

Aviliées

Thème post-apocalyptique pour
Variance et Variations

J. Chenu



CONCEPT SYSTEME présente:

Ruines

**Thème post-apocalyptique pour
Variance et Variations.**

Auteur: Jérôme Chenu

Variations, Système de Jeu Essentiel et le logo Variations sont Copyright © 1997, 2000 par Jérôme Chenu.

Variance, l'Essence de Variations © 2001 par Jérôme Chenu.

Ruines, Thème pour Variance © 2001 par Jérôme Chenu.

Concept Système et le logo Concept Système sont Copyright © 2000 par Jérôme Chenu.



Le site de développement de Variations, Système de Jeu Essentiel est accessible sur Internet à l'adresse:
<http://concept.systeme.free.fr> (Concept Système)



L'Essence de Variations

Version 1.1

Variance simplifie à outrance les principes de Variations, Système de Jeu Essentiel, afin de permettre une prise en main rapide du système. Il est d'abord destiné à des joueurs et Maîtres de Jeu possédant déjà une certaine maîtrise du Jeu de Rôle. C'est pourquoi nous ne précisons pas ici la signification des règles fondamentales à tous les Jeux de Rôles, ainsi que les principes courant à tous.

Les personnages développés sous Variance ne sont a priori pas destinés à connaître de développement trop important. Le maître mot est ici la rapidité de compréhension. Ces personnages sont corvéables à merci et sont facilement remplaçables. Variance est destiné à des parties courtes, rapides, et sans suite. Si vous cherchez à construire des univers de campagne grandioses se construisant sur des dizaines de séances de jeu, tournez-vous plutôt vers Variations. Variance est bien trop simpliste pour ce genre d'exercice.

Ne vous attachez pas à vos personnages de Variance, ils sont destinés à mourir vite ou à ne pas être joués au-delà de leur première séance de jeu. Créez un nouveau dès la mort de l'un d'entre eux. Ce sera réalisable durant une partie sans porter ombrage à celle-ci.

NIVEAU DE PUISSANCE

Les personnages sont classés en quatre catégories de puissance: Mineur, Héroïque, Superhéroïque et Majeur. **Les PJs sont par défaut considérés comme des personnages Héroïques. Dans la majeure partie des campagnes, ils n'ont donc pas accès aux Capacités.**

Au départ, les personnages disposent d'un nombre de points de création (PCs) relatifs à leur NP:

- Les personnages Mineurs disposent de 4PCs;
- Les personnages Héroïques (PJs) disposent de 8PCs
- Les personnages Superhéroïques (PJs) disposent de 12 PCs
- Les personnages Majeurs disposent de 16 PCs.

Le MJ doit considérer que les Capacités devraient drainer approximativement un tiers des PCs accordés aux personnages (plus ou moins 1 PC) lorsqu'elles sont autorisées. Sans son accord, il ne sera pas possible de dépenser plus que cette quantité de PCs dans les Capacités.

Les personnages de type Superhéroïque, sont bien évidemment ceux ayant le plus fréquemment recours aux Capacités. Ce NP est celui des personnages de Prétoriens ou celui des héros mythologiques décrits comme des demi-dieux aux moyens biens supérieurs à ceux du commun des mortels.

Les Personnages Majeurs demeurent les adversaires ou alliés que l'on ne combat qu'une fois (en fin de partie, tant qu'à faire) et dont la chute est une victoire en soi, même pour

des PJs Superhéroïques. Il serait bon que le MJ n'utilise ce NP que si les PJs sont capables de le supporter. Un adversaire Superhéroïque est parfaitement capable de disposer d'une puissance adéquate contre des PJs Héroïques.

CARACTERISTIQUES

Les PCs offerts par le NP sont à dépenser entre les Caractéristiques et les Compétences. Les Caractéristiques sont au nombre de quatre:

Vitalité (VIT): La VIT définit l'ensemble des capacités de résistance physique passive et de puissance physique de chaque personnage.

Adresse (ADR): L'ADR recouvre l'ensemble des aptitudes physiques naturelles lorsque celles-ci sont relatives à la vitesse de mouvement et à la dextérité manuelle de chaque personnage.

Intellect (INT): L'INT est la mesure des capacités intellectuelles naturelles de chaque personnage et de la rapidité et l'efficacité de sa structure mentale innée.

