

WILDERFEAST

DEVENEZ MAÎTRE DE VOTRE FESTIN



MISE EN BOUCHE



BIENVENUE SUR L'UNIQUE TERRE

Bienvenue dans ce guide découverte de **Wilderfeast**, un jeu de rôle sur la chasse aux monstres et la cuisine autour d'un feu de camp, à venir sur [Game On Tabletop](#) le 8 octobre 2024 !

UN JEU DE RÔLE ?

Le jeu de rôle est un jeu de société dans lequel un groupe de participants se réunit pour se raconter une histoire lors d'une conversation. Il s'agit généralement d'une aventure se déroulant dans l'imaginaire collectif des participants. Le récit suit des règles qui (généralement) demandent des jets de dés pour trancher des incertitudes et contribuent à ce que l'histoire comporte des éléments intéressants comme un peu de tension, d'adrénaline lors des scènes d'action et d'interaction le reste du temps.

Pour vous aider à plonger dans le jeu le plus vite possible, cette Mise en bouche comprend des règles simplifiées, ainsi qu'une aventure didactique conçue pour vous les enseigner en jouant. Dans cette aventure, vous traverserez les terres sauvages de l'Unique Terre, vous chercherez des ingrédients, étudierez des traces à la recherche d'indices et affronterez des monstres déchaînés.

Vous pouvez aussi nous aider à promouvoir le jeu sur les réseaux sociaux à l'aide des hashtags **#Wilderfeast** et **#WilderfeastFR**. On n'a jamais assez de cuisiniers dans cette brigade.

Merci de votre intérêt pour **Wilderfeast**!

Nous sommes enthousiastes à l'idée de partager plus avec vous et nous espérons que vous vous sentirez chez vous sur l'Unique Terre !

Ne ratez pas la précommande participative de **Wilderfeast** sur Game On Table le 8 octobre :

[Inscrivez-vous !](#)



SOMMAIRE

1. INTRODUCTION	2	4. LA PISTE	20
<u>Chasseur, ranger, gardien, chef</u>	2	<u>Traquer des monstres</u>	21
🌙 <u>Hors-d'œuvre</u>	3	<u>Rounds de voyage</u>	21
<u>Ce dont vous avez besoin</u>	3	Se ravitailler	21
<u>Cadre et ton</u>	4	Avancer	22
Appropriez-vous le jeu	4	Fin du round et Événements	23
<u>Sécurité émotionnelle</u>	4		
<u>Les bases</u>	4	5. LA CHASSE	24
Règles de base	5	<u>Parties</u>	24
Expéditions	5	Solidité	24
		Outils	25
2. PERSONNAGES	6	<u>Distance au combat</u>	26
<u>Styles</u>	6	<u>Rounds de combat</u>	26
<u>Compétences</u>	7	Le premier round	27
<u>Traits</u>	8	Rounds suivants	27
<u>Autres attributs</u>	9	Comportement du Monstre	29
3. LES RÈGLES DU JEU	11	6. LE FESTIN	30
🌙 <u>Effectuer un test</u>	11	<u>Préparer le festin</u>	30
1. Déterminez la Compétence et le Style	12	<u>Rendre grâce</u>	31
2. Créez un groupement de dés	12	🌙 <u>Autres repas</u>	32
3. Choisissez votre Dé d'action	13	<u>Votre garde-manger</u>	32
4. Lancez les dés	13	Ingrédients	33
5. Comptez les Réussites	14	En-cas	33
<u>Avantage et Désavantage</u>	16	Tout le reste	33
<u>Défis</u>	16	<u>La cuisine</u>	34
Aider un camarade de meute	16	<u>Exemples de recettes</u>	36
<u>Conséquences</u>	17	<u>Traits des Ingrédients</u>	39
États	18	Rare	39
Vigueur	18	Assaisonnement	40
Harmonie	19		

7. LA RECETTE DU DÉSASTRE 41

🍌 Signes 41

La situation 42

Personnages 42

À l'intérieur de la cage 42

Évasion 43

Derniers préparatifs 43

🍌 La piste 44

Le Bois nouveau 45

Le Verger mielleux 46

La Brûlure 48

Événements 48

Événement n° 0 : Les écailles de Douxpain 48

Événement n° 1 : Des braconniers 49

Événement n° 2 : Au tournant 49

Événement n° 3 : Conversation sur les chemins 49

Événement n° 4 : Un monstre hostile 50

Événement n° 5 : Passage de leycomotive 51

Événement n° 6 : Kakwari 51

🍌 La chasse 52

Interpréter le kakwari 52

🍌 Le festin 54

La fin de l'Expédition 54

8. BESTIAIRE 55

Kakwari 56

Botabo 59

Hagsechu 60

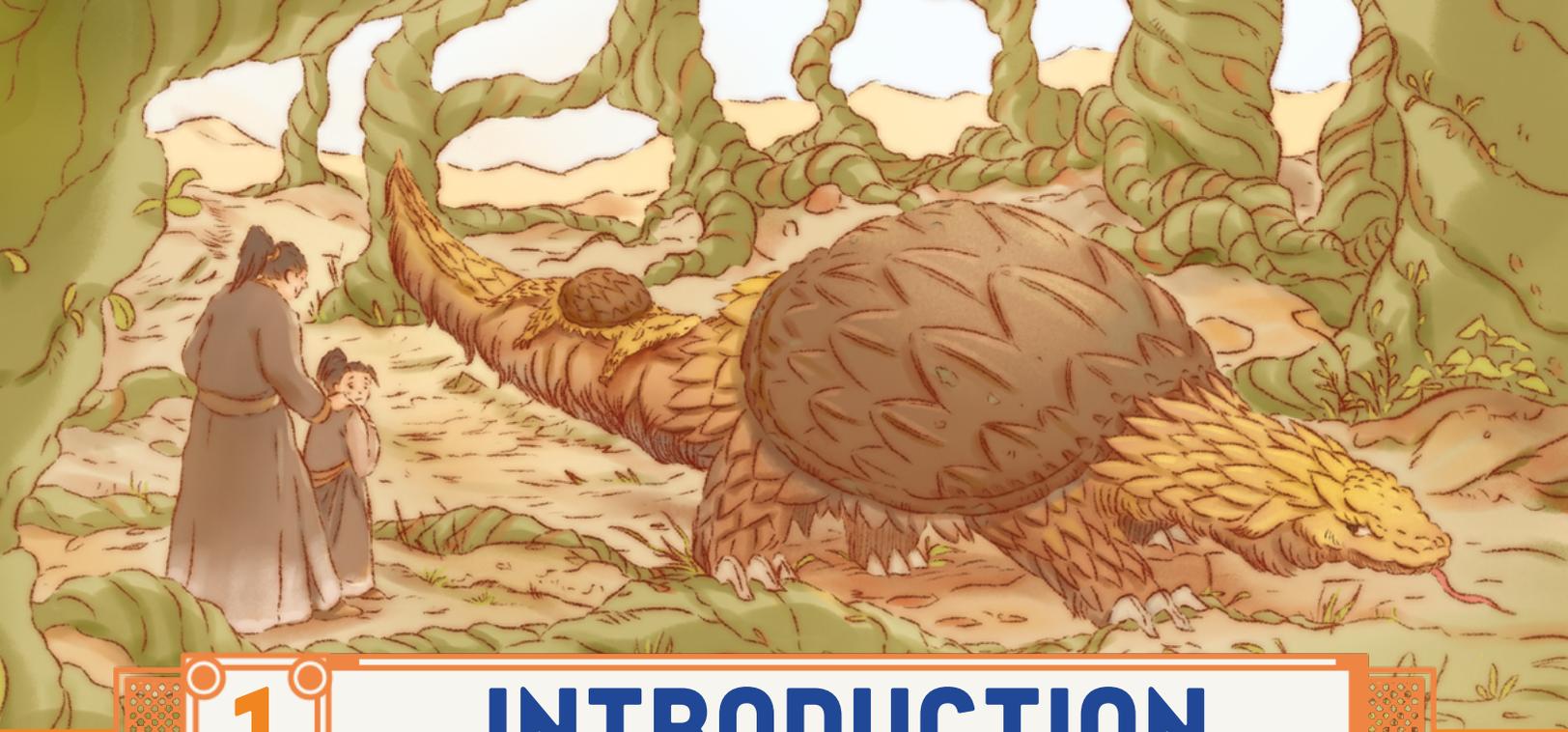
Mammudo 61

ANNEXE : ÉTATS 62

RÉFÉRENCE RAPIDE 63

PISTE DE COMBAT 65





1

INTRODUCTION

LA PISTE VOUS ATTEND

Des monstres, dans leur infinie variété, errent sur l'Unique Terre. Certains, implacables et dotés d'un long cou, arpentent des déserts arides et chacune de leurs empreintes de patte grouille de créatures opportunistes quand la pluie tombe enfin. D'autres serpentent dans des marais bourdonnants de vie : ils crachent du feu et agitent leur collerette pour défendre leur territoire. Des monstres flottent dans les nuages, se vautrent dans la boue, fendent les vagues et se balancent dans la canopée. Ils sont beaux, brutaux, capricieux, terrifiants, joueurs et voraces, et aucun ne ressemble aux autres.

Des monstres, vêtus des plus beaux atours, règnent sur l'Unique Terre. Des consuls se partagent l'horizon qu'ils contemplent d'un regard froid ; leurs bouliers cliquent pour calculer le bénéfice des céréales et de la viande. Des marchands en tunique de soie payent les affamés et les désespérés pour qu'ils braconnent les derniers membres d'espèces en voie de disparition. Chaque saison, sur ordre des magistrats, les trains emportent des centaines de prisonniers que les géants de terres lointaines dévoreront vivants. Depuis leur capitale couverte de givre, au centre du continent, ces géants s'empiffrent de tous les mets fins imaginables, sans pour autant rassasier leur appétit.

Des monstres, étranges et grotesques, protègent l'Unique Terre. À mesure que le virus-malédiction que l'on nomme la « frénésie » se répand, des rangers mutants, les naturons, luttent pour préserver l'harmonie entre l'humanité et la nature. Ils traquent les créatures qu'ils doivent traquer, soignent celles qu'ils peuvent soigner et consomment celles qu'ils ne peuvent sauver. En procédant ainsi, les naturons se transforment en chimères à moitié humaines, car à l'instar des monstres, ils tirent leur pouvoir de l'Unique Loi de l'Unique Terre :

TU ES CE QUE TU MANGES.

CHASSEUR, RANGER, GARDIEN, CHEF

Vous êtes un mangeur de monstres, plus connu sous le nom de naturon. Vous êtes humain, même si votre apparence laisse peut-être penser le contraire. En effet, après chaque chasse, vous intégrez une part d'un autre monstre. Les premiers naturons consacreront leur vie à contenir la frénésie, la malédiction incurable qui amplifie la faim, la douleur et la rage en un cycle cruel. Malgré tous leurs efforts, elle se répand désormais à la vitesse d'un virus sur toute l'Unique Terre. L'espoir que vous sauviez les monstres menacés par cette maladie surnaturelle perdure, mais c'est un espoir qui vous demande zèle et sacrifice.

Les naturons voyagent en meute, quoiqu'ils ne représentent aucun « ordre » officiel. Aucune autorité centrale ni aucune hiérarchie ne les gouverne, et chacun d'entre eux reste libre de décider ce qu'il entend par « l'harmonie avec la nature », ainsi que des moyens pour l'atteindre. Certains naturons vivent comme des bêtes des cavernes, habillés de fourrures élimées, bien à l'écart de la bonne société. D'autres se comportent en chevaliers errants, adorés ou haïs par leurs contemporains, leurs ingénieuses mutations les séparant à jamais de ceux qui n'ont pas prêté leur serment.

Les naturons dorment dans les ruines des rois du vert, dans les wagons de marchandises de trains bruyants et dans les tanières de monstres aux dents longues qui les considèrent comme des membres de leur famille. De toutes les origines possibles, ils traversent toute l'étendue de l'Unique Terre.

Vous décidez de votre propre voie de naturon ; néanmoins, bien que vous ne suiviez aucun autre credo que le vôtre, tous les naturons remplissent les mêmes devoirs.

Vous **chassez** les monstres. Les naturons récupèrent leurs armes gigantesques en archacier dans les antiques ruines des rois du vert et rares sont les personnes capables de soulever ces instruments emblématiques. Avec un tel ustensile entre les mains et aux côtés de votre meute, vous traquez les monstres chez qui la frénésie a trop progressé pour qu'on puisse la traiter, et vous les abattez avant qu'ils ne blessent quelqu'un – ou eux-mêmes. La plupart des naturons aimeraient disposer d'une forme d'euthanasie plus compatissante, mais les titans déchaînés ne succombent jamais paisiblement.

Vous **cuisinez** les monstres. Les carcasses répandent la frénésie, mais vous connaissez les techniques requises pour préparer de la viande atteinte par la maladie et la rendre propre à la consommation. Manger vos proies est la source de vos pouvoirs, et bien que toutes les créatures de l'Unique Terre obtiennent une once de puissance extraordinaire en se nourrissant, seuls les naturons subissent ces transformations permanentes et si spectaculaires. Les meilleurs d'entre eux sont aussi les chefs cuisiniers les plus talentueux.

Vous **nourrissez** les monstres. Soigner le monde ne se limite pas à tuer ce qu'il faut. Vous devez aussi prendre soin des monstres blessés ou que vous avez rendus orphelins. Vos croyances vous dicent quand il est juste d'intervenir dans la réalité souvent insensible de la nature ; si vous vous refusez systématiquement à agir, alors il ne faudra pas longtemps avant que les plus merveilleuses des créatures de l'Unique Terre disparaissent à jamais. Vous réconfortez, soignez et élevez des monstres qui mourraient sans votre aide et, ce faisant, vous démontrez votre humanité... ou peut-être une qualité qui la transcende.

Va en faim, naturon. La piste t'attend.

HORS-D'ŒUVRE

Bienvenue sur l'Unique Terre ! *Wilderafeast* est un jeu de rôle (JDR) sur la chasse aux monstres et la cuisine autour d'un feu de camp. Si vous ignorez ce qu'est un jeu de rôle, Internet peut vous aider. En substance, il s'agit de jouer à faire semblant avec vos amis et les règles arbitrent votre conversation. Les dés et la présence d'autres joueurs distinguent donc le JDR de l'écriture d'un roman : l'imprévisibilité ainsi ajoutée crée de la tension et rend le jeu palpitant.

L'un des joueurs est le **Guide**, le terme utilisé dans *Wilderafeast* pour désigner le meneur de jeu, ou « MJ », qui arbitre la partie et donne vie à l'univers. Ses camarades sont des naturons, les protagonistes d'un récit dans lequel on recherche l'harmonie entre l'humanité et la nature. Même si le Guide connaît mieux l'Unique Terre que les naturons, celle-ci peut tout de même le surprendre : il doit rester ouvert aux découvertes inattendues qui surviennent lorsque ses camarades explorent les étendues sauvages.

Les jeux de ce genre invitent souvent à « **jouer pour révéler ce qu'il se passe ensuite** », ce que nous validons tout à fait. Ajoutons néanmoins que, dans *Wilderafeast* en particulier, vous devez « **jouer pour intégrer cet univers** ». Cherchez à vous lier au monde, à aimer les petits détails et à vous soucier de tout, courageusement, même quand l'apathie semble plus facile. Ce faisant, de façon infime ou à grande échelle, vous ferez votre monde.

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN

Commencez par vous procurer quelques dés à six faces (des **d6**), un dé à huit faces (un **d8**) et un dé à vingt faces (**d20**). Naturons, vous devez aussi vous équiper chacun d'une **fiche de personnage**. L'**Annexe** de ce Guide de découverte fournit des personnages précréés. Par ailleurs, si parler de nourriture vous donne faim, préparez quelques en-cas !



CADRE ET TON

L'Unique Terre est **vaste, sauvage et ancienne**. Des monstres en habitent chaque recoin. Ces créatures extraordinaires s'inspirent de la paléontologie, de la cryptozoologie et d'œuvres comme *Monster Hunter*TM ou *Godzilla*TM. Elles célèbrent et exagèrent les méthodes que les formes de vie utilisent pour survivre. Leurs capacités extraordinaires reposent sur les nécessités de leur environnement et vous trouverez en elles les échos d'espèces bien connues de notre monde, éteintes ou non. De nombreux monstres démontrent des formes de facultés intellectuelles avancées, mais bien que certains puissent se comporter d'une manière qui rappelle un humain, aucun ne peut être considéré comme tel.

En parlant d'humains : ils sont arrivés dans ce monde voilà plusieurs millénaires. La plupart vivent dans de petites communautés rurales, au sein desquelles on trouve toute l'étendue de leur diversité de genre, d'orientation sexuelle, d'apparence, de handicap, etc. La technologie post-post-apocalyptique de cette humanité peut nous sembler anachronique, puisqu'elle combine objets de récupération futuristes ou magiques et outils en pierre et en os. On dispose par exemple de trains à grande vitesse qui lèvent, mais on utilise des gourdins et des lances au lieu d'armes à feu.

