

7 JOURS DE PAIX

Et la lumière fut...

Sept jours. C'est le temps de la plus longue paix que la Terre ait connue. 7 jours sans qu'un homme en frappe un autre, sans qu'aucune insulte ne fuse, sans menace sous-entendue. Les journaux du monde, en s'en rendant compte, était comme fou. Partout, chaque journée devenait une grande fête, et on commençait à croire en LA paix...

Sept jours seulement. Ce n'est rien, mais il faut croire que pour quelqu'un là-haut, c'était déjà trop. Parce que c'est après ça qu'est venue La Grande Lumière, celle qui a endormi presque tout le monde. Et franchement, au point où elle en était, elle aurait mieux fait de finir le boulot.

Bien sûr, il y a le choc de rester seul en vie au milieu des corps parfaitement conservés de ceux qu'on chérissait. Mais il n'y a pas eu que ça. Les gens qui sont réveillés sont devenus VRAIMENT pas normaux. Pas tous, hein. Mais beaucoup trop. Il y a un truc dans leur tête qui ne tourne plus rond, ils ont le vice. Je vous parle du VRAI vice, celui qui est insufflé par le malin lui-même. Celui qui vous fait faire des choses inimaginables et ignobles, comme collectionner des bébés pendus par des crochets, ou violer une femme avec une scie... Le vice, quoi !

Nous, là-dedans ? On essaie de survivre. On a entendu la radio qui parlait du Nouveau Paradis, alors on essaie de rouler jusque là bas, en priant pour trouver d'autres gens normaux et pour réveiller ceux qu'on aime, et en laissant loin derrière nous les tarés du nouveau monde. On ne sait pas trop ce qui nous attend là-bas. Mais on sait qu'ici, on n'a plus rien à regretter...

Alors on roule.

7 jours de Paix est un jeu qui prend directement inspiration dans des œuvres comme *La Route* avec Viggo Mortensen, *Le Fléau* de Stephen King, le film *28 jours plus tard*, les séries *Jericho*, *Survivors*, *Walking Dead*... Les joueurs y incarnent des survivants qui se connaissent avant La Grande Lumière (même sommairement) et qui du coup ont décidé de faire route ensemble pour Le Paradis, un lieu qui émet régulièrement des messages radio appelant les survivants. C'est un road trip onirique dans une Australie contemporaine tout autant fantasmée que réaliste, sans zombis ni mutants, juste peuplé d'hommes en perdition et d'évènements surréalistes dont on ne sait plus s'ils sont l'œuvre de Dieu, des Esprits, ou de la folie des hommes.

Le jeu se joue avec une paire de dés à six faces de couleurs différentes symbolisant respectivement le moral et la santé du personnage. Lorsque l'on effectue un test, on fait la somme d'une caractéristique, d'une compétence et du résultat des deux dés lancés. Le score obtenu se lit comme une note scolaire sur 20, il faut donc obtenir 10 pour réussir tout juste une action.

La fosse humaine

"Salut Dieu, tu vas bien ? Moi j't'avouerais qu'j'tiens pas la forme; j'me sens pas bien, j'ai le coeur qui gonfle et j'ai dans la bouche un goût amer qui refuse de m'quitter... Et j'ai beau m'saoûler, ça s'arrange pas.

Hier, j'ai encore tué. J'sais qu'c'est pas une raison pour s'prendre la tête, mais quand même... ça me fait tout drôle. J'pense à c'que ça doit être de n'plus rien sentir, ne plus voir, ne plus entendre. P'tain, ça m'fout l'vertige quand j'y pense ! ça doit être flippant d'arrêter d'exister.

C'est comme quand je r'garde le ciel en plein jour : ça fait pas vrai ! J'ai l'impression d'matter un trompe l'oeil, un bout d'carton peins par un rigolo. On nous dit qu'y a pas de limite à la hauteur du ciel, mais c'est p't'être juste parce qu'on se donne pas les moyens de l'atteindre. P't'être qu'en fait, on est dans une boîte. Le ciel pour les vivants, le cercueil pour les morts : chacun sa boîte.

En tous cas, merci pour l'idée du manche à balai avec un clou, ça a super bien marché ! Quand j'me suis penché sur le côté de ma moto et qu'j'ai planté la gamine en plein dans le front, j'me s'rais presque pris pour un chevalier, avec l'armure et tout et tout ! C'est con qu'le manche se soit brisé, j'l'aimais bien ma lance...

P't'être qu'en fait, c'est ça qui m'déprime... ça et l'fait d'avoir oublié mon nom. J'ai ouvert grand ma main devant mes yeux, et j'l'ai r'gardé si longtemps qu'j'la voyais plus. J'avais l'impression d'fixer un truc immonde, un monstre ou j'sais pas quoi. Alors, pour m'prouver qu'j'étais encore moi, j'me suis mis à répéter mon nom à voix haute, de plus en plus fort. Mais c'était une connerie, j'crois. Au bout d'un moment, j'y arrivais plus : j'geulais n'importe quoi sans pouvoir r'trouver mon nom. Et maintenant, j'suis comme le gosse de l'histoire qu'a tellement appelé "Au loup !" qu'plus personne viens l'aider. Bah moi, j'crie mon nom mais j'refuse de r'venir.

J'suis seul. Y a plein de gens qui m'parlent, mais j'suis tout seul : personne veut v'nir dans ma tête. Pourtant y a plein de place là dedans, et si on était plus, j'aurai moins froid. Et puis, y a un truc que j'pige pas : à quoi bon ? J'veux dire, à quoi bon rêver, à quoi bon parler, à quoi bon bouger. Ouais, Dieu, à quoi bon ? Pourquoi pas s'allonger là où le sol est moins dur et attendre tranquillement de s'faire remplir la bouche de terre. J'comprends pas, j'comprends rien. J'en ai marre de piétiner les autres, ça sert à que dalle. Y aura jamais assez de cadavres pour que j'puisse me hisser hors de la fosse humaine.

Des gens m'aiment, ils pleurent quand i'm'voient, ils voudraient qu'je change. Et ça m'rend triste d'les voir comme ça, mais j'y peux rien, c'est pas ma faute. J'aimerais tellement n'jamais avoir existé : disparaître c'est cruel, mais apparaître, c'est pire.

Et puis j'suis fatigué, j'en ai marre de courir, j'voudrais tomber pour de bon. PAM ! Ma tête contre un mur, comme un fruit trop mûr. Une fois, j'ai vu un oiseau mourir comme ça, avant même de naître. J'aimerais bien partir comme ça... ..

