

# Les Arvernes

Cent ans de catastrophes ont mis l'humanité à genoux.

L'Auvergne résiste péniblement, par inertie plus que par héroïsme.

Dans un dernier tremblement, quatre héros sont réunis pour incarner les espoirs de la région.

Voici leur histoire.

## **Concept:**

Les Arvernes est un jeu d'action post-apocalyptique pour un MJ et quatre joueurs centré sur les quatre personnes les plus talentueuses d'Auvergne. Chacun des personnages-joueurs est le champion d'un des départements, et ils vont devoir affronter les terribles Menaces qui planent sur l'Auvergne.

## **Choix du département:**

Découpez donc les encadrés de départements suivants et que les joueurs se les répartissent:

<p style="text-align: center;"><u>L'Allier (03)</u></p> <p>Département marqué par la pensée conservatrice, la noblesse des Bourbon et une histoire fortement tournée autour de l'argent et de l'héritage.</p> <p><u>Villes:</u> Moulins, Montluçon, Vichy.</p> <p><u>Héros-types:</u> Chevalier noble, privilégié naïf, utilitariste dominant.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Le Cantal (15)</u></p> <p>Poches de culture musicale et alternative, cernées par beaucoup de néant. Agriculture et état sauvage.</p> <p><u>Villes:</u> Aurillac, Mauriac, Saint-Flour.</p> <p><u>Héros-types:</u> Trouvère, paysan increvable, barbare agressif.</p>
<p style="text-align: center;"><u>La Haute-Loire (43)</u></p> <p>Terre d'agriculture et de forêts, avec une forte emphase sur la production agricole et la culture du fromage.</p> <p><u>Villes:</u> Le Puy-en-Velay, Brioude, Yssigneaux.</p> <p><u>Héros-types:</u> Ami des bêtes, empathie végétal, agriculteur de la débrouille.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Le Puy-de-Dôme (63)</u></p> <p>Département ouvrier caractérisé par la ville, le climat en extrêmes (forte tendance aux orages) et les volcans. Centre d'opérations auvergnat.</p> <p><u>Villes:</u> Clermont-Ferrand, Issoire, Riom.</p> <p><u>Héros-types:</u> Gourou urbain, shaman des tempêtes, héritier Michelin.</p>

## **Présentation des héros:**

Chaque héros est de loin la personne la plus douée de son département, et à eux quatre les Arvernes sont à la pointe, aucun PNJ auvergnat ne rivalise sérieusement avec eux. Les PNJ auvergnats pourront donc aider si la situation l'exige ou que les Arvernes les y poussent, mais seront fragiles et rarement compétents. L'Auvergne est morcelée, brisée en micro-communautés qui survivent mal et communiquent peu, ca sera clairement aux Arvernes de reprendre les rênes et de mettre les mains dans le cambouis, au coeur de l'action.

Les héros sont tous caractérisés par un Atout, c'est à dire un pouvoir, une connaissance, une capacité, quelque chose qui les rend exceptionnels et indispensables. Le choix est libre et peut aller de la possession d'un objet magique à une connaissance extraordinaire du bricolage de pièges en passant par une pratique mystique, une force hors-normes, un don de vol limité,... Un Atout se doit d'être impressionnant, utile, mais ne doit en aucun cas couvrir trop de domaines, et encore moins couvrir le domaine d'un autre Atout présent à table.

Imaginez trois utilisations de l'Atout: Une quotidienne, une significative et une grandiose. Une fois ces trois échelles couvertes, vous avez une bonne idée de votre degré de puissance.

Chaque Arverne a aussi une faiblesse, nommée Alésia, et est compétent dans deux domaines non-surnaturels.

## **Etablir les Menaces:**

Les Menaces peuvent être des catastrophes qui ont émergé dans le siècle passé, de manière naturelle ou non, être expliquées ou pas, ou peuvent même être des éléments à risque qui ne sont apparus qu'après les catastrophes apocalyptiques (comme une prolifération de monstres marins suite à un raz-de-marée par exemple).

Chaque joueur établit deux Menaces et les présente en quelques mots. Il est important de remporter le consensus de la table à cette étape, quitte à ajuster des concepts ou en effacer totalement si rien ne va.

Les Menaces peuvent inclure:

- Des puissances régionales ou étrangères crypto-fascistes dotées de technologies terrifiantes.
- Des créatures surnaturelles (vampires, loup-garous, fantômes, extra-terrestres,...).
- Des événements naturels enflés à des proportions titanesques (désert, orage permanent, montée des eaux, marécage,...).
- Des maladies plus ou moins infectieuses, plus ou moins fatales, toujours incompatibles avec une vie ordinaire (de la zombification au parasite mental alien en passant par la Peste Noire).
- Toute idée loufoque acceptée par la table (ninjas, voyageurs temporels, cyberdinos, allez-y).

Par définition, les Menaces ne sont pas très loin.

Par définition, les Menaces peuvent chacune mettre en péril l'Auvergne en tant que bastion humain libre.

Elles sont huit.

La campagne consistera à les éliminer une par une, chacune étant résolue en une session.

Les joueurs peuvent se mettre d'accord sur l'ordre dans lequel les Menaces seront éliminées, de la plus simple à la plus ardue, sur certaines Menaces qui méritent d'être gérées en premier ou qu'ils verraient bien en fin de campagne, ou ne rien décider du tout sur l'ordre des Menaces. S'ils ne décident rien, c'est au MJ de déterminer l'ordre dans lequel les Menaces seront éliminées.

### **Déroulement de la campagne et conséquences:**

Au début de chaque session, pour chaque Menace précédemment éliminée, le MJ a droit à une Injustice Brutale pour des questions purement artificielles de difficulté crescendo: Les premières Menaces sont éliminées assez facilement, et les héros devront faire face à de plus en plus d'embûches au fil de la campagne.

Représentez physiquement les Injustices Brutales avec des pions, des jetons de poker, des cailloux, quelque chose de suffisamment visible et menaçant pour les joueurs.

Quand un héros est mis hors-jeu, il sera à nouveau opérationnel au prochain scénario, mais c'est l'esprit-même de son département qui en pâtit. Discutez en fin de session d'une conséquence définitive fâcheuse sur le département.

Si tous les héros sont mis hors-jeu, la Menace affrontée devient permanente. Elle ne pourra pas être affrontée à nouveau dans cette campagne. Le MJ ne gagne pas d'Injustice Brutale supplémentaire pour le prochain scénario.

Si les héros viennent à bout de la Menace, l'Auvergne respire. Discutez en fin de session d'une conséquence définitive positive pour la région. Puis chaque héros peut décider d'augmenter d'un point sa réserve de Truffade, sa réserve de Volvic, ou de renoncer aux bénéfiques personnels pour ajouter une conséquence définitive positive sur son département (ou effacer une conséquence fâcheuse précédemment acquise).

Après que les héros aient affronté la dernière Menace, faites un tour de table de la destinée des héros et de leur département d'origine, puis discutez de la destinée de l'Auvergne.

Variante: Pour une campagne courte, chaque joueur ne fera qu'une Menace, le MJ gagne 2 Injustices Brutales par Menace éliminée.	Variante: Pour un one-shot, les joueurs discuteront jusqu'à tomber d'accord sur une Menace unique, le MJ a 5 Injustices Brutales.
---	---

**La fiche de personnage d'un Arverne** (également disponible en fin de texte) , si vous voulez la faire sur papier libre, doit comporter :

- Son nom ou pseudo ou identité héroïque
- Son Atout
- Deux domaines de compétence (choix libre, non-surnaturels)
- Son Alésia, sa faiblesse de caractère ou malédiction ou travers gênant
- Cinq points de Truffade, qui représentent sa santé physique
- Cinq points de Volvic, qui représentent sa vigueur mentale

## **Systeme:**

Quand un personnage tente une action risquée, il lance un d10, s'il fait 8 ou plus, c'est une réussite. Sinon, c'est un échec.

Quand un personnage tente une action impossible, il lance un d10, s'il fait 10 ou plus, c'est une réussite. Sinon, c'est un échec.

Si un de ses domaines de compétence s'applique, ajoutez 2 au résultat de son jet. Si plusieurs de ses domaines de compétence s'appliquent, plissez les yeux, traitez-le de minimiseur, et accordez-lui d'avoir autant de bonus de 2 que de domaines de compétence idoines.

Une utilisation quotidienne de son Atout, déclarée avant le jet, ajoute 2 au résultat de son jet, si l'utilisation correspond.

Une utilisation significative de son Atout, déclarée avant le jet, ajoute 4 au résultat de son jet, et coûte un point de Truffade ou de Volvic, selon ce qui était fixé à la mise en place de l'Atout.

Une utilisation grandiose de son Atout, déclarée avant le jet, ajoute 6 au résultat de son jet, et coûte deux points de Truffade ou de Volvic, selon ce qui était fixé à la mise en place de l'Atout.

Certains échecs coûteront un point de Truffade ou de Volvic, selon la nature de l'action tentée ou du danger affronté.

Tout 1 sur un dé entraîne la perte d'un point de Truffade ET de Volvic. Même si les bonus s'ajoutent pour faire réussir l'action.

Quand un personnage arrive à 0 en Truffade ou en Volvic, il est hors-jeu pour le scénario.

Face à son Alésia, un Arverne est impuissant et devra compter sur l'aide d'un autre Arverne, ou prendre sur lui et fuir au prix d'un point de Truffade ou de Volvic.

En cas d'entraide, un seul Arverne fait l'action et les autres l'aident. Chaque Arverne qui aide explique comment. Il doit être disponible et en pleine possession de ses moyens. Il accorde un +1 au jet de celui qui mène l'effort, quels que soient ses compétences et Atouts. En cas d'échec ou de 1, toutes les personnes qui ont participé à l'action en souffrent les conséquences.

Le MJ peut utiliser une Injustice Brutale pour décider qu'un test échoue, avant que le dé ne soit lancé. Le personnage-joueur subit les conséquences de son échec et complications éventuelles, mais ne perd ni Truffade ni Volvic.

Les Injustices Brutales peuvent aussi servir à invoquer un revers de fortune invraisemblable qui complique la vie des PJ.

Les Injustices Brutales doivent, dans la mesure du possible, être expliquées par la supériorité de la Menace et de sa technologie, sa technique, sa préparation ou autres (et alimenter l'idée que les PJ s'attaquent aux Menaces crescendo). A défaut, les Injustices Brutales peuvent aussi plus simplement être injustement brutales.

Le MJ peut bien sûr amener une Alésia en dépensant une Injustice Brutale. Accumuler les Alésias sur une seule situation peut être de mauvais goût mais après tout, ce ne sont pas des Injustices Douces. (Les Alésias viennent en jeu sans Injustice Brutale quand il est plausible qu'elles fassent partie de la situation telle que décrite précédemment)

## Notes supplémentaires:

-Les Arvernes commencent chaque scénario avec leurs réserves de Truffade et de Volvic pleines. Rien n'est prévu dans le sens du soin pendant le jeu pour favoriser les approches directes explosives. Si ceci intervient en jeu, vous pouvez poser que soigner ses blessures ou se reposer longtemps peut redonner un point sur une des réserves, et renforce légèrement la Menace pour chaque point soigné.

-Le MJ est fortement incité à partir dans des structures de cliché superlatif. On est pas là pour dresser des tableaux raffinés de cultures nuancées.

-Chaque Menace doit comporter son lot d'horreur et mettre directement en danger les Arvernes à tout contact. Les Arvernes ne doivent en aucun cas pouvoir ignorer la Menace à laquelle ils font face pendant le scénario.

-D'ailleurs, un gros chef très vilain et très fort, ou un dispositif machiavélique extraordinaire, est toujours une bonne manière de faire aboutir le chemin d'une Menace. Affronter et battre un boss est satisfaisant.

-Le premier scénario devra être court, rapide, pour montrer le système de jeu, et suivre immédiatement la création de personnages. Le MJ n'y a pas d'Injustice Brutale, choisissez simplement la Menace qui semble la moins grave ou celle que les joueurs semblent prendre le moins au sérieux et mettez en scène le triomphe expéditif des Arvernes comme exemple de la badassitude recherchée sur la campagne.

-Si vous imprimez la fiche de personnage fournie en fin de fichier, munissez-vous de trombones. Elle est pensée pour faire coulisser les trombones sur les cotés pour tenir le compte des points de Truffade et de Volvic, ainsi que pour tromboner à la fiche de perso le département correspondant à l'Arverne.



-Le sort de l'Auvergne s'améliorant en cours de campagne, les Arvernes pourront tenter de rallier des auvergnats à leur cause et les faire participer au combat contre les menaces. La règle centrale ici reste que l'aide compte, mais qu'il y aura nécessairement des pertes parmi les PNJ auvergnats, qui sont très significativement plus friables que les Arvernes.

-L'intégrité de l'Auvergne, au bout du compte, ne dépend que des Menaces éliminées et éventuellement des Arvernes qui ont failli à leur département en cours de scénario ou renoncent à leur bénéfice personnel. Si une Menace endommage l'Auvergne d'une façon ou d'une autre, ça sera nécessairement au final des dégâts cosmétiques, aussi longtemps que la campagne dure et que les Arvernes veillent.

# FICHE D'ARVERNE

(tromboner ici le département)

Nom

<u>Truffade</u>	<u>Atout</u>	<u>Volvic</u>
	Utilisation quotidienne	
1	Utilisation significative	1
2	Utilisation grandiose	2
3		3
4	<b><u>Compétences</u></b>	4
5		5
6		6
7		7
8	<b><u>Alésia</u></b>	8
9		9
10		10