

L'HOMME	L'ANIMAL	LA MACHINE	L'ARME	LA SURVIE	LA TERRE
Arts (I)	Animalisme (I)**	Artisanat (II)	Armes à feu (II)	Alimentation	Environnement (I)
Civilisation (II)*	Dissection (II)	Bricolage	Armes de tir	Athlétisme	Flore (I)**
Psychologie (I)	Faune (I)**	Mécanique (II)	Armurerie (II)	Corps à corps	Route
Rumeurs	Répulsion	Pilotage (I)	Lancer	Discrétion	Toxiques (II)
Soins (I)	Traces	Technologie (II)*	Mêlée	Vigilance	Vestiges (I)*

(I) et (II) : Rareté des Compétences

\* : Rareté réduite de (I) pour les anciens

\*\* : Rareté réduite de (I) pour les jeunes

## LA RARETÉ DES COMPÉTENCES

Avec l'effondrement de la civilisation, la fermeture des écoles et la disparition d'un grand nombre de métiers, l'accès aux connaissances et à l'apprentissage a été complètement bouleversé. Il est désormais plus simple d'apprendre à reconnaître les comestibles, à manier un fusil ou à panser une plaie qu'à utiliser un téléphone portable. De plus, lorsqu'il s'agit de manipuler des poisons, de réparer un talkie walkie ou de procéder à une amputation, même avec un haut score de Caractéristique, certaines actions demandent un minimum de connaissances ou de pratique pour être réalisées sans risque – ou tout simplement pour avoir une idée de la façon de s'y prendre...

Ces notions importantes sont traduites dans le jeu par le principe de **Rareté des Compétences**, qui distingue les talents devenus essentiels à la survie – tels que les premiers soins, l'orientation, la chasse alimentaire ou le bricolage de fortune – des connaissances techniques, scientifiques, technologiques ou médicales devenues beaucoup plus rares et prisées depuis l'effondrement.

On distingue trois niveaux de Rareté : les **Compétences Basiques**, les **Compétences Rares (I)** et les **Compétences Rares (II)**.

- ▶ Lorsqu'une action relève d'une Compétence Rare qu'il ne possède pas, le personnage subit un Handicap égal à la Rareté de cette Compétence, soit un Handicap (I) ou (II). Si la Compétence est Basique, aucun Handicap ne s'applique.
- *Prélever proprement les glandes à venin d'un serpent sans la Compétence Dissection (II) souffrira d'un Handicap (II). En revanche, pour tenter d'identifier le reptile, le Handicap éventuel ne sera que de (I) si le personnage ne possède pas Faune (I).*
- ▶ Le Handicap de Rareté se cumule avec tous les autres Handicaps éventuels, notamment ceux liés aux circonstances de l'action. En revanche, il n'empêche pas le joueur d'appliquer les éventuels Bonus dont il dispose pour cette action.

- *Si le personnage ne possède qu'une machette ou un couteau de grande taille pour tenter d'extraire les glandes à venin, le meneur pourra imposer un Handicap (I) supplémentaire sur l'action. En revanche, s'il dispose d'un scalpel ou de fiches anatomiques détaillées, il pourra profiter d'un Bonus de 1D malgré le Handicap de Rareté.*

▶ **Note** : La Rareté d'une Compétence influence également sur sa difficulté d'apprentissage, notamment pour trouver l'instructeur ou le matériel utile, ainsi que sur le coût de son amélioration.

### ▲ LES RELANCES

À partir du niveau Confirmé, les Compétences permettent aux joueurs de relancer des dés une fois le jet effectué, en vue de transformer des résultats trop faibles en Réussites.

- ▶ Rien n'oblige les joueurs à relancer leurs dés s'ils sont satisfaits de leurs résultats, ni à utiliser toutes les Relances dont ils bénéficient sur un jet. Ils peuvent ainsi relancer plusieurs fois le même dé, relancer plusieurs dés différents, ou n'en relancer aucun.
- ▶ Relancer une Réussite n'accorde pas de Réussite supplémentaire : seuls le résultat final des dés sera pris en compte. Une fois un dé relancé, il est possible de le relancer à nouveau si l'on dispose encore d'une Relance, mais évidemment pas « d'annuler une Relance » pour revenir à l'ancien résultat.
- *Un joueur lance 4D contre une Difficulté de 5 et obtient 2, 4, 7 et 8. Avec les deux Relances dont il dispose, il décide de relancer son 2 et obtient un résultat de 3, toujours insuffisant. Avec sa seconde Relance, il peut alors choisir de relancer le même dé ou de relancer son 4.*
- ▶ **Note** : Plusieurs aspects du jeu accordent des Relances sur certains types d'action, qui peuvent se cumuler avec les Relances de Compétence. C'est le cas notamment de certaines Capacités ou de la Réserve d'Effort – présentée page 34.

## ▲ L'HOMME

**Art (I)** : Capacité à dessiner, sculpter, peindre, tatouer, chanter, danser, jouer d'un instrument et pratiquer différentes formes de création. Permet d'identifier un style, une technique ou un artiste.

**Civilisation (II)\*** : Connaissances historiques, géographiques, scientifiques et technologiques équivalentes à celles d'un adulte né à la fin du XX<sup>e</sup> siècle. Permet d'utiliser de façon basique les appareils courants de cette époque et de lire, écrire, déchiffrer des textes et s'exprimer dans différentes langues et langages.

**Psychologie (I)** : Capacité à interpréter les attitudes, comportements et réactions humaines. Permet d'argumenter, convaincre, anticiper, négocier, rassurer, mentir et désamorcer un conflit.