Et quand j'dors, à qui est mon corps ?"

D'un geste violent, sans doute tout autant inspiré par la colère que le dégoût, John jeta le dictaphone contre un mur. Lorsqu'il l'avait pris sur le cadavre de l'homme décharné et édenté qui l'avait agressé sans raison 5 minutes plus tôt, il s'était dit qu'il aurait pu y trouver quelque compagnie. Dans un monde où tout le monde est mort ou devenu fou, pouvoir entendre sa propre voix paraissait une idée réconfortante. Aussi n'avait-il pas hésité à l'arracher des doigts de celui qui n'était déjà plus qu'un squelette ambulante. Jusqu'au bout, le dément avait tenu l'appareil serré contre son cœur comme s'il contenait son dernier souffle de vie. Comme s'il avait confié son âme à cette boîte et qu'il la veillait comme le plus précieux des trésors.

A cette pensée, John eut un hoquet de dégoût et ressentit le besoin de s'échapper de l'immeuble où l'inégal combat avait eu lieu. L'air chaud et sec de cette belle journée d'été soufflait sur son visage comme pour le narguer. En photo, l'image de ce soleil réchauffant cette petite résidence paisible et verdoyante aurait été belle. Mais pour John, il s'agissait d'un autre endroit sordide qu'il avait eu à traverser.

Se ressaisissant, il fonça droit vers sa vieille Ford et sortit du coffre deux gros jerricans d'essence. Il avait faillit laisser sa vie pour ces quelques litres d'essence, mais c'est sans hésitation qu'il les déversa sur les murs du bâtiment qu'il venait de quitter. Il craqua quelques allumettes puis s'éloigna prestement tandis que le feu prenait à une vitesse déconcertante. Il resta là, figé à une petite dizaine de mètres, à regarder les flammes dévorer la jolie bâtisse. Il ne prêtait nulle garde à la chaleur vive qui agressait son visage et faisait pleurer ses yeux. Au contraire, pour la première fois depuis des jours, John esquissa un petit sourire...

UN BACKGROUND TRES LIBRE

Un concept simple

Dans **7 jours de Paix**, il n'y a pas vraiment de background défini, si ce n'est le cadre qui définit son concept. **7 Jours de Paix** est un jeu d'horreur contemporain, qui, par défaut, s'ancre dans un réalisme « banal » pour n'en être que plus effrayant.

Ainsi, les joueurs incarnent des « monsieur et madame tout le monde ». Les personnages peuvent être de n'importe quel horizon, de n'importe quelle profession, de n'importe quel milieu. Mais, pour une raison ou une autre, ils se trouvaient tous dans le même lieu au moment de La Grande Lumière. A la création, les personnages ne se connaissent pas forcément, mais à minima, ils se sont tous déjà croisés et se souviennent de s'être déjà vu au moins une fois. Par exemple, un personnage ouvrier aura pu croiser un autre personnage chauffeur de bus en se rendant à son travail, un personnage étudiant aura pu reluquer un personnage mannequin dans les rayons de la superette, etc..

Par défaut, nous recommandons de jouer dans un territoire vaste, peu peuplé et méconnu (l'Australie est parfaite pour ça), mais là encore, c'est au meneur de définir l'endroit où il souhaite placer ses parties.

L'ambiance avant tout

Normalement, **7 Jours de Paix** propose par défaut un jeu d'horreur « sobre » où l'épouvante provient de la folie humaine et de rien d'autre. Mais rien ne vous empêche d'ajouter du fantastique, du mystique, de la SF, des zombies, ou tout autre chose qui pourrait selon vous contribuer à l'ambiance de vos parties. Le principal étant que vous et votre groupe de joueurs prennent plaisir à jouer.

D'ailleurs, vous ne trouverez dans ce livret aucune « réponse » à la Grande Lumière. Châtiment divin, résultat d'une expérience militaire, vengeance d'un sorcier aborigène... Toutes les hypothèses sont possibles, et nous laissons au meneur le soin de choisir sa solution !

Quelques éléments déroutants pour cadrer les joueurs

Pour renforcer le côté mystérieux, nous recommandons de mettre en scène les éléments suivants :

1° Tous les personnages joueurs se sont au moins croisés une fois avant la Grande Lumière, et étaient au même endroit au moment de l'événement. Ils n'étaient pas seuls, mais ils se sont tous réveillés en même temps.

2° Certains des « endormis » sont morts lors de la Grande Lumière (accident de voiture, chute mortelle...), mais d'autres sont simplement inconscients... Rien ne dit qu'ils ne finiront pas par se réveiller, mais plus tard.

3° La totalité des autres « éveillés » semblent être devenus déments. Mais certains semblent normaux, de prime abord...

4° Certains signes mystiques se retrouvent sur la route des joueurs, comme pour leur montrer qu'ils sont « les élus » : est-ce juste un piège ou bien y a-t-il vraiment une destinée particulière pour eux ?

5° La nature semble avoir repris ses droits : animaux semblent plus nombreux, végétation plus dense, et surtout, les objets technologiques trop modernes sont tous en panne et semblent irréparables...

Création d'un survivant

Etape 1 : concept du personnage

Tout d'abord, il vous faut réfléchir à ce que vous voulez jouer. Votre concept de personnage devra être défini par une occupation principale, assorti d'une « précision » (par exemple : « Guitariste désabusé », « Etudiante en médecine sans le sou »...). Pour tous les tests où aucune compétence ne s'applique vraiment, mais qui sont en lien avec votre concept de personnage, on considère que vous avez un niveau de compétence « pro » (voir plus loin, les compétences).

Notre « Guitariste désabusé » pourrait donc bénéficier d'un bonus de +3 pour jouer une berceuse à une enfant traumatisée, et notre « Etudiante en médecine sans le sou » le même bonus pour savoir où l'on peut trouver de la pénicilline...

Etape 2 : nature du personnage

On dit souvent que c'est dans l'adversité que c'est dans l'adversité que se révèle la vraie nature des individus, c'est le parti pris de **7 jours de Paix**. Chaque joueur va devoir choisir une des 5 natures parmi les suivantes :

L'HOMME : malgré l'adversité, le personnage continue de penser qu'il faut préserver son humanité, croire en l'amitié, la loyauté, le pardon.
→ Chaque fois que le personnage fait un geste profondément humain au dépit de sa propre situation, il gagne 1 point de Destin (voir plus loin les règles de Destin).

