INTRODUCTION

Ce concept de mini-JDR axé sur la survie a été conçu pour des parties d'initiation, ou des scénarios improvisés.
Ce jeu ne propose pas d'univers spécifique, mais a pour thème la lutte contre un environnement hostile. Les joueurs devront gérer leur stress, la mélancolie et les nombreuses «p'tites merdes» qui peuvent pourrir l'ambiance *(comme devoir déblayer un éboulis avec un doigt cassé, ou marcher des heures après être tombé dans de l'eau glacée, etc...)*

De nombreux univers peuvent vous servir de contexte, et il n'est même pas vraiment nécessaire de créer un scénario. Choisissez un univers hostile qui plaise à toute la table et lancez-vous.

Voici quelques exemples d'univers qui peuvent peut-être vous inspirer :

- Naufrage sur une île déserte *(Seul au Monde, Lost, ...)*
- Pandémie Zombie *(Bienvenue à Zombieland, 28 Jours Plus Tard, Walking Dead, ...)*
- Invasion Extraterrestre hostile *(X-Com, Independance Day, Falling Skies, ...)*
- Catastrophe naturelle *(Le Jour d'Après, Waterworld..)*
- Dinosaures *(Jurassic Park, Ark: Survival Evolved, Dino Crisis, ...)*
- Accident *(Titanic, Apollo 13, ...)*
- Post-apocalyptique *(La Route, Stalker, Mad Max, La Planète des Singes, Fallout, ...)*
- Survie interplanétaire *(Gravity, Seul sur Mars, Battlestar Galactica, Prometheus, Pandorum, Alien le 8ème Passager...)*
- Historique *(Guerre de tranchées, Prisonnier de goulag, préhistoire, ...)*

Nous conseillons au MJ de surprendre les joueurs quant à la thématique de l'univers. Le principe de base des histoires de survie est de catapulter des gens qui ne sont pas préparés dans des situations dangereuses et un univers hostile. Vous pouvez très bien commencer une partie en leur décrivant l'attente dans le métro avant de faire débarquer les hordes d'insectes de Shnible-6 ou de faire pleuvoir des météores.

Les joueurs sont encouragés à créer des personnages simples, des types du quotidien, des gens comme vous et moi : étudiant, médecin, plombier, facteur, policier, chauffeur, ... Rendez-le attachant, mais ne vous y attachez pas trop. La mort peut frapper vite à la moindre faute d'inattention. Notre système est prévu pour qu'un joueur dont le personnage est mort en cours de partie puisse en imaginer un nouveau rapidement et devenir le prochain survivant que les joueurs rencontreront.

CRÉATION DE PERSONNAGES ET RÈGLES DE BASE

Les règles du jeu sont toutes résumées dans des encarts noir et écrites en rouge.

Caractéristiques

Il y a 6 caractéristiques, volontairement fourre-tout, afin que les joueurs puissent s'adapter à n'importe quelle situation sans nécessairement devoir concevoir des personnages spécifiques :

- **FORCE** pour porter des objets lourds, frapper, enfoncer des portes et tous les efforts musculaires.

- **PERCEPTION** pour tirer avec une arme à feu et percevoir les dangers et autres éléments de l'environnement.

- **ENDURANCE** qui gère la capacité de Souffle, nécessaire aux efforts de longue haleine ou intenses.

- **MENTAL** qui détermine le degré de Stress que votre personnage peut encaisser ainsi que son Moral.

- **INTELLIGENCE** qui représente la capacité intellectuelle de votre personnage, détermine ses aptitudes, influence le Stress ainsi que le Moral. Permet également de trouver une panne, de concevoir un système ou un objet.

- **AGILITÉ** qui permet de gérer l'équilibre, la discrétion, l'escalade, le saut, ainsi que tous les jets liés aux armes de jet (arcs, grenades, lance-pierres ou parpaings).

Les capacités servent aux jets de dé nécessaires à la réalisation de vos actions dans le jeu. Le principe est simple : le MJ annonce une difficulté, le joueur lance 1D10 et y ajoute le score de sa caractéristique. Si le résultat est supérieur à la difficulté annoncée, le joueur annonce la «Marge de Réussite», à savoir de combien le jet dépasse la difficulté. Si le résultat est inférieur à la difficulté du MJ, le joueur annonce la «Marge d'Échec», à savoir de combien le jet est en-dessous de la difficulté.

À la création, un personnage démarre avec 12 points à répartir dans les capacités. Un personnage ne peut avoir moins de 1 point par caractéristique.

Difficultés

La difficulté d'une action est annoncée par le MJ. Voici une échelle des difficultés :

Difficulté 3 : Sans problème majeur (escalader un grillage de 3 mètres, conduire dans une rue légèrement encombrée, enfoncer une porte vermoulue, ...).

Difficulté 4 : Relativement facile (escalader un autobus, marcher sur une grosse poutre métallique, se cacher dans l'ombre, tirer au pistolet sur une cible lente à moins de 15 mètres, ...).

Difficulté 5 : Moyen (sauter par-dessus un trou large de 4 mètres, fabriquer une cabane, grimper une façade équipée de fenêtres et de gouttières, soulever un truc de la taille d'un frigo, tirer au pistolet sur une cible en mouvement de marche ou à plus de 30 mètres, ...).