Suggestion (SUG): La SUG de chaque personnage mesure ses aptitudes à influencer les autres, à se comporter correctement en société et, plus généralement, la mesure de son sens du social.

Chaque Caractéristique a une base de 2, ce qui est la valeur normale d'un être humain. Les PCs dépensés par la suite vont se rajouter à cette base à raison de +1 pour chaque PC dépensé dans la Caractéristique concernée.

Il est possible de diminuer la valeur d'une Caractéristique pour gagner quelques PCs supplémentaires, mais aucune valeur ne peut être inférieure à 1.

Un principe général à garder en tête est que chaque point de Caractéristique représente une valeur deux fois supérieure à celle de la Caractéristique d'un PC inférieur. Ainsi, une VIT de 3 est deux fois supérieure à une VIT de 2, et inversement.

Le maximum humain est de 4 dans chaque Caractéristique. Dans la majorité des cas, il ne devrait pas être dépassé sans autorisation expresse du MJ.

Les personnages de type Superhéroïques et Majeurs ne sont en principe pas limités par la règle selon laquelle le maximum humain est supposé être de 4. Ils peuvent, moyennant une dépense appropriée de PCs, s'accorder la valeur qu'il souhaite dans n'importe laquelle des quatre Caractéristiques.

Si besoin est, les jets de Caractéristiques s'effectuent tous avec 2D6, le résultat de ce jet devant être inférieur ou égal à la Caractéristique testée plus 4.

Les dommages causés à mains nues sont égaux à la valeur de VIT.

APTITUDES SUPPLEMENTAIRES

Les Aptitudes supplémentaires sont directement déduites des Caractéristiques. Elles sont automatiquement modifiées si la Caractéristique qui leur sert de référent est elle-même modifiée.

Physique (PHY): La valeur de PHY du personnage détermine sa capacité à encaisser des coups sans succomber à ses blessures. PHY est égale à quatre fois la VIT du personnage (VITx4). Lorsqu'un personnage atteint 0 ou moins en PHY, il succombe à ses blessures.

Résistance Naturelle (RN): La Résistance Naturelle est ôtée de tout dommage subi par un personnage avant que ceux-ci soient soustraits à son PHY. Elle mesure sa capacité à supporter la douleur sans s'en trouver diminué pour autant. La RN est égale à un tiers de la VIT de chaque personnage (VIT/3), les arrondissements se faisant au plus proche si besoin est.

Récupération (RPN): La RPN de chaque individu est égale à sa VIT. Elle mesure précisément la capacité de celui-ci à se remettre des dommages qui lui sont causés. Chaque nuit complète de repos correct permet de rajouter sa RPN à son PHY. La RPN ne peut jamais permettre de dépasser la valeur maximum de PHY (VIYx4).

Combat (7+ADR): La valeur de Combat n'a son utilité que durant les phases de lutte. Sa valeur est égale à l'ADR du personnage plus 7 (ADR+7). Elle sera expliquée dans le chapitre Combat.

COMPETENCES

Les Compétences sont les suivantes:

Athlétisme (ADR): L'Athlétisme recouvre l'ensemble des aptitudes physiques sportives du personnage. Pour 0PC, Athlétisme est égal à l'ADR de celui-ci. Pour 1PC, il est égal à 5+ADR.

Charisme (SUG): Le Charisme recouvre l'ensemble des aptitudes sociales et relationnelles. Il est égal à la SUG pour 0PC, et à 5+SUG pour 1PC.

Erudition (INT): L'Erudition mesure l'ensemble des connaissances culturelles et universitaires non scientifiques d'un personnage. Elle est l'indication de sa culture générale. Elle est égale à son INT pour 0PC, et à 5+INT pour 1PC.

Ménagerie (SUG): Ménagerie permet de mesurer les capacités du personnage à entretenir de bonnes relations avec les animaux, ainsi qu'à savoir s'occuper d'eux dans toutes les situations ne les utilisant pas uniquement comme moyen de transport. Ménagerie est égale à la SUG pour 0PC, et à 5+SUG pour 1PC.

Persuasion (SUG): La Persuasion est la mesure du personnage à appliquer ses facultés intellectuelles et sociales pour convaincre ou persuader quelqu'un d'autre de lui accorder un avantage ou de suivre ses opinions. Persuasion est égale à la SUG pour 0PC, et à 5+SUG pour 1PC.