Exemples d'actions de l'Homme : recueillir un inconnu, laisser partir un homme qui a essayé de le tuer, partager ses vivres avec un mourant...

L'ANIMAL : le personnage cherche avant tout le bien être de ses proches, et pour cela il pense qu'il est nécessaire « d'aller jusqu'au bout » et de se montrer féroce quand la situation le justifie.

→ Chaque fois que le personnage assume le sal boulot pour « protéger sa meute », il gagne 1 point de Destin.

Exemples d'actions de l'Animal : traquer un fou sanguinaire qui risquerait de revenir vous attaquer la nuit, ne pas ramener au camp une fillette malade et contagieuse, couvrir la fuite de vos amis face à une horde de cannibales...

L'INSECTE : aussi peu glorieux que cela puisse paraître, le personnage veut avant tout survivre, et pour cela il est prêt à tout, même les choses les moins reluisantes.

→ Chaque fois que le personnage mets son amour propre de côté pour sauver sa peau, il gagne 1 point de Destin.

Exemples d'actions de l'Insecte : coucher avec un tueur psychopathe pour être épargné, fuir en voiture sans prendre le risque d'attendre les retardataires, voler les rations d'un malade...

LE FANTÔME : considère que la vie ne sera plus jamais comme avant, et que cela ne sert à rien de se bercer d'illusion en croyant à des lendemains meilleurs. A présent, Le Fantôme est en quête perpétuelle d'adrénaline et de plaisirs immédiats, ce sont les seuls choses qui le motivent à rester en vie.

→ Chaque fois que le personnage risque sa vie uniquement par jeu ou par défi, il gagne 1 point de Destin.

Exemples d'actions du Fantôme : retourner dans un bâtiment en flamme pour récupérer son chapeau, marcher à découvert en criant des injures vers un malade de la gâchette, manger un chocolat alors qu'il sait qu'il y a de fortes chances pour qu'il soit empoisonné...

LE ROBOT : face à la dureté du monde tel qu'il est devenu, le personnage s'en tient à la logique et au pragmatisme pour guider ses actions. Le personnage n'est pas dénué de sentiments, mais il les fait passer après l'intérêt commun.

→ Chaque fois que le personnage agit froidement malgré ce que cela lui coûte moralement, il gagne 1 point de Destin.

Exemples d'actions du Robot : abandonner un camarade condamné pour retarder une meute de chiens sauvages, se séparer de son fils pour augmenter les chances de chacun de survivre, profaner une sépulture pour y trouver quelque chose d'utile...

Etape 3 : présentation du personnage

Il convient ensuite de décrire votre personnage : son nom, son apparence physique, son look du moment, ses traits de caractères marquant, les éléments importants de sa vie...

Plus vous détaillerez votre personnage, plus il vous sera facile de le jouer. Ceci dit, rien ne vous empêche de rajouter des éléments en cours de campagne (avec l'accord de votre meneur de jeu) : comme dans les séries, ce n'est parfois qu'au huitième épisode qu'on apprend que le héros a un frère en prison !

Etape 4 : les caractéristiques

Chaque personnage est défini par 6 caractéristiques primaires notées de +0 à +5. A la création, un personnage reçoit **14 points** à répartir entre les 6 caractéristiques suivantes : Vigueur, Agilité, Habileté, Esprit, Sang-froid et Charme.

En voici la description :

VIGUEUR : la force, l'endurance, le dynamisme... (attaque au corps à corps, calcul du score de Santé)

AGILITÉ : la souplesse, l'aisance à se mouvoir, la vivacité... (défense active au corps à corps, initiative)

HABILETÉ : la dextérité, la précision, la coordination... (attaque à distance)

ESPRIT : l'intelligence, la vigilance, la perspicacité... (défense active à distance)

SANG-FROID : la détermination, le courage, le self-control... (initiative, calcul du moral)

CHARME : le charisme, le caractère, la chance... (calcul des points de destin, défense contre l'horreur)

Chacune est notée de +0 à +5 (coût en point de création):

- +0 : **Faible** (0 point)
- +1 : **Moyen** (1 point)
- +2 : **Bon** (2 points)
- +3 : **Très bon** (3 points)
- +4 : **Excellent** (4 points)
- +5 : **Exceptionnel** (6 points)

Etape 5 : les compétences

Il est impossible de répertorier l'ensemble des champs de compétences existant, **7 jours de Paix** se concentre donc sur les aspects primordiaux de la survie en monde post-apocalyptique.

En tout, on dénombre 12 compétences différentes, parmi lesquels chaque personnage va avoir **14 points** à répartir. Il n'est bien entendu pas obligatoire de placer des points dans l'ensemble des compétences, par défaut, chaque compétence reçoit un score de +0.

Athlétisme : courir, escalader, nager...

Bagarre : à main nue, avec une hache de pompier, un tabouret de bar...

Baratin : mentir, persuader, négocier...

Bricolage : réparer une voiture, crocheter une porte, bricoler un collet...

Connaissances : sciences, histoire, culture générale...

Conduite : voiture, moto, bateau...

Défense : esquiver, parer, se mettre à couvert...

Discrétion : se cacher, se mouvoir sans bruit, dissimuler quelque chose...

Premiers soins : arrêter une hémorragie, diagnostiquer une maladie, reconnaître un médicament...

Survie : chasser, reconnaître les plantes toxiques, savoir si une eau est potable...

Tir : lancer une pierre, tirer au fusil, jeter une grenade...

Vigilance : voir, écouter, discerner le mensonge...

Comme les caractéristiques, les compétences peuvent recevoir des scores allant jusque +5 (le coût en point de création) :

+1 : amateur (le personnage pratique en dilettante, mais tout de même avec un certain intérêt/régularité) [coûte 1 point de compétence]

+2 : compétent (le personnage maîtrise convenablement son domaine, il a une expérience notable en la matière) [coûte 2 points]

+3 : professionnel (le personnage maîtrise complètement son domaine, il pratique sans doute depuis de longues années) [coûte 3 points]

+4 : expert (le personnage est très doué ou extrêmement expérimenté, il fait référence au sein de ses pairs dans ce champs d'intervention) [coûte 4 points]

+5 : maître (le personnage est un virtuose, un génie qui pratique à la perfection. Il est sans doute célèbre dans son domaine) [coûte 6 points]

Etape 6 : calcul des caractéristiques secondaires

Désormais la fiche technique est presque terminée, il ne reste plus qu'à calculer les jauges d'états de Santé et de Moral, ainsi que le score de Destin du personnage.