**Rumeurs** : Connaissance de coutumes, rumeurs, légendes et informations sur des événements, individus, factions, lieux et régions. Permet de connaître les symboles, noms et philosophies de factions, communautés et organisations humaines.

**Soins (I)** : Capacité à diagnostiquer, prévenir, traiter, opérer et soigner des pathologies, blessures et infections humaines. Permet de procéder à des interventions et de limiter des infections, hémorragies ou aggravations.

## ▲ L'ANIMAL

**Animalisme (I)\*\*** : Capacité à interpréter, imiter et reproduire des postures, cris, bruits, traces et odeurs d'animaux et d'insectes. Permet d'apaiser, apprivoiser, dresser, élever, communiquer et se faire accepter par différentes espèces.

**Dissection (II)** : Capacité à découper, nettoyer, conserver et transformer des organes, viandes, os, cuirs et peaux. Permet de procéder à des coupes, greffes et prélèvements sur des animaux, humains et insectes.

**Faune (I)\*\*** : Connaissance des animaux, oiseaux et insectes courants d'un milieu naturel. Permet d'identifier des espèces, traces, habitats et comportements.

**Répulsion** : Connaissance des techniques chimiques, naturelles et mécaniques de répulsion, piégeage et éradication de la vermine et des nuisibles courants. Permet de repousser, créer des barrières et exterminer des nuées, colonies, ruches, hordes ou essaims.

**Traces** : Capacité à détecter, identifier et suivre des traces ou des signes de passage humain, animal ou insecte.

## ▲ LA MACHINE

**Artisanat (II)** : Maîtrise de techniques de forge, moulage, gros œuvre, assemblage et réparation de biens, de structures et d'objets manufacturés. Permet de concevoir, réparer, assembler, construire et saboter toutes sortes d'objets, structures et édifices.

**Bricolage** : Capacité à confectionner, recycler, assembler ou effectuer des réparations de fortune sur des objets courants. Permet de confectionner, poser et neutraliser des pièges, nœuds, serrures et dispositifs mécaniques simples.

**Mécanique (II)** : Capacité à concevoir, réparer, améliorer ou saboter des mécanismes, véhicules, machines, moteurs et dispositifs industriels ou artisanaux.

**Pilotage (I)** : Capacité à manœuvrer des engins, véhicules, drones et moyens de locomotion terrestres, aériens et aquatiques courants.

**Technologie (II)\*** : Capacité à identifier, confectionner, utiliser, neutraliser et réparer des appareils, systèmes et dispositifs électroniques, informatiques ou technologiques.

## ▲ L'ARME

**Armes à feu (II)** : Capacité à manier et entretenir des armes à feu légères, lourdes, automatiques et militaires.

**Armes de tir** : Capacité à manier et entretenir des armes de trait, de tir et de projection mécaniques telles qu'arcs, arbalètes, sarbacanes ou balistes.

**Armurerie (II)** : Capacité à confectionner, réparer et modifier des armes, projectiles, munitions et éléments de protection. Permet de confectionner, poser et désamorcer des mines, grenades, appareils et engins explosifs.

**Lancer** : Capacité à viser, lancer et manier des armes et projectiles tels que couteaux, pierres, grenades, frondes, bolas ou filets.

**Mêlée** : Capacité à attaquer, parer et esquiver en combat rapproché à l'aide d'armes tranchantes, contondantes ou articulées.

## ▲ LA SURVIE

**Alimentation** : Capacité à identifier, trouver, nettoyer et préparer de quoi boire et manger. Permet de cueillir, chasser, filtrer, purifier, stocker et rationner.

**Athlétisme** : Capacité à effectuer des mouvements, efforts et acrobaties. Permet de nager, grimper, courir, soulever, sauter et se réceptionner.

**Corps à corps** : Capacité à attaquer, bloquer, saisir ou esquiver à mains nues en combat rapproché. Permet d'éviter des coups, chutes, dangers ou projectiles.

**Discrétion** : Capacité à se cacher, se déplacer et agir sans se faire remarquer. Permet de dissimuler, maquiller et camoufler des traces, odeurs, campements, objets ou équipements.

**Vigilance** : Capacité à sentir, percevoir, anticiper et réagir. Permet de monter la garde, éviter un projectile, réagir à un événement et agir plus rapidement lors des combats.

## ▲ LA TERRE

**Environnement (I)** : Connaissance géographique, topographique, climatique et météorologique de différents milieux, régions, pays et reliefs naturels. Permet de tracer et de lire des cartes, s'orienter, éviter des obstacles et anticiper des intempéries.

**Flore (I)\*\*** : Connaissance des végétaux, plantes, fruits et champignons courants d'un milieu naturel. Permet d'identifier des espèces et de procéder à des analyses, greffes, boutures et cultures végétales.

**Route** : Habitude du voyage et connaissance des routes, convois, contournements, barrages et principaux dangers. Permet de calculer des itinéraires, d'établir des campements provisoires et d'identifier les runes, signaux et symboles de direction, de territoire et de dangers courants.

**Toxiques (II)** : Connaissance des ingrédients, matériaux, poisons, venins, toxiques et substances chimiques d'origine naturelle et industrielle. Permet d'identifier, manipuler, analyser, neutraliser, se protéger et procéder à des mélanges et des transformations.

**Vestiges (I)\*** : Connaissance des bâtiments, infrastructures, réseaux et sites industriels. Permet d'identifier, localiser, fortifier, saboter, s'infiltrer, explorer, fouiller et réhabiliter des sites industriels.

(I), (II) : Rareté des Compétences

\* : Rareté réduite de (I) pour les anciens

\*\* : Rareté réduite de (I) pour les jeunes