Difficulté 6 : Pas évident (amortir une chute de 4 mètres, conduire vite dans une rue très encombrée, conduire un semi remorque sans formation, allumer un feu sous la pluie avec des allumettes, tirer sur une cible rapide ou à plus de 60 mètres, ...).

Difficulté 7 : Difficile (grimper une façade d'immeuble, tirer au pistolet sur une cible à plus de 150 mètres ou viser les pneus d'une voiture qui roule, enfoncer une porte

coupe-feu, soulever une bagnole, faire une projection en escalade, ...).

Difficulté 8 et + : Quasi impossible (sauter un fossé de 8 mètres, courir sur une poutrelle métallique, affronter au corps à corps plus de 4 ennemis, ...).

En résumé :

Action = Caractéristique + 1d10 contre difficulté du MJ.

Marges de Réussite et d'Échec =
(Résultat du jet + caractéristique) - difficulté du MJ.

Exemple :

Howard souhaite grimper sur le toit d'un hangar humide pour jeter un œil aux alentours. Il décide donc de passer par un velux sous le toit.
Le MJ lui demande alors de faire un jet de ***Force*** *«relativement facile» pour se hisser sur le toit (difficulté 4).*
Howard est un type costaud et possède 3 en Force. Il jette 1D10 et obtient 6, pour un total de 9 (6+3). La difficulté étant de 4, Howard annonce au MJ «+5» (9 du score - 4 de difficulté). Howard se hisse avec facilité sur le toit.
*Le toit de tôle étant très humide à cause de la pluie et très pentu, le Mj demande à Howard de faire un test d'****Agilité*** *«moyen» pour tenir en équilibre (difficulté 5). Howard est un bon gaillard mais n'est pas très souple, il ne possède qu'un point en Agilité. Il jette le dé et obtient 3 ce qui lui donne un résultat total de 4. Howard annonce «-1» au maître du jeu (4 du score - 5 de difficulté). Howard échoue, pas suffisamment pour tomber du toit, mais assez pour glisser et se retrouver accroché au faîte de la toiture dans une position pas très confortable).*

Aptitudes

Les aptitudes sont les connaissances et talents particuliers de votre personnage : médecine, soudure, programmation, électronique, ...

Nous partons du principe que beaucoup de gens peuvent se débrouiller pour un tas de petites choses mais qu'une formation est nécessaire pour réaliser des actions complexes telles que la chirurgie ou la soudure de plaques de tôle sur un véhicule.

Ces actions complexes ne peuvent jamais être réalisées par un joueur n'ayant pas l'aptitude pour le faire.

Posséder une aptitude ne donne pas de bonus au jet de dé, cela autorise seulement les joueurs à tenter des actions impossibles autrement.
Dans certains cas, le MJ peut réduire la difficulté de certains jets pour représenter les connaissances d'un joueur liées à ses aptitudes. Par exemple, un personnage avec une formation militaire peut voir la difficulté de ses jets de tir réduite d'un point grâce à son entraînement. Dans tous les cas c'est le MJ qui choisit d'appliquer ou non cette réduction de difficulté.

Exemples d'aptitudes :

- Parler une autre langue.
- Mécanique (réparer un moteur, un frigo, ...).
- Donner des soins complexes (fracture, guérir une maladie, désinfecter «proprement», ...).
- Remettre un ordinateur en état de marche.
- Fabriquer un objet complexe (une arbalète, un chariot, ...).
- Améliorer un véhicule (souder des plaques de tôle sur une bagnole, réaliser un pare buffle, ...).
- Piloter des véhicules «rares» (hélicoptères, bateaux, avions, chars, ...).
- Dresser des animaux.

Aptitudes :

Choisir une aptitude par point d'intelligence puis déterminer la capacité associée pour chacune d'elles :
Médecine = Perception
Mécanique = Agilité
Parler Suédois = Intelligence
...

Souffle et Extrême Effort

Souffle

Le **Souffle** est l'une des données les plus importantes de *«Survival»*. Le Souffle est consommé à chaque action physique et à chaque effort. Cette jauge vous permettra de grimper plus haut, courir plus longtemps, marcher de longues heures, porter des charges lourdes, ...

Le Souffle est une donnée qui bouge très souvent en partie. Nous déconseillons la gomme et le crayon qui risquent d'abimer rapidement la fiche.

Pour gérer le Souffle lors d'une partie, nous vous proposons trois méthodes :
- **Les jetons :** Posez sur votre feuille un nombre de jetons (allumettes, petite monnaie, ...) correspondant à votre Souffle, à chaque effort, ou quand le MJ vous le demande, retirez ces jetons de la fiche.
- **Le dé :** Utilisez un dé pour indiquer votre score de points de Souffle restants. Changez la face visible en fonction des changements de vos points de Souffle.
- **Le trombone :** Accrochez un trombone à votre feuille et positionnez-le de façon à indiquer votre score de Souffle restant. Lorsque ce score change, faites glisser le trombone.