SANTE : elle reflète la condition physique du personnage. En termes de jeu, elle est représentée par un des deux dés employé lors des tests (le plus simple est d'attribuer une bonne fois pour toute une couleur à votre dé de santé. Par défaut, on considère qu'il s'agira d'un dé ROUGE).

Le score de SANTE d'un personnage indique le nombre de blessures qu'un personnage peut encaisser avant de tomber dans l'inconscient. Ce score est à la création égal à (1+VIGUEUR), le maximum absolu étant de 6.

MORAL : représente la capacité du personnage à encaisser les expériences traumatisantes. Elle est représentée par le second dé employé lors des tests (par défaut, on lui attribue la couleur BLEU, mais libre à vous d'en choisir une autre).

Le score de MORAL d'un personnage indique le nombre de chocs psychologiques que le personnage peut encaisser avant de s'effondrer mentalement. Les conséquences de pareille situation dépendent de la nature du personnage, mais dans tous les cas, le personnage devient inapte :

HOMME : perd l'espoir, tombe et se morfond (pleures, gémissements...)

ANIMAL : fait une crise violente (cris, coups...)

INSECTE : panique incontrôlable, fuit sans s'arrêter (tremblements...)

FANTÔME : devient dément et suicidaire (larmes et rires mêlés...)

ROBOT : s'arrête complètement, résigné (mutisme, immobilisme...)

Le score de MORAL est à la création égal à (1+SANG FROID), maximum 6.

DESTIN : représente ce *petit je ne sais quoi* qui accompagne toutes les personnes qui ont des destinées hors du commun. Qu'il s'agisse de chance, de hasard, de volonté divine, certaines personnes sont de toutes évidences plus épargné par les diverses difficultés de la vie. En jeu, l'usage d'un point de DESTIN permet soit de rajouter 1 dé de Destin (par défaut un dé BLANC) au résultat de son score, soit de réduire d'un cran une blessure ou choc (maximum 1 cran), soit enfin de réussir automatiquement un jet de sauvegarde (voir règles plus loin). Les dés de destin ont la particularité d'être non altéré par les effets de blessure et de folie (voir plus loin).

Le score de DESTIN d'un personnage nouvellement créé est égal à (1+CHARME). Les points dépensés en jeu sont perdus définitivement.

Etape 7 : matériel de départ

A la création, les personnages commencent avec la tenue vestimentaire de leur choix (dans la mesure du réaliste), un objet utile (un fusil, une voiture, un sac plein de provisions...) et un objet affectif (une photo de son fils, une balle de baseball, sa bague de fiançailles...) Tout équipement doit être validé par le meneur de jeu avant d'être inscrit sur la feuille de personnage.

Survivre et progresser

A la fin de chaque séance, les personnages vont recevoir de 1 à 7 points d'expérience. Ses points, qui récompensent leur survie, vont leur permettre de progresser. Les points sont attribués au groupe en son ensemble, chaque joueur survivant d'une même séance recevra donc le même nombre de points.

Afin de faciliter l'attribution de ses points, voici un tableau facilitant le calcul des points à donner en fin de séance :

Le groupe a survécu :	1 point
Le groupe a bien joué :	1 point
Le groupe a su agir en coopération :	1 point
Il y a eu au moins une scène drôle :	1 point
Il y a eu au moins une scène touchante :	1 point
Il y a eu au moins une scène très tendue :	1 point
Il y a eu au moins une scène «hollywoodienne » :	1 point

Coût des progressions (en points d'expérience)

Améliorer une caractéristique :	niveau visé X7
Améliorer une compétence :	niveau visé X3
Augmenter de 1 sa jauge de SANTE :	niveau visé X2
Augmenter de 1 sa jauge de MORAL :	niveau visé X2
Augmenter de 1 son score de DESTIN :	1 point

On ne peut pas progresser de plus de 1 point à la fois dans une même caractéristique, compétence ou jauge. En revanche, il est permis d'augmenter de jusque (CHARME) points d'un coup son score de Destin.

Les améliorations de caractéristiques en cours de jeu modifient les jauges de façon suivante :

+1 en VIGUEUR =	+1 en SANTE
+1 en SANG-FROID =	+1 en MORAL
+1 en CHARME =	+1 en DESTIN

Et ce quelque soit le score actuel.

En aucun cas il n'est permis de dépasser le seuil maximum d'une caractéristique, compétence ou jauge. Le score de Destin, lui, ne pourra jamais dépasser (1+CHARME).

Il est également possible que de par le contexte du scénario, les personnages gagnent des augmentations gratuites (par exemple, dans un scénario où les personnages auraient été entraînés au tir, tous les personnages n'ayant pas encore la compétence pourraient gagner « Tir +1 »).

Résolution d'une action

Principes de base

Lorsqu'un personnage est amené à entreprendre une action à l'issue incertaine, il jette les deux dés (de moral et de santé) et y ajoute la caractéristique appropriée majorée par le score de la compétence concernée. C'est toujours le meneur de jeu qui détermine les caractéristiques à employer. Si le total qu'il obtient est égal ou supérieur à 10, l'action est une réussite. En cas contraire, c'est un échec.

Notez que si le personnage obtient un « double 6 » sur les dés, c'est une réussite critique, et il a immédiatement le droit de lancer un dé « bonus » qui viendra s'ajouter à son total. Dans la plupart des cas, on considère qu'il s'agit d'une réussite automatique quelque soit le total obtenu.

Au contraire, un personnage qui obtient un « double 1 » vient de faire un échec critique, il doit lancer un dé « malus » qu'il retire à son total. Dans la majeure partie des cas, on estime alors que l'échec est automatique, même si le score obtenu est théoriquement suffisant.

Exemple de test de compétence : Lucy tente de sauter au-dessus d'un trou dans le plancher pour fuir un fou armé d'une bêche. Le meneur de jeu estime qu'il s'agit d'un test de « Athlétisme » (score de Lucy « +2 »), et que la caractéristique la plus appropriée dans ce cas est « AGILITE » (score de Lucy « +2 »). Lucy lance les dés et obtient un total de « 5 », son score final sera donc de 9 (5+2+2), c'est un échec, Lucy vient de chuter...