La nourriture ne fait pas exception : certaines personnes mangent des potages concoctés dans des marmites en fonte, tandis que d'autres avalent hamburgers et frites. D'autres encore cuisinent des plats sans équivalent réel, grâce à l'abondance fantastique du monde. **Quelle que soit votre cuisine préférée, vous en trouverez le pendant sur l'Unique Terre.** Si vous souhaitez répliquer la culture qui entoure cette cuisine (car qu'est-ce que la nourriture sans contexte ?), nous vous faisons confiance pour procéder de manière prévenante et créative.

Enfin, l'Unique Terre est **vulnérable**. Un conglomérat commercial mondial, la Charte, s'étend depuis le centre du supercontinent. Sans le savoir (ou peut-être s'en moque-t-elle), la Charte répand la frénésie par l'utilisation d'une technologie de récupération. À cause de la maladie, les gens vivent dans la peur des monstres ; à cause de cette peur, ils demandent à la Charte de les protéger ; et à cause de la Charte, la frénésie se répand encore plus. Les Naturons sont les personnes les plus dévouées à l'arrêt de cette spirale, mais malgré leur talent et leur expertise, ils restent bien peu nombreux comparé à l'immensité du monde qui les entoure.

Appropriiez-vous le jeu

Cette Mise en bouche n'entre pas dans le détail du cadre de jeu, mais même la version complète de *Wilderfeast* vous laisse beaucoup de choses à définir par vous-mêmes. C'est une constante du JDR, quel que soit le style ou le genre du jeu, mais explicitons-la pour le Guide comme pour les naturons : soyez créatifs, pliez les règles et remplissez le monde de monstres, de régions et de recettes que vous seuls pourrez suivre. Chaque groupe de jeu établira sa propre version de l'Unique Terre, synthétisée à partir de son mélange d'imaginaire et d'expérience.

Gardez une chose à l'esprit quand vous explorez votre version du monde : ce dernier est tout aussi sérieux que ridicule. **La nature n'a rien de guindé.** Un monstre léonin, majestueux, peut passer une minute à observer son territoire, éclairé à contre-jour par un soleil orangé, la crinière flottant au vent... et se lécher le derrière l'instant d'après. De même, en tant que naturons, vous vous retrouvez aux prises avec la détérioration du monde naturel et avec les systèmes humains responsables de ce déclin, mais, en y regardant bien, vous maniez des ustensiles de cuisine surdimensionnés pour transformer des *kaijû* en petits plats. Dans l'idéal, chacun de ces aspects renforce l'autre plutôt qu'il le sape et vous trouverez ensemble l'équilibre qui convient le mieux à votre groupe.

SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

Ce jeu aborde des sujets sensibles, notamment la maladie et la mort d'animaux. Certains joueurs peuvent trouver dérangeants certains types de créatures, comme les araignées ou les serpents. Utilisez des outils de sécurité émotionnelle pour vous assurer que le jeu reste amusant pour tout le monde.

Nous vous recommandons la carte X de John Stavropoulos, que vous trouverez ici en version française :

<https://tousrolistes.fr/wiki/jeu-de-rôle/x-card>

LES BASES

Wilderfeast s'articule autour de phases, qui représentent chacune un aspect majeur d'une aventure sur l'Unique Terre. Chaque phase utilise des règles propres, mais elles reposent toutes sur les mêmes bases.





JEU LIBRE

Soyez créatifs et tissez des liens avec le monde qui vous entoure.

Fixez des objectifs, effectuez des tests et développez vos relations avec vos camarades de meute, et avec l'Unique Terre.



LA PISTE

Explorez la nature en suivant les traces laissées par le monstre.

Découvrez des Traces, vivez des Événements et traversez des Régions aux terrains uniques, où vous trouverez des Ingrédients particuliers.



LA CHASSE

Faites face à votre proie en mettant à profit chaque parcelle de votre entraînement, de votre astuce et de votre force monstrueuse.

Utilisez vos Traits et vos Techniques dans un combat tactique au rythme haletant.



LE FESTIN

Rassemblez votre meute autour d'un feu pour partager un Repas.

Combinez et associez des Ingrédients pour restaurer votre Vigueur et obtenir des bonus, temporaires comme permanents.



Règles de base

Chaque personnage dispose de valeurs dans des **COMPÉTENCES** (les types d'actions que les naturons et les monstres accomplissent le plus souvent) et dans des **STYLES** (qui représentent une approche au sens large). Si un personnage se lance dans une action avec un enjeu important, il effectue un **test** à l'aide d'un Style appliqué à une Compétence, par exemple un **CRI PUISSANT** pour intimider un monstre et le pousser à reculer, ou une **RECHERCHE RAPIDE** pour suivre une piste dans les broussailles.

Voici les étapes de base d'un test :

- 1 • Déterminez la **COMPÉTENCE** et le **STYLE** que vous testez ;
- 2 • Créez un groupement de dés contenant un nombre de d6 égal à votre valeur dans le **STYLE** choisi ;
- 3 • Choisissez votre Dé d'action. Les humains utilisent un d8, les monstres un d20. Les naturons utilisent l'un ou l'autre à leur convenance ;
- 4 • Lancez vos dés et ajoutez votre bonus de **COMPÉTENCE** ;
- 5 • Comptez les Réussites. Vos dés de **STYLE** déterminent le succès de votre action, dont la qualité dépend de votre Dé d'action.

Perdre de la **Vigueur** constitue l'une des conséquences à court terme les plus courantes d'un échec. Plus votre Vigueur est basse, plus il devient dangereux d'avancer. La perte d'**Harmonie** constitue une conséquence à plus long terme. Cette ressource partagée représente la relation des membres de votre meute entre eux et avec le monde naturel.

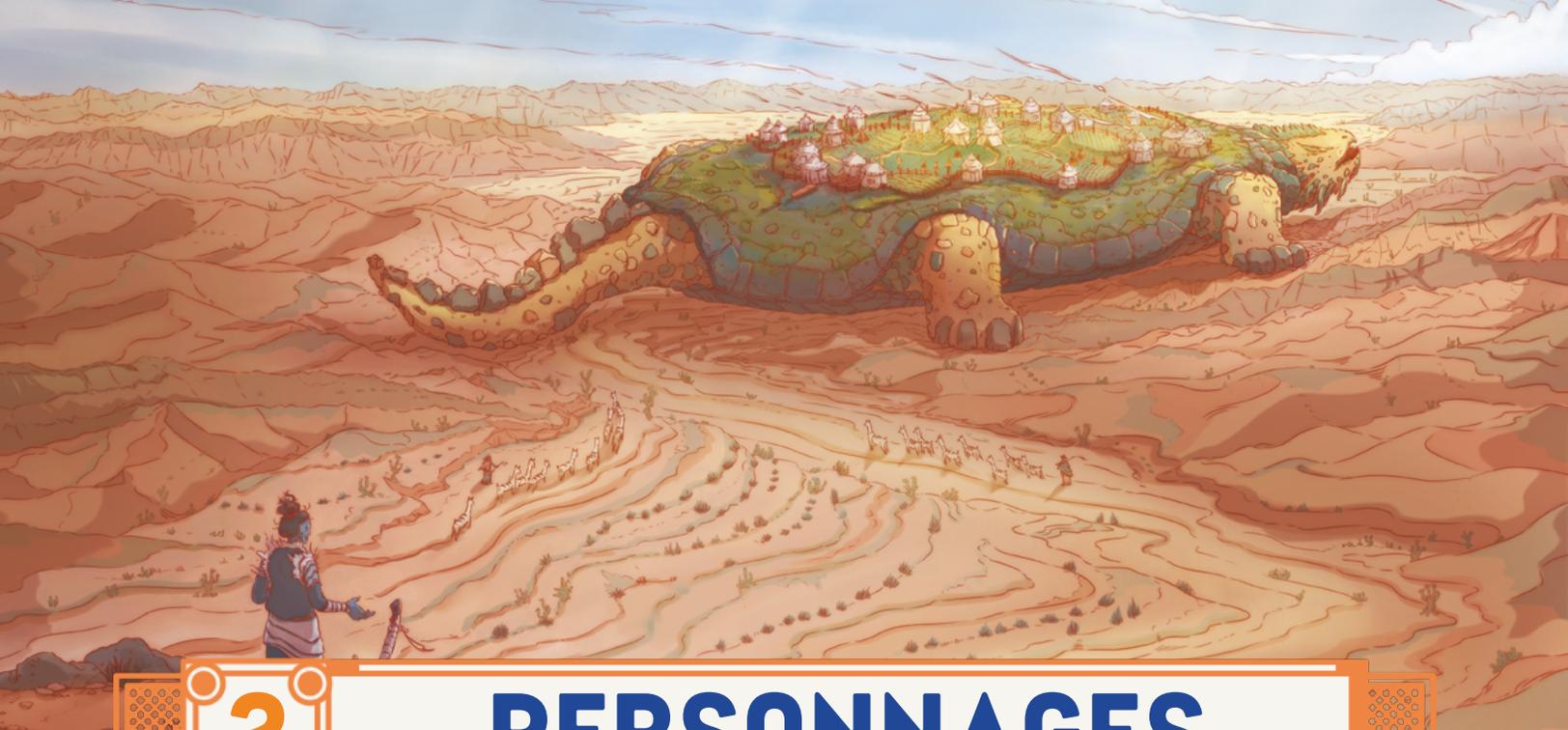
Pour plus de détails sur les règles de base du jeu, consultez **Les Règles du jeu** page 11.

Expéditions

La majeure partie de *Wilderness* se déroule durant les Expéditions, au cours desquelles vous explorez des zones sauvages et chassez des monstres atteints de frénésie. Chaque phase d'une Expédition reflète vos devoirs principaux de naturon :

- lorsque vous tentez d'atteindre une destination, utilisez les règles pour **la Piste** (page 20) ;
- lorsque vous combattez un monstre frénétique, utilisez les règles pour **la Chasse** (page 24) ;
- lorsque vous cuisinez un Repas, utilisez les règles pour **le Festin** (page 30).

Que vous partiez en randonnée ou cuisiniez un Repas, le contexte rend chaque expérience unique dans un cadre qui, lui, ne change pas. L'aventure didactique de cette Mise en bouche, *La Recette du désastre* (page 41), ne constitue qu'un exemple des nombreuses histoires que vous pouvez vivre sur l'Unique Terre.



2

PERSONNAGES

VOTRE AVATAR SUR L'UNIQUE TERRE

Dans *Wilderfeast*, votre fiche de personnage est une saga individuelle en évolution constante et chaque caractéristique représente un moment majeur de votre vie ou un monstre que vous avez intégré. Cette Mise en bouche comprend six naturons précréés, dotés d'un passé et de liens propres, que vous pouvez utiliser dans l'aventure didactique. Afin de vous aider à choisir celui qui correspond le plus à votre style de jeu, cette section explique les différents éléments d'une fiche de personnage.

STYLES

Les Styles sont les attributs principaux des naturons et des monstres. Ils représentent les manières d'aborder une action. Leurs valeurs s'échelonnent de 0 à 5 pour les monstres et de 1 à 5 pour les naturons. Chaque personnage précréé commence avec un Style à 3, un autre à 2 et les deux derniers à 1.

La valeur d'un Style correspond au nombre de d6 dont vous disposez pour effectuer un test. Il existe quatre Styles.

PUISSANT

Être fort, résistant, ferme ou direct.

PRÉCIS

Être calme, méthodique, concentré ou exact.

RAPIDE

Être prompt, énergique, alerte ou vif.

SOURNOIS

Être subtil, trompeur, technique ou malin.



COMPÉTENCES

Les Compétences représentent les capacités que les naturons et les monstres utilisent le plus. Leurs valeurs s'échelonnent de +0 à +3. Chaque naturon précréé dispose de trois Compétences à +1, les autres restant à +0.

Vous obtenez un bonus égal à la valeur de votre Compétence, que vous répartissez comme bon vous semble entre les dés lancés. Vous pouvez combiner n'importe quelle Compétence avec n'importe quel Style. Il existe 12 compétences au total.

◇ ANALYSE

Retenir des connaissances, analyser une situation.

Exemples : Effectuez une **ANALYSE RAPIDE** pour identifier un monstre que vous avez à peine aperçu ; ou une **ANALYSE SOURNOISE** pour observer un monstre sans qu'il vous voie.

◇ ASSURANCE

Apaiser ou encourager une créature, y compris vous-même.

Exemples : Démontrez une **ASSURANCE PUISSANTE** pour clouer un monstre au sol jusqu'à ce qu'il se calme ; faites preuve d'une **ASSURANCE RAPIDE** pour attiser la confiance en soi d'un camarade grâce à votre entraînement.

◇ COUP

Attaquer au corps à corps.

Exemples : Portez un **COUP PUISSANT** pour y mettre toute votre force ; donnez un **COUP SOURNOIS** pour sauter et prendre votre proie en embuscade.

◇ CRI

Communiquer avec les monstres par la voix, à l'aide de certains Traits surnaturels.

Exemples : Poussez un **CRI PRÉCIS** pour utiliser l'écholocalisation et percevoir votre environnement ; ou un **CRI SOURNOIS** pour imiter un chant d'oiseau.

◇ DÉMONSTRATION

Effectuer une démonstration flamboyante et tape-à-l'œil.

Exemples : Effectuez une **DÉMONSTRATION RAPIDE** pour prouver à quelle vitesse vous pouvez découper ces oignons ; lancez-vous dans une **DÉMONSTRATION SOURNOISE** pour dépeindre un vieux monstre somnolent comme une créature féroce et assoiffée de sang.

◇ RECHERCHE

Trouver des choses, comme des empreintes, de la nourriture ou des ennemis.

Exemples : Effectuez une **RECHERCHE PRÉCISE** pour distinguer un monstre particulier au milieu de centaines de têtes ; ou une **RECHERCHE RAPIDE** pour pêcher les poissons agiles qui filent dans les eaux peu profondes.

◇ RÉSERVE

Disposer de ressources ou les accumuler en les entreposant de manière sûre.

Exemples : Comptez sur une **RÉSERVE PRÉCISE** pour avoir empaqueté le cadeau idéal pour le péagiste qui bloque la route ; créez une **RÉSERVE SOURNOISE** pour enfouir les œufs du monstre là où personne ne les trouvera.

◇ SAISIE

S'accrocher et agripper des monstres ou des objets.

Exemples : Effectuez une **SAISIE PUISSANTE** pour arracher vos provisions à la gueule d'un monstre affamé ; ou une **SAISIE RAPIDE** pour dérober les clefs à la ceinture d'un fuyard.

◇ SOINS

Soigner ou guérir des blessures, y compris les vôtres.

Exemples : Comptez sur des **SOINS PUISSANTS** pour éliminer la toxine qui court dans vos veines ; prodiguez des **SOINS PRÉCIS** pour recoudre une vilaine entaille.

◇ TIR

Attaquer de loin

Exemples : Effectuez un **TIR PRÉCIS** pour toucher un monstre à l'aile ; ou un **TIR RAPIDE** pour cracher un jet d'eau sur un insecte qui vous frôle en bourdonnant.

◇ TRAVAIL

Créer ou réparer des objets, d'une toile d'araignée en soie d'araignée à un piège de corde.

Exemples : Réalisez un **TRAVAIL PUISSANT** pour enfoncer les piquets d'un enclos à monstre ; effectuez un **TRAVAIL PRÉCIS** pour bricoler un mécanisme minutieux et délicat.

◇ TRAVERSÉE

Se déplacer sur des distances plus ou moins longues.

Exemples : Effectuez une **TRAVERSÉE PUISSANTE** pour avancer péniblement dans la boue ; entreprenez une **TRAVERSÉE SOURNOISE** pour vous couler à travers les jardins du magistrat.

❖ RÉCOLTER DES INFORMATIONS ❖

POUR CONNAÎTRE LES INFORMATIONS DONT DISPOSE VOTRE PERSONNAGE, SUIVEZ LES ÉTAPES CI-DESSOUS AVEC VOTRE GUIDE.

Si c'est une évidence ou un savoir courant, vous le savez.

Si votre Passé (voir Autres attributs, page 9) comporte des raisons de le savoir, vous le savez.

Si vous n'avez aucune raison de le savoir, mais disposez d'un moyen de l'apprendre, effectuez un test.

La Compétence par défaut est **ANALYSE**, mais vous pouvez en utiliser une autre selon votre façon de vous renseigner. Le Style reste à votre convenance. Vous découvrez l'information recherchée que vous réussissiez ou non, mais l'issue du test détermine ce qu'il vous en coûte.

Si vous n'avez aucun moyen de l'apprendre, vous l'ignorez.

TRAITS

Les Traits correspondent aux caractéristiques qui singularisent chaque créature, comme **VOL** ou **VENIN**. Certains peuvent présenter une valeur supérieure à 1 (comme **VOL 2**), auquel cas vous ne pouvez augmenter cette valeur que d'un seul point à la fois. Chaque Trait s'accompagne d'un effet de règles, mais dans l'idée, n'importe lequel peut servir sur le plan narratif si vous expliquez comment vous l'utilisez.

Par défaut, toutes les créatures démontrent de la **TÉNACITÉ**, un Trait qui représente la volonté de survivre inhérente à toute forme de vie. Tous les humains font aussi preuve d'**INTUITION**, un Trait qui illustre leur intelligence et leur capacité à analyser les situations. Ces deux Traits se trouvent également sur la fiche de votre personnage précréé, et nous y revenons plus en détail page 14, après avoir approfondi les règles de base du jeu.