Votre score de Souffle de départ est obtenu grâce au calcul suivant :

Souffle = (2x Endurance + Force OU Agilité) x2

Lorsqu'un personnage a perdu TOUS ses points de Souffle, il est ***Essoufflé***.

Un personnage *Essoufflé* ne peut frapper qu'un tour sur deux et ne peut pas tenter d'action physique ayant une difficulté supérieure à son score d'Endurance.

Un personnage récupère ses points de Souffle dès qu'il finit l'action physique en cours. **Sauf s'il est *Essoufflé*.**

Extrême Effort

En plein combat, ou en pleine course, un personnage *Essoufflé* peut tenter un ***Extrême Effort*** et puiser au fond de ses réserves pour continuer d'agir. Faire un *Extrême Effort* ajoute un point de **Stress** automatique.

Lorsqu'un personnage est *Essoufflé*, il peut récupérer la moitié de ses points de Souffle s'il réussit un jet d'Endurance de difficulté 4 + 1 point par degré de Stress.

Il peut ainsi regagner normalement le reste de ses points de Souffle dès qu'il a fini l'action physique en cours.

Exemple d'efforts qui influencent le Souffle :

Grimper : 1 par tranche de 1 mètre
Sauter : 2 par saut
Courir : 2 jusqu'à 30 mètres
Sprinter : 3 jusqu'à 30 mètres

Le poids des objets transportés influence la réserve de Souffle disponible.

Encombrement

L'**Encombrement** représente le poids et la taille des objets que votre personnage peut transporter. Dans un jeu de survie, cette donnée est capitale : votre personnage

choisira peut-être de se balader avec 4 ou 5 armes à feu et un jerrican de flotte, ou préférer ne conserver qu'une corde, un pistolet et une gourde afin de ne pas s'épuiser en marchant.

Chaque objet «notable» vous fait cocher des cases disponibles de votre Encombrement et vous fait perdre le même nombre de points de Souffle. Les balles, les billets de banques ou les cartes à jouer ne sont pas comptés dans l'Encombrement (à moins d'en avoir une très très grande quantité), mais les armes à feu, les boites de conserve, etc prennent de la place... et pèsent du poids.
Les sacs et les vêtements à poches que votre personnage porte sur lui peuvent lui faire gagner des points d'Encombrement, mais attention : le poids des objets fait toujours perdre des points de Souffle.

Ainsi votre personnage peut très bien avoir un gilet à poches de pêcheur, un sac a dos de randonnée et trois sacoches en bandoulière et gagner ainsi beaucoup de place, mais une fois ces sacs pleins, il ne sera peut-être plus en mesure de les trimbaler sans s'épuiser.

Un personnage *Essoufflé* peut toujours traîner derrière lui un sac plein, mais ne regagne pas de Souffle tant que son équipement pèse plus lourd que sa réserve de Souffle disponible, il ne peut donc pas grimper ni courir et sera hors d'haleine à chaque combat.

Encombrement = Force + (Endurance x2) + sac.

LES OBJETS PORTÉS FONT TOUJOURS PERDRE L'ÉQUIVALENT DE LEURS POINTS D'ENCOMBREMENT EN POINTS DE SOUFFLE.

Exemples d'objets et de leur encombrement :

- Pistolet 9mm : 1 point d'Encombrement
- Hache d'incendie : 3 points d'Encombrement
- Boîte de conserve : 1 point d'Encombrement
- 1 Litre de flotte : 1 point d'Encombrement
- Une corde de 10 mètres : 1 point d'Encombrement
- Une batterie de voiture : 4 points d'Encombrement
- Une trousse de soins : 2 points d'Encombrement
- Une guitare : 3 points d'Encombrement
- Une tente : 5 points d'Encombrement
- Un sac de couchage : 3 points d'Encombrement
- Une maglight (grosse lampe torche des flics Américains) : 1 point d'Encombrement
- Un ordinateur portable : 2 points d'Encombrement
- Un être humain nu pèse 3x (Force + Endurance)... pour ceux qui veulent porter leurs camarades inconscients.

Exemples de «sacs» :

- Treillis militaire : +2 points d'Encombrement
- Sac «banane» : +2 points d'Encombrement
- Sacoche : +4 points d'Encombrement
- Sac à dos : +8 points d'Encombrement
- Sac de randonnée : +12 points d'Encombrement

Stress

Dans un contexte de survie, le **Stress** est déterminant. Votre personnage, d'habitude très costaud, peut perdre tous ses moyens face à un danger imminent et se retrouver incapable d'enfoncer une porte à cause de ses tremblements. Avoir un mental d'acier est aussi important qu'un bon cardio ou des muscles quand il s'agit de survie.

Selon les circonstances, le MJ donne des points de Stress aux joueurs, qui le notent sur leur fiche.

Tous les deux points de Stress, les joueurs augmentent la difficulté de leurs jets de dé d'1 point *(avec 2 points de stress, une difficulté de 4 devient donc une difficulté de 5)*.

Si un joueur atteint son score maximal de Stress, il est ***Tétanisé*** : il perd un point de Moral, un nombre de points de Souffle égal à son score de Stress maximal et chaque action entreprise ne peut être réalisée qu'après avoir réussi un jet de **Mental** d'une difficulté égale à 15 - son score de Stress maximal.

