

DANGERS & DURABILITÉ  
JEU DE RÔLE ECOLOGISTE

# Table des matières

	Pêcheur.se . . . . .	18		
	Percheur.se . . . . .	18		
	Métiers . . . . .	18		
	<b>IV Compétences et Talents</b>	<b>21</b>		
	Compétences . . . . .	21		
	Compétences de Base . . . . .	21		
	Compétences Relationnelles . . . . .	21		
	Compétences Spéciales . . . . .	22		
	Talents . . . . .	22		
<b>I Introduction</b>	<b>5</b>		<b>V Règles</b>	<b>25</b>
Les jeux de rôle . . . . .	5		Tests . . . . .	25
Construire une première partie . . . . .	5		Dés et Lancers . . . . .	25
Utiliser ce livre . . . . .	5		Test de succès . . . . .	25
Lecture du texte . . . . .	5		Test de performance . . . . .	25
Votre Monde écologique . . . . .	6		Test opposé . . . . .	25
			Coups et Échecs Critiques . . . . .	26
<b>II Créer les personnages</b>	<b>9</b>		Combats . . . . .	26
Classes et carrières . . . . .	9		Destin, Résilience, Chance et Dé-	
Compétences et Talents . . . . .	11		termination . . . . .	26
Caractéristiques . . . . .	11		Traumatismes, Maladies et Infections	26
Possessions . . . . .	11		Blessures . . . . .	26
Détails supplémentaires . . . . .	11		Traumatismes . . . . .	26
Groupe . . . . .	11		Maladies . . . . .	27
Insuffler la vie à votre personnage . . . . .	11		Infections . . . . .	27
Progression . . . . .	12		Psychologie . . . . .	27
A vous de jouer ! . . . . .	12		Peurs et phobies . . . . .	27
			Changement de tempérament . . . . .	27
<b>III Alignements, Classes et carrières</b>	<b>13</b>		Psychoses . . . . .	27
Alignement . . . . .	13		Croyances et courants de pensée . . . . .	27
Classes . . . . .	13		Croyances . . . . .	27
Carrières . . . . .	14		Courants de pensée . . . . .	28
Corps Expéditionnaire Vert . . . . .	14		Prières et Appartenances . . . . .	28
Légion d'Exploration . . . . .	14			
Réserviste . . . . .	14		<b>VI Meneur de jeu</b>	<b>29</b>
Survivaliste . . . . .	14		Gestion du temps vécu . . . . .	29
Fermier.e . . . . .	15		L'instant présent . . . . .	29
Sylvanier.e . . . . .	15		Les ellipses narratives . . . . .	29
Producteur.rice . . . . .	15		Entre deux aventures . . . . .	29
Commissaire Priseur.se . . . . .	15		Adaptation . . . . .	29
Livreur.se . . . . .	15		Politique . . . . .	29
Transporteur.se . . . . .	15		Transports . . . . .	29
Diplomate . . . . .	16		Famille . . . . .	29
Ermite . . . . .	16		Cohabitat . . . . .	29
Artiste . . . . .	16		Convivialité et Partage . . . . .	30
Raffineur.se . . . . .	16		Biens communs . . . . .	30
Chercheur.se d'artefacts . . . . .	16		Monnaies d'échange . . . . .	30
Réparateur.rice . . . . .	16		Production . . . . .	30
Maintenancier.ère . . . . .	17		Développement . . . . .	30
Recycleur.se . . . . .	17		Défense . . . . .	30
Pillard.euse . . . . .	17		Commerce . . . . .	31
Chasseur.se . . . . .	17		Personnages Non Joueurs . . . . .	31
Riche Déchu.e . . . . .	17		Environnement . . . . .	31
Vengeur.se . . . . .	18		Végétaux . . . . .	31
Dériveur.se . . . . .	18		Reliefs . . . . .	32

Animaux . . . . .	32
Climat . . . . .	32
Territoires . . . . .	32
Bretagne . . . . .	32
Alpes . . . . .	32
Corse . . . . .	32
Bordeaux . . . . .	32
Drôme . . . . .	32
Martinique . . . . .	32
Guide de l'équipement . . . . .	32
Bestiaire et Végétation . . . . .	32

## Construire une première partie

Cet ouvrage est le livre de règles et inclut toutes les informations et options pour mener vos parties. Si vous n'avez joué à aucun JDR, nous vous conseillons de simplement créer aléatoirement les personnages, utiliser l'environnement Français comme point de départ et vous inspirer d'exemples d'us et coutumes pour construire votre Intrigue.