Actions sans compétence adéquat

Dans certains cas, aucune compétence ne correspondra à la situation nécessitant un jet de dé. La plupart du temps, il s'agit soit d'action totalement naturelle ou « universelle » (résister à la peur, faire un nœud bien serré, etc...) soit d'actions « accessoires » mais pas forcément maîtrisées par tous (jouer du violon, préparer un bon petit plat...)

Dans le premier cas, il est recommandé de choisir une caractéristique, et de la doubler lors du test. Par exemple, un test pour voir si un personnage garde son calme dans une situation de stress sera fait avec (VOLx2)+2d.

Dans le second cas, il faudra choisir une caractéristique, mais elle ne sera pas doublée. En revanche, celle-ci sera potentiellement augmentée de « +3 » si jamais le concept du personnage est en lien avec le test. En cas de lien mais indirect du concept, le bonus sera de seulement « +1 ».

Exemple : un personnage « Videur accroc à la bouteille » aura sans doute un bonus de « +3 » pour intimider quelqu'un ou résister aux effets de l'alcool, mais seulement un bonus de « +1 » pour préparer un cocktail ou reconnaître un costume de haute qualité.

Qualités de réussite et coups du sort

Il peut être intéressant, pour le meneur comme pour les joueurs, d'évaluer la qualité d'une réussite (ou d'un échec). Pour cela, c'est simple, considérez le résultat comme une note scolaire sur 20. Ainsi, un « 12 » est assez bien, un « 16 » est très bien, un « 6 » est mauvais, etc...

En termes de jeu, il peut être important de quantifier une qualité de réussite (c'est le cas notamment en combat). Pour ce faire, c'est très simple, il suffit de retrancher 10 au score obtenu. Ainsi, un « 12 » donnera une qualité de réussite « 2 », « 10 » une qualité de réussite « 0 », etc...

Il n'est normalement pas nécessaire de quantifier un échec, mais si jamais c'est nécessaire, faite le de la même façon que pour les réussites. Un « 7 » donnera donc une qualité de réussite « -3 », par exemple.

Si jamais, pour une raison ou une autre la qualité de réussite dépasse « 10 », on parle de « réussite miraculeuse ». Non seulement l'action est magnifiquement réussie, mais en plus il s'est passé quelque chose de tout bonnement incroyable. Le meneur est invité à décrire la scène de façon vraiment spectaculaire.

A l'inverse, si un individu obtient une qualité de réussite inférieure à « -10 », on parle de « catastrophe ». L'action a tourné au cauchemar pour le personnage.

Une qualité de réussite de « 0 » pile est une « réussite partielle ». Ce sont ces moments où l'on est sur le fil du rasoir, l'action n'est ni tout à fait une réussite, ni un échec. Dans le cas d'un saut pour franchir une crevasse, le personnage s'est rattrapé du bout des doigts, dans le cas d'une tentative de baratin, la méfiance est là mais sans que le mensonge ne soit vraiment décrypté...

Difficultés

Toutes les actions ne sont pas aussi faciles à réaliser. En termes de jeu, les actions particulièrement simples apporteront des bonus au test de celui qui tente l'action, et les actions difficiles des malus. Consultez la table suivante pour évaluer les modificateurs circonstanciels :

Action enfantine	+6
Action simple	+3
Action standard	+0
Action difficile	-3
Action très difficile	-6

Exemple : Marvin (AGILITE +1, Athlétisme +1) veut franchir un grand mur à l'aide d'une corde à nœuds. Le meneur estime qu'il s'agit d'un test simple. Marvin jette les dés qui affichent un total de « 6 ». Son score final sera de « 11 » (6+1+1+3), c'est une réussite, mais sans la corde cela aurait sans doute été une toute autre histoire...

Actions en opposition

Dans certains cas, une action particulière oppose deux individus, voir d'avantage. Dans ce cas, celui qui l'emporte est tout simplement celui qui obtient le plus haut score.

Dans ce cas particulier, si besoin est de calculer la qualité de réussite, celle-ci est égale à la différence entre le score du gagnant et celui du perdant.

Exemple : Lucy a obtenue un score de « 14 » pour se cacher d'Alfonso qui a fait « 9 » sur son score de vigilance. La qualité de réussite de Lucy est donc « +5 » (14-9).

Actions prolongées et coopération

Certaines actions ne s'accomplissent pas dans l'instant, et nécessite une longue implication pour venir à leur terme. Lorsque le temps de réalisation représente un intérêt ludique, vous pouvez faire recours à la règle suivante : **l'individu doit totaliser X points de réussite pour venir à bout de son entreprise.**

Comme pour un test normal, le joueur fait des tests basés sur une de ses compétences. Mais cette fois ci, un seul jet de dés ne suffira pas à résoudre l'action. Il faudra à chaque tour calculer son total de points de réussite pour savoir si oui ou non il vient de résoudre l'action.

Lorsqu'un jet est réussi, on marque un nombre de points de réussites égal à sa qualité de réussite.

Donc, si on obtient un « 13 » lors d'un test, on ajoute 3 points à son total de réussite.

Lorsqu'un jet est un échec, on ne marque aucun point de réussite. Dans certain cas bien précis, vous pouvez soustraire les marges d'échec, mais cela est à réserver à des cas très particuliers. En ce qui concerne un échec catastrophique (double 1) il peut soit « disqualifier » le personnage pour de bon (destruction de l'œuvre entreprise, objet utilisé se brise...), soit simplement lui faire perdre tout ou partie de son total actuel de points de réussite, à la discrétion du meneur de jeu.

Si plusieurs protagonistes collaborent à l'œuvre, chacun ajoute sa propre qualité de réussite. L'œuvre peut donc se réaliser beaucoup plus rapidement.

Chaque jet de dé possède une périodicité que le meneur doit choisir. Généralement il s'agit d'un tour de jeu, mais il peut très bien décider que chaque jet de dé représente une heure, une journée etc..

Le total de point de réussite à obtenir est également laissé à l'initiative du meneur. Pour un test « standard », 10 points semble être un total raisonnable, mais tout dépend en vérité de la nature du test entrepris.

On peut tout à fait concevoir des actions prolongées en opposition (dans le cas d'une course par exemple) Dans ce cas chaque protagoniste jette chaque tour, et en même temps, leur dé et note leurs éventuels points de réussite. **Le premier à atteindre le total exigé l'emporte.**

Comme les jets sont en fait en même temps, il est possible que deux individus atteignent le seuil en même temps. Alors est déclaré gagnant celui qui a le plus grand total lors de l'atteinte de l'objectif. Si là encore, il y a égalité, c'est que vraiment les protagonistes n'ont su se départager.