Science (INT): Science recouvre l'ensemble des connaissances scientifiques pures du personnage dans le domaine précis des sciences exactes (les sciences humaines sont plutôt recouvertes par Erudition). Science est égale à l'INT pour 0PC, et à 5+INT pour 1PC.

Soins (INT): De manière prévisible, Soins permet d'essayer de guérir un blessé, un malade, ou quelque autre personne physiquement diminuée en utilisant les aptitudes de la médecine disponible au personnage à la période où il évolue. Un jet de Soins réussi permet de regagner une et une seule fois 1D3 points de PHY, mais surtout de diminuer les risques d'infection. Soins est égal à INT pour 0PC, et à 5+INT pour 1PC.

Stratégie (INT): La Stratégie est l'art de la guerre à tous les sens du terme. Elle permet de savoir diriger des troupes sur le champ de bataille, que ce soit à l'échelle stratégique à proprement parler, mais également à l'échelle tactique, durant un siège, ou pour les besoins du ravitaillement. Stratégie est égale à INT pour 0PC, et à 5+INT pour 1PC.

Subterfuges (ADR): Cette compétence inclut toutes les compétences du voleur, du roublard, du pickpocket, et de l'arnaqueur. Elle permet de subtiliser subrepticement tel ou tel objet, et également de se livrer à des faux en écriture, ou à la grivèlerie. Subterfuges est égal à l'ADR pour 0PC, et à 5+ADR pour 1PC.

Véhicules (ADR): Véhicules permet de savoir conduire, piloter ou monter les moyens de transports utilisés durant la période couverte par la partie. Cette compétence recouvre donc l'équitation dans un cadre médiéval ou même contemporain. Véhicules est égale à l'ADR du personnage pour 0PC, et à 5+ADR pour 1PC.

Tous les jets de Compétences sont effectués avec 2D6. Si deux personnages utilisent des compétences en s'opposant l'un à l'autre, leurs marges de réussites respectives servent à distinguer le meilleur des deux.

DONS

Les Dons sont des aptitudes particulières qui ne sont pas définies en terme de jets ou de valeurs chiffrées. Chaque Don coûte un PC (1PC) et est à déterminer en accord avec l'univers de campagne et le MJ.

Quelques exemples de Dons peuvent être:

- Ambidextre
- Chance
- Richesse
- Sommeil Léger
- Vision Nocturne
- Etc...

CAPACITES

Variance utilise neuf Capacités fonctionnant de la manière décrite ci-dessous. Les descriptions qui suivent sont parfaitement génériques, il est besoin à la création de chaque personnage de préciser quel type précis de quelle Capacité l'on possède. Ainsi, acheter Altération Physique ne suffit pas, encore est-il nécessaire d'indiquer de quelle Altération Physique il s'agit (le personnage peut-il grandir à volonté ou atteindre la taille d'un lilliputien ?).

Ajustement: Ajustement permet de drainer les PCs d'un personnage pourvu que l'on puisse le toucher. Le personnage affecté perd 1PC dans une de ses aptitudes (Caractéristiques

Ruines

et Compétences incluses) déterminée de manière aléatoire. L'utilisateur d'ajustement reçoit le bénéfice perdu par sa victime.

Alternativement, le joueur peut choisir Ajustement Inversé, lui permettant de perdre temporairement de ses propres PCs pour améliorer les valeurs des autres.

Les PCs drainés par Ajustement retournent à leurs propriétaires à raison de 1 tous les 4 Tours de Combat.

Altération Physique: Altération Physique permet de grandir jusqu'à une taille gargantuesque, OU de rapetisser, OU de devenir Invisible OU Intangible, etc, à déterminer avec le MJ. Altération Physique peut affecter les valeurs du personnage aussi longtemps que la Capacité est active si le MJ le souhaite.

Attaque: Attaque produit des dégâts à distance ou au contact (à déterminer à l'achat). Pour 1 PC, les dommages causés par Attaque sont ND8. Attaque requiert un jet de toucher standard pour que les dégâts soient effectivement infligés.

Cécité: Cécité fait temporairement perdre à la victime, moyennant un jet de toucher, l'usage de l'un de ses sens. Cécité agit pour 4 Tours de Combat à chaque application.

Défense: Défense réduit tous les dommages subis par le personnage de 5 aussi longtemps que la Capacité est active.