Exemples de situations stressantes :

- Indice de Stress 1 : *pluie, terrain découvert, présence de cadavres anciens, manque de nourriture, nuit, présence de danger apparemment incontournable, ...*

- Indice de Stress 2 : *nuit pluvieuse, brouillard, présence d'agent chimique ou de petit feu, danger potentiel, vertige, manque d'eau, ...*

- Indice de Stress 3 : *perte de l'orientation, visibilité très altérée, incendies, danger important et proche, détecté par un ennemi, ...*

- Indice de Stress 4 : *personnage poursuivi par un danger, inondation dans une salle fermée, plaie ouverte, enfermé sans issue apparente et tout ce qui promet une mort certaine, ...*

- Indice de Stress 5 : *mort imminente, ou mort lente et douloureuse, ...*

Les joueurs peuvent perdre du Stress dès qu'ils se sentent en sécurité. C'est le MJ qui annonce les pertes de Stress en fonction de la situation.

Stress = 2x Mental + Intelligence.

2 points de Stress = +1 à la difficulté d'un jet.

Les circonstances stressantes peuvent se cumuler comme dans l'exemple-ci dessous :

Exemple :

Jackie était une secrétaire d'accueil dans une petite entreprise familiale. Elle peut cumuler jusqu'à 6 points de Stress avant d'être Tétanisée.
Elle se retrouve dans un immeuble délabré, à la recherche de nourriture. À travers la porte d'un appartement, elle entend les grognements caractéristiques d'un infecté, et prend conscience que l'immeuble peut être dangereux. Le MJ lui donne un point de Stress (il lui en reste donc 5 avant la Tétanie). Elle décide d'ignorer l'appartement et poursuit discrètement sa route.
Se disant que les infectés ont plus de facilité à descendre qu'à monter, elle prend l'escalier pour atteindre l'étage supérieur. Malheureusement une partie de celui-ci s'est effondré. Jackie tente de sauter et manque de tomber, atteignant l'autre côté de justesse. Le MJ lui donne 2 points de Stress, ce qui amène son total de Stress à 3 et augmente ses difficultés d'1 point.
Arrivée à l'étage supérieur elle aperçoit une bande de survivants armés et énervés qui tirent à bout portant sur un homme agenouillé et menotté. Jackie ayant peur pour sa vie prend 2 points de Stress supplémentaires. Son cœur bat fort et elle commence à paniquer (il ne lui reste qu'un point de Stress avant la Tétanie et la difficulté de tous ses jets est augmentée de 2 !). Le coup de feu des bandits attire quelques infectés qui commencent à les attaquer. Pas loin de Jackie, une sanglante bagarre éclate, dans cette situation délicate Jackie prend à nouveau un point de Stress. Cachée dans la cage d'escalier effondrée, elle est Tétanisée. Elle entend les grognements des infectés, les hurlements des bandits et il lui faudra beaucoup de force mentale pour contrôler ses tremblements et chercher une issue discrètement et le souffle court...

Points de Vie et Armures

Tous les personnages possèdent de 1 à 5 points de vie et la possibilité de porter une Armure.

Points de Vie

Les points de vie sont décomptés en fonction des dégâts reçus par le personnage, en commençant par l'armure. Quand une armure tombe à zéro, elle devient inutilisable,. Quand un personnage tombe à zéro, il meurt. *«Survival»* est relativement réaliste concernant les dégâts, et votre personnage n'est pas surhumain. La mort s'abattra sur tous ceux qui ne font pas bien attention, vous voilà prévenus !

PV = (Force + Endurance) / 2, arrondie au supérieur.

Soin

Un personnage ne peut regagner ses points de vie que lorsqu'il est soigné par quelqu'un possédant l'aptitude «Médecine», voire «Chirurgie» en cas de blessures par balle ou d'amputation nécessaire.

Le médecin doit pour cela réussir un jet d'**Intelligence** (ou d'**Agilité** pour un chirurgien) de difficulté 5 + le nombre de points de vie perdus. Une Marge de Réussite de 0 fait regagner 1 point de vie et chaque marge de réussite supérieure en fait regagner un de plus.

Armures

Chaque personnage peut gagner jusqu'à trois points d'Armure et un point de Casque, à la condition qu'il possède ce genre d'équipement.

L'Armure encaisse les résultats *«Touché»* de la cible, et perd autant de points que de dégâts infligés par l'arme.

Le Casque prévient d'un résultat *«Headshot !»*.

Lorsque le Casque ou l'Armure tombent à zéro points, l'équipement est cassé et devient inutilisable.

Ces équipements ne peuvent être réparés que par quelqu'un possédant l'aptitude nécessaire.

Presque

(Voir chapitre sur les Armes et le Combat)

Les résultats *«Presque»* des ennemis infligent normalement au personnage des *«P'tites Merdes» (voir le chapitre plus loin)* qui peuvent être exceptionnellement prévenues si le personnage porte des protections adaptées : gants, genouillères, ... à la discrétion du MJ.

Initiative

L'**Initiative** détermine la rapidité à laquelle votre personnage agit. Chaque combat débute avec un test d'Initiative.