Combat entre survivants

Initiative

Chaque tour de jeu, on doit déterminer l'initiative des personnages afin de savoir quand chacun agit. Pour cela, chaque personne en présence va jeter les dés et y ajouter (SF+AGI). Le score obtenu indique la vitesse de l'action la plus rapide. Le protagoniste agira encore potentiellement dans 7 rangs d'initiative, puis 7 rang ensuite, etc, tant que cela donnera un score positif. On résout les actions par score décroissant.

Exemple de jet d'initiative : Jake (SF 3, AGI 2) obtient 10 aux dés. Sa première action interviendra donc en « 15 » (3+2+10). Il aura également le droit à une action en « 8 » (15-7) puis une dernière en « 1 » (8-7).

Les dés des jets d'initiative, comme sur tout autre test, sont sujet aux effets des altérations physiques et morales.

Pour info, on considère qu'un tour complet dure environ 1 minute.

Attaque à distance

Pour toucher une cible lors d'une attaque à distance, il faut réussir un test de « Tir » (avec la caractéristique HABILETE). En fonction de la distance et des conditions du tir, des malus/bonus peuvent s'ajouter au score du tireur. Par exemple, il est possible de passer une action complète à viser pour avoir un bonus de « +3 ».

Les dommages infligés par l'attaque sont égaux à la qualité de réussite, majoré par les bonus de l'arme, minoré par les protections.

Attaque au corps à corps

Elles fonctionnent comme les attaque à distance, sauf qu'il s'agit de réussir un test de « Bagarre » + « VIGUEUR ».

Les dommages sont là encore égaux à la qualité de réussite augmentée d'un éventuel bonus d'arme, minoré par les protections.

Défense active

Un personnage qui voit qu'il va être touché par une attaque peut décider de sacrifier sa prochaine action pour tenter une défense active. Dans ce cas, il fait un jet de « Défense » (+AGILITE s'il s'agit d'une attaque de corps à corps à corps, ou +RUSE dans le cas d'une attaque à distance). Cela n'est bien sûr possible que s'il lui reste au moins une action à jouer ce tour.

En cas d'échec, le personnage est touché normalement. En cas de réussite, il vient ôter sa qualité de réussite à celle obtenue par l'assaillant, diminuant donc d'autant les dommages. De plus, s'il réduit la qualité de réussite à un score négatif, il a complètement esquivé l'attaque !

Exemple : Joey est sensé être touché par un tir de pistolet (qualité de réussite +3, bonus aux dommages +5). Il fait un jet de défense et obtient une qualité de réussite de « 2 ». Il réduit donc la qualité de réussite de son assaillant à « 1 », et encaisse au total 6 points de dommages (1+5). S'il avait obtenu une qualité de réussite de « 4 », il n'aurait encaissé aucun dommage car il aurait réduit la qualité de réussite du tireur à une valeur négative.

Armes et protections courantes

Corps à corps	(dommages +0)
Branche épaisse	(dommages +1)
Couteau de cuisine	(dommages +2)
Batte de baseball	(dommages +2, attaque +1)
Pied de biche	(dommages +3)
Hache de pompier	(dommages +4)
Pistolet	(dommages +5, 9 coups)
Fusil de chasse	(dommages +6 bout portant, +3 plus loin, 2 coups)
Fusil d'assaut	(dommages +6, +9 en rafale de 6, 30 coups)
Blouson de cuir	(dommages -1)
Gilet pare-balle	(dommages -4 contre les tirs, -2 sinon)

Blessures et états de santé

A chaque fois qu'un personnage est blessé (encaisse au moins 1 point), il faut vérifier la gravité de la blessure qu'il vient d'encaisser.

Si les dommages sont égaux à 1 ou 2 points, il s'agit d'une **DOULEUR** qui n'a pas de réelle incidence sur le personnage, mais qui donne un malus de 3 à la prochaine action du personnage.

Si les dommages sont supérieurs ou égaux à 3 points, le personnage subit une **BLESSURE**. En plus des effets d'une douleur, le personnage perd une face sur son dé de SANTE, en partant de la première. Chaque face perdue est considérée comme un « 0 » lorsqu'elle est obtenue sur un jet de dé. Lorsqu'un personnage est sensé perdre une face de santé qu'il ne possède pas, alors il tombe dans le **COMA**. De plus, le personnage subira un malus de 3 sur sa prochaine action.

Exemple : Max (SANTE 2) vient de se prendre 4 points de dommage suite à un coup de couteau. Il encaisse donc une Blessure, et raye sur sa fiche la face « 1 » de son dé de SANTE. La prochaine blessure qu'il encaissera lui fera perdre la face « 2 », quand à la troisième, elle le fera tomber dans le coma.

Si les dommages sont supérieurs ou égaux à 7 points, le personnage subit une **SEQUELLE**. Jetez 1d6 et consultez la table suivante pour connaître les conséquences de cette blessure :

- 1 : Visage massacré (perte de 2 de SANTE, 1 de MORAL, et CHA-1*)
- 2 : Jambe cassée (perte de 2 de SANTE et AGI-1*)
- 3 : Plaie béante au ventre (perte de 3 de SANTE et S.F-1*)
- 4 : Côtes brisées (perte de 3 de SANTE et VIG-1*)
- 5 : Bras inerte (perte de 2 de SANTE et ADR-1*)
- 6 : Commotion cérébrale (perte de 4 de SANTE et RUS-1*)

**perte définitive si mal soignée*

Dans tous les cas, une séquelle donne un malus de 3 à la prochaine action du personnage.

Plus de 10 points encaissés d'un coup et c'est la **MORT** du personnage.

Lorsqu'un personnage est dans le **COMA**, il doit réussir chaque début de tour un test de sauvegarde basé sur sa VIGUEUR pour ne pas mourir.

Pour rappel, l'usage d'un point de DESTIN permet de réussir automatiquement un jet de sauvegarde, ou de réduire d'un cran -au maximum- une blessure (douleur est annulé, blessure devient douleur, séquelle devient blessure, mort devient séquelle).

Folies et traumatismes

A chaque fois que le personnage vit un évènement démoralisant ou particulièrement effrayant, il doit faire un test de CHA pour voir de quelle manière il a été marqué par cette agression psychologique. S'il réussit son test, il surmonte mentalement cette épreuve. S'il échoue, il subit un choc égal à sa marge d'échec.