# Chapitre I

## Introduction

Vous voulez pouvoir rêver d'un monde plus juste, où Homo Sapiens a réussi à trouver une place moins destructrice dans son environnement ? Vous souhaitez vous frotter au changement climatique, à cette rébellion de la Terre contre l'Homme et son désir de conquête ?

L'adaptation à un environnement des plus instables a amené une immense part de notre société à se métamorphoser profondément : Fini l'avion, les voitures individuelles, les maisons secondaires et les *bullshit jobs* ... Aujourd'hui nous cherchons à être utiles et à nous entraider au maximum.

Enfin, tout cela est vrai pour ceux qui ont accepté le changement : en marge de cette nouvelle société en construction se trouve tout un panel de sceptiques ou d'opposants, de négationnistes et d'individualistes, de survivalistes ou d'anciens milliardaires déchus. Vous allez naviguer en eaux troubles entre des dangers réels pour votre survie et la construction de lieux de vie durables, à travers lesquels la société pourra prospérer.

Les dangers sont omniprésents et vous devrez y faire face, comprendre ce monde qui semble vous rejeter, vous adapter à des situations extrêmes. A vous d'incarner le héros qui saura montrer la voie, qui saura construire un futur souhaitable.

### Les jeux de rôle

Dangers et Durabilité est un jeu de rôle sur Table (JDR). Un membre de votre groupe tiendra le rôle de Meneur de Jeu (MJ) - qui décrit l'univers et ce qui s'y déroule - et tous les autres seront les Joueurs - les protagonistes du jeu, interagissant avec l'univers proposé par le MJ. Les Joueurs incarnent leurs Personnages, il indiquent au MJ ce qu'ils font et le MJ interprète l'issue de ces actions, en utilisant si nécessaire les Règles du jeu. Le jeu se déroule ainsi, par un échange continue entre l'intrigue proposée par MJ et les réactions des Personnages à travers les Joueurs.

### Utiliser ce livre

Le livre, bien que destiné principalement au MJ, les Joueurs devraient au minimum lire l'introduction du livre sur la société Française en mutation, afin d'incarner au mieux leur personnage. Les chapitres qui suivent directement leur permettront également de mieux comprendre les différentes mécaniques de jeu comme leurs Compétences, Talents et Connaissances spécifiques. Ce sera ensuite au MJ de prendre en main le reste de l'environnement et de se garder de tout révéler ... Il n'est pas nécessaire d'avoir lu l'ensemble du livre pour jouer : Créer des personnages, lisez les règles ainsi que quelques points du Lore (*ensemble de coutumes et traditions - inspiré de l'anglais "folklore"*) afin de vous ancrer dans cet univers, puis créez vos propres aventures !

### Lecture du texte

Il n'est absolument pas nécessaire de lire l'intégralité de l'ouvrage pour jouer. Allez piocher dans la partie dédiée au MJ pour trouver de l'inspiration ou des intrigues. Construisez des personnages avec le plus de profondeur possible. Constituez un groupe d'aventuriers hétéroclite rassemblés par le besoin ou en réaction à des événements climatiques importants. Donnez à chacun des objectifs individuels divergents en parallèle de la mission du groupe, créez un cadre où le dialogue est indispensable. Il n'est pas nécessaire que tout soit ni consensuel, ni juste : La société, le monde d'aujourd'hui ne l'est pas, il ne le deviendra pas demain non plus. Désolé.

Les règles du jeu, vous permettront d'avoir une idée de comment faire avancer votre histoire, c'est peut être la partie à prioriser pour une lecture complète. En revanche, il n'est pas nécessaire d'aller chercher les informations sur l'ensemble des talents, compétences ou carrières : vous irez au besoin, au fur et à mesure.

