degrés de maîtrise dépendent de l'âge du personnage.

Personnages jeunes : 4 Spécialités Débutant, échange possible : 2 Débutant contre 1 Confirmé, limitations : 1 Confirmé maximum, 0 Expert.

Personnages adultes : 5 Spécialités Débutant, échanges possibles : 2 Débutant contre 1 Confirmé, 3 Débutant contre 1 Expert, limitations : 1 Expert maximum.

Personnages anciens : 6 Spécialités Débutant, échanges possibles : 2 Débutant contre 1 Confirmé, 3 Débutant contre 1 Expert, limitations : aucune.

-La phase de matériel :

Pour obtenir un objet rare, le joueur effectue un jet de 3D contre une Difficulté fixée par l'âge de son personnage : 10 pour les anciens, 15 pour les adultes, 20 pour les jeunes. La Difficulté est augmentée de 5 pour chaque objet supplémentaire.

Profil	Age
Penchant	Taille
Origine	Yeux
	Poids
	Cheveux

Yeux

Cheveux

Empathie

Persuasion

Psychologie

D

□ □ □ □ □

000000

10

Rare Complexes

10/20

20/20

Domages et Portées

9

	C
	E
	E
	E
	E

Tut

Protection Spécifique

Chargéurs

Chargés

* * * * *

GRUPE

Nature :

Activité :

Motivations :

Compagnons :

.....

.....

.....

.....

EQUIPEMENT

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Notes :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Points

d'Expérience

Réputation



Feuille de
..... de
Personnage

REG 10-2002

V E R M I N E



Elles ont retrouvé ma trace...

Comment ai-je pu être aussi confiant ? L'odeur de mon sang les attire, elles ne me perdront pas... J'avance dans les ténèbres, comme un aveugle, et le bruit de mes bottes rythme les derniers espoirs d'une course perdue d'avance. Je n'aurais jamais du descendre. Je le savais pourtant, comme nous le savons tous, mais... j'avais juste besoin de croire que nous sommes encore autre chose que des proies...

Autre chose que de la nourriture...

« Ne vous retournez pas... »

Le Livre du joueur contient :

- Une description du monde spécialement conçue pour les joueurs.
- Une présentation des règles sous forme de tableaux récapitulatifs, facilitant la création des personnages et la découverte du système de jeu.
- Les règles détaillées et de nombreux conseils pour créer les personnages et leur groupe.
- Le système d'expérience permettant d'améliorer ses Spécialités et d'en apprendre de nouvelles, ainsi que le principe des votes, qui propose aux joueurs de faire évoluer l'univers.
- Les listes complètes de matériel : armes, protections, outils et véhicules.
- Une communauté complète, composée de cinq personnages prêts à jouer.
- Une nouvelle, de nombreux conseils et bien sûr : les feuilles de personnages !



Un jeu de rôles
de Julien Blondel

Prix de vente : 21,00€
ISBN : 2-914892-23-3