La difficulté du test dépend de la nature de cette agression, voici des exemples :

- +6 : voir un animal manger un cadavre récent
- +3 : sortir des cadavres bouffis d'eau d'un puits pour les fouiller
- +0 : abandonner volontairement un inconnu à une mort atroce
- 3 : voir un fou se couper les doigts avec un sécateur
- 6 : être contraint par la force de manger son ami

Si le choc est de 1 ou 2 points, il s'agit d'un **TROUBLE** qui n'a pas de réelle conséquence, si ce n'est que le personnage subira un malus de 3 à sa prochaine action.

Si le total de points encaissés est supérieur ou égal à 3, le personnage subit un **CHOC**. En plus des effets d'un trouble, le personnage perd une face sur son dé de MORAL, en partant de la première. Chaque face perdue est considérée comme un « 0 » lorsqu'elle est obtenue sur un jet de dé. Lorsqu'un personnage est sensé perdre une face de MORAL qu'il ne possède pas, alors il **CRISE**.

Si le personnage encaisse 7 points ou plus d'un seul coup, alors c'est une **CRISE** il perd 2 faces sur son dé de MORAL et **CRISE** pour 1d6 tours.

10 points encaissés d'un coup, et c'est la **FOLIE** irréversible !

Pour rappel, les **CRISES** dépendent de la nature du personnage :

- HOMME** : perd l'espoir, tombe et se morfond (pleures, gémissements...)
- ANIMAL** : fait une crise violente (cris, coups...)
- INSECTE** : panique incontrôlable, fuit sans s'arrêter (tremblements...)
- FANTÔME** : devient dément et suicidaire (larmes et rires mêlés...)
- ROBOT** : s'arrête complètement, résigné (mutisme, immobilisme...)

Chaque tour, le personnage peut tenter un test de sauvegarde basé sur le SANG FROID pour réussir à agir selon sa propre volonté malgré sa crise. Les actions qu'il peut faire doivent toutefois être influencées par son état psychologique (le meneur a le dernier mot pour définir ce qui est envisageable de faire ou pas). S'il rate son jet, le joueur perd le contrôle de son personnage dont les actions sont alors dictées par le meneur de jeu. S'il rate trois fois de suite, son personnage devient fou définitivement... et rejoint les rangs des PNJ !

Pour se calmer, il faut soit parvenir à s'isoler de la source de folie, soit que quelqu'un parvienne à vous calmer (réconfort d'un ami, menace d'une arme...)

Même une fois calmé d'une crise, le personnage perd 1 point de MORAL permanent tant qu'il n'a pas convenablement traité son traumatisme. De plus, tout test de MORAL lié à ne source de stress équivalente à celle qui l'a rendu fou se voit majoré d'un point.

Pour rappel, l'usage d'un point de **DESTIN** permet de réussir automatiquement un jet de sauvegarde, ou de réduire d'un cran -au maximum- un choc psychologique (trouble est annulé, choc devient trouble, crise devient choc, folie devient crise).

SCENARIO D'INTRODUCTION : WEEK-END EN CREUSE

IDEE GENERALE

Sous des allures un peu absurdes de teenage moovie (des vacances en Creuse), ce scénario se doit d'être le plus effrayant possible pour fonctionner. N'hésitez pas à multiplier les détails malsains, les allusions glauques, les descriptions sinistres. Même si dans un premier temps cela semblera forcément « too much » à vos joueurs, petit à petit cela contribuera à leur inconfort et les poussera à réagir dans le stress. De préférence, jouez avec une faible lumière et une musique d'ambiance de type « film d'horreur ».

SCENE 1 : Des vacances à bas prix

Le groupe de joueurs est constitué de jeunes gens qui ont pris ensemble une location dans la Creuse. Si vous le souhaitez et si vos joueurs ne sont pas hermétiques à cela, ils peuvent même se jouer eux même.

Après une longue route tous ensemble en minibus, ils sont presque arrivés, mais le GPS ne marche plus et ils roulent de nuit en campagne. Ils sont totalement perdus quand ils croisent d'étranges locaux, 3 jeunes hommes qui essaient d'amener une brebis visiblement peu motivé à les suivre. Malgré leurs airs inquiétants et leurs regards un peu lubriques sur les personnages féminins (quoi que pas seulement...), ils indiqueront le chemin aux joueurs si on leur demande. En revanche, ils refuseront d'expliquer ce qu'ils font avec cette brebis la nuit. Aussi improbable que cela puisse paraître, des gendarmes arriveront à leur tour, faisant décamper les locaux. Les gendarmes sont en effet à la recherche des 3 voleurs de mouton « aperçu par le père Guillot qui va les plomber lui-même » s'ils ne les retrouvent pas avant.

L'un dans l'autre, les joueurs pourront se remettre en route... Jusqu'à ce que la grande Lumière les frappe et leur fait avoir un accident et sortir de route. Faites faire un jet de CHA à chaque joueur, celui qui obtient le plus petit score a une jambe cassée et les malus qui vont avec. Si votre groupe est conséquent (plus de 4 joueurs), ajoutez un autre blessé grave, qui a un éclat de verre dans l'abdomen et qui perd beaucoup de sang. Quand ils reprennent connaissance au petit matin, il fait encore nuit mais les joueurs réalisent qu'ils sont très près de leur location et qu'ils devraient donc pouvoir trouver refuge...

SCENE 2 : Les problèmes commencent

Sauf que rien ne va aller comme prévu. D'abord, rien ne marche : ni l'électricité, ni les portables, ni même la batterie du minibus. Dans la ferme qu'ils ont louée, personne ne vient les accueillir alors qu'ils avaient comme contact monsieur et madame Maletterre. Mais s'ils forcent la porte, ils sont immédiatement attaqués par un énorme molosse qui semble devenu fou ! Il n'y a aucun moyen de le raisonner. Le tisonnier de la cheminée est la seule arme visible dans le salon.

LENINE (Bouvier des Açores) : VIG+4, AGI+3, HAB+0, RUS+0, SF+3, CHA+0, Athlétisme+3, Bagarre+4, Défense+1, Vigilance+4, Crocs dommages+1

En fouillant la maison, les PJ pourront découvrir de vieilles lampes-torche, un fusil en haut d'un vaisselier, et surtout, le couple Maletterre endormi... et que rien ne semble pouvoir réveiller.