Base d'Initiative = Perception + Mental.

Le test d'Initiative se fait de la manière suivante :

Initiative :
Base d'Initiative - 1 par point de Stress - 1 par *«P'tite merde»* (+ Souffle facultatif pour gérer l'apnée).

Il est probable que de nombreux personnages se retrouvent avec des tests d'Initiative négatifs, il en va de même pour les ennemis, c'est tout a fait normal, le Stress et les blessures agissant sur la rapidité. Une fois que tous les personnages (PJ et PNJ) ont réalisé leur test d'Initiative, le combat se déroule du plus haut score jusqu'au plus petit. En cas d'égalité c'est la base d'Initiative qui prend le dessus, s'il y a à nouveau égalité, l'action est simultanée.

Règle d'Initiative optionnelle :

Dans une situation de combat imminent, celui-ci est déclenché par le premier joueur (ou MJ) à crier «INIT !» . Le joueur ayant crié «INIT !» en premier gagne un bonus d'Initiative de 1 point

Moral

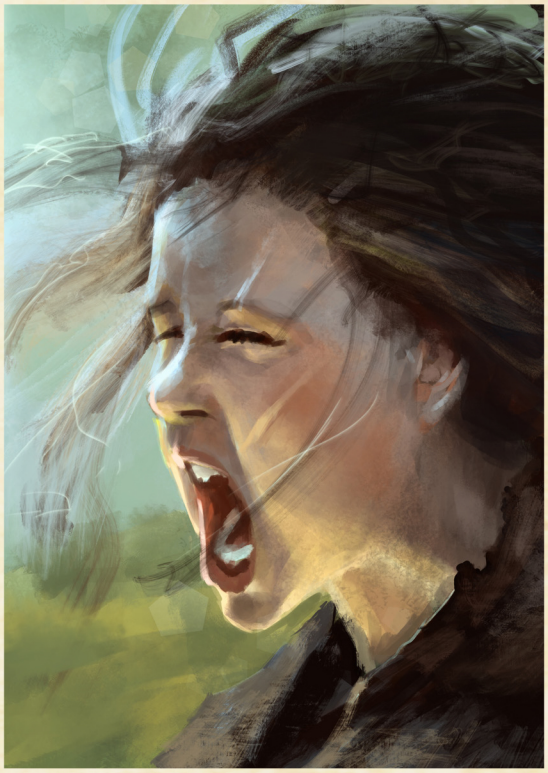
Le **Moral** est la force mentale de votre personnage, sa capacité à encaisser les coups durs sans perdre la raison. Un personnage perd du Moral à chaque fois qu'il effectue une action contraire à «l'éthique humaine» ou qu'il subit un «coup dur». Un personnage ***Démoralisé*** gagne une Faiblesse Mentale.

Moral = Intelligence + Mental.

Le Moral se regagne en relativisant et en prenant du bon temps : manger un repas chaud, dormir dans un endroit sécurisé, lire un livre, repenser à de vieux souvenirs, ... C'est le MJ qui décide combien de points de Moral sont perdus ou gagnés en fonction de la scène.

Exemples de perte de points de Moral :

- Tétanie : -1 point de Moral
- Voler un innocent : -1 point de Moral
- Tuer quelqu'un de vivant (pas un zombie) : -2 points de Moral
- Faire souffrir quelqu'un (torture ou viol...) : -3 points de Moral
- Voir mourir un proche :- 4 points de Moral



Faiblesses mentales

Si un personnage perd provisoirement tous ses points de Moral, il gagne définitivement une **Faiblesse Mentale**. Selon vos préférences, le MJ peut choisir ou laisser choisir dans la liste suivante, ou lancer un D10 et laisser le hasard décider. Vous pouvez bien entendu inventer d'autres Faiblesses Mentales plus en rapport avec des éléments de votre univers.

1-2) Paranoïa

Personnage inquiet, sursaute au moindre bruit.

Donne un point de Stress de façon permanente.

3-4) Ataraxie

Le personnage se fiche de tout et devient blasé.

Le score d'Initiative est réduit de deux points de façon permanente.

5-6) Agressivité

Le personnage est agressif et tendu, il parle avec colère, et est nerveux en permanence.

Fait perdre un point de Souffle de façon permanente.

7) Obsession

Votre personnage développe une dépendance affective à l'un de ses objets, il ne devra jamais s'en séparer, dans le cas contraire, il subira une nouvelle Faiblesse Mentale.

8) Phobie

Votre personnage gagne une **Phobie** liée à un élément présent au moment de la perte de moral. Si le personnage est confronté à sa phobie sans pouvoir y échapper, il subit une nouvelle Faiblesse Mentale.

9) Masochisme

Votre personnage se sent obligé d'avoir une *«P'tite Merde»*. S'il n'en a pas, il la fabrique. Il prend le point de Stress en conséquence.

10) Sadisme

Votre personnage est obligé de faire souffrir quelqu'un à chaque jour qu'il vit. Tant qu'il n'a pas assouvi sa pulsion sadique, il prend 2 points de Stress.