De plus, chaque personnage précréé possède deux Traits de départ, qui représentent ses mutations les plus spectaculaires. La fiche décrit leurs effets ludiques pour qu'il soit plus simple de les consulter ; comme pour la **TÉNACITÉ** et l'**INTUITION**, vous les comprendrez mieux après avoir lu les règles.



AUTRES ATTRIBUTS

Chaque personnage présente les attributs suivants :

- un nom et deux indications de personnalité ;
- un **outil**, un ustensile de cuisine surdimensionné, forgé dans un métal mystique capable de régénération, l'« archacier ». Votre Outil vous sert aussi d'arme. Il s'accompagne d'une **Technique** de départ, un type de Trait spécial qui lui est propre ;
- un **Passé** en trois plats, qui décrit votre vie grâce à la nourriture, et un **Lien**, un détail qui relie votre Passé à celui d'un autre personnage. Puisque rien ne permet de savoir quels naturons précréés votre groupe souhaitera interpréter, définissez ces Liens après que chacun a choisi son personnage ;
- une **Denrée de base de votre ville natale** et une **Épice de votre ville natale**, les ingrédients sur lesquels repose toute votre cuisine ;
- une **connaissance monstrueuse**, un PNJ monstre grâce auquel vous entretenez une relation concrète avec la nature — dans cette Mise en bouche, les personnages partagent la même connaissance monstrueuse : Douxpain, un monstre blindé mais doux, appartenant à l'espèce Mammudos (voir page 61).

La version complète de *Wilderfeast* comporte des règles pour personnaliser ces attributs pendant la création des personnages.

Enfin, ces fiches contiennent des espaces libres pour les attributs qui fluctuent souvent durant la partie, comme la **Vigueur**, la **Solidité** de votre **OUTIL** et vos **États**.





Va en faim, **naturon.**

La piste n'attend que **toi.**





3

LES RÈGLES DU JEU

LES RÈGLES DE BASE

Comme de nombreux JDR traditionnels, *Wilderfeast* prend la forme d'une conversation entre joueurs. Vous discutez, fixez les objectifs, posez des questions et entreprenez des actions dans le récit. Parfois, vous vous concentrez sur des détails et interprétez chaque instant d'une situation tendue; d'autres fois, vous prenez du recul pour couvrir plusieurs événements grâce à un rapide montage. Des interrogations surgissent au fil de la conversation : réussirez-vous ou non ? Que se passe-t-il ensuite ? Bien que vous puissiez répondre à de nombreuses questions en vous accordant tous (« Non, nous avons décidé que c'était impossible » ou « Il me semble logique que le monstre réagisse ainsi »), vous devrez parfois vous en remettre aux dés.

Cette section présente le principal moyen de résoudre les incertitudes dans *Wilderfeast* : les **tests**. Nous verrons également quelques façons simples de les ajuster à différentes situations. Lorsque vous vous contentez des règles de base pour arbitrer la conversation, vous êtes dans le **jeu libre**. L'Expédition propose juste des règles additionnelles qui développent les fondations posées par le jeu libre. Quels que soient le point du récit ou les actions des personnages, vous pouvez toujours revenir aux règles de base du jeu.

EFFECTUER UN TEST

Les tests servent à résoudre les actions risquées. Avant d'en effectuer un, répondez à cette question avec l'aide du Guide : **quels sont les enjeux ?** Poursuivez uniquement dans le cas d'enjeux élevés. Définir le sens de « enjeux élevés » contribue à donner le ton de votre partie et chaque groupe finit par atteindre naturellement un consensus à ce sujet.

Si vous décidez d'effectuer ce test, suivez les étapes ci-dessous, que détaillent les prochaines pages :

Voici les étapes de base d'un test :

- 1 • Déterminez la **COMPÉTENCE** et le **STYLE** que vous testez ;
- 2 • Créez un groupement de dés contenant un nombre de d6 égal à votre valeur dans le **STYLE** choisi ;
- 3 • Choisissez votre Dé d'action. Les humains utilisent un d8, les monstres un d20. Les naturons utilisent l'un ou l'autre à leur convenance ;
- 4 • Lancez vos dés et ajoutez votre bonus de **COMPÉTENCE** ;
- 5 • Comptez les Réussites. Vos dés de Style déterminent le succès de votre action, dont la qualité dépend de votre Dé d'action.



1. Déterminez la Compétence et le Style

Présentez votre objectif. Qu'essayez-vous d'accomplir ? Quelle action votre personnage entreprend-il ? Si nécessaire, le Guide vous demande de clarifier non seulement votre but, mais aussi votre méthode. Vos précisions l'aident ensuite à définir la **COMPÉTENCE** et le **STYLE** du test.

Exemple

Næud veut repousser un monstre en l'apeurant.

Cette proposition manque de détails pour se décider, donc le Guide demande : « Comment ? » Næud précise qu'il imite le cri du prédateur naturel du monstre. Satisfait de cette réponse, le Guide invite le naturon à pousser un **CRI SOURNOIS**.

Selon l'adéquation de vos actions à la situation, le Guide peut ajuster le risque, le coût ou l'issue du test.

◇ Risque

Vos chances de succès augmentent ou diminuent (voir **Avantage et désavantage**, page 16).

◇ Coût

Rien que la tentative vous coûte de la Vigueur (et peut-être d'autres ressources).

◇ Issue

Vous obtenez des bénéfices supplémentaires ou subissez plus de conséquences.

Exemple

Nhat Zin veut maîtriser un monstre avec une corde solide.

Nhat Zin peut aborder cette situation de plusieurs façons. Elle pourrait se précipiter autour des pattes du monstre pour les lui emmêler quand il avance (un **TRAVAIL RAPIDE**) ou elle pourrait cacher un collet un peu plus loin (un **TRAVAIL SOURNOIS**). En fin de compte, elle opte pour un **TRAVAIL PUISSANT** et lutte avec le monstre pour le mettre à terre et serrer ses liens. Le Guide la prévient : si elle échoue, elle pourrait subir des blessures qu'elle éviterait en choisissant un Style différent. Mais Nhat Zin n'a pas peur et elle maintient sa décision.

2. Créez un groupement de dés

Pour créer votre groupement de dés, rassemblez un nombre de d6 égal à votre valeur dans le **Style** du test : ce sont vos **dés de Style**.

Exemple

Poursuivons notre exemple précédent :

la valeur du Style Puissant de Nhat Zin est 3, donc son groupement de dés contient 3 dés de Style.

3. Choisissez votre Dé d'action

Au cours de cette étape, vous obtenez un **Dé d'action**. Le résultat de ce dé vous donne votre « valeur d'action », que l'on abrège en [A] : elle mesure votre efficacité en cas de succès. Si l'action est un échec, le Dé d'action ne sert à rien. Il arrive que l'effet de [A] suive une règle précise, par exemple « vous infligez [A] points de dégâts ». D'autres fois, le Guide se sert de cette valeur pour jauger votre succès, par exemple pour décrire l'efficacité de votre mensonge.

Les humains utilisent un d8, les monstres un d20. Les naturons, qui sont à la fois humains et monstrueux, choisissent à chaque test le dé qu'ils lancent.



Pour vous en remettre à vos points forts humains, concentrez-vous. Ajoutez un d8 en guise de Dé d'action à votre groupement de dés. Cette option est aussi constante que fiable.



Sinon, déchaînez le monstre en vous. Choisissez l'un de vos Traits et expliquez en quoi il vous aide dans votre situation. Soyez hardi et imaginaire dans votre description ! Les situations auxquelles s'applique un Trait s'avèrent bien plus nombreuses qu'on pourrait le penser de prime abord, et nous encourageons les Guides à se montrer aussi généreux que possible dans ce qu'ils permettent. Vous ne pouvez pas déchaîner le monstre avec les Traits par défaut (**TÉNACITÉ** et **INTUITION**) ni avec les Techniques de votre **OUTIL**.

Quand vous déchaînez le monstre, remplacez 1 dé de Style par un d20 d'action. Cette manœuvre risquée pourrait bien rendre votre action plus efficace.

Pour les PNJ, ajoutez simplement le Dé d'action approprié au groupement de dés.

Exemple

Nhat Zin doit choisir son Dé d'action. Elle pourrait sans doute déchaîner le monstre en elle afin d'épuiser son adversaire.

Cependant, elle préfère se montrer prudente et se concentrer. Elle ajoute donc un d8 à son groupement de dés, qui contient désormais 3 dés de **STYLE** et un d8 d'action.

4. Lancez les dés

Lancez votre groupement de dés. Vous pouvez maintenant répartir votre valeur de **COMPÉTENCE** comme vous le souhaitez pour améliorer ces résultats : vous pouvez appliquer la totalité de ce bonus à un seul dé ou le diviser de manière équitable ou non entre plusieurs dés, et vous pouvez même pousser le résultat d'un dé au-delà de son nombre de faces, par exemple en montant jusqu'à 9 le résultat d'un d8.

De manière générale, vous avez tout intérêt à obtenir un résultat de 5 ou plus (une Réussite) avec au moins un dé de Style (voir **5. Comptez les Réussites**, page 14). Ensuite, vous pouvez appliquer le reste de votre bonus de Compétence au Dé d'action, à moins que vous préfériez augmenter d'autres dés de Style pour récolter plus de Réussites.

SE CONCENTRER OU DÉCHAÎNER LE MONSTRE ?

Les naturons brouillent les lignes entre l'humanité et la monstruosité. Chaque fois que vous effectuez un test, vous choisissez donc la facette que vous exprimez.

Les humains s'avèrent polyvalents, mais ils restent de petites créatures dans un monde gigantesque. Embrasser votre humanité ne réduit pas votre groupement de d6 et, au contraire, y ajoute un d8, plutôt moyen. Ainsi, vous ne diminuez pas vos chances de réussite, mais vous limitez la marge de votre [A]... ce qui revient à limiter l'ampleur de votre succès.

Les monstres, plus spécialisés, accèdent à des caractéristiques uniques : leurs **TRAITS**. Si vous déchaînez le monstre en vous, vous sacrifiez l'un de vos d6 de Style, mais vous ajoutez à votre groupement un bon gros d20. Ainsi, vous réduisez vos chances de réussite, mais vous augmentez de 150 % la plage de votre [A].

Vous pouvez peser le pour et le contre de ces deux approches à chaque situation. Par exemple, il vaut mieux vous concentrer si votre **STYLE** pour un test ne dépasse pas 2. Il arrive cependant que vous n'ayez pas le temps de jouer la sécurité. Dans le feu de l'action, accepter votre côté bestial et déchaîner le monstre en vous pourrait faire toute la différence.



Exemple

Après avoir lancé les dés, Nhat Zin obtient 5, 4 et 1, et [2] sur son Dé d'action.

Dotée de +3 en **TRAVAIL**, elle décide d'appliquer +1 à son 4, ce qui le fait passer à 5 : elle s'assure ainsi une nouvelle Réussite. Elle ajoute le +2 restant au [2] de son Dé d'action : son résultat final est donc de 5, 5, 1 et [4].

5. Comptez les Réussites

Chaque résultat de 5 ou plus avec un dé de **Style** (c'est-à-dire tous les d6, ou encore tous les dés sauf le Dé d'action) est une Réussite.

Si vous n'obtenez **aucune Réussite**, vous échouez. Guide, gardez en tête que l'échec ne se traduit pas simplement par « Rien ne se passe, essaie encore ». La situation évolue, l'occasion est ratée ou une force adverse prend l'initiative. Les retombées d'un échec produisent toujours des résultats intéressants.

EN OUTRE, si vous échouez après avoir déchainé le monstre en vous, votre meute perd 1 point d'**Harmonie**, en plus de toute autre conséquence. L'**Harmonie** représente votre relation avec la nature : lorsque vous n'êtes pas en phase avec votre côté monstrueux, vous mettez à mal cette relation. Apprenez-en plus au sujet de l'**Harmonie** page 19.

Si vous obtenez **au moins une Réussite**, vous atteignez votre objectif, mais subissez peut-être des complications. Le Guide vérifie votre [A] pour déterminer la suite des événements.

- ◇ **1-4** représente un succès mitigé. Vous manquez d'efficacité ou subissez un revers.
- ◇ **5-7** représente un succès ordinaire. Vous accomplissez votre tâche.
- ◇ **8 ou plus** représente un succès extraordinaire. Vous êtes particulièrement efficace ou obtenez une impulsion pour la suite.

Si vous récoltez **plusieurs Réussites**, vous pouvez les dépenser pour activer des Traits qui le nécessitent. Vous pouvez utiliser plusieurs Traits ou le même Trait plusieurs fois, tant que vous disposez des Réussites requises. Vous ne pouvez pas dépenser votre ultime ou unique Réussite. Quand vous cessez d'utiliser vos Réussites, le Guide vérifie votre [A] comme d'habitude.

❖ TÉNACITÉ ET INTUITION ❖

N'oubliez pas que toutes les créatures partagent le Trait Ténacité :

TÉNACITÉ

[Coût : 1 Réussite] Augmentez [A] de 1.

Par ailleurs, tous les humains partagent le Trait Intuition :

INTUITION

[Coût : 1 Réussite] Établissez un détail au sujet de la situation.

Si, à tout moment, vous hésitez sur la façon de dépenser vos Réussites excédentaires, utilisez-les tout simplement pour la **TÉNACITÉ**. Une [A] plus élevée implique un impact plus important. Vous frapperez plus fort, vous courrez plus vite, vous verrez plus loin, et ce, sans complication excessive.

L'**INTUITION** est un peu plus délicate, mais elle reste applicable de manière universelle. Utilisez-la pour découvrir un point faible dans les écailles du monstre, un abri salutaire dans des sous-bois ou un lien intime avec le personnage que le Guide vient de présenter.

La façon dont vous introduisez cette découverte dépend du style de jeu de votre groupe. De nombreuses personnes jouent aux JDR pour se glisser dans la peau d'un unique personnage (après tout, c'est le nom de ce genre de jeu). Quand elles utilisent l'**INTUITION**, elles font comme si elles remarquaient simplement un détail qui a toujours été là : elles posent donc des questions au Guide et collaborent avec lui du point de vue de leur personnage. D'autres préfèrent jouer comme si elles étaient coautrices d'un récit participatif. Pour ces tables, l'**INTUITION** est l'outil parfait pour qu'un joueur autre que le Guide fasse étalage de sa créativité et établisse de nouvelles vérités au sujet de l'Unique Terre. Bien entendu, la plupart des personnes combinent ces deux styles de jeu. C'est l'exemple classique du joueur qui « détient » tous les détails du monde en lien avec son passé, comme les PNJ qui constituent sa famille ou la région dans laquelle il a grandi, mais qui reste prêt à découvrir l'univers que le Guide (ou meneur de jeu, ou tout autre nom qu'on lui donne) a créé pour ses camarades.

Discutez entre vous pour définir le style de jeu le plus amusant pour tout le monde. Il peut être utile de poser les bases avant que la partie commence, mais il est tout aussi naturel de développer un consensus, voire de changer d'avis, pendant le jeu.

Quand vous établissez un détail à l'aide de l'**INTUITION**, le Guide décide des règles qui le concernent. En général, l'**INTUITION** vous offre un Avantage (voir section suivante) lors d'un test qui met à profit votre découverte, à moins qu'elle vous ouvre une autre approche et vous permette d'effectuer un test qui s'avérait impossible auparavant.

MÉCANIQUE DE RÉOLUTION D'UN TEST

1

DÉTERMINEZ LA COMPÉTENCE ET LE STYLE

Par défaut, le Guide choisit. Si votre approche est convaincante, vous choisissez.

2

CRÉEZ UN GROUPEMENT DE DÉS

Nombre de d6 = valeur du **STYLE**



CHOISISSEZ VOTRE DÉ D'ACTION

SE CONCENTRER

OU

DÉCHAÎNER LE MONSTRE
(DÉCRIRE COMMENT UN **TRAIT AIDE**)

3

AJOUTEZ



AJOUTEZ



, RETIREZ



EXEMPLE :



EXEMPLE :



4

LANCEZ LES DÉS



VALEUR DE LA **COMPÉTENCE** À DÉPENSER SUR UN OU PLUSIEURS DÉS



5

COMPTEZ LES RÉUSSITES



1^{RE} RÉUSSITE
VÉRIFIEZ [A]



2^E RÉUSSITE
DÉPENSEZ SUR UN **TRAIT**



ÉCHEC
IGNOREZ



VALEUR D'ACTION [A]
QUALITÉ DU SUCCÈS

Exemple

Nhat Zin obtient 5, 5, 1 et [4] avec son Dé d'action, elle récolte ainsi deux Réussites.

Elle dépense la seconde pour sa **TÉNACITÉ** et augmente donc de 1 le résultat du Dé d'action. Avec une [A] finale égale à 5, le Guide déclare que le nœud est bien solide. Plus tard, le monstre essaie de s'échapper. Il porte un **COUP PUISSANT** contre ses liens, mais sa valeur **PUISSANTE** s'élève à 1 et son **COUP** à +0 seulement. Son groupement de dés comprend donc un dé de Style et un d20 d'action. Le monstre obtient un 1 et un [17] sur le Dé d'action : pas de chance. Malgré le résultat élevé sur le Dé d'action, il ne récolte ni 5 ni 6 avec son dé de Style et sa [A] finale égale donc 0.