S'il y a largement de quoi se nourrir, il n'y a rien en revanche pour se soigner hormis du paracétamol et de l'antispasmodique. De toute évidence, il va falloir attendre le lendemain matin pour pouvoir aller chercher du secours...

SCENE 3 : Le bonjour des voisins

Mais alors qu'ils commenceront à peine à trouver le sommeil, l'un des joueurs sera réveillé par d'étranges bruits de clapotis à la fenêtre. En y regardant de plus près, il verra qu'il s'agit d'yeux arrachés et lancé sur le carreau ! (test d'horreur +3). Les yeux ont été lancés par les 3 creusois revenus « s'amuser » avec leurs nouveaux voisins. Clairement, se sont à présent des pervers sexuels en manque de sensations, qui sont d'ailleurs toujours en train de violer la pauvre brebis qui n'est pas encore morte malgré les mutilations qu'ils lui ont infligés ! La pauvre bête hurle à la mort et ses cris finissent d'éveiller tous les joueurs. A présent, les creusois appellent les PJ, et les invitent à « venir s'amuser » avec eux. Ils joueront au chat et à la souris au travers de la ferme qu'ils semblent mieux connaître que les joueur (pour cause, ils y ont travaillé comme saisonnier). Ils sont armés, totalement pervers, et bien décidés à se payer du bon temps.

«Gros Moche» Jean Brouillet (pervers colossal) : VIG+5, AGI+1, HAB+1, RUS+0, SF+2, CHA+0 Bagarre +3, Discrétion+1, Crochet de boucher dom+1

«Grand Moche » Alain Carrière (dadet libidineux) : VIG+3, AGI+3, HAB+1, RUS+1, SF+1, CHA+0 Tir+2, Discrétion +2, Pistolet à clou dom+3

« Petit Vicelard » Rémi Vincent (nabot démoniaque) : VIG+1, AGI+2, HAB+3, RUS+2, SF+3, CHA+1, Discrétion +3, Baratin+2, Tir+2, Vigilance +3, Revolver dommages+6, laudanum pour cheval

Lorsqu'ils verront qu'ils ne parviennent pas à avoir le dessus, les pervers mettront le feu à la demeure tout en essayant de contraindre les joueurs à y rester...

SCENE 4 : La cavalerie (de l'apocalypse) arrive

Alors qu'ils penseront en avoir fini, débarquera enfin la gendarmerie dans une étrange calèche tirée par des chevaux. Le gendarme Guy Parouty leur proposera de les raccompagner jusqu'au poste. Guy semble totalement étrange et secoué, mais pourtant, il n'est pas fou. Si on monte dans sa calèche on trouve deux doigts au sol, ceux de son collègue qu'il a dû trancher pour s'en sortir, mais lui est « normal ». Toutefois, faites tout pour que les joueurs flippent de lui. Plus les joueurs seront paranos, plus il le sera aussi, aboutissant probablement à une sorte de duel de nerf où le gendarme demande aux PJ de mettre des menottes ! S'ils se jettent sur lui, il se défendra avec son arme de service ! Dans tous les cas, Guy finira forcément par faire une proposition qui semblera étrange au joueur.

Guy Parouty (Gendarme à bout de nerf) : VIG+2, HAB+3, AGI+2, RUS+2, SF+2, CHA+1, Athlétisme+2, Bagarre+3, Défense+2, Tir+3, Vigilance+2, Pistolet mitrailleur (dom+5, +8 en rafale de 5, 25 coups)

Veillez à ce que les joueurs réalisent qu'ils affrontent quelqu'un de « normal », et laissez leur le cas échéant l'occasion « d'arrêter les frais ». En effet, ils ont assez à faire comme ça pour éviter de s'ajouter des ennemis !

CONCLUSION : Le jour se lève sur un monde mort

Au petit matin, les joueurs atteindront la grande route et verront que tous les automobilistes semblent comme endormis. Des heures durant, ils marchent sans croiser personne ni rien entendre, jusqu'à ce qu'une radio se fasse entendre « Ici radio Paradis. Si vous nous entendez, c'est que vous êtes en vie ! Rendez-vous à la Souterraine, pour commencer votre nouvelle vie ! » **TO BE CONTINUED !!!**

7 JOURS DE PAIX

Nom							
Description							
Concept							
Nature							
VI	AG	HA	ES	SF	CH		
Athlétisme		+		Défense		+	
Bagarre		+		Discrétion		+	
Baratin		+		Premiers soins		+	
Bricolage		+		Survie		+	
Connaissances		+		Tir		+	
Conduite		+		Vigilance		+	
MATERIEL & NOTES		SANTÉ					
		1	2	3	4	5	6
		MORAL					
		1	2	3	4	5	6
		DESTIN					
		1	2	3	4	4	6

7 JOURS DE PAIX

Nom							
Description							
Concept							
Nature							
VI	AG	HA	ES	SF	CH		
Athlétisme		+		Défense		+	
Bagarre		+		Discrétion		+	
Baratin		+		Premiers soins		+	
Bricolage		+		Survie		+	
Connaissances		+		Tir		+	
Conduite		+		Vigilance		+	
MATERIEL & NOTES		SANTÉ					
		1	2	3	4	5	6
		MORAL					
		1	2	3	4	5	6
		DESTIN					
		1	2	3	4	4	6

7 JOURS DE PAIX

Nom							
Description							
Concept							
Nature							
VI	AG	HA	ES	SF	CH		
Athlétisme		+		Défense		+	
Bagarre		+		Discrétion		+	
Baratin		+		Premiers soins		+	
Bricolage		+		Survie		+	
Connaissances		+		Tir		+	
Conduite		+		Vigilance		+	
MATERIEL & NOTES		SANTÉ					
		1	2	3	4	5	6
		MORAL					
		1	2	3	4	5	6
		DESTIN					
		1	2	3	4	4	6

7 JOURS DE PAIX

Nom							
Description							
Concept							
Nature							
VI	AG	HA	ES	SF	CH		
Athlétisme		+		Défense		+	
Bagarre		+		Discrétion		+	
Baratin		+		Premiers soins		+	
Bricolage		+		Survie		+	
Connaissances		+		Tir		+	
Conduite		+		Vigilance		+	
MATERIEL & NOTES		SANTÉ					
		1	2	3	4	5	6
		MORAL					
		1	2	3	4	5	6
		DESTIN					
		1	2	3	4	4	6