ARMES ET COMBATS

Notre système propose de fabriquer très vite des armes improvisées (manches à balais, extincteur, ...) et notre système de tir gère la Localisation et la réussite de l'action en un seul jet de dé.

Tirer avec une arme à feu : test de **Perception.**

Jeter un projectile : test d'**Agilité**. Fait perdre le même nombre de points de Souffle que le poids de l'objet.

Frapper avec un objet : test de **Force**. Fait perdre le même nombre de points de Souffle que le poids de l'objet.

Dégâts = PV éliminés

Le tir

Lorsqu'un personnage tire avec une arme à feu, il le fait sur sa compétence de **Perception**. S'il utilise une arme de trait (arc, lances, ...) il le fait sur sa compétence d'**Agilité**.

Comme d'habitude, le MJ donne une difficulté et le joueur réalise le jet de sa compétence. C'est la Marge de Réussite qui va déterminer la précision du tir.
Chaque arme de tir possède un **Poids** (pour l'inventaire), un score de **Dégâts** qui représente le nombre de points de vie qu'une touche fait perdre à la cible, un **Calibre** qui correspond au type de balles utilisables dans l'arme, un score de **Munitions** qui indique le nombre de balles maximal dans le chargeur, ainsi qu'une **Échelle de Précision**.

L'Échelle de Précision

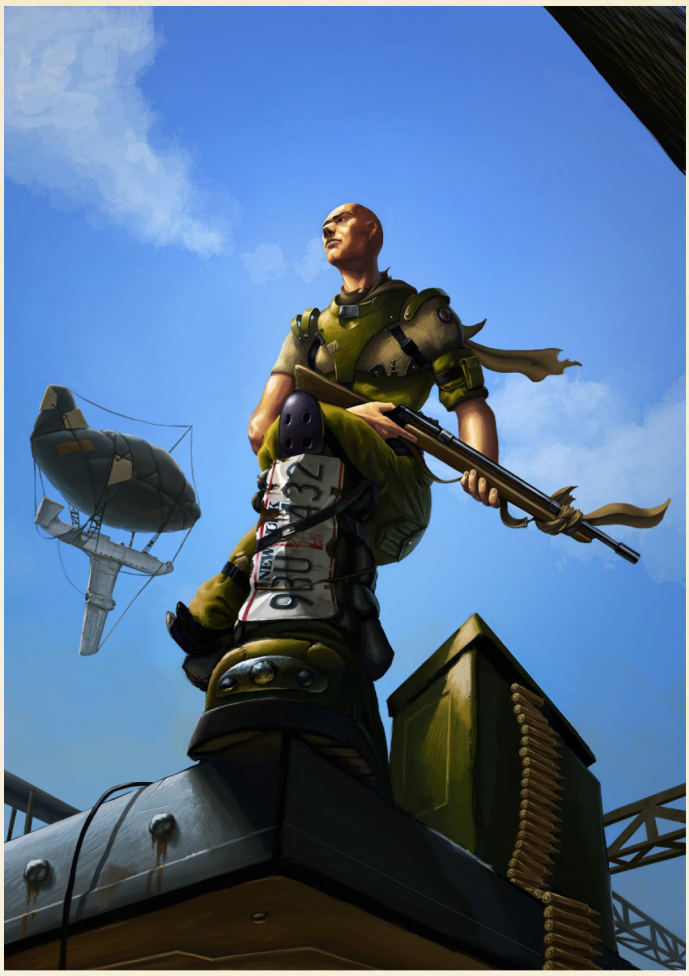
En fonction de la Marge de Réussite, cette **Échelle** permet de savoir directement si le joueur a touché sa cible ou pas. Chaque arme possède sa propre Échelle de Précision.

Loupé : Le projectile n'a pas touché la cible.

Presque : Le projectile a à peine touché la cible : la balle a frôlé une épaule ou la hanche, la flèche s'est logée dans le genou, ... La cible prend autant de *«P'tites Merdes»* que l'arme inflige de Dégâts (un saignement et une fracture, une infection, ...).

Touché : Le projectile se loge dans le tronc de la cible et lui inflige les dégâts de son Score de Dégâts associé.

Headshot ! : Le projectile a touché la tête, si la cible portait un casque, elle a eu de la chance. Sinon, elle est tuée sur le coup. On vous avait prévenu, le système est assez mortel, alors faites attention, la survie est difficile !



Le score inscrit à côté des différentes Échelles de Précision correspond aux marges de réussites d'un jet de combat *(voir la liste plus bas)*.

Exemple :

Loren tire avec un pistolet 9mm sur un zombie lent situé à 10 mètres de lui. Loren possède 2 en Perception et le MJ lui donne une difficulté de 4. Loren jette 1D10 et obtient 5, le résultat de son jet de tir est donc de 7 ce qui lui donne une Marge de Réussite de +3 (7-4). Le 9mm étant une arme précise à courte portée, l'échelle de précision de l'arme indique: «Headshot !», Loren vient de tuer le zombie d'une balle dans la tête.
Un second zombie, plus rapide, court dans sa direction à une quinzaine de mètres. Loren continue à tirer et fait un nouveau jet. Le MJ lui donne cette fois une difficulté de 5 à cause de la vitesse du zombie et de la distance. Loren obtient 4, son jet est donc de 6, avec une Marge de Réussite de +1. Loren a donc touché la cible et lui fait 2 de dégâts. Un zombie moyen possède 3PV, il ne lui en reste donc plus qu'1. Le zombie est stoppé dans sa course et possède maintenant un trou dans le ventre, il continue néanmoins d'avancer...

Exemples d'armes de tir :

Pistolet de poing 9mm :
Calibre : 9mm
Dégâts : 2
Poids : 1
Munitions : 12
Loupé -1 / Presque 0 / Touché +1 / Headshot ! +3

Fusil à Pompe
Calibre : 12
Dégâts : 4
Poids : 3
Munitions : 7
Loupé -2 / Presque -1 / Touché 0 / Headshot ! +1

Arc
Calibre : flèches
Dégâts : 1
Poids : 2
Munitions : 1
Loupé -1 / Presque -0 / Touché +1 / Headshot ! +4

Le corps à corps

Lorsqu'un personnage se bat au corps à corps (poings, machette, barre à mine, ...), il le fait sur sa compétence de **Force**.

Comme d'habitude, le MJ donne une difficulté et le joueur réalise le jet de sa compétence. C'est la Marge de Réussite qui va déterminer la précision de la frappe.

Chaque arme de corps-à-corps possède un **Poids** (pour l'inventaire) qui indique également combien de points de Souffle le maniement de l'arme fait perdre à chaque frappe, un score de **Dégâts** qui représente le nombre de points de vie qu'une touche fait perdre à la cible, ainsi qu'une **Échelle de Précision**.

L'Échelle de Précision fonctionne de la même façon que les armes de tir.

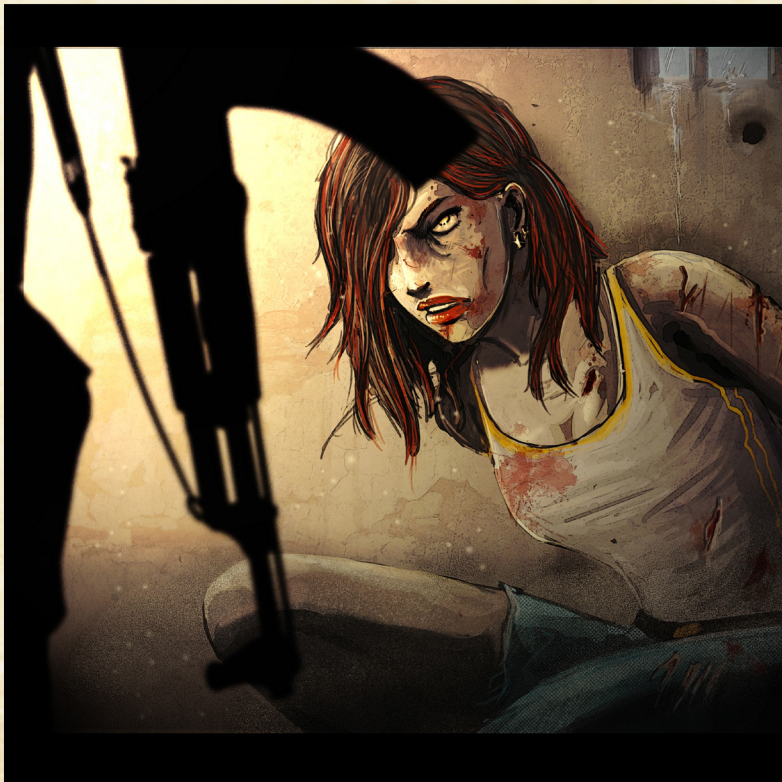
Les armes de corps à corps épuisent, mais ne consomment pas de munitions et sont silencieuses.

À chaque jet de corps à corps effectué avec une arme de contact, le joueur perd un nombre de points de Souffle égal au poids de l'arme. Un survivant moyennement chargé peut espérer donner deux ou trois coups de hache avant d'être *Essoufflé*. En général, un seul coup bien placé suffit à calmer définitivement un être humain...

Un personnage *Essoufflé* peut continuer de se battre mais ne pourra donner de coups qu'un tour sur deux. Tant qu'il est en combat, il ne regagnera pas ses points de Souffle à moins de faire un jet d'Extrême Effort. Le fait de ne frapper qu'une fois sur deux fait exister la fatigue.
Le souffle remonte normalement dès la fin de l'effort.

Exemples d'armes de corps à corps :

Hache de pompier
Dégâts : 3
Poids : 3
Loupé -2 / Presque -1 / Touché +1 / Headshot ! +3
Katana
Dégâts : 4
Poids : 2
Loupé -1 / Presque 0 / Touché +1 / Headshot ! +2
Pied de biche
Dégâts : 2
Poids : 2
Loupé -1 / Presque 0 / Touché +1 / Headshot ! +4



Les P'tites Merdes

Quel que soit le jet, chaque fois qu'un personnage obtient un échec à -3 il prend une ***«P'tite Merde»***, éraflure, inconvénient corporel, maladie mineure, ... Dès qu'un personnage a une *«P'tite Merde»* il prend un point de Stress (en revanche, s'il cumule les *«P'tites Merdes»*, il ne prend quand même qu'un seul point de Stress).