Encore plus tard, le monstre saisit une nouvelle occasion de se libérer. Il maintient sa technique et obtient cette fois 5 et [17]. Enfin libre ! Il ne dispose que d'une Réussite et ne peut donc pas en dépenser pour des Traits, mais il parvient néanmoins à s'échapper avec une énorme [A] de 17.

❖ LES MATH-URONS ❖

Les calculs dans *Wilderfeast*:

**ARRONDISSEZ TOUJOURS
AU SUPÉRIEUR**

ZÉRO, C'EST LE MINIMUM

**COMBINEZ LES
DOUBLEMENTS ET
RÉDUCTIONS DE MOITIÉ**

Certains effets doublent ou réduisent de moitié des valeurs; les doubléments et réductions de moitié s'annulent, et s'il reste plusieurs doubléments ou plusieurs réductions de moitié, traitez-les comme une multiplication ou division par leur nombre plus un. Par exemple, si deux effets doublent une valeur, triplez-la; si deux effets réduisent de moitié une valeur, divisez-la par trois.

AVANTAGE ET DÉSAVANTAGE

Afin de représenter un changement de situation, le risque inhérent d'une action ou votre parfaite préparation, le Guide peut vous donner un **Avantage** ou un **Désavantage** sur vos tests. Lors d'un test avec Avantage, chaque résultat de 4 ou plus sur un dé de Style est une Réussite; lors d'un test avec Désavantage, seul un 6 sur un dé de Style constitue une Réussite. Vous ne pouvez pas recevoir plusieurs Avantages ou plusieurs Désavantages lors d'un même test. Avantage et Désavantage s'annulent mutuellement.

Aider un camarade de meute

L'un des moyens les plus courants de recevoir un Avantage consiste à se faire **aider**. Avant que l'un de vos camarades de meute ne lance ses dés, vous pouvez déclarer que vous l'aidez. Choisissez l'un de vos Traits et décrivez comment il profite à votre compagnon (comme lorsque vous déchaînez le monstre en vous). Votre aide procure un Avantage à votre camarade de meute lors de son test. En revanche, vous subissez tous deux les conséquences d'un échec, lequel fait également perdre à la meute 1 point d'Harmonie (voir page 19). Un naturon ne peut pas recevoir l'aide de plus d'un camarade à la fois.

DÉFIS

Un **Défi** consiste en une suite de tests où chaque succès ajoute sa [A] à un résultat provisoire. Vous triomphez si la [A] finale atteint (ou dépasse) la **valeur d'ampleur** du Défi, abrégée en VA. Par exemple, vous surmontez un Défi VA 10 si votre [A] finale égale ou excède 10. La VA est une jauge que le Guide peut régler avec précision, mais voici quelques considérations générales.

- Une VA 10 représente un Défi court, que la meute peut surmonter en quelques tentatives.
- Une VA 30 correspond à un Défi modéré, dont la meute peut venir à bout dans le cadre d'une seule partie.
- Une VA 50 équivaut à un Défi de longue durée, pour lequel la meute devra travailler pendant plusieurs parties.

Le nombre de tests que vous pouvez effectuer et le moment où vous pouvez vous en occuper dépendent du Défi. Guide, dans le cas de temps et de ressources limités, mettez en jeu une **horloge**: tracez un cercle et divisez-le en segments.

Noircissez (ou « cochez ») un segment à intervalles réguliers, comme au début de chaque partie, de chaque Expédition ou de chaque journée sur l'Unique Terre.

Vous pouvez aussi cocher l'horloge quand une condition est remplie — par exemple chaque fois qu'un naturon effectue un test — si cette idée vous semble plus logique. Le terme abrégé pour une horloge indique le nombre de segments qu'elle contient: une

H-4 signale par exemple une horloge à quatre segments. En général, une horloge comprend entre quatre et douze segments. Si le Guide finit de la noircir avant que les naturons surmontent le Défi, ils échouent et en subissent les conséquences.

Plusieurs créatures peuvent relever ensemble le même Défi, et elles peuvent utiliser des Compétences et des Styles différents.

Exemple

Un troupeau de monstres se précipite vers le village.

Le dévier constitue un **Défi VA 10**. Puisque le temps manque, le Guide met en jeu un H-4, dont il coche un segment chaque fois qu'un membre de la meute effectue un test. La première naturonne fait montre d'une **ASSURANCE RAPIDE** pour calmer le troupeau et réussit avec une [A] égale à 5. Un de ses camarades l'imites et réussit de peu, avec une [A] de 1, ce qui porte le total à 6. Le troisième tente une approche différente et démontre une **ASSURANCE SOURNOISE**, mais sa ruse échoue et il ne contribue en rien au total ; il subit même 1 d20 points de dégâts en guise de conséquence. Enfin, la dernière naturonne abandonne toute subtilité et empoigne le monstre de tête avec une **SAISIE PUISSANTE**. Elle réussit avec une [A] de 3. Le résultat final égale 9, ce qui ne suffit malheureusement pas : le troupeau piétine le village puisque la meute n'a pas pu surmonter le Défi.

Plus tard, la meute aide les villageois à reconstruire. Ce Défi VA 50 constitue une entreprise bien plus longue, mais le temps ne presse pas : le Guide ne met donc aucune horloge en jeu. À la place, il explique qu'après chaque Expédition, chaque naturon effectuera un **TRAVAIL**, peu importe le Style, pour contribuer au Défi. Lentement mais sûrement, les villageois déblaient et rebâtissent, cette fois hors de portée du troupeau.

CONSÉQUENCES

À l'heure des conséquences, la fiction est reine. La suite des événements tient de l'évidence quand vous échouez à apaiser un monstre, à escalader une falaise ou à trouver des empreintes. Selon la situation, plusieurs conséquences peuvent découler d'un même test, ou vous pouvez choisir entre plusieurs répercussions. Voici, dans l'ensemble, les différents types de conséquences :

- ◇ **RESSOURCES** : Votre tentative vous coûte du temps, du matériel ou de l'influence. Vous perdez des Ingrédients ou l'accès à votre **OUTIL**. Le Guide peut aussi cocher un segment d'une horloge ;
- ◇ **CHANCE RATÉE** : Vous ne pouvez plus utiliser votre approche actuelle. Vous devez changer de Compétence ou de Style pour résoudre la situation ;
- ◇ **IMPACT** : Vous n'êtes pas aussi efficace que prévu. Cette conséquence survient toujours quand la [A] exacte importe, par exemple quand vous participez à un Défi ;
- ◇ **CONTRÔLE** : Vous vous retrouvez dans une position délicate. Vous subissez un Désavantage lors de votre prochain test ou de votre prochaine série de tests. Autre option, les conséquences des échecs à venir s'aggravent ;
- ◇ **DOMMAGES COLLATÉRAUX** : Quelqu'un d'autre est blessé ;
- ◇ **SANTÉ** : Vous êtes blessé. Vous subissez un **État**, vous perdez de la Vigueur ou votre meute perd de l'Harmonie. (Consultez les sections suivantes pour plus de détails.)

Une **conséquence courante** en cas d'échec ou de succès mitigé consiste à vous faire perdre 2 points de Vigueur. Un échec signifie aussi que vous ratez votre chance : vous devez donc changer de **COMPÉTENCE** ou de **STYLE** pour résoudre la situation. Enfin, gardez en tête que, **si vous échouez après avoir déchaîné le monstre**, votre meute perd TOUJOURS 1 point d'Harmonie en plus de toute autre conséquence.

Guide, si vous hésitez pour établir des conséquences, reportez-vous à ces conseils. Malgré leur simplicité apparente, ces suggestions polyvalentes vous aideront à décrire la réaction du monde aux actions des naturons. Qu'est-ce qui leur a causé une perte de Vigueur ? Quelle chance ont-ils ratée ? Répondre à ces deux seules questions peut altérer de manière spectaculaire une situation.

États

Être **Fatigué** quand vous traversez un blizzard hurlant, être **Dissimulé** quand vous vous fondez dans le feuillage, être Effrayé quand un monstre gronde de façon menaçante... voici autant d'exemples d'**États**. La plupart des États sont négatifs, mais certains présentent des effets positifs.

Si une source vous inflige un État que vous subissiez déjà, le niveau de celui-ci augmente. Par exemple, si vous êtes **Blessé** alors que vous l'étiez déjà, votre État devient **Blessé 2**. De même, si un effet supprime un État dont le niveau excède 1, ce niveau diminue simplement de 1. Les effets d'un État dont la description ne présente qu'un seul niveau n'empirent jamais. Vous subissez uniquement les effets du niveau actuel d'un État.

De manière générale, vous mettez fin à vos États lorsque vous Campez (voir page 21) ou mangez un plat qui contrebalance leurs effets. Dans la version complète de *Wilderness*, vous mettez aussi fin aux États durant le Temps mort, la période de repos et de récupération qui sépare deux Expéditions.

Consultez l'**Annexe** pour une liste des États inclus dans cette Mise en bouche.

Vigueur

La **Vigueur** représente votre santé et votre énergie. De nombreuses Techniques en demandent. Si vous dépensez plus de points que vous n'en disposez, vous perdez ce qu'il vous reste de Vigueur, puis devenez **Blessé**. Votre jauge de Vigueur se remplit au maximum et vous déboursez ensuite les derniers points à payer.

Exemple

Prix ne dispose plus que de 3 points de Vigueur, et iel utilise une Technique de Fendoir, la Lame inévitable, qui coûte 10 points de Vigueur.

Quand sa Vigueur atteint 0, Prix devient **Blessé-e**. Sa Vigueur remonte alors à 20, et Prix paye le coût restant ($10 - 3 = 7$), ce qui lui laisse 13 points de Vigueur.

Les **dégâts** réduisent aussi la Vigueur. Ils peuvent prendre la forme de douleurs, d'épuisement, de stress ou de doutes... toutes sortes de choses qui, en s'accumulant, peuvent vous pousser à l'erreur et faire sérieusement mal. Comme lors des dépenses volontaires de Vigueur, si cette dernière tombe à 0, vous devenez **Blessé** et elle remonte à son maximum. En revanche, vous ignorez dans ce cas tout point de dégâts restant.

Exemple

Prix, qui ne dispose plus que de 3 points de Vigueur, subit 10 points de dégâts.

Quand sa Vigueur tombe à 0, iel devient **Blessé-e** et sa Vigueur remonte à 20. Les 7 points restants sont ignorés.

L'État **Blessé** est décrit avec les autres États dans l'Annexe, mais compte tenu de son importance, ses effets sont reproduits ici.

- **Blessé**. Vous montrez des signes de faiblesse. Cet État ne cause aucun effet en soi, mais il interagit avec d'autres règles et change le comportement des monstres.
- **Blessé 2**. Vous ne pouvez pas dépenser de Vigueur. (Vous payez quand même l'éventuel reste si vous devenez **Blessé 2** à cause d'une utilisation de Vigueur.)
- **Blessé 3**. Vous avez atteint votre limite. Votre Vigueur reste à 0 et vous ne pouvez plus ni en dépenser ni en restaurer. Si vous **restez à terre**, vous êtes hors de combat. Vous pouvez peut-être ramper ou grommeler quelques mots, mais vous ne pouvez plus entreprendre d'actions ou effectuer de tests. Si vous **vous dépassez**, vous pouvez alors agir et effectuer des tests, mais si vous subissez des dégâts, vous **meurez**.

Le choix de risquer la mort revient toujours au joueur. Si vous êtes **Blessé 3** et décidez de rester à terre, vous vous en sortirez toujours. Néanmoins, cette échappatoire s'accompagne peut-être d'une perte de ressources, d'une chance ratée ou de dommages collatéraux.

Exemple

Prix devient **Blessé 3** et reste à terre.

Plutôt que de tuer et de manger sa proie sur-le-champ, le monstre la traîne dans son antre, la séparant ainsi de sa meute et l'obligeant à commencer la prochaine aventure dans son coin.

La Vigueur maximale des naturons s'élève à 20 points. Vous restaurez la Vigueur perdue essentiellement en mangeant et durant un Temps mort.

Harmonie

L'**Harmonie** représente votre relation avec le monde naturel, y compris vos camarades de meute qui, après tout, appartiennent à ce monde. **Dans cette Mise en bouche, l'Harmonie commence à son maximum, égal à 3.** Dans la version complète de *Wilderfeast*, ce maximum fluctue selon vos choix au cours de nombreuses Expéditions. L'Harmonie constitue une ressource partagée par toute la meute, donc tenez le compte de son évolution à la vue de tous.

La meute perd 1 point d'Harmonie chaque fois que l'un de ses membres déchaîne le monstre en lui et échoue. Ce type d'échec représente une rupture entre vos côtés humain et monstrueux. Peut-être avez-vous ignoré vos instincts bestiaux ? À moins que vous y ayez cédé sans réfléchir ? Plus ces échecs s'accumulent, plus vous – un animal humain aux mutations inhumaines – vous sentez étranger dans votre propre corps. Si l'Harmonie devait descendre alors qu'elle est déjà à 0, elle ne bouge pas et le naturon qui a causé la perte d'Harmonie devient **Discordant**.

L'État **Discordant** est décrit avec les autres États dans l'Annexe, mais compte tenu de son importance, ses effets sont reproduits ici.

- **Discordant.** Vos pensées et vos instincts entrent en conflit. Vous subissez un Désavantage lors de tous vos tests. Cet État prend fin quand l'Harmonie remonte au-dessus de 0.

De plus, la meute perd 1 point d'Harmonie chaque fois que l'un de ses membres utilise ses TRAITS pour aider l'un de ses camarades et que ce dernier échoue. L'Harmonie n'est pas simplement quelque chose que vous protégez, mais aussi une puissance dans laquelle puiser afin de repousser ses limites pour son entourage. Comme lorsque vous déchaînez le monstre et échouez, si l'Harmonie devait descendre alors qu'elle est déjà à 0, elle ne bouge pas et le naturon qui a aidé son camarade devient **Discordant**.

Pour les humains comme pour les monstres, il est capital de reconnaître l'aide apportée par des éloges, de la gratitude et même une friandise alléchante. Même si l'aide offerte à un camarade de meute s'accompagne d'un coût potentiel, cet acte vous ouvre directement la voie pour restaurer l'Harmonie perdue, car...

La meute gagne 1 point d'Harmonie chaque fois que des camarades de meute se rapprochent autour d'un Repas. Après tout, l'Harmonie représente le cercle de la vie, le flux d'énergie qui relie toutes choses et les systèmes délicats auxquels participent tous les êtres de l'Unique Terre. Au bout du compte, l'Harmonie a beaucoup à voir avec la nourriture ! Et chaque Repas rappelle que, malgré la différence de taille, humains et monstres se ressemblent beaucoup, après tout.

C'est vous qui connaissez le mieux les états d'âme de votre personnage, donc c'est à vous de décider quand déclencher cet effet. Tâchez d'honorer l'esprit de cette règle, mais aussi de vous montrer généreux envers vous-même. Ce n'est pas « tricher » ou « détourner le système » que d'utiliser cette règle à chaque Repas, tant que vous vous efforcez de reconnaître d'où provient votre nourriture et avec qui vous la partagez. L'Harmonie n'augmente qu'une seule fois par Repas.

Enfin, durant le jeu libre, le Guide peut ajuster l'Harmonie en fonction de vos choix. Elle augmente si vous effectuez des actions importantes pour vous occuper de la nature, l'entretenir ou la restaurer. Par exemple, vous pouvez aider un monstre à guérir d'une blessure avant de le relâcher dans les bois. L'Harmonie, en revanche, diminue si vous effectuez des actions destructrices ou irréflechies, par exemple si vous tuez un monstre sans raison valable. Le Guide a le dernier mot concernant les causes des fluctuations de l'Harmonie, mais il se doit de vous communiquer clairement les conséquences de vos actions avant que vous les entrepreniez.





4

LA PISTE

LES RÈGLES POUR VOYAGER ET TRAQUER LES MONSTRES

❖ EXPÉDITIONS ❖

Les trois prochains chapitres (**La Piste**, **La Chasse** et **Le Festin**) couvrent les différentes parties d'une Expédition. Toutes trois sont construites sur les règles de base présentées dans le chapitre précédent, et bien qu'en général, elles se suivent dans l'ordre indiqué, vous pouvez vous lancer dans celle que vous souhaitez – ou dans le jeu libre – en fonction de la situation.

Au cours de cette phase, vous voyagez et explorez le monde. Pour ce faire, vous traversez des Régions, l'une après l'autre, jusqu'à ce que vous débusquiez votre cible. Chaque Région présente les attributs suivants :

PÉRIL

Une valeur qui indique la difficulté à traverser le terrain.

ÉTENDUE

Une valeur qui indique la durée nécessaire pour traverser la Région.

TRAITS

Les caractéristiques uniques de l'environnement.

INGRÉDIENTS

Répertoriés dans une table ; plus de détails sur les Ingrédients dans **le Festin**, page 30.



TRAQUER DES MONSTRES

Pour atteindre un lieu précis, rien de compliqué : il suffit de traverser des Régions, l'une après l'autre, jusqu'à arriver à destination. En revanche, en tant que naturon, votre destination est souvent une créature en mouvement. La plupart des Expéditions se concentrent sur un unique monstre frénétique, que nous désignerons comme **le Monstre**, avec une majuscule.

