

SURVIVRE

Un jeu de rôle sur la survie
de Fred Bednarski

PRINCIPES DE JEU

Au mauvais endroit au mauvais moment : ce jeu a pour thème la survie dans un environnement hostile, qu'il s'agisse de situations réalistes – guerre, catastrophe naturelle ou désastre causé par l'homme – ou d'un contexte fantastique, surnaturel ou de science-fiction (apocalypse biblique, invasion de zombies ou d'extraterrestres, naufrage sur une planète lointaine). Qu'importe le cadre de jeu ou le genre, les personnages des joueurs seront directement au centre de tout ça, essayant probablement de s'en sortir.

Pas de héros : les personnages des joueurs ne sont pas des spécialistes spécialement formés pour faire face à ce genre de situations. Ce sont juste des gens ordinaires qui vont devoir trouver un moyen de survivre contre toute attente. Ils vont se battre, souffrir et devoir faire des choix difficiles s'ils veulent survivre.

Rien ne dure éternellement : les personnages se fatiguent, les ressources s'amenuisent, les choses s'abîment et se cassent, les gens meurent. Tout cela fait partie du jeu. D'un autre côté, même les situations pénibles ne durent qu'un temps. Les personnages s'en remettent, retrouveront espoir et surmonteront les obstacles. Cependant, ils ne peuvent pas espérer que leurs victoires durent éternellement.

COMMENT JOUER

SURVIVRE est un jeu sur la survie de gens ordinaires confrontés à des situations extraordinaires. Le Juge contrôle et décrit le monde aux joueurs qui racontent comment agissent leurs personnages.

JET DE RISQUE

Quand vous tentez une action risquée, décidez combien de points d'Endurance vous souhaitez dépenser. Lancez 2d6, ajoutez l'Endurance dépensée ainsi qu'un point pour chaque objet entrant en jeu de la résolution de l'action en question. Si le total obtenu est supérieur ou égal au Seuil de Difficulté, l'action réussit. Autrement, le Juge décide de l'issue de l'action. Cela peut être un échec ou un succès mitigé, avec des conséquences négatives, etc.

SEUIL DE DIFFICULTÉ

Facile : 8 Modéré : 10 Difficile : 12

Certains obstacles peuvent être des créatures vivantes : ennemis, monstres ou Personnages Non Joueurs. Dans ce cas, le SD représente en quelque sorte leur « santé ».

Lorsqu'ils encaissent des dommages, le SD diminue.

Lorsque le SD est à 0, l'obstacle est éliminé, l'adversaire est neutralisé/hors combat/mort.

Si votre jet de risque donne un score supérieur ou égal au SD, soustrayez la différence du SD de l'adversaire. Si au contraire le résultat du jet de risque est inférieur au SD, déduisez la différence de votre propre score d'Endurance.

Pour autant, vous n'êtes pas toujours obligé d'attaquer un adversaire pour le vaincre. Vous pouvez opter pour une approche moins belliqueuse et sans doute moins risquée.

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Si un trait de votre personnage (compétence ou capacité liée à son historique) ou les circonstances influencent votre action d'une manière ou d'une autre, le Juge pourra vous octroyer un Avantage (lancez un d6 supplémentaire et calculez la somme en conservant les deux scores les plus hauts) ou un Désavantage (lancez un d6 supplémentaire et calculez la somme en conservant les deux scores les plus bas). Avantages et désavantages s'annulent mutuellement. Si vous avez autant d'avantages que de désavantages, votre jet de risque n'en sera pas affecté. Si vous avez plus d'avantages que de désavantages, faites le jet de risque en tenant compte du ou des avantages et vice versa.

ENDURANCE

L'Endurance représente en un seul score la volonté de vivre, le cran, la résistance de votre personnage, ainsi que la poussée d'adrénaline lorsque la survie du personnage est en jeu.

Dépensez votre Endurance pour ajouter des points lors des jets de risque. Les points d'Endurance dépensés représentent l'effort et la volonté du personnage à surmonter les épreuves.

Vous récupérez de l'Endurance en vous reposant ou en consommant certaines fournitures (nourriture, eau, médicaments, soins, etc.)

L'Endurance ne peut jamais descendre en dessous de 0 ou dépenser le score initial du personnage.

INVENTAIRE

Votre score d'inventaire représente le nombre d'objets que vous êtes capable de porter sans encombre. Si vous portez plus que votre inventaire ne le permet, vous souffrirez d'un Désavantage pour vos actions.

Lorsque vous avez besoin rapidement d'un équipement, lancez 2d6 (vous pouvez dépenser des points d'Endurance comme décrit plus haut). Si le total est supérieur ou égal au nombre d'objets que vous transportez actuellement, vous trouvez cet équipement. Sinon, cela vous prend un peu plus de temps, avec d'éventuelles conséquences suivant la situation.

TRAITS

Chaque personnage a un nombre de traits qui le décrivent. Ces traits peuvent être des capacités ou compétences liées à son passé comme des conditions temporaires, état de santé, blessures éventuelles, moral, etc.

Les traits peuvent être interprétés en jeu comme des avantages ou des désavantages. C'est le Juge qui a le mot final quant à l'impact de tel ou tel trait sur une action.

Au cours de la partie, le Juge assigne des Conditions au personnage. Cela résulte généralement d'actions ratées et doit s'inscrire naturellement dans l'histoire.

Si le personnage se fait poignarder, il « saigne ». Un personnage trop longtemps exposé aux éléments peut être « frigorifié » dans le cas d'une tempête de neige ou de température très basse, ou au contraire « avoir une insolation » s'il est resté trop de temps sous le soleil du désert, etc.

TRAVAIL D'ÉQUIPE

Les joueurs peuvent dépenser des points d'Endurance pour aider un autre personnage lors d'un jet de risque. Si l'action échoue, tous les personnages impliqués subiront une perte d'Endurance comme indiquée par les règles ainsi que les conséquences en terme d'histoire.

RÉCUPÉRER DE L'ENDURANCE

Les personnages peuvent récupérer de l'Endurance lorsqu'ils vivent des moments de « normalité ».

Se reposer, boire, manger ou dormir dans un endroit sûr et dans des conditions de confort relatives permettent aux personnages de recharger leur batterie, à l'abri des dangers d'un monde toujours hostile.

Chaque fois que votre personnage se repose, lancez un d6 pour chaque fourniture qu'il dépense (nourriture, eau, etc.). Le personnage récupère de l'Endurance selon le temps que dure son repos.

» Se reposer quelques minutes (reprendre son souffle) : le d6 le plus haut

» Se reposer plusieurs heures : 2d6, on garde le plus haut

» Passer une bonne nuit de repos dans un endroit sûr, la somme des d6 lancés. Pendant un repos long, vous pouvez aussi utiliser d'autres équipements (+1 pour chaque item qui améliore votre repos).

MORT

Votre personnage peut mourir à tout moment. Une chute malencontreuse, une balle perdue ou une maladie mal soignée sont autant d'événements qui peuvent faire passer votre personnage de vie à trépas. Le Juge vous informera si une action que vous tentez peut avoir des conséquences mortelles. Si vous ratez une telle action, faites un jet de risque pour sauver votre vie.

Il s'agit d'un test de risque normal pour lequel vous pouvez (vous devriez) dépenser de l'Endurance. Un succès signifie que vous pouvez voir un autre jour mais vous allez probablement souffrir d'une séquelle ou d'un effet négatif quelconque, à la discrétion du Juge.

AMÉLIORATION

A la fin d'une session, vous avez le choix d'augmenter d'un point votre Endurance ou le score d'Inventaire de votre personnage.

Lorsqu'un but d'aventure est atteint, votre personnage gagne un nouveau Trait basé sur les épreuves qu'il a traversé.

LE GUIDE DU JUGE

En tant que Juge, vous ne lancez pas les dés. Les jets de risque fonctionnent autant pour les actions que tentent les personnages que pour celles entreprises par leurs adversaires ou tout autre danger auxquels les personnages sont confrontés. Demandez un jet de risque lorsqu'un personnage tente une action risquée ayant de vraies conséquences sur l'histoire. Autrement, racontez simplement ce qui se passe – et quand vous décidez que quelque chose de mal se produit, laissez les joueurs lancer des dés pour y faire face.

Les jets de risque peuvent être demandés pour résoudre une scène entière ou juste pour une action simple – il s'agit de trouver la juste balance entre les deux. Des jets plus fréquents permettent de mettre la pression sur les joueurs (et leurs personnages) et créent une atmosphère de tension et de danger (combat, poursuite, etc.). D'un autre côté, quand les personnages sont en relative sécurité, vous pouvez renforcer ce sentiment de sécurité en ne demandant que peu ou pas de jets de risque.

Sachez trouver le bon ratio selon le moment et les sentiments que vous souhaitez induire chez les joueurs.

Lancez 1d6 quand vous voulez laisser le destin décider d'un événement sur lequel les personnages n'ont pas ou peu d'influence : attitude de certains PNJ, conditions météo, combien de zombies se cachent dans cette maison abandonnée, effondrement d'un bâtiment en ruines, etc.

Interprétez le jet de dé : un score élevé est plutôt bon, un score bas est un mauvais présage. Utilisez cette technique lorsque vous voulez créer de la surprise dans l'aventure ou lorsque vous ne

voulez pas prendre la responsabilité de ce qui va se passer.

CRÉER UN SITUATION DE CRISE

Ce jeu prend place pendant une crise – une période et un endroit où tout va aller de travers. Les personnages luttent pour survivre dans un environnement inhospitalier, faisant face à diverses menaces, surmontant pièges et dangers, pour atteindre un but, quelque chose qui devrait renverser la situation en leur faveur. Il convient à chaque groupe de joueurs de décider quelle sorte de crise ils souhaitent affronter.

ENVIRONNEMENT

Il s'agit ici de décider de l'élément principal du jeu et de la toile de fond des luttes des personnages pour leur survie. L'Environnement peut être un endroit précis comme une jungle, un hôtel isolé ou l'épave d'un vaisseau, ou quelque chose de plus abstrait comme une guerre ou un soulèvement des robots. Choisissez un environnement qui soit unique.

Exemples : une planète extraterrestre, une île privée, une jungle, une faille dimensionnelle, le Grand Nord, les tunnels du métro, une apocalypse zombie, une guerre, un désert, une forêt, un état totalitaire, un paquebot de croisière

MENACES

Les menaces représentent les dangers que les personnages affronteront en cours de jeu : des choses, créatures ou événements susceptibles de blesser les personnages et qui obligeront les joueurs à prendre des décisions difficiles. Idéalement, déterminez une menace majeure et plusieurs menaces mineures liées à l'Environnement que vous aurez choisi.

Chaque joueur (le Juge inclus) peut choisir une menace à ajouter au jeu.

Exemples : météo, animaux, zombies, dinosaures, inondations, aliens, incendies, tremblements de terre, maladies, soldats adversaires, survivants hostiles, radiations, robots tueurs, froid

BUT

Ce que les personnages essaient d'atteindre. La survie est un choix évident mais un but plus nuancé peut apporter un éclairage différent et rendre le jeu unique.

Un but doit être atteignable en quelques sessions de jeu. Choisissez un but unique par groupe. Une fois le but atteint, proposez une conclusion adhoc puis faites en sorte que la situation dégénère, choisissez un nouveau but et continuez l'histoire.

Exemples : s'échapper d'ici, retrouver des informations importantes, établir la carte du pays, sauver l'enfant, détruire la source, trouver l'épave, rejoindre l'enclave, collecter un spécimen, porter secours, rassembler des provisions, restaurer le pouvoir ou l'ordre d'avant, retrouver le fugitif

PRÉPARER LE JEU

En tant que Juge, vous ne devez pas préparer toute l'histoire à l'avance. Le jeu fonctionne mieux si vous préparez des situations plutôt qu'une histoire complète – quelques lieux et PNJ, des obstacles et un danger qui va s'intensifier si personne ne fait rien, c'est suffisant pour lancer le jeu.

N'ayez pas peur de changer vos idées et d'improviser au fur et à mesure.

Les jets de dés des joueurs vont introduire des complications et du chaos qui vont inmanquablement changer le cours de la fiction. Faites avec et laissez les joueurs influencer le

cours de l'aventure. Après tout, c'est leur histoire.

CRÉATION DES PERSONNAGES

- » Donner un nom à votre personnage.
- » Le score d'Endurance est à 10.
- » Le score d'Inventaire est à 8.
- » Le personnage porte des vêtements adaptés à la situation de départ.
- » Choisissez 3 pièces d'équipement.
- » Déterminez vos Traits :

Le **Background** décrit ce que vous étiez avant la Crise. Il peut s'agir d'une profession, d'un champ d'expertise, d'une occupation quelconque ou de n'importe quoi qui puisse résumer qui était le personnage avant. Le background doit permettre d'intégrer efficacement le personnage dans le cadre de jeu et pourra occasionnellement influencer les jets de dés.

Un **Atout** est quelque chose qui pourra s'avérer utile lors de la Crise. Il peut s'agir d'une compétence, un trait physique ou d'une capacité spéciale du personnage. L'Atout se traduira en terme de jeu comme un Avantage.

Le **Trouble** rend la vie du personnage plus compliquée. Il peut s'agir d'une faiblesse physique, d'un trait de personnalité ou de toute autre complication. Un Trouble sera considéré comme un Désavantage pour le personnage.

Écrivez tout cela sur un bout de papier. Vous n'avez pas besoin d'une feuille de personnage, une simple feuille suffira. Assurez-vous juste d'avoir suffisamment de place pour noter votre Endurance et le nombre d'espaces disponibles dans votre Inventaire.

CONSEILS AU JOUEUR

Votre personnage n'est pas un héros. Ce sont juste des personnes normales confrontées à une situation dangereuse ; ils ne sont pas préparés aux dangers auxquels ils vont faire face. Sachez faire preuve de créativité, d'inventivité et de ruse pour résoudre les problèmes plutôt que de compter uniquement sur les bonus que pourraient vous donner vos Traits et vos équipements. N'essayez pas à tout prix de créer le « meilleur » personnage. Il est nettement plus intéressant de créer un personnage qui s'intègre dans le cadre de jeu que vous aurez choisi.

Les combats sont sales, chaotiques et peuvent rapidement devenir mortels.

Il est sans doute plus sûr d'éviter le danger, d'essayer de se faufiler, de prendre la fuite ou de négocier pour s'en sortir. Si malgré tout vous optez pour la violence, soyez prêt à en payer le prix : éraflures, bleus, blessures et séquelles de toutes sortes, avec les Désavantages qu'elles peuvent induire. Gardez à l'esprit que certaines blessures risquent de vous pourrir la vie longtemps et ne pourront être retirées que si cela se justifie dans l'histoire – les blessures nécessitent des soins, une maladie demande certains médicaments pour guérir, etc. Cela n'est possible que lorsque le personnage se repose ou entre deux aventures.

Gardez un oeil sur vos ressources. Sachez utiliser votre équipement et vos ressources de manière intelligente afin de bénéficier de bonus à vos jets de dés. N'hésitez pas à dépenser de l'Endurance : c'est une ressource qu'on peut récupérer assez facilement. Il est préférable de réussir un jet de risque en dépensant un peu d'Endurance que de prendre une blessure handicapante (et

de devoir trouver un moyen de s'en débarrasser par la suite, même si cela ajoute à l'histoire).
Dernier conseil : la nourriture et l'eau valent toujours le coup.

BUTS PERSONNELS

Les joueurs peuvent choisir un but personnel pour leurs personnages avant ou pendant la partie. Un personnage ne peut avoir qu'un seul but de ce genre au cours de ses aventures. Cela doit être quelque chose de vraiment important et relativement indépendant du groupe. Quand le personnage atteint son but personnel, il gagne un nouveau Trait.

EQUIPEMENT

L'équipement aide à survivre. Le matériel disponible pour les personnages dépend du cadre de jeu déterminé par les joueurs. Préparer une liste de pièces d'équipement – matériel, véhicules, armes, vivres – est une bonne idée.

La plupart des items prennent un espace dans l'Inventaire. Certains équipements plus volumineux peuvent prendre plus d'espaces, d'autres plus petits peuvent se ranger dans un seul slot.

Faites preuve de bon sens et si vous avez un doute, demandez au Juge de trancher.

Sauf indication contraire, chaque item donne un bonus de +1 à l'action associée pour autant que le personnage sache comment l'utiliser (les Traits permettent généralement de le savoir, par exemple seul un serrurier compétent ou un cambrioleur saura comment crocheter une serrure).

Le bonus s'applique uniquement s'il est clair que la pièce d'équipement apporte un plus lors de la résolution de l'action. Une fois encore, le Juge a le dernier mot en ce qui concerne l'usage et l'utilité des pièces d'équipement.

FOUILLER

Lorsque vous prenez du temps pour fouiller un endroit à la recherche de ressources, décrivez comme vous vous y prenez et faites un jet de risque. Si vous surpassez le SD, dépensez la différence suivant les options ci-dessous :

- » Pour 1 point, cela ne prend pas trop de temps
- » Pour 1 point, vous évitez de vous mettre dans le pétrin
- » Pour 1 point, vous trouvez quelque chose d'utile (au choix du Juge)
- » Pour 3 points, vous trouvez quelque chose au choix (dans la mesure du raisonnable)

6D6 ITEMS UTILES

Lorsque vous avez besoin de déterminer une pièce d'équipement au hasard, lancez 2d6.

Le premier dé indique la colonne, l'autre indique la ligne dans la colonne.

Vous pouvez utiliser les tableaux ci-dessous ou en créer un de votre cru.

1_ couteau de chasse

2_ sifflet

3_ revolver, d6 balles

4_ nourriture déshydratée

5_ anti-douleurs

6_ fil de fer, 2m

1_ carte de la région

2_ chaîne, 6m

3_ spray déodorant

4_ viande séchée, d6

5_ lampe de poche

6_ pied-de-biche

1_ bandages

2_ ciseaux

3_ sachet de snacks

4_ ruban adhésif

5_ masque à gaz

6_ fil de pêche

1_ poêle en fonte	1_ bouteille de vodka	1_ sac de couchage
2_ fusées éclairantes, d6	2_ paire de jumelles	2_ briquet
3_ serviette de bain	3_ feux d'artifice, d6	3_ barres énergétiques, d6
4_ bouteille d'eau	4_ radio	4_ bidon de gasoil
5_ batte de baseball	5_ pelle	5_ hache d'incendie
6_ ramens, d6 paquets	6_ cannettes de soda, d6	6_ marteau

Les pièces d'équipement suivent des règles supplémentaires. Voir ci-dessous pour quelques exemples.

Sac à dos : n'importe quel sac pouvant être porté sans encombre par une personne. Un sac à dos (et tous les objets qui y sont accrochés) peut être facilement retiré avec un jet de risque afin d'éviter le Désavantage de transporter trop d'équipement. Accéder aux objets contenus dans un sac à dos peut prendre un certain temps (on ne peut pas faire de jet de dés pour y accéder rapidement).

Rations de nourriture : rations préparées, prêtes à être consommées. Les rations de nourriture contiennent toute la nourriture et l'eau nécessaire pour une journée. Une ration prend un slot dans l'Inventaire et permet de récupérer 2d6 Endurance si elle est consommée pendant un repos.

Ressources : tout ce qui peut être consommé et susceptible d'être épuisé. Nourriture, eau, munitions, gasoil, oxygène, etc. En général, on peut ranger plusieurs ressources dans un seul slot de l'Inventaire, mais consommés individuellement. Tenez un compte précis ou utilisez la règle du dé d'usage selon la rareté de l'item.

DÉ D'USAGE

Pour chaque ressource, le Juge assignera une valeur de dé : d12, d10, d8, d6 ou d4.

Plus la valeur du dé est petite, plus la ressource est rare et susceptible d'être épuisée.

Chaque fois que le personnage utilise cette ressource, le joueur lance le dé d'usage correspondant.

Si la valeur du dé est inférieure ou égale à 3, la ressource diminue d'un rang de dé, passant de d12 à d10, d10 à d8, d8 à d6, d6 à d4. A d4, si le résultat du dé est inférieur ou égal à 3, la ressource est totalement épuisée.

TUNNEL GOONS HACK

Endure est un hack de Tunnel Goons, créé dans le cadre de la Goon Jam 2019 à l'initiative de Nate Treme. Survivre en est la traduction française.

Endure

<https://vonbednar.itch.io/endure>

Tunnel Goons

<https://natetreme.itch.io/tunnelgoons>