## Votre Monde écologique

Ce livre a pour but de donner un cadre pour vous aider à construire un imaginaire et inviter des amis à le partager. Mais rien n'est figé ! A vous de vous approprier les règles et l'environnement pour les modifier ou les étendre à votre guise.

Nous avons pour objectif de permettre la construction d'imaginaires souhaitables mais réalistes, qui sorte des schémas distopiques habituels où la société humaine n'aurait jamais effectué le virage nécessaire pour s'adapter au changement climatique.

Nous avons construit ce livre de règles en vous encourageant à bâtir votre propre histoire, pouvant même se dérouler à l'endroit où vous vivez, mais dans un futur où presque tout aura changé :

A vous de jouer !

# Introduction au Nouveau Monde

Plus une goutte de pétrole ... ou presque. Je m'en veux d'avoir vécu pendant des années dans l'abondance. Tant de choses ont changé.

A la suite d'un peu moins de dix ans de ruptures d'approvisionnement, pénuries et de maintenances en tous genres, la société avait d'ores et déjà commencé à s'organiser en une multitude de petites communautés autonomes, basées le plus souvent sur l'entraide, le partage. Mais j'ai bien dit "le plus souvent" ...

C'est sur cette base de bienveillance, et un besoin de sécurité au sens le plus large possible, que ces communautés ont choisies, à travers la personne de Martin VAYRES, de s'unir pour former nation à nouveau.

Mais les autres n'ont pas forcément vu d'un bon oeil leurs proies potentielles s'organiser, se renforcer. Cela faisait plusieurs années que la justice n'avait plus cours, et que la loi du plus fort pouvait de nouveau être la meilleure. La violence a ainsi été la règle sur une quantité non négligeable de territoires. Les malheureux ayant été élevés ainsi dans la peur, ne sont bien trop souvent même pas capables de comprendre qu'il existe d'autres façons de survivre.

Depuis que le gouvernement VAYRES est en place, des expéditions et explorations ont lieu sur tout le territoire. Elles permettent de donner de l'autonomie aux communautés en les aidant à s'adapter et à devenir résilientes face au changement climatique. Et c'est ce qui déplaît au plus haut point aux réfractaires ...

Les expéditions et explorations sont à la fois composées d'anciens militaires, de scientifiques, mais également de recrues, appelées à se former. Le service vert a été proposé à tous. C'est devenu la formation continue par excellence : Survivre, s'orienter, s'organiser, s'adapter, se défendre, ... Toutes ces choses indispensables pour survivre sur une Terre qui ne semble plus vouloir de nous. L'objectif est d'étendre l'influence de l'Etat, pas pour augmenter son pouvoir, mais celui des com-

munités choisissant d'y prendre part : C'est la base de sa constitution. *Empathie, Résilience et Autonomie*

Avec le temps, beaucoup d'Etats ont réussi à se reconstruire et à favoriser de nouvelles formes d'entraide et d'échanges. Les voyages, au même titre que le fret, prennent beaucoup plus de temps qu'auparavant. Les relations diplomatiques ne font pas exception, et il est encore plus difficile que par le passé de tomber d'accord. Les lieux de réel pouvoir, ce sont aujourd'hui chaque village, chaque bourg, chaque ville qui prennent leur destin en main, qui s'entendent pour effectuer des changements communs pour le bienfait du plus grand nombre.

L'Etat ne s'occupe en réalité plus que de trois choses : garantir les réseaux d'entraide avec l'armée, les réseaux d'informations avec quelques radios et émissions télé et enfin les réseaux de transports avec une flotte, des trains et d'autres véhicules en tous genres.

Les villes sont reverdies, les villages sont redynamisés, la vie retrouve du sens, mais les dangers sont toujours plus présents : Plus personne ne meurt de dépression ou du cancer ... On meurt de faim, de soif, ou de maladies inconnues ...

Les choses changent mais nous aurions dû mieux nous y préparer ... éviter les pénuries et choisir de changer de façon volontaire plutôt que contrainte. La sobriété, nous aurions du nous y mettre plus tôt.

A présent toute notre société est en train de muter. C'est avec votre aide qu'elle prendra ou pas un chemin souhaitable pour le plus grand nombre.

Je vous souhaite bon courage, et bonne chance!