Où qu'aille le Monstre, il laisse des **Traces**. Les Traces présentent toujours deux attributs : une direction (vers une Région voisine) et une fraîcheur (Récentes ou Anciennes).

◇ Des **Traces récentes** indiquent que le Monstre se trouve dans une Région adjacente.

◇ Des **Traces anciennes** indiquent que le Monstre se trouve à deux Régions de là.

Lorsque vous entrez dans la Région qu'occupe le Monstre, passez tout de suite à la **Chasse** (voir **Le premier round**, page 27).

ROUNDS DE VOYAGE

Durant la phase de la Piste, vous enchaînez les rounds de voyage jusqu'à atteindre votre destination. Au début de chacun de ces rounds, la meute choisit de **se ravitailler** ou d'**avancer**. Chacun des naturons effectue ensuite des tests appropriés à ce choix collectif. Puis, à la fin du round, la Région « agit » également (Consultez **Fin du round et Événements**, page 23).

Se ravitailler

Si vous vous ravitaillez, vous ralentissez, ramassez de la nourriture dans la nature et récupérez vos forces. Vous ne progressez pas en direction de votre destination, mais il est dangereux de faire trop d'efforts sans faire de pause. Pour vous ravitailler, suivez les étapes ci-dessous.

1 • Récolter

Chaque Ingrédient de la Région impose un Style particulier à qui veut le ramasser. Par exemple, des tubercules enfouis dans un sol dur obligent à se montrer Puissant ; des champignons que l'on pourrait confondre avec une autre espèce vénéneuse demandent de se montrer Précis ; des fruits à cueillir tout en haut d'arbres géants nécessitent de se montrer Rapide ; de petits rongeurs alertes qui détalent dès qu'ils entendent un bruit obligent à se montrer Sournois. Chaque naturon effectue une Recherche, à l'aide du Style de son choix. En cas de succès, il obtient [A] portions d'un Ingrédient. Le Style choisi, et parfois [A], détermine l'Ingrédient récolté.

2 • Camper

Tout d'abord, chaque naturon met fin aux États qui l'affectent, à l'exception de **Discordant** et **Blessé**. Les États positifs comme **Dissimulé** ou **Reposé** disparaissent aussi. Puis la meute cuisine un Repas (voir **La cuisine**, page 34).



Avancer

Si vous **avancez**, vous quittez la Région et entrez dans la suivante. Vous progressez quoi qu'il arrive, mais le résultat de vos tests au cours de ce round détermine ce qu'il vous en coûte.

Vous perdez aussi l'occasion de cuisiner ou de vous reposer, mais **à tout moment du round, vous pouvez manger un En-cas** (voir page 33). C'est un moyen simple et rapide de préserver vos forces à la volée, si vous disposez de ressources en réserve.

1 • Relever le Défi

Relevez un **Défi** d'une **VA** égale à l'**Étendue de la Région multipliée par l'effectif des naturons**. Ce Défi représente le temps et l'énergie nécessaires pour traverser la Région, ce que vous devez accomplir en un seul round. « Parcourez une Étendue de [A] » signifie « Ajoutez votre [A] au [A] total de la meute pour ce Défi ».

Les joueurs autour de la table effectuent souvent leur test à tour de rôle, mais les naturons se déplacent toujours ensemble. Votre [A], quel que soit votre test pour surmonter ce Défi, représente votre contribution à la vitesse moyenne de la meute.



VOYAGER AVEC STYLE

La façon dont vous progressez en dit long sur votre personnage, certes, mais à quoi ressemblent donc les différents Styles de **TRAVERSÉE**? Commençons par un exemple simple. Vous marchez tranquillement quand, soudain, votre chemin se retrouve bloqué par une pile de rochers, sans doute à la suite d'un éboulement récent.

PUISSANT, vous poussez peut-être les débris avant de reprendre votre route; **PRÉCIS**, vous escaladez prudemment le talus d'éboulis, en veillant à stabiliser chaque pas avant de progresser; **RAPIDE**, vous sautez de rocher en rocher et prenez un moment au sommet pour évaluer le terrain avant de glisser de l'autre côté; enfin, **SOURNOIS**, vous pouvez contourner les rochers à couvert afin qu'aucun prédateur ne vous remarque.

À présent, prenons du recul. Mettons que vous traversiez une forêt. Comment? Peut-être vous balancez-vous de branche en branche, à moins que vous préférerez vous faufiler dans la végétation? Comme lorsque vous faites face à un tas de rochers, vous disposez de plusieurs façons pour franchir ou contourner cet obstacle. Le principe reste le même malgré la différence d'échelle.

En fin de compte, ce niveau d'abstraction vous permet de survoler les vétilles d'un périple et d'accorder plus de temps aux détails importants, surtout quand les dés, vos choix et les caractéristiques uniques de la Région se combinent pour attiser votre imagination.

naturon subit donc 9 [7 + 2] points de dégâts.) Vous vous perdez, le terrain sape vos forces à mesure de votre progression ou vous tombez sur une complication inattendue.

Si la meute surmonte le Défi, la Vigueur de chaque naturon diminue d'une valeur égale au Péril de la Région. Impossible de préserver totalement vos forces quand vous avancez, mais vous progressez dans la nature avec autant de sûreté et d'habileté que possible.

Dans tous les cas, vous atteignez une Région adjacente. Prenez un moment, Guide, pour poser le décor et décrire le nouvel environnement de la meute. Si le Monstre se trouve dans cette Région, passez à **la Chasse**.

2 • S'orienter

L'un des naturons se porte volontaire pour servir d'éclaireur durant ce round. Si un Événement désigne un naturon, il désigne automatiquement l'éclaireur du round, donc ce rôle s'accompagne d'un risque supplémentaire.

L'éclaireur effectue alors une **TRAVERSÉE**, complétée par le **STYLE** de son choix, pour terminer le Défi de l'étape 1.

En cas de succès, il parcourt une Étendue de [A]. De plus, pour le reste du round, les naturons bénéficient d'un Avantage pour leurs Traversées s'ils utilisent le même **STYLE** que l'éclaireur.

S'il échoue, il parcourt une Étendue de 0 et les naturons souffrent d'un Désavantage pour leurs Traversées s'ils utilisent le même **STYLE** que lui.

Dans les deux cas, si la Région contient des Traces, l'éclaireur apprend leur fraîcheur et leur direction.

3 • Voyager

Pendant que l'éclaireur cherche des traces ou consulte sa carte, les autres naturons taillent un chemin à travers les broussailles, font passer les provisions par-dessus des obstacles et guettent l'arrivée de monstres hostiles.

Tous les naturons à l'exception de l'éclaireur effectuent une **TRAVERSÉE** pour terminer le Défi, complétée par le **STYLE** de leurs choix, avec Avantage ou Désavantage s'ils utilisent le même **STYLE** que l'éclaireur. En cas de succès, ils parcourent une Étendue de [A].

4 • Vérifier le résultat

Comparez la [A] totale de la meute à la VA du Défi.

Si la meute échoue à surmonter le Défi, chaque naturon subit un nombre de points de dégâts égal à l'Étendue restante + le Péril de la Région. (**Exemple** : La meute a parcouru une Étendue de 18 dans le cadre d'un Défi VA 25. Il lui restait donc 7 d'Étendue à franchir [25 - 18]. Le Péril de cette Région s'élève à 2. Chaque



❖ TESTS AU COURS DES EXPÉDITIONS ❖

Les tests que vous imposez les règles pendant une Expédition ne donnent pas de succès mitigé ou extraordinaire comme dans le jeu libre. Par exemple, si vous obtenez [1] quand vous Récoltez, vous ne subissez aucun revers. La découverte d'une unique portion fait office de complication, tout comme un résultat de [1] au cours du jeu libre peut pousser le Guide à dire « Tu n'es pas aussi efficace que prévu ».

De plus, vous répétez de nombreux tests au fil d'une Expédition, pour Voyager ou Attaquer par exemple. La première fois que vous déchaînez le monstre sur ce genre de test, décrivez comment un Trait vous aide, comme d'habitude. En revanche, la fois suivante, inutile de tout réexpliquer, à moins que la situation ait changé de manière significative : tout le monde peut partir du principe que l'action de votre naturon reste la même, à peu de chose près.

Fin du round et Événements

Tout d'abord, le Guide coche toutes les horloges liées au voyage et résout les conséquences de toute horloge qui se complète alors.

Puis un Événement survient. Ces anecdotes ponctuent le rythme du voyage. La plupart d'entre elles correspondent à des moments de tranquillité durant lesquels vous pourrez contempler le monde qui vous entoure, mais d'autres présentent des obstacles à surmonter pour atteindre votre destination. Si un Événement contient un Défi, passez en jeu libre et résolvez les tests pour le réussir. Le Guide ajuste les risques, les coûts et les issues en fonction de la pertinence de vos choix au regard de la situation. Quand vous avez surmonté le Défi, vous entamez le round de voyage suivant.



5

LA CHASSE

LES RÈGLES DE COMBAT ET DE COMPORTEMENT DU MONSTRE

Au bout de la piste se trouve votre proie. Les règles suivantes régissent le drame violent de votre confrontation avec le Monstre.

PARTIES

Pour représenter leurs caractéristiques les plus importantes, les monstres se composent de **PARTIES**. Quand on observe un Monstre, ses différentes Parties sautent aux yeux, mais ce n'est pas forcément le cas de leurs effets. Voici deux exemples.

- **Carapace.** Passif: Si un **COUP RAPIDE** ou un **TIR RAPIDE** vous inflige des dégâts, réduisez-les de moitié.
- **Griffe.** Portée: 1 (**COUP**).

De nombreuses **parties**, comme la Carapace, présentent un effet passif, qu'active un déclencheur. Ce type d'effet ne coûte ni action ni point de Vigueur, et il peut se déclencher en dehors du tour de la créature.

Si une Partie présente une portée, comme la Griffe, le Monstre peut l'utiliser pour Attaquer. Par exemple, « Portée: 1 (**COUP**) » signifie que le Monstre peut, avec cette Partie, tenter un **COUP** contre toute créature située à 1 Foulée ou moins de lui. (Les Foulées sont les unités de distance utilisées durant un combat. Pour plus de détails, consultez la section suivante.)

Solidité

Les **PARTIES** présentent une **Solidité**, une valeur correspondant à la Vigueur des êtres vivants. Quand on inflige des points de brisure à une créature, on prend pour cible l'une de ses Parties. Cette dernière perd en Solidité et la créature visée perd autant en Vigueur.

Une Partie dont la Solidité tombe à 0 se brise: ignorez alors sa description ordinaire et utilisez la ligne « Si Brisée » éventuellement présente. Si une Partie Brisée subit des points de brisure, la Solidité reste à 0, mais la créature concernée perd tout de même en Vigueur.

Prenons l'exemple d'un monstre doté d'une:

- **Nageoire.** Portée: 2 (**COUP**). Passif: Vous êtes Avantage lors des tests si vous **NAGEZ**.

Si Brisée: Portée: 1 (**COUP**). Cette Partie inflige des dégâts réduits de moitié. Vous ne pouvez plus **NAGER**.

Si sa Solidité tombe à 0, cette Partie devient :

- **Nageoire.** Portée: 1 (**COUP**). Cette Partie inflige des dégâts réduits de moitié. Vous ne pouvez plus **NAGER**.

Certaines créatures, par exemple celles dotées du Trait **RÉGÉNÉRATION**, peuvent rendre de leur Solidité à leurs **PARTIES**. Si la Partie retrouve une Solidité supérieure à 0, elle n'est plus Brisée et elle retrouve sa description normale.



❖ BRUTALEMENT BRISÉE ❖

Le terme « Brisé » implique un niveau de violence explicite avec lequel certaines personnes peuvent ne pas être à l'aise. Après tout, la plupart des naturons combattent des monstres atteints de frénésie par pitié pour eux, et il est difficile de concilier ce sentiment avec le fait de casser des os ou de trancher des membres. Si vous préférez, vous pouvez décrire une **PARTIE** « Brisée » avec des termes comme « engourdie », « contusionnée », « entravée » ou « gênée » de telle sorte qu'elle ne peut plus servir normalement. Au contraire, dans le cadre d'un jeu au ton plus sombre, le Guide peut mettre l'accent sur le fait que la Frénésie génère une intense douleur chez les monstres infectés. Cette souffrance incommensurable les empêche alors de sentir quand l'une de leurs Parties se casse.



Outils

Contrairement aux Compétences, aux Styles et aux Traits, les naturons ne peuvent pas gagner de **PARTIES** en mangeant des monstres. Vous pouvez tout à fait faire muter votre carapace, vos griffes ou vos nageoires, mais vous n'êtes pas assez imposant pour que ces caractéristiques deviennent des Parties, dotées d'une jauge propre.

À la place, vous possédez un **OUTIL**. Les Outils correspondent à un genre spécifique de Parties, et ils suivent les mêmes règles qui régissent les points de brisure, la Solidité et la brisure. Par exemple, comme pour un monstre, si votre Outil subit des points de brisure et perd en Solidité, vous perdez autant en Vigueur. Cette règle représente la tension nécessaire au maintien de votre prise sur votre Outil, l'effort physique et mental d'utiliser un Outil qui tombe en morceaux ou juste le fait que votre adversaire a touché aussi bien votre Outil que vous-même.

Tous les **OUTILS** commencent ainsi :

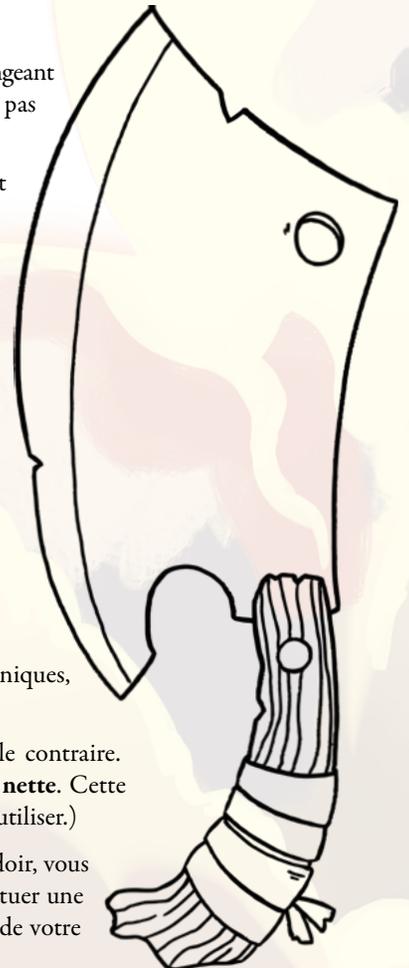
- **OUTIL.** Portée: 1 (**COUP**).

Si Brisé: Si des Techniques améliorent la portée de cette Partie, réduisez la portée à 1 (**COUP**). Cette Partie inflige des dégâts réduits de moitié.

Tous les **OUTILS** disposent à la base d'une Solidité maximale de 20. À mesure que vous apprendrez des Techniques, votre **OUTIL** gagnera en portée et en Solidité et développera des effets.

Vous pouvez utiliser vos Techniques même si votre **OUTIL** est Brisé, sauf si leur description précise le contraire. (Par exemple, malgré un Fendoir Brisé, vous n'oubliez pas soudain comment effectuer une **Coupure nette**. Cette Technique se révélera moins efficace avec une lame émoussée ou cassée, mais rien ne vous empêche de l'utiliser.)

Sans votre **OUTIL**, vous ne pouvez utiliser aucune Technique. (Par exemple, si vous avez perdu votre Fendoir, vous ne pouvez pas employer la Technique **Coupure nette**, puisque, après tout, vous n'avez rien pour effectuer une **Coupure nette**!) Le Guide peut vous accorder une exception en fonction de la description narrative de votre Technique.



DISTANCE AU COMBAT

La plupart des Expéditions se concentrent sur un unique monstre frénétique, que nous désignerons comme le Monstre, avec une majuscule.

Le combat tourne autour du Monstre. Par conséquent, vous allez mesurer toutes les distances par rapport à lui, en comptant en **Foulées**. Cette mesure ne correspond à aucune longueur précise, mais, de manière générale, une Foulée équivaut plutôt au pas du Monstre qu'au vôtre. Au combat, la plupart des naturons se placent entre 0 Foulée (au contact du Monstre) et 4 Foulées (où ils représentent à peine une menace).

Ce nombre indique la distance que vous maintenez entre le Monstre et vous, et non une position statique. Lorsque vous chassez, vous tournez sans cesse autour de votre proie, vous la poursuivez ou vous l'amenez sur un terrain plus favorable pour vous. Se déplacer autour du Monstre ou avec lui est automatique ; s'en rapprocher ou s'en éloigner demande des efforts. Si vous devez mesurer la distance qui sépare deux naturons, considérez qu'il s'agit de la différence entre les Foulées où ils se situent.

L'Annexe contient une Piste de combat pour vous aider à suivre le positionnement des naturons et du Monstre. Gardez bien en tête que le Monstre se trouve toujours sur le 0 !