Force Psychique: Force Psychique permet d'affecter l'esprit de la victime en en prenant le contrôle, en lisant ses pensées ou en lui causant des dégâts. Force Psychique ne peut affecter une personne dont l'INT est supérieur à sa valeur. La valeur de Force Psychique est 4.

Défense et RN n'accordent aucune protection contre Force Psychique.

Mouvement: Pour 1 PC, Mouvement accorde un mode de déplacement particulier ou particulièrement rapide à son possesseur. La vitesse de Mouvement est de 150m/s.

Paralysie: Moyennant un jet de toucher à distance utilisant les règles de Combat, Paralysie empêche tout mouvement d'une personne dont la PSC est inférieure à l'indice de Paralysie. Paralysie à un indice de 4.

Perception: Pour 1 PC, Perception accorde cinq sens surdéveloppés. Ce nombre augmente de 3 pour chaque PC dépensé supplémentaire.

Aucune base dans une Capacité n'est accordée pour OPC.

Chaque Capacité coûte 1PC. Il est possible de les acheter plusieurs fois pour obtenir un effet supérieur. Chaque PC dépensé après le premier augmente l'efficacité de la Capacité de la moitié de sa puissance de départ.

Rappelez-vous que sans l'accord du MJ aucun personnage ne doit pouvoir dépenser plus du tiers de ses PCs dans ses Capacités.

Toujours avec l'accord du MJ, il est possible d'inventer de nouvelles Capacités en suivant les lignes directrices définies ci-avant si nécessaire.

HANDICAPS

Thème pour Variance et Variations

Chaque personnage doit choisir:

- Au moins un Handicap si son NP est Mineur.
- Au moins deux Handicaps si son NP est Héroïque.
- Au moins trois Handicaps si son NP est Superhéroïque.
- Au moins quatre Handicaps si son NP est Majeur.

Les Handicaps sont à déterminer avec le MMJ en fonction de l'univers de jeu considéré. Ils sont dans tous les cas caractérisés par une source d'ennui ou de gêne que le personnage (et le MJ) doit prendre en compte dans ses pérégrinations.

Quelques exemples de Handicaps peuvent être:

- **Aspects:** éléments particuliers dans l'apparence du personnage qui le différencie des autres et lui rend plus délicat de passer inaperçu.
- **Comportements:** éléments psychologiques notables et marqués qui dirigent les actions de cet individu.
- **Ennemi:** adversaires passés ou actuels qui en veulent à ce personnage et cherchent à exercer une vengeance sur lui.
- **Infirmité:** restrictions imposées par le physique du personnage. Il peut lui manquer un bras, un œil, être tétraplégique, etc...
- **Obligations:** restrictions sociales dues à son statut, et pas à son désir propre. Ce peut être un devoir vis-à-vis d'un féodal, celui de rendre des comptes à ses supérieurs pour un policier, etc...
- **Responsabilités:** le personnage se sent responsable de quelqu'un ou de quelque chose, ce qui le pousse à faire passer celui-ci ou celui-là avant les priorités actuelles de ses aventures. Ce peut-être la tante de Peter Parker, ou le besoin impératif de protéger telle ville (ou l'univers) contre les puissances du mal.
- **Sensibilité:** le personnage est particulièrement sensible à tel ou telle matière, situation, ou substance. Lorsqu'il se trouve à proximité de la substance ou si la situation se réalise, le personnage devra subir des dommages. Exemple: Superman et la kryptonite.

COMBAT

La valeur Combat de chaque personnage détermine ses chances de toucher (sur 2D6) et d'infliger des dommages à chaque Tour de combat.

Les actions se réalisent toujours par ordre décroissant d'ADR, et en même temps si les ADR sont égales.

Avant de déterminer si un coup est réellement porté ou pas, chaque protagoniste choisit sa posture de combat. Si sa posture est offensive, son Combat est majoré de 1, mais son ADR est diminuée de 1 durant le tour considéré.

Si sa posture est intermédiaire, ses valeurs sont inchangées.

Si sa posture est défensive, il ne porte pas de coup durant le tour considéré, mais il gagne deux à son ADR jusqu'à ce qu'il agisse à nouveau au tour suivant.

Une fois la posture déterminée, l'attaquant effectue un jet de 2D6 sous son Combat moins l'ADR de son adversaire, éventuellement modifiée par la posture choisie par celui-ci.

Ruines

Si le jet est réussi, les dommages de l'attaque sont infligés au PHY de l'adversaire après en avoir ôté sa RN.

Si le jet est un échec, les personnages dotés d'ADR plus faibles peuvent agir à leur tour, à condition qu'ils n'aient pas au préalable opté pour une posture défensive.

Les actions se succèdent jusqu'à ce que le Tour soit terminé, puis l'on passe au Tour suivant, et ainsi de suite jusqu'à la fin du combat.

Rappelez-vous que tous les personnages meurent lorsqu'ils atteignent 0 en PHY.

DOMMAGES

Les dommages causés par une attaque réussie sont fonction de l'arme utilisée durant celle-ci. Chaque arme a un Niveau de dommage (ND) qui détermine le montant des dégâts infligés. Ceux-ci sont toujours égaux au ND de l'arme, préalablement diminuée de la RN de la victime.

A mains nues, le ND est égal à la VIT de l'attaquant.

Voici quelques exemples de ND pour quelques armes blanches:

Armes Blanches	ND
Hache (1M)	4
Hache (2M)	7
Matraque	3
Massue	4
Epée (2M)	6
Epée (1M)	4
Dague / Poignard	2
Lance (2M)	6
Fléau d'arme	4
Bâton de Combat (2M)	4
Shuriken / Fléchette	2
Fouet	3
Arc (2M)	4
Arc Long (2M)	5
Arbalète (2M)	4

Thème pour Variance et Variations

EXPERIENCE

Les personnages conçus sous Variance ne sont pas franchement voués à être utilisés pour plus d'un seul scénario. Cependant, si vous souhaitez les conserver pour plusieurs, le système d'expérience suivant peut-être utilisé:

- Chaque scénario réussi rapporte un PC. Les échecs n'en rapportent pas.
- Les PCs obtenus par l'expérience permettent de majorer une Caractéristique de 1 point en dépensant 3 PCs.
- Les PCs obtenus par l'expérience permettent d'acheter une nouvelle Compétence au prix normal (1PC pour un jet de 5+Caractéristique).
- Ils peuvent améliorer une Compétence déjà possédée à raison de 1PC pour +1 au jet de la Compétence considérée. Combat peut alors être considérée comme une Compétence à part entière.
- Les Dons ne peuvent être acquis par l'expérience qu'avec une raison logique et l'accord du MJ. Si ces conditions sont remplies, ils coûtent 1PC par Don.
- Les Handicaps peuvent être rachetés avec l'expérience et ne plus, dès lors, gêner le personnage (ils disparaissent de la feuille de personnage). Ceci requiert une raison logique, l'accord du MJ, et 2PCs par Handicap racheté.

NOTE FINALE

Variance est maintenant à votre disposition. J'espère réellement que ce petit système vous sera utile pour connaître de nombreuses aventures simples, moins simple, courtes, ou moins courtes dans tous les univers de jeu que renferme votre esprit fertile.

Bonnes parties !

Ruines

Thème post-apocalyptique pour Variance et Variations.

CADRE

Une Terre qui pourrait être la notre dans un futur proche, après un réchauffement généralisé de la Planète, et une vague d'attentats terroristes contre des cibles nucléaires qui entraînent des émeutes impossibles à dominer dans les pays sous développés de la zone tropicale et équatoriale et un débordement des pays du Nord et du Sud dont les économies désorganisées se sont effondrées. Des conflits globaux s'en sont suivis et ont provoqué la disparition de la civilisation telle que nous la connaissons. Quelques temps plus tard, il reste à survivre...

EPOQUE

La datation ancienne (la notre en 2001) a bien peu de sens après la Grande Catastrophe qui accoucha de ce monde en ruines, mais puisqu'il nous faut une date, le monde de Ruines pourrait être le notre vers 2110. La Terre est devenue à nouveau fréquentable après les suites immédiates des événements décrits dans le Cadre et qui se sont déroulés de 2060 à 2080. La lutte pour la survie a tant dominé les années qui ont suivi que bien peu de monde ne se rappelle vraiment ce qu'il y avait avant. L'information est disponible si l'on veut la trouver mais qui s'en soucie vraiment alors que vivre est déjà si difficile.

CONSTANTES

La lutte pour la survie est le problème principal, même si les personnages, issus d'une génération qui n'a pas connu le monde d'"avant" ne peuvent avoir connu que cela. Il n'y a pas de tribus établies, mais des groupes anarchiques se livrant à des guerres stupides rappelant celles de l'époque des Grandes Invasions.

Les idées suivantes sont des constantes secondaires:

- Survivre, car il faut bien le rappeler, et rechercher des matériaux de base pour tenter de profiter des restes de la civilisation passée, à une époque où la technologie disposait de sources d'énergies beaucoup plus faciles à obtenir (une bonne part du matériel électrique est toujours en état de marche mais les prises murales ne fournissent plus grand chose).

- Découvrir progressivement ce qu'était le monde et ce que l'on peut en faire. Le MJ a toute liberté pour répondre à la première question comme il l'entend par delà ce qui est défini dans ces quelques pages. Après tout qu'importe ? Les PJs ne peuvent pas savoir: ils n'étaient pas nés avant la Grande Catastrophe, et ils ne pourront le découvrir qu'au fur et à mesure en devant dépasser tous les mythes et toutes les illusions qui se seront développés par la suite. Quant à la deuxième question, ce sont les parties elle mêmes qui apporteront la réponse.

- Prendre la mesure de ce monde nouveau pourtant marqué par les traces des civilisations passées dont celles de l'actuelle (en 2001) civilisation occidentale. (Re)trouver des cultures qui se sont bien mieux sorties que d'autres de la Grande Vague de Chaleur (peu importe la dénomination exacte, on peut s'attendre à ce que chaque Groupe en étant conscient ait la sienne propre avec tout l'obscurantisme qui va avec), et tenter de survivre aux réactions d'êtres humains pour qui l'étranger – quel qu'il soit – est toujours responsable de la Catastrophe.

- Et pour conclure, forcément: la création d'un monde nouveau avec les problèmes de l'ancien remis peu à peu à la mode.

ENVIRONNEMENT

Les ruines de notre planète sous la forme quelque peu altérée de cette époque future et post-cataclysmique. Avec le petit détail, que le réchauffement progressif de la planète a provoqué une montée des eaux au niveau mondial et ce faisant la disparition des îles les plus basses (beaucoup d'entre elles !) et l'inondation des zones côtières et des deltas. Il fait plus chaud d'une dizaine de degrés.

Le niveau technologique disponible est à la fois parfaitement délabré – puisque la civilisation est à reconstruire – et plus avancé que le notre, car elle s'est effondrée dans notre futur. Cependant, les armes à rayon ne sont pas disponibles, et il ne s'agit pas de sombrer dans la Science Fiction pure. Il serait parfaitement crédible d'imaginer que Ruines se déroule *après* Nighthead, si vous disposez de ce supplément disponible sur Concept Système.

La population mondiale, victime des catastrophes environnementales et d'origine humaine est tout au plus d'un seul milliard d'habitant.

CADRE TYPE

Le Cadre Type d'un scénario pour Ruines pourrait être le suivant:

Les personnages appartiennent à une communauté rurale implantée dans le Massif Central. La zone a été pas mal désenclavée au vingt et unième siècle mais elle avait conservé une vocation essentiellement agricole. En 2110, dans tous les cas, les villes sont devenues proprement invivables dès lors que leurs réseaux d'égouts, électriques, et les canalisations d'eau sont hors service. De plus, la désagrégation du commerce mondial, et même régional a empêché de maintenir leur approvisionnement constant en nourriture et en biens nécessaires à la vie courante.

A partir de 2075, le réchauffement a provoqué des modifications dans les courants marins et, entraîné la déviation du Gulf Stream qui, maintenant, borde les côtes de l'Afrique occidentale. Paradoxalement, l'Europe de l'Ouest s'en est retrouvée avec le climat qui devrait être le sien pour sa latitude:

celui de Montréal¹ ! De ce fait, dans les montagnes d'Auvergne, il fait froid. Moins froid que dans le Canada actuel (la planète est plus chaude), certes, mais plus froid qu'aujourd'hui, c'est certain.

La communauté des personnages, au vu de tout cela, s'est installée depuis quelques années à flanc de l'une de ces montagnes basses si fréquentes dans la région. Elle regroupe une vingtaine de familles et une centaine de personnes en tout, dont quelques cinquante enfants (la contraception devient délicate en ces temps troublés ou l'on ne peut plus fabriquer de plastiques facilement !). Elle vit de la chasse et de la culture des quelques champs préservés. Par delà ceux-ci, une forêt traversée par le ruban d'asphalte non entretenu d'une route de montagne aux courbes multiples.

Sédentaire, le village s'est donné un nom: Jillac - en souvenir du vieil homme qui transmis aux présents les rudiments de connaissance scientifique qu'il possédait avant de mourir sous les coups de pillards en 2106. Jillac fonctionne sur la seule base lui permettant de traverser l'époque sans devenir nomade: le féodalisme.

Parmi les adultes, une dizaine de personnes sont à proprement parler des combattants, et ce sont eux qui détiennent la réalité du pouvoir. Les quarante autres sont des paysans et des chasseurs.

Le village est dirigé par Conrad Namer, un géant roux qui dissimule pourtant une intelligence pratique réelle. Lui et ses soudards protègent vraiment Jillac, même si les non combattants se plaignent constamment de devoir les nourrir bien qu'ils ne travaillent pas la majorité du temps. Les PJs opèrent probablement pour figurer parmi ses troupes mais ils peuvent choisir n'importe quel poste parmi les habitants du village. Quel que soit leur choix, ils se trouveront de manière quasiment automatique à un poste de responsabilité: leurs aptitudes personnelles sont bien supérieures à celles de la majorité des autres habitants, et l'hostilité du milieu leur a déjà permis à de multiples reprises de le prouver.

Les places qu'ils pourraient occuper sont multiples mais voici quelques suggestions:

- Un personnage pourrait être responsable du matériel technologique de Jillac. La communauté ne dispose pas de beaucoup de biens de ce type mais elle a tout de même un petit groupe électrogène qui a besoin de carburant de pièces de rechange (il est utilisé pour chauffer la salle commune ou tout le monde se réunit au plus froid de l'hiver). Elle dispose également d'une éolienne et de quelques armes à feu qui nécessitent de l'entretien et des munitions.
- Les chasseurs ont leur propre leader, qui conduit les expéditions à la recherche de nourriture lorsqu'elle commence à se faire rare et/ou que les réserves sont épuisées. Celui-ci est sous les ordres de Conrad, mais il a le respect de tous car la survie de chacun dépend de lui.
- Une sage-femme ou une personne disposant de connaissances médicales trouverait aisément sa place dans la petite communauté. Les moyens médicaux sont tout particulièrement sommaires mais encore faut-il savoir les utiliser.
- Conrad est sans conteste le leader de Jillac, mais un individu doué pour la tactique et la stratégie pourrait parfaitement tenir le poste de second à ses côtés.

- Un personnage (relativement) âgé et possédant quelques compétences technologiques ou scientifiques (Erudition, Science...) peut jouer le rôle de l'ancien du village. Un poste respecté, même si celui ou celle qui l'occupe est physiquement diminué. Il ou elle est le ou la seul(e) qui peut savoir à quoi peut bien servir cette machine bizarre qui vient d'être trouvée lors de la dernière chasse.
- A cette époque où la force physique individuelle a repris le dessus sur l'intellect, un personnage féminin jeune et séduisante peut parfaitement tenir le rôle de la favorite de Conrad, et bénéficier ainsi des avantages de ce statut (y compris de la jalousie des autres femmes de la petite tribu !).

Une fois que chacun aura trouvé sa place à Jillac, les personnages devront se confronter à la nature redevenue tout particulièrement menaçante, et certainement au plus dangereux des prédateurs: l'homme.

PISTES

Quelques idées de scénarios dans l'univers de Ruines:

- L'hiver 2110 est particulièrement rude. Le groupe électrogène est à court de carburant. Un petit groupe est constitué pour aller chercher dans les décombres de la ville la plus proche de quoi l'alimenter. Malheureusement, Jillac n'est pas le seul à se trouver dans cette situation, et il va falloir compter avec d'autres survivants tout aussi décidé à s'approprier du fuel quels que soient les moyens utilisés. Pour couronner le tout, une meute de loup [VIT 2, ADR 2, Combat 9, PHY 8, RN 1, ND4] est elle-même affamée dans la région, et une bande de bikers a pris ses quartiers d'hiver à côté des premières citernes que trouvent les personnages après cinq jours de marche. Ils ne sont pas décidés à partager.
- La communauté voisine de Jillac, Corcel, a été victime d'une épidémie qui a décimé sa population. Elle mène un raid surprise sur Jillac et enlève une dizaine de femmes avant que les combattants ne puissent réagir. Les PJs sont envoyés (ou se portent volontaires pour) à Corcel pour les récupérer. Ils réussissent sans trop de problèmes et constate la décrépitude du village. Au retour, plusieurs personnes tombent elles mêmes malades. Le vieil Anselme (où le personnage disposant de compétences médicales) se rappelle d'une vieille femme qui vivait, à une semaine de marche de là, dans une ancienne pharmacie de campagne. Est-elle encore en vie ? Disposerait-elle de quelques médicaments utiles (et pas trop périmés) ? Que faut-il faire pour obtenir son aide ?
- Une bande d'aventuriers s'est installée en Limousin et a peu à peu rassemblé les groupes de la région sous son autorité par la force. Ils prétendent avoir établi le domaine légitime de la "Société du Faucon". En réalité, ils mettent la région en coupe réglée. Ambitieux, ils envoient des émissaires du côté de Jillac et décrivent leur domaine comme un endroit où il fait bon vivre et où chacun est le bienvenu. Les personnages vont-ils se laisser tenter ?

ADAPTATIONS

Cette rubrique décrit les termes de règles à utiliser pour ce thème particulier. Variance est utilisé afin de ne pas alourdir les descriptions et laisser aux joueurs et MJs la plus grande latitude dans l'interprétation de cet univers. La

¹ Pour être précis, Paris est même à une latitude plus septentrionale que Québec et Montréal et il n'est pas plus proche de la mer. (NDLR)

Ruines

transcription sous Variations peut être réalisée rapidement et sans gros effort, mais les thèmes ne sont pas destinés à des développements à long terme. Si vous souhaitez utiliser Ruines dans le cadre d'une partie à longue échéance, les valeurs qui suivent devraient vous permettre de faire facilement la transcription sous Variations.

Les PJs sont créés au NP Héroïque sous Variance comme sous Variations. Les Capacités ne sont en principe pas utilisés et le matériel est disponible sans avoir à être payé en PCs.

CONRAD NAMER				
Val	Car	Coût	Aptitudes Supplémentaires	
4	VIT	2	RN: 1	Combat: 13
3	ADR	1	RPN: 4	
3	INT	1	Physique: 16	
2	SUG	0		
Compétences & Capacités				Coût
Athlétisme 8	1	Stratégie 8	1	
Charisme 7	1	Subterfuges 3	0	
Erudition 3	0	Véhicules 3	0	
Ménagerie 2	0	Combat: +3	3	
Persuasion 7	1			
Science 3	0			
Soins 3	0			
Handicaps				Héroïque
Obligation: Responsabilité de Jillac				
Comportement: Utilise la violence sans discrimination dès que et autant que nécessaire				
Coût Total du Personnage: 11				

Conrad se bat avec une hache bricolée avec des lames de scie circulaire aiguisées, renforcées, et montées sur un manche métallique. Utilisez les valeurs de la hache à deux mains pour simuler l'engin (ND7).

Un thème pour Variations

CHASSEURS ET PAYSANS				
Val	Car	Coût	Aptitudes Supplémentaires	
3	VIT	1	RN: 1	Combat: 9
2	ADR	0	RPN: 3	
2	INT	0	Physique: 12	
2	SUG	0		
Compétences & Capacités				Coût
Athlétisme 7	1	Stratégie 2	0	
Charisme 2	0	Subterfuges 2	0	
Erudition 2	0	Véhicules 2	0	
Ménagerie 7	1	Une Compétence à 7 (au choix) en tant		
Persuasion 2	0	que spécialité		
Science 2	0	personnelle		1
Soins 2	0			
Handicaps				Mineur
Une Obligation ou un Comportement au choix du MJ.				
Coût Total du Personnage: 4				

COMBATTANTS				
Val	Car	Coût	Aptitudes Supplémentaires	
3	VIT	1	RN: 1	Combat: 10
3	ADR	1	RPN: 3	+2 en Parade
2	INT	0	Physique: 12	
2	SUG	0		
Compétences & Capacités				Coût
Athlétisme 7	1	Stratégie 2	0	
Charisme 2	0	Subterfuges 2	0	
Erudition 2	0	Véhicules 2	0	
Ménagerie 2	0			
Persuasion 2	0	Don: +2 en ADR pour		
Science 2	0	Parade seulement	1	
Soins 2	0			
Une Compétence à 7 (au choix) en tant que spécialité personnelle				1
Handicaps				Mineur
Une Obligation ou un Comportement au choix du MJ.				
Coût Total du Personnage: 5				