C'est le MJ qui détermine la *«P'tite Merde»* que prend le personnage, en essayant de coller à la situation (tordre une cheville en ratant un saut, prendre une douille brûlante dans la tronche en tirant au revolver, se couper l'intérieur de la main en soulevant un frigo rouillé, choper le rhume en tombant dans l'eau gelée, ...).

Chaque *«P'tite Merde»* possédée par un personnage entraîne un malus de -1 à l'Initiative. En effet, il est difficile de réagir vite quand on tousse et qu'on a une cheville pétée.

Les *«P'tites Merdes»* partent toutes seules avec le temps, mais peuvent partir plus vite si elle sont protégées ou soignées (pas besoin de Médecine, mais un vilain coup de froid peut être calmé en s'habillant chaudement et en prenant du repos, une écorchure se résorber plus rapidement avec un pansement, ...).

Les possessions portées par le personnage peuvent, selon l'équipement et le contexte, prévenir des *«P'tites Merdes»* des résultats *«Presque»* d'un ennemi : une paire de lunettes de soleil peut empêcher de prendre une douille dans l'œil, des gants de chantier sont prévus pour protéger les mains de matériaux ébarbés et une veste en goretex protège très bien du froid, ...

Le MJ est invité à prendre en compte l'équipement des joueurs pour les autres actions ratées.

Les joueurs seront amenés à chercher de l'équipement pour faciliter leur survie, des soins, de la nourriture, ... Le travail du MJ n'est pas de leur faciliter la tâche, mais sachez prendre en considération les bonnes idées et trouvailles des joueurs. Ces derniers auront parfois des choix compliqués à faire, comme de choisir entre porter une veste en Kevlar ou avoir deux litres d'eau. Faites-leur sentir tout autant que leur choix est bon, tout en les mettant en difficulté avec ce qu'ils ont négligé ou sacrifié. Dans tous les cas, dans un contexte de survie, l'environnement doit être dangereux, et l'humain n'est plus un prédateur...

TIPS : Pendant les phases de test de ce jeu, une table de mes joueurs a eu une bonne idée, que je me sens obligé de suggérer ici.

*Pour «sentir» physiquement l'influence des **«P'tites Merdes»** physiques de leur personnage, ils découpaient un petit morceau de scotch qu'ils se collaient sur le corps, à l'endroit de la «P'tite Merde». Ils ressentaient ainsi mieux les inconvénients liés à une petite écorchure de la main, ou une arcade pétée...*

Points d'Expérience

Gain de PX pour un scénario moyen (quelques péripéties difficiles, un affrontement ou deux) :

Facile : 3PX
Normal : 2PX .
Réaliste : 1PX.

Coûts en PX des éléments de la fiche

PV : 6PX par point.
Stress : 3PX par point.
Souffle : 1PX par point.
Moral : 4PX par point.
Caractéristique : 10PX par point.
Poids portable : 1PX par point.

On ne peut gagner une aptitude qu'auprès de quelqu'un d'autre en jeu. Seul un pilote d'hélico peut vous enseigner le pilotage... mais cela prend du temps !

Survival version 1.2 - Mars 2016 -

Concept : Jems & Clooms.
Révisions : Melgrin.
Corrections : Syrphin & Liou.
Bêta testeurs : Syrphin, Wannnou, Zandark, Clooms, Karotch, Adrian, Poul, Loxy, Asher, M3rkov & Django.
Remerciements : Misprinted Type pour la typographie *Dirty Ego* : http://www.dafont.com/fr/dirty-ego.font

Illustrations :

Jems
http://jemsworkshop.wix.com/jems-art

Clooms
http://clooms.webnode.fr/

Syrphin
http://syrphin.com/

Survival est un jeu de rôle Open Source. Toute utilisation du matériel (textes et images) présent dans ce fichier est gratuite pour un usage personnel. Toute commercialisation de tout ou partie de ce contenu est soumise à l'approbation des auteurs.

SURVIVAL

Nom: _____

Boulot: _____

Caractéristiques:

Force (frapper) 00000	Mental (stress) 00000
Perception (viser) 00000	Intelligence (moral) 00000
Endurance (souffle) 00000	Agilité (tirer/jeter) 00000

Aptitudes: Carac associée

Moral: 0000000000

PV

Casque

Armure

Stress

Arme:	Cal	Dégâts	poids	Mun	loupé	presque	touché	headshot !

P'tites merdes

Objets (indiquer le poids à côté)

Balles

Chargeurs

Encombrement

Souffle

SURVIVAL

Nom: _____

Boulot: _____

Caractéristiques:

Force (frapper) 00000	Mental (stress) 00000
Perception (viser) 00000	Intelligence (moral) 00000
Endurance (souffle) 00000	Agilité (tirer/jeter) 00000

Aptitudes: Carac associée

Moral: 0000000000

PV

Casque

Armure

Stress

Arme:	Cal	Dégâts	poids	Mun	loupé	presque	touché	headshot !

P'tites merdes

Objets (indiquer le poids à côté)

Balles

Chargeurs

Encombrement

Souffle