Exemple

La meute court pour ne pas perdre le Monstre

Nœud se trouve à 3 Foulées de la proie et se faufile discrètement dans le sous-bois. Prix se trouve aussi à 3 Foulées, mais approche d'un autre angle, à découvert. Enfin, Microbe se situe à 1 Foulée du Monstre, une distance assez courte pour qu'il cogne sa cible avec sa Manique géante. Il décide cependant de vraiment tout donner et saute donc sur le dos du Monstre pour s'accrocher à ses piquants : il passe alors de 1 à 0 Foulée. Néanmoins, le Monstre n'a d'yeux que pour Prix : il s'élance à toute vitesse et réduit quelque peu la distance qui les sépare. Prix se trouve maintenant à 2 Foulées du Monstre. Nœud reste à 3 Foulées et Microbe à 0. Dans le récit, toutes ces créatures se déplaçaient durant tout ce temps.

ROUNDS DE COMBAT

Durant un round de combat, quand l'initiative passe à la meute, tout naturon qui n'a pas encore agi peut jouer son tour. L'ordre exact peut varier d'un round à l'autre.

❖ RÈGLE OPTIONNELLE INITIATIVE FIXE ❖

Si votre groupe et vous le préférez, vous pouvez établir un ordre d'initiative fixe, selon tout critère qui vous semble logique : dans le sens horaire autour de la table, par ordre décroissant de la valeur du Style **RAPIDE**, etc. Ainsi, vous pouvez simplifier le flux du combat et clarifier qui joue ensuite, bien que vous restiez libre de changer de place, de manière temporaire ou permanente, avec l'un de vos camarades si tout le monde l'accepte.

Le premier round

Le Guide commence par établir la position de départ de chaque naturon. Ici, aucune règle n'intervient et tout dépend du contexte de la phase précédente. Par exemple, si vous pénétrez dans la Région du Monstre, mais ne pouvez pas trop vous approcher de lui sans qu'il vous remarque, toute la meute commence à 3 Foulées. En revanche, si vous rencontrez le Monstre dans une forêt offrant de nombreux couverts, la meute entame le combat à 2 Foulées. Enfin, si vous avez été pistés à votre insu depuis votre entrée dans la Région, un naturon malchanceux pourrait se retrouver à 1 Foulée du Monstre qui lui bondit dessus, tandis que tous ses camarades se situent au loin, à 4 Foulées.

L'aventure didactique de cette Mise en bouche vous propose des distances de départ au moment opportun.

Le Guide désigne ensuite le camp auquel revient l'initiative. À nouveau, tout dépend du contexte de la phase précédente. De manière générale, si la meute a pénétré dans la Région du Monstre, elle a l'initiative ; à l'inverse, si le Monstre a pénétré dans la Région de la meute, elle lui revient.

- Si la meute a l'initiative, chaque naturon dispose d'un tour de jeu durant le premier round. Au début de son tour, chaque naturon gagne **1 Action** à dépenser dans la liste d'options de combat. Le Monstre n'agit pas durant le premier round.
- Si le Monstre a l'initiative, il obtient un tour de jeu durant le premier round. Au début de ce tour, il choisit sa **cible** (voir page 29), puis gagne **3 Actions** à dépenser dans la liste d'options de combat. La meute n'agit pas durant le premier round.

Quand le premier round est fini, les rounds de combat se poursuivent comme à l'ordinaire.

Rounds suivants

Au début de chaque round, le Monstre choisit sa cible. L'initiative passe alors d'un camp à l'autre, en commençant par les naturons.

Chaque naturon dispose d'un tour de jeu par round, tandis que le Monstre, lui, joue un tour après chaque naturon. De plus, il bénéficie de deux types de tours de jeu : des **tours courts**, où il reçoit **1 Action**, et des **tours complets**, où il obtient **3 Actions**. Une seule et unique fois par round, à tout moment de ce dernier et juste avant le tour de jeu du Monstre, le Guide peut déclarer que le Monstre joue son tour complet.

Quand tous les naturons ont joué leur tour et que le Monstre a joué après chacun d'entre eux, un nouveau round commence et les naturons reprennent l'initiative. **Durant un combat, chaque naturon gagne 3 Actions au début de son tour de jeu** et il peut les dépenser dans les options de la page suivante. Le Monstre choisit ses propres Actions dans la même liste.



OPTIONS DE COMBAT

Pour Attaquer, portez un **Coup** ou effectuez un **Tir** dans le **Style** de votre choix. La Compétence précise dépend de la portée de la partie (voir page 24) utilisée pour Attaquer.

De plus, une Attaque présente des effets et un coût différents selon le Style choisi.

ATTAQUER | Coût : Variable

- **PUISSANT** : (Coût : 2 Actions) Vous ne retenez pas vos coups. En cas de succès, vous infligez des dégâts doublés $[(A) \times 2]$. En cas d'échec, vous devenez **Exposé**.
- **PRÉCIS** : (Coût : 2 Actions) Vous visez avec soin. En cas de succès, vous infligez $[A]$ points de brisure.
- **RAPIDE** : (Coût : 1 Action) Vous vous concentrez sur la vitesse. En cas de succès, vous infligez $[A]$ points de dégâts.
- **SOURNOIS** : (Coût : 1 Action) Vous tentez une feinte. En cas de succès, vous infligez $[A]$ points de brisure. En cas d'échec, vous devenez **Exposé**.

Vous devez utiliser un **STYLE** différent pour chaque Attaque que vous portez dans un même tour de jeu.

ANTICIPER | Coût : 2 Actions

Vous anticipez les coups. Jusqu'au début de votre prochain tour de jeu, vous réduisez de moitié tous les dégâts que vous subissez.

SE DÉPLACER | Coût : 1 Action

Choisissez l'une des options suivantes quand vous vous Déplacez.

- **RASSEMBLEMENT** : Désignez un camarade de meute à 0 Foulée de vous. Si le Monstre se rapproche ou s'éloigne de l'un de vous deux, il se rapproche ou s'éloigne aussi de l'autre. Cet effet prend fin quand votre camarade ou vous vous Déplacez à nouveau. Le Monstre ne peut pas choisir cette option.
- **RAPPROCHEMENT** : Vous vous rapprochez de 1 Foulée du Monstre. Si le Monstre choisit cette option, il se rapproche de 1 Foulée d'une unique créature. *[Dans la représentation du combat, le Monstre reste toujours à 0. Vous devez donc rapprocher de 1 Foulée le Naturon désigné.]*
- **ÉLOIGNEMENT** : Vous vous éloignez de 1 Foulée du Monstre. Si le Monstre choisit cette option, il s'éloigne de 1 Foulée d'une unique créature. *[Dans la représentation du combat, le Monstre reste toujours à 0. Vous devez donc éloigner de 1 Foulée le Naturon désigné.]*

SE PRÉPARER | Coût : 1 Action

Vous gagnez 1 Action supplémentaire au début de votre prochain tour de jeu. Vous ne pouvez vous Préparer qu'une seule fois par tour.

NARGUER | Coût : 1 Action

Si vous vous trouvez à 1 Foulée du Monstre, vous devenez sa cible. (La cible du Monstre est la seule créature qu'il peut Attaquer. Vous restez sa cible jusqu'au prochain moment où il la choisit – généralement le début du round suivant ou quand un autre naturon le Nargue.) Le Monstre ne peut pas choisir cette option.

DURANT LE COMBAT, VOUS POUVEZ AUSSI...

MANGER

Coût : 1 Action

Vous mangez un En-cas (voir page 33).

AIDER

Coût : 1 point d'Harmonie en cas d'échec

Vous pouvez choisir cette option uniquement durant le tour d'un camarade de meute. Avant qu'il effectue son test, décrivez comment l'un de vos Traits l'aide, misez 1 point d'Harmonie pour offrir un Avantage à ce camarade lors de son test (voir **Aider un camarade de meute**, page 16). Le point d'Harmonie est perdu en cas d'échec du test.

UTILISER UN TRAIT

Coût : Variable

Les **TRAITS** ne servent pas uniquement quand vous déchaînez le monstre en vous.

Chacun présente un **effet de règles explicite, ainsi qu'un coût d'utilisation**.

- Un Trait dont le coût s'exprime en **Actions** nécessite de dépenser des Actions pour l'utiliser.
- Un Trait dont le coût s'exprime en **Réussites** s'utilise après un test offrant des Réussites excédentaires.
- Un Trait dont le coût s'exprime en **Vigueur** nécessite de dépenser des points de Vigueur pour l'utiliser. Puisqu'il ne coûte aucune Action, vous pouvez y recourir à plusieurs reprises si vous disposez de la Vigueur requise.
- Un Trait **Passif** ne coûte rien : vous pouvez l'utiliser quand le déclencheur survient.

COMPORTEMENT DU MONSTRE

Quoique puissants, les monstres s'avèrent prévisibles. Le Guide désigne au début de chaque round la **cible** du Monstre, qui ne peut Attaquer qu'elle. Il peut néanmoins Utiliser un Trait contre d'autres créatures. Le Monstre ne peut avoir, à tout moment, qu'une unique cible. Si celle-ci devient **Blessée 3** et reste à terre, il en choisit immédiatement une nouvelle.

Au début de chaque round, le Guide vérifie les points de priorité ci-dessous, dans l'ordre, et s'arrête à la première condition remplie.

1. Si une créature est **Exposée**, elle devient la cible du Monstre.
2. Si une créature remplit un critère spécifique au Monstre, elle devient sa cible. Par exemple, un monstre qui se repose sur sa vue pour chasser peut prendre pour cible la dernière créature à s'être Déplacée.
3. La créature la plus proche du Monstre devient sa cible.

Le Monstre départage d'éventuelles égalités de priorité (comme deux créatures **Exposées**) avec la condition suivante de la liste ; le Guide peut aussi choisir la cible la plus logique au vu de la situation. Si une créature devient la cible du Monstre en plein round, par exemple en le Narguant, elle reste sa cible jusqu'à ce que le Monstre doive en désigner une autre, en général au début du round suivant.

Chaque Monstre présente aussi des schémas comportementaux, comme l'association d'un **STYLE** et d'une **PARTIE** précise pour Attaquer, ou le moment auquel il joue son tour complet. Guide, comprenez que les monstres ne sont pas des automates, mais faites-leur suivre leurs instincts chaque fois que la logique le dicte.

Enfin, quand un Monstre atteint de frénésie devient **Blessé 3**, il se dépasse toujours. À sa mort, commencez **le Festin**.





6

LE FESTIN

LES RÈGLES POUR CUISINER LES REPAS, PETITS ET GRANDS

Les Repas emblématiques des naturons mêlent la rudesse de la cuisine au feu de camp et le cérémonial d'une fête sacrée. Ces festins naturons sont autant une célébration qu'une veillée funèbre, réunies en un seul événement. Durant cette phase, vous nettoyez, préparez et cuisinez le Monstre à l'endroit même où il s'est effondré, et vous le transformez en un repas qui honore sa mémoire et vous rend des forces.

PRÉPARER LE FESTIN

Préparer un festin naturon peut nécessiter des heures, voire des jours, de travail. Vous parez et découpez le Monstre, le purifiez de la frénésie et réfléchissez au meilleur moyen de le cuisiner. Ce faisant, vous en apprenez plus à son sujet. Plus vous en savez sur le Monstre, plus vous pouvez prendre une décision éclairée quand vient le moment de choisir la mutation dont vous héritez.

Naturons, quand vous interprétez cette scène, répondez aux questions suivantes.

◇ COMMENT CUISINEZ-VOUS LE MONSTRE ?

Chaque Monstre donne assez de viande pour cuisiner un Repas pour tout le groupe.

◇ QUE FAITES-VOUS POUR PRÉPARER LE REPAS ?

Est-ce que vous parez et découpez le Monstre ? Est-ce que vous cueillez des fruits et des légumes frais ? Est-ce que vous portez le feu de cuisson à la bonne température ? Peut-être préparez-vous une sauce ? Le repas a meilleur goût quand tout le monde aide à le préparer.

◇ QUE SERVEZ-VOUS D'AUTRE AU COURS DE CE FESTIN NATURON ?

Vous pouvez vous passer d'Ingrédients pour ces accompagnements, mais inspirez-vous-en pour expliquer ce qui est disponible à proximité. Dans la mort comme dans la vie, le Monstre peut être entouré de la nourriture de son foyer.

◇ EN QUOI CE REPAS EST-IL RELIÉ À VOTRE PASSÉ ?

Qui vous a appris cette recette ? Avez-vous déjà mangé quelque chose de ce genre ? Parlez de ces liens à vos camarades de meute et découvrez les expériences que vous partagez.

◇ LA PROCHAINE FOIS QUE VOUS MANGEREZ UN REPAS IDENTIQUE, DE QUOI VOUS SOUVIENDREZ-VOUS ?

Vous avez à présent l'occasion de réfléchir à ce que cette Expédition a signifié pour vous, tant comme individu que comme meute.

Vous pouvez répondre plusieurs fois à la même question, pourvu que votre réponse diffère chaque fois. Par exemple, si vous préparez trois accompagnements distincts, vous répondez trois fois à la question « Que servez-vous d'autre au cours de ce festin naturon ? ». Chaque réponse apportée vous autorise à poser l'une des questions suivantes au Guide.

- À combien s'élève telle **COMPÉTENCE** du Monstre ?
- À combien s'élève tel **STYLE** du Monstre ?
- Quel est l'un des **TRAITS** du Monstre ?

Vous pouvez préciser cette question si vous le souhaitez, par exemple en demandant « Quel Trait le Monstre a-t-il utilisé pour nous **Effrayer** ? ». La première fois que l'un des naturons pose cette question, le Guide indique aussi à la meute le nombre de Traits du Monstre.

RENDRE GRÂCE

Pour indiquer que vous avez posé toutes vos questions et que le Repas est prêt à être dégusté, l'un des naturons rend grâce. Voyez-y une façon de dire le bénévolat ou « itadakimasu ». Pour exemple, voici la Prière de Vieille Patte, que la première naturonne a transmise à toutes les meutes de l'Unique Terre :

« **Merci pour ce don, [nom du monstre].
Nous le recevons avec amour. »**

Rendez grâce comme bon vous semble ! Courte ou longue, cérémonielle ou décontractée, spirituelle ou profane, votre déclaration ne doit laisser aucun doute sur vos intentions. La meute passe alors à table. Aucune vague de lumière ni aucune pulsation d'énergie magique n'accompagne un festin naturon. La magie se manifeste seulement, du moins pendant le Repas, par le poids de la nourriture dans votre estomac et la chaleur de vos amis à vos côtés.

Après ce Festin, choisissez une **COMPÉTENCE**, un **STYLE** ou un **TRAIT** dans lequel le Monstre présentait une valeur supérieure à la vôtre, qui augmente alors de 1 et de manière permanente.



❖ GAGNER DE NOUVEAUX TRAITS ❖

Une créature qui ne possède pas un **TRAIT** à 0 niveau dedans. Une créature qui possède un **TRAIT** auquel n'est associé aucun nombre présente 1 niveau dedans. Pour acquérir un nouveau **TRAIT**, il vous suffit de gagner au moins 1 niveau dedans.

Exemple

Telun cuisine et mange un monstre frénétique doté de **VENIN** et de **VOL 2**.

Plus clairement, ce monstre dispose de **1 niveau en VENIN** (ce que l'on peut deviner à l'absence de valeur à côté du trait) et de **2 niveaux en VOL**. Telun ne possède aucun de ces Traits, il peut donc choisir de gagner 1 niveau dans l'un comme dans l'autre. Il opte pour le second et gagne alors un niveau de manière permanente dedans. Désormais, il possède le Trait **vol**, mais **PAS vol 2** ! Il devra participer à un autre festin naturon s'il souhaite améliorer son **vol**.

🌶️ AUTRES REPAS

L'Unique Loi gouverne l'Unique Terre. Néanmoins, avant la frénésie, les transformations qu'occasionnait cette règle étaient rarement permanentes ou aussi spectaculaires. « La force acquise dure tant que tu peux en sentir le goût », remarqua un jour la Grande Reine, une observation qui reste vraie pour la très grande majorité des gens. Avant de prendre la route, un marchand mange un plat de légumes rustiques pour acquérir l'endurance nécessaire à une journée de voyage ; une sentinelle, au début de sa garde dans une tour de guet, grignote de la viande de rapace séchée pour affûter sa vision ; une étudiante infuse un thé avec une fleur nocturne pour réviser jusqu'à tard dans la nuit. Ces changements causés par la nourriture, subtils et temporaires, font partie du quotidien de chaque habitant.

Bien que les histoires de naturons se concentrent souvent sur les grandioses festins où ils gagnent leurs pouvoirs, vos Repas ordinaires s'avèrent tout aussi importants. Ils vous offrent un autre genre de force : celle des petits monstres qui fonce ou vrombissent dans les broussailles, celle des racines qui s'agrippent à tout, celle des feuilles déployées, et même celle de la mer pleine de sel ou de la terre, aussi riche que sombre.

Cette section couvre les règles de la cuisine du quotidien. En général, vous concoctez ces plats durant les phases de jeu libre et de la Piste. Dans la version complète de *Wilderafeast*, cette cuisine apparaît aussi beaucoup dans les phases de Temps mort.

VOTRE GARDE- MANGER

Les seuls objets dont on tient le compte dans ce jeu sont les **Ingrédients** – les composants bruts des Repas – et les **En-cas** – des plats préparés plus tôt. Les membres de la meute partagent ces Ingrédients et ces En-cas. Ne vous souciez pas de qui les a dans son sac : considérez que qui les mange les transportait.

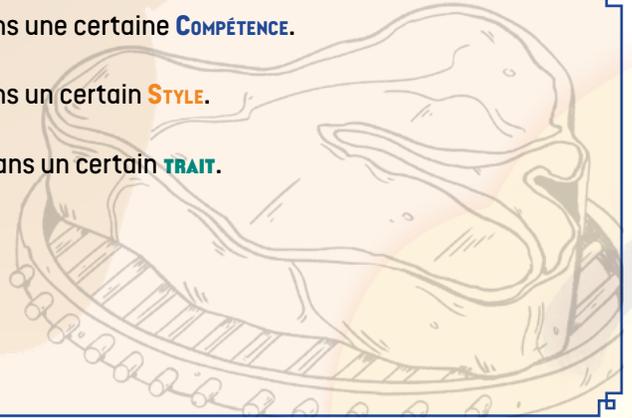


Ingrédients

Le chemin est couvert d'Ingrédients, qu'il s'agisse par exemple de légumes sauvages ou du petit gibier en passant par des épices rares. Voyez les Ingrédients comme les plus belles trouvailles ou les meilleurs morceaux : en une journée de récolte, vous pouvez remplir votre panier de baies, mais seules [A] portions de ces baies ont assez mûri pour produire un effet notable.

La plupart des Ingrédients s'accompagnent d'un effet supplémentaire. Certains permettent de choisir entre plusieurs options, tandis que d'autres ne produisent leur effet que sous certaines conditions. Un nombre entre parenthèses indique un effet d'intensité variable : cumuler plusieurs Ingrédients avec cet effet dans la même recette en augmente la valeur. Voici les effets les plus courants des Ingrédients.

- ◇ Jusqu'à votre prochain Repas, vous disposez de (+1) dans une certaine **COMPÉTENCE**.
- ◇ Jusqu'à votre prochain Repas, vous disposez de (+1) dans un certain **STYLE**.
- ◇ Jusqu'à votre prochain Repas, vous gagnez (1) niveau dans un certain **TRAIT**.
- ◇ Vous gagnez (1) niveau d'un certain **État**.
- ◇ Vous mettez fin à (1) niveau d'un certain **État**.
- ◇ Vous rendez (1) point de Solidité à l'une de vos **PARTIES**.



Ces effets sont abrégés dans les descriptions des Ingrédients. Par exemple, « Gagnez (+1) **PUISSANT** » signifie « Jusqu'à votre prochain Repas, vous disposez de (+1) dans le Style **PUISSANT** », et « Éliminez (1) **Blessé** » signifie « Vous mettez fin à (1) niveau de l'État **Blessé** ».

En-cas

Un En-cas désigne ce que vous pouvez consommer en quelques gorgées ou bouchées, comme une boisson dans une flasque, une graine confite ou une lamelle de viande séchée. C'est au combat que les En-cas se révèlent les plus utiles : il s'agit de réserves d'urgence destinées à vous tirer d'un mauvais pas quand vous n'avez pas le temps de cuisiner. En revanche, ils ne bénéficient qu'à une personne, au contraire des Repas ordinaires, qui profitent à toute la meute. Au cours d'un combat, manger un En-cas coûte 1 Action.

Tout le reste

Pour tout le reste, qu'il s'agisse de nourriture ou non, la compétence **RÉSERVE** entre en jeu. Lorsque vous avez besoin d'un objet qui pourrait produire un effet immédiat et important sur l'histoire, fouillez votre **RÉSERVE**. Le Guide décide du **STYLE** du test en fonction de l'objet voulu :

- ◇ **PUISSANT** pour les objets encombrants, lourds ou solides ;
Exemples : Un tonneau d'eau pure, une cape de voyage résistante.
- ◇ **PRÉCIS** pour les objets dotés d'une propriété particulière ;
Exemples : Une meule de fromage venant d'une région célèbre, l'antidote d'un poison particulier.
- ◇ **RAPIDE** pour les objets polyvalents ou pratiques ;
Exemples : Un couteau dentelé, une lettre de crédit signée par un agent de la Charte.
- ◇ **SOURNOIS** pour les objets subtils, faciles à dissimuler ou mal vus.
Exemples : Un sac de poudre sédatif, un masque ornemental.



Ces tests sont uniques, car rétroactifs : vous passez ce test pour vérifier si vous avez agi, et non pour agir. Comme toujours, lancez les dés seulement si un enjeu se fait sentir. Si vous voulez juste boire pour passer une bonne soirée, partez du principe que vous avez emporté une outre de vin. Si vous prévoyez de plonger le monstre dans une stupeur alcoolisée, ce plan repose sur la qualité d'alcool en votre possession (ou sur sa quantité), et c'est donc le moment de vous en remettre aux dés.

Pour certains joueurs, un garde-manger limité incite à la créativité. D'autres, en revanche, s'amuse plus quand ils n'ont pas à se soucier de logistique. Cette approche s'étend à d'autres ressources : quel effort fournir pour trouver un médicament ? un endroit où passer la nuit ? des vêtements pour une occasion spéciale ? Déterminer ce qui nécessite un test ou non participe à déterminer le ton du jeu et votre groupe établira un consensus à ce sujet au fil de la partie.

LA CUISINE

Cuisiner peut prendre bien des formes, mais dans *Wilderfeast*, il s'agit surtout d'une expérience partagée et dynamisante. Lorsque vous en trouvez l'occasion, par exemple quand vous Campez (voir page 21), vos camarades de meute et vous pouvez concocter un Repas.

Avant de commencer, pour quiconque aurait besoin de le lire : pas de panique ! **Vous, joueur, n'avez pas besoin d'être un chef étoilé ou un survivaliste pour vous amuser.** De nombreux joueurs se laissent intimider quand vient l'heure de cuisiner. Par exemple, beaucoup ne savent pas préserver la viande sans réfrigérateur. Ce n'est pas grave ! Expliquez simplement que vous possédez un frigo portatif en archacier où vous conservez vos produits périssables et passez à la suite.



Pour cuisiner, suivez les étapes ci-dessous.

1 • Sélectionnez les Ingrédients

Seuls les Ingrédients, avec une majuscule, produisent un effet spécial. Partez du principe que vous disposez de tous les autres ingrédients de base, comme les graisses de cuisson, les céréales et les assaisonnements.

2 • Déterminez la quantité de Vigueur que restaure le Repas

En général, un Repas restaure 1 point de Vigueur par Ingrédient utilisé et les Assaisonnements doublent cet effet.

3 • Déterminez l'effet du Repas

Choisissez l'effet parmi ceux des Ingrédients utilisés. Un Repas produit toujours un et un seul effet entre tous les effets possibles. Jamais plus, jamais moins. Si vous utilisez plusieurs Ingrédients à l'effet identique, ce dernier est renforcé : ajoutez toutes les valeurs concernées. Certains Ingrédients produisent leur effet uniquement sous certaines conditions : vérifiez maintenant que vous les remplissez.

4 • Servez OU conservez

4.a. Servez le Repas frais

Vous pouvez servir un Repas frais à autant de créatures que vous le souhaitez, vous compris. Chacune restaure la quantité de Vigueur calculée plus tôt et reçoit l'effet du Repas. Si un Repas vous donne des niveaux dans une **COMPÉTENCE**, un **STYLE** ou un **TRAIT**, ce bonus persiste jusqu'à votre prochain Repas. **De plus, si vous créez des liens avec un camarade de meute pendant ce Repas, l'Harmonie augmente de 1.**

4.b. Conservez le Repas

Le Repas devient un En-cas. Dans ce cas, vous obtenez un nombre de portions égal à l'Harmonie actuelle. Plus tard, quand il n'y aura pas le temps de cuisiner, une créature peut manger 1 portion d'En-cas pour restaurer sa Vigueur et profiter de l'effet associé. En général, l'Harmonie n'augmente pas en avalant un En-cas... sauf s'il s'agit d'un En-cas particulièrement important, par exemple s'il vous a été offert par un camarade de meute pour se faire pardonner après une violente dispute.

Après avoir cuisiné votre Repas, **pensez à le décrire !**

Expliquez à vos camarades le goût, la texture ou l'apparence du plat, pour qu'ils puissent le goûter dans leur imagination. Utilisez la table ci-dessous en guise d'inspiration.

❖ IDÉES DE PLATS ❖

Choisissez ou déterminez au hasard une option par colonne et combinez les trois résultats de manière créative.

1D6

1

2

3

4

5

6

MÉTHODE

À la vapeur

Frit

Grillé

Mariné

Mijoté

Rôti

TEXTURE

Caoutchouteux

Crémeux

Croustillant

Ferme

Liquide

Tendre

GOÛT

Aigre

Amer

Épicé

Riche

Salé

Sucré



Cuisiner ne nécessite aucun jet de dés, puisqu'il n'existe aucune différence, du point de vue des règles, entre un plat gastronomique et un autre à peine mangeable.

Dans une situation où la qualité importe (si vous tentez de pousser un monstre malade à se nourrir ou si vous participez à un concours de cuisine), le Guide peut vous demander un test approprié, mais l'effet du Repas et la quantité de Vigueur restaurée ne changent pas.



EXEMPLES DE RECETTES

Sortons la batterie de cuisine et tentons quelques recettes : un simple petit déjeuner afin de découvrir les bases de la cuisine, un déjeuner plus élaboré pour vous montrer la chère que vous dégusterez en général sur la piste, et enfin un dîner complexe qui utilise des Ingrédients aux effets multiples et soumis à conditions.



PANCAKES AU BEURRE DE FLEUROI

Vous restaurez 1 point de Vigueur. Aucun autre effet.

INGRÉDIENTS

- 1 graine de fleuroi
Aucun autre effet.

INSTRUCTIONS

1. **Déterminez la quantité de Vigueur que restaure le Repas.** Puisque vous n'utilisez que 1 Ingrédient, le Repas restaure 1 point de Vigueur.
2. **Déterminez l'effet du Repas.** L'Ingrédient ne produit aucun autre effet, donc le Repas non plus.
3. Faites griller la graine de fleuroi, puis broyez-la ou utilisez un mixeur en archacier. Ajoutez de l'huile petit à petit jusqu'à obtenir une pâte lisse et crémeuse. Ajoutez du sel, du miel ou du sirop pour plus de saveur.
4. Ajoutez de la farine, des œufs et du lait pour obtenir la pâte à pancakes.
5. Versez un peu de pâte sur un gril chaud, et retournez pour dorer des deux côtés. Recouvrez de beurre de fleuroi.
6. **Servez les portions.** Chaque naturon restaure 1 point de Vigueur. La guérison provient plus de la camaraderie autour du Repas que de la valeur nutritionnelle de la graine.

RAVIOLES DE ROUGEAILÉ

Vous restaurez 5 points de Vigueur. Jusqu'à votre prochain Repas, vous gagnez 1 niveau dans le Trait **vol.**

INGRÉDIENTS

- 4 graines de fleuroi
Aucun autre effet.
- 1 rougeailé
Gagnez (1) **vol.**



INSTRUCTIONS

- 1. Déterminez la quantité de Vigueur que restaure le Repas.** Puisque vous utilisez 5 Ingrédients, le Repas restaure 5 points de Vigueur.
- 2. Déterminez l'effet du Repas.** Les différents Ingrédients ne produisent qu'un seul effet : celui du rougeailé. L'effet du Repas devient donc : « Jusqu'à votre prochain Repas, vous gagnez (1) niveau dans le Trait **vol.** »
- 3.** Broyez les graines de fleuroi dans de la farine. Mélangez-y de l'eau pour obtenir de la pâte, en l'humidifiant jusqu'à ce qu'elle soit souple et malléable, mais pas mouillée ou collante.
- 4.** Laissez reposer la pâte et coupez grossièrement le rougeailé, puis ajoutez-y des aromates et des sauces.
- 5.** Prélevez un peu de pâte et étalez-la pour préparer les feuillet des ravigoles. Placez une bonne cuillerée de farce sur un feuillet et refermez-le en pinçant bien, puis supportez en votre for intérieur la voix de votre mère qui vous hurle que vous êtes incroyablement maladroit.
- 6.** Faites frire les ravigoles, puis servez avec une sauce dans laquelle les tremper.
- 7. Servez les portions.** Chaque naturon restaure 5 points de Vigueur et, jusqu'à son prochain Repas, possède **vol.** Quiconque dispose déjà de ce Trait l'améliore en **vol. 2** jusqu'à son prochain Repas.



SOUPE DE NOUILLES, BOULETTES DE POISSON ET LÉGUMES D'HIVER

Vous restaurez 8 points de Vigueur. Jusqu'à votre prochain Repas, vous disposez de +3 dans le Style **PUISSANT**.

INGRÉDIENTS

- **4 graines de fleuroi**
Aucun autre effet.
- **1 rougeaillé**
Gagnez (1) **vol.**
- **2 choux poivrés.**
Si le Repas restaure 8+ de Vigueur, gagnez (+1) **PUISSANT**.
- **1 pousse centenaire**
Gagnez (+1) **PUISSANT** ou gagnez (+1) **RAPIDE**.

INSTRUCTIONS

- 1.** Déterminez la quantité de Vigueur que restaure le Repas. $4 + 1 + 2 + 1 = 8$. Le Repas restaure 8 points de Vigueur.
- 2.** Déterminez l'effet du Repas. Vous pouvez choisir entre trois effets, que produisent le rougeaillé ou la pousse centenaire : gagner **vol.**, gagner en **PUISSANT** ou gagner en **RAPIDE**. Choisissez « Gagnez (+1) **PUISSANT** » : le bonus total qu'offre le Repas augmente jusqu'à +3 : +1 pour chacun des choux poivrés, dont la condition d'effet est remplie, et +1 pour la pousse centenaire, dont les effets possibles comprennent un bonus en **PUISSANT**. Le Repas final ne contient pas l'effet du rougeaillé, mais l'utilisation de ce dernier dans la recette importe, puisqu'il souligne le goût des autres Ingrédients.
- 3.** Broyez les graines de fleuroi dans de la farine. Mélangez-y de l'eau pour obtenir de la pâte.
- 4.** Laissez reposer la pâte et émincez le rougeaillé, puis roulez-le dans le reste de farine pour confectionner les boulettes.
- 5.** Étalez la pâte et coupez-la en nouilles épaisses.
- 6.** Préparer un bouillon dans une casserole avec de l'eau, des aromates et des sauces. Cuisez les nouilles, les boulettes de poisson, les choux poivrés et la pousse centenaire en même temps, puis déposez-les en couches dans un bol.
- 7.** Recouvrez de bouillon et servez.
- 8.** **Servez les portions.** Chaque naturon restaure 8 points de Vigueur et, jusqu'à son prochain Repas, jouit de +3 dans le style **PUISSANT**, un bonus considérable qui l'aidera dans la chasse à venir. Un naturon dont ce Style excède déjà 2 atteint le maximum de 5, mais ne le dépasse pas.

TRAITS DES INGRÉDIENTS

Les Traits des Ingrédients changent la façon dont on les cuisine. En voici la liste, accompagnée d'exemples de recettes pour illustrer leur fonctionnement.

Rare

L'Ingrédient se présente sous une variété de formes ou de qualités. Quand vous trouvez cet Ingrédient, vous ne récoltez pas [A] portions qui restaurent chacune 1 point de Vigueur, mais 1 portion qui restaure [A] points de Vigueur. Notez bien cette valeur quand vous dénicher l'Ingrédient.

THÉ AU MIEL DE L'AURORE

Vous restaurez 10 points de Vigueur et mettez fin à 2 niveaux de l'État *Blessé*.

INGRÉDIENTS

- **1 miel à baume**
Rare (5 de Vigueur). Si le Repas restaure 10+ de Vigueur, mettez fin à [1] *Blessé*.
- **1 citron de l'aurore**
Aucun autre effet.
- **1 miel à baume**
Rare (3 de Vigueur). Si le Repas restaure 10+ de Vigueur, mettez fin à [1] *Blessé*.
- **1 pétale de menthe-bourgeon**
Aucun autre effet.



INSTRUCTIONS

- 1.** Déterminez la quantité de Vigueur que restaure le Repas. Ce Repas utilise deux portions de miel à baume, dont la première, de meilleure qualité que la seconde, restaure 5 points de Vigueur, et l'autre 3 seulement. Mélangées avec les deux autres Ingrédients, elles constituent donc un Repas qui restaure un total de 10 points de Vigueur.
- 2.** Déterminez l'effet du Repas. Il n'y a qu'une option : « Éliminez [1] niveau de l'État *Blessé* ». Puisque la recette utilise deux portions de miel à baume, et que toutes deux remplissent les conditions de l'effet, ce dernier est renforcé : « Éliminez [2] niveaux de l'État *Blessé* ».
- 3.** Faites bouillir de l'eau et laissez infuser le pétale de menthe-bourgeon pour obtenir le thé.
- 4.** Pressez le citron de l'aurore. Versez le thé dans des tasses, puis incorporez le jus de citron et le miel à baume à votre convenance.
- 5.** Servez les portions. Chaque naturon restaure 10 points de Vigueur et met fin à 2 niveaux de l'État *Blessé* s'il le subissait.

Assaisonnement

Cet Ingrédient nourrit peu si on le consomme seul, mais il accentue le goût si on le combine avec d'autres types d'aliments. Les Ingrédients d'Assaisonnement ne comptent pas lorsque vous déterminez la Vigueur restaurée par le Repas. En revanche, un Repas qui inclut au moins un Assaisonnement double le nombre de points de Vigueur rendus par les autres Ingrédients. Notez que l'incorporation de plusieurs Assaisonnements n'augmente pas à nouveau cette quantité de Vigueur restaurée.



CRABE ARGENTÉ À LA VAPEUR

Vous restaurez 4 points de Vigueur. Jusqu'à votre prochain Repas, vous gagnez 1 niveau dans le Trait **RÉGÉNÉRATION**.

INGRÉDIENTS

- **1 crabe argenté**
Si le Repas restaure au moins 4 de Vigueur, gagnez (1) **RÉGÉNÉRATION**.
- **1 sauce soja**
Assaisonnement.
Aucun autre effet.
- **1 ail des vignes**
Aucun autre effet.
- **1 vinaigre de Maribondance**
Assaisonnement.
Aucun autre effet.

INSTRUCTIONS

- 1.** Déterminez la quantité de Vigueur que restaure le Repas. Les Ingrédients autres que les Assaisonnements restaurent un total de 2 points de Vigueur. Le premier Ingrédient d'Assaisonnement double ce montant et le porte à 4. **Notez que le second Ingrédient d'Assaisonnement ne double pas cette valeur finale : il sert juste à donner du goût.**
- 2.** Déterminez l'effet du Repas. Seul le crabe argenté présente un effet, qui devient donc celui du Repas.
- 3.** Lavez soigneusement le crabe argenté. Faites bouillir de l'eau dans un grand cuiseur vapeur.
- 4.** Faites cuire le crabe argenté à la vapeur.
- 5.** Coupez l'ail des vignes en bâtonnets. Mélangez-le dans le vinaigre de Maribondance et la sauce soja.
- 6.** Répartissez la sauce froide en plusieurs bols.
- 7.** Servez les portions. Chaque naturon restaure 4 points de Vigueur et, jusqu'à son prochain Repas, dispose du Trait **RÉGÉNÉRATION**.



7 LA RECETTE DU DÉSASTRE

SCÉNARIO D'APPRENTISSAGE

L'aventure commence derrière des barreaux. Des braconniers ont capturé les naturons et plusieurs monstres sauvages qu'ils comptent vendre à la Charte. Or l'un de ces monstres souffre de la frénésie, et quand il s'échappe, il libère tous les autres dans sa fureur. Pour retrouver leur liberté, pour empêcher l'infection de se répandre et pour éviter que quelqu'un ne finisse blessé, les naturons doivent s'unir et faire ce qu'ils maîtrisent le mieux : chasser.

Cette section concerne surtout le Guide. **Avant de commencer**, veillez à ce que chacun sache dans quoi vous vous lancez. Présentez rapidement le jeu si nécessaire, répondez aux questions des uns et des autres et discutez des outils de sécurité émotionnelle que vous utiliserez (à nouveau, nous vous recommandons la carte X). Même cinq minutes d'explications, pendant que les joueurs s'installent et sortent leurs dés, peuvent suffire.

SIGNES

Vous êtes tous entassés dans une même cage, où vous cuisez sous le soleil blanc. L'hiver sec est anormalement chaud et aucune ombre ne vous couvre, puisque les boïtordus ont déjà perdu leurs feuilles. Dans les autres cages, les monstres captifs meuglent, sifflent ou crient d'inconfort à cause de la chaleur. En particulier, dans celle qui jouxte la vôtre, Douxpain peut à peine bouger. Elle étend sa longue langue entre les barreaux pour aller lécher la sueur sur le front du naturon le plus proche avant de se raviser, puis pique une sieste agitée.

Chaque Expédition commence par les **Signes** d'un problème. Ici, ces Signes prennent la forme des cris de colère du **kakwari** (voir page 56) détenu à quelques cages de là, qui se font de plus en plus forts (et de plus en plus étranges, comme si une curieuse réverbération venait s'y ajouter) à mesure que le virus de la frénésie lui donne une puissance anormale.

D'ordinaire, les naturons consacrent cette phase préalable à décider du Signe qu'ils suivront, mais pour cette Mise en bouche, nous avons limité leur choix en ne proposant qu'un seul Signe. Inutile de trop vous attarder sur cette section : elle constitue un simple échauffement, durant lequel vous établissez la situation et laissez aux joueurs l'occasion de se familiariser avec leur personnage.

LA SITUATION

Les naturons viennent d'atteindre le **village de Peikhu**, une localité rurale située dans une forêt dense. Plus précisément, ils arrivent *sous* le village de Peikhu, qui se compose intégralement de cabanes, de passerelles, d'ascenseurs et de jardins suspendus construits dans la canopée.

Les braconniers qui les ont capturés ont rejoint Peikhu avec l'intention de troquer les **OUTILS** en archacier des naturons contre des provisions. Néanmoins, ils n'ont pas le droit d'emporter les cages avec eux dans le village même, et les captifs, humains comme monstres, restent donc au sol, sous une surveillance minimale, avec les chariots et les animaux de trait (des **pakyaks**, monstres cératopsiens de la taille d'un cheval, au crâne épais). Quelques enfants regardent par-dessus les rambardes des passerelles, ébahis par les cages en contrebas.

Personnages



Gung « Clefs » Aotan (il/lui) est le chef des braconniers. (Gung est son nom de famille, Clefs son surnom et Aotan son prénom.) Il rassemble quelques pauvres et désespérés, à qui il promet une jolie paye offerte par des géants avides de chair exotique. Il ressemble plus à un comptable qu'à un hors-la-loi, mais son attitude douce cache un genre de cruauté nonchalante.



Douxpain (elle/elle) est une **mammudo** (voir page 61). Tous les naturons la connaissent, soit parce qu'ils l'ont élevée, soit parce qu'ils savent qu'elle fait partie de la faune locale. Douxpain est timide, même pour un mammudo, et relativement jeune.



Va Tin Khua (elle/elle) est la cheffe du village. (Va est son nom de famille et Tin Khua son prénom.) Cette femme au physique sec et aux yeux cernés maintient une posture raide et droite malgré la fatigue qu'elle semble éprouver. Elle ne veut pas d'ennuis et cherche juste à se débarrasser des contrebandiers le plus vite possible.

À L'INTÉRIEUR DE LA CAGE

Laissez à chaque naturon l'occasion de se présenter et encouragez-les avec quelques questions. Comment gèrent-ils le fait d'être en captivité ? Quels événements ont conduit à leur situation actuelle ? Que ressentent-ils au sujet des autres naturons ?

Une fois la scène posée, il est probable qu'au moins l'un d'entre eux cherche à s'échapper, ou du moins qu'il tente de récolter des informations d'une façon imposant un test. Trouver un point faible de la cage et la forcer requiert un **COUP PUISSANT** ou un **TRAVAIL PRÉCIS**, tandis que duper un contrebandier pour qu'il s'approche nécessite une **ASSURANCE SOURNOISE**. Utilisez les règles du jeu libre pour résoudre ces issues incertaines et encouragez les naturons à prendre des décisions difficiles ! C'est aussi l'occasion parfaite pour s'assurer que chacun comprend les bases : expliquez donc chaque étape d'un test si nécessaire.

Si vous avez un doute sur la façon de résoudre un échec ou un succès mitigé, infligez simplement 2 points de dégâts au naturon concerné (à cause de la fatigue, de la peur ou d'une véritable résistance physique ; souvenez-vous que les dégâts peuvent signifier autre chose qu'un impact). En cas d'échec, vous devez aussi altérer la situation afin que le groupe ne puisse plus retenir la même option (c'est-à-dire que plus personne ne peut utiliser la même combinaison de Compétence et de Style pour régler le problème en cours). C'est ainsi que, en général, la tension se renforce dans *Wilderfeast* : les désagréments s'accumulent au fil du temps, avec, de temps à autre, un moment charnière spectaculaire où, par exemple, un monstre inflige 1d20 de dégâts.

Quoi que fassent les naturons, les monstres s'agitent de plus en plus avec le temps qui passe. Les cages renferment quatre monstres : en plus du kakwari et de Douxpain, on aperçoit un **botabo** (un monstre qui fouille les détritits, voir page 59) et un **hagsechu** (un arachnide cracheur de feu, voir page 60). Le kakwari est le plus grand de tous : il mesure jusqu'à quatre mètres quand il étend son cou. Le botabo, le plus petit des quatre, atteint environ deux mètres quand il se tient à quatre pattes. Des bâches recouvrent leurs cages et les naturons ne les voient donc pas bien. Malgré tout, il ne fait aucun doute que les bruits des monstres vont en s'amplifiant.

ÉVASION

Au pire moment (peut-être après que les naturons ont ouvert leur cage, ou quelques secondes après l'appel à l'aide de quelqu'un), le kakwari s'échappe. Dans un horrible crissement métallique, il déchire les barreaux qui l'enferment et se jette sur sa voisine, Douxpain, dont la cage se brise sous le choc. Les deux monstres commencent à se battre dans tout le camp et, dans leur fureur, ils écrasent les chariots, renversent d'autres cages et libèrent les deux autres monstres.

En fonction de leurs actions précédentes, les naturons peuvent se trouver n'importe où à ce moment. Ils peuvent se retrouver projetés en tous sens, impuissants, quand leur cage est renversée, ou ils peuvent s'efforcer d'arrêter la bagarre dont le fracas gêne leur propre tentative d'évasion. Leur efficacité reste cependant limitée sans leurs **OUTILS**. En fin de compte, à moins que les naturons fassent preuve d'une chance ou d'un talent incroyable, les quatre monstres s'égaillent dans les bois, tout comme la plupart des contrebandiers.

Personne ne dérange les naturons pendant un moment : chacun attend d'être sûr que tout danger est bien écarté. Puis, si aucune des actions des naturons ne vient changer la situation, les villageois descendent pour vérifier que tout va bien.

Va Tin Khua arrive par un ascenseur. Quelques habitants, qui portent les **OUTILS** lourds et imposants des naturons, l'accompagnent, ainsi que « Clefs » : les négociations battaient leur plein quand les captifs se sont échappés.

Quand la plate-forme approche du sol, Tin Khua pousse le braconnier.



« Regardez ce que vous avez fait, grogne-t-elle. Je n'aurais jamais dû vous laisser approcher de mon village. Partez ! »

Il ne se casse rien, mais la chute est rude et, après s'être relevé, il se rue à la recherche de ce qu'il reste de son groupe. Tin Khua, elle, s'approche des naturons. Elle les libère si nécessaire et leur rend leurs **OUTILS** en signe de bonne foi.

La cheffe du village leur présente ses excuses et répond du mieux possible à leurs éventuelles questions. Néanmoins, elle en vient vite au fait : elle a besoin qu'ils s'occupent du kakwari frénétique. Tant qu'il vit, les villageois ne peuvent pas voyager ou partir à la cueillette en sécurité et aucun d'entre eux ne saurait le chasser.

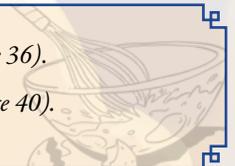
DERNIERS PRÉPARATIFS

Il y a une dernière chose à régler avant le début de l'Expédition : les provisions de la meute.

Demandez un ou une volontaire pour servir de cuisinier intendant à la meute. Cette personne tiendra la liste des Ingrédients et des En-cas et la mettra à jour dès que nécessaire. Comme expliqué page 32, la meute conserve de manière collective ses vivres et, dans ce jeu, on ne se soucie pas de qui porte quoi.

Parmi les biens qu'on lui restitue, chaque naturon retrouve **3 portions de la denrée de base de sa ville natale** et **1 portion de l'épice de sa ville natale**. Ces Ingrédients portent tous un nom différent, présenté sur la fiche du personnage précréé, afin de leur donner un peu de saveur. Du point de vue des règles, en revanche, leur fonctionnement reste le même.

- **Denrée de base de la ville natale.** Aucun autre effet (comme la graine de fleuroi donnée en exemple page 36).
- **Épice de la ville natale.** Assaisonnement. Aucun autre effet (comme la sauce soja donnée en exemple page 40).



Le garde-manger rempli, la meute peut prendre la route. Que les naturons veuillent protéger Douxpain, aider le village ou chasser le monstre pour la simple et bonne raison qu'il s'agit de leur travail, le chemin à emprunter ne fait aucun doute : direction la nature.

LA PISTE

Les traces du kakwari s'enfoncent dans le Bois nouveau. Le monstre a progressé très vite durant le temps qu'il vous a fallu pour récupérer vos outils et rassembler vos provisions, mais au moins a-t-il laissé des empreintes faciles à suivre. Les traces d'autres monstres s'entrecroisent avec cette piste, ce qui vous rappelle que cette forêt grouille de vie... dont certaines formes sont certes nourissantes, mais toutes sont affamées.

Cette aventure comprend trois Régions : dans l'ordre, le **Bois nouveau**, le **Verger mielleux** et la **Brûlure**.

Quand l'aventure commence, d'Anciennes Traces peuvent être trouvées dans le Bois nouveau et des Traces récentes dans le Verger mielleux ; le kakwari a rejoint la Brûlure. Ouvrez une horloge à quatre segments pour suivre les déplacements du kakwari, et cochez un segment à la fin de chaque round de voyage.

Si l'horloge est remplie, le kakwari entre dans la Région des naturons et les prend en embuscade (voir **Événement n° 6** pour plus de détails). Dans ce cas, ou si les naturons atteignent le monstre frénétique, passez à la **Chasse**.

❖ INFORMATIONS SUR LES RÉGIONS ❖

Chaque Région s'accompagne d'informations indispensables, comme son Péril, son Étendue et les Ingrédients qu'on y trouve. Par défaut, les joueurs peuvent accéder aux aspects narratifs de ces informations, mais les effets de règles restent cachés ou sous-entendus jusqu'à ce qu'ils deviennent pertinents. Par exemple, tous les naturons voient bien que la terre contient des tubercules comestibles qu'ils peuvent récolter, mais ils ignorent qu'il s'agit de racines-coussins (ou que cette plante leur donne l'État **Reposé**) jusqu'à ce qu'ils les déterrent, les identifient et les cuisinent. Évitez de surcharger les joueurs d'informations : communiquez-les-leur s'ils les demandent ou quand elles deviennent pertinentes. Si nécessaire, laissez-leur la possibilité de revenir sur leur décision après leur avoir annoncé un détail.

Dans la version complète de **Wilderafeast**, des règles approfondies couvriront l'orientation, le pistage et l'étude du terrain. Néanmoins, ce Guide ne contient pas ces règles, puisqu'elles sont prévues pour des parties sur le long terme.



Le Bois nouveau

La Towon Seha, le Bois nouveau, s'éveille et s'endort au rythme de la moisson. Durant la saison chaude et humide la forêt est luxuriante, et humains comme monstres parcourent ses branches pour profiter au maximum de ses bienfaits saisonniers. À l'inverse, pendant le sec hiver, elle plonge dans un repos fragile et empli de craquements, comme à l'heure actuelle. Ses emblématiques boîtordus, dont le tronc s'enroule comme une serviette qu'on essore, ont perdu leurs feuilles et la plupart des monstres natifs de la région migrent ailleurs. L'hiver est en général doux, mais une vague de chaleur frappe cette année la côte des Senns. Des incendies de forêt récents ont rendu l'air épais et âcre.

Voici quelques détails que vous pouvez donner aux naturons quand ils traversent cette Région :

- de gros **waris**, qui ressemblent à nos pigeons, roucoulent dans les broussailles, mais se dispersent dans un nuage de plumes si les naturons approchent trop ;
- les **ruines d'un palais de géants**, délabrées et mangées par la végétation, surplombent les arbres — les pillards les ont depuis longtemps nettoyées, mais elles doivent tout de même pouvoir servir d'abri pour monter le camp ;
- des feuilles de **riz suspendu** drapent les branches. Des monstres arboricoles vivent dans la canopée et regardent d'un air suspicieux quiconque voudrait récolter cet Ingrédient.



LE BOIS NOUEUX

TRAITS

PÉRIL : 1

ÉTENDUE : 5 × (nombre de naturons)

Végétation dense. Des ronciers envahissent les chemins. Les naturons, pour effectuer une **TRAVERSÉE PUISSANTE**, doivent dépenser 5 points de Vigueur en plus de tout autre coût.

INGRÉDIENTS

STYLE	NOM	EFFET
PUISSANT	Racine-coussin	Gagnez (1) Reposé . <i>Un tubercule riche en amidon, mou, que l'on peut faire bouillir, écraser, cuire ou frire. On dit qu'il n'y a pas de plus grand plaisir que de s'offrir un petit plat de racine-coussin avant de se laisser aller à une courte sieste.</i>
PRÉCIS ([A] ≤ 4)	Gaulthérie du fou	<i>Assaisonnement. Gagnez (1) Fatigué. Les feuilles séchées de la gaulthérie du fou sont stimulantes. L'effet, temporaire cependant, précède toujours une perte d'énergie considérable.</i>
PRÉCIS ([A] ≥ 5)	Gaulthérie du sage	<i>Assaisonnement. Aucun autre effet. Identique par bien des aspects à la gaulthérie du fou, la gaulthérie du sage se distingue par une odeur plus douce. Ce cultivar produit un effet dynamisant.</i>
RAPIDE	Œuf de wari	Rare. Si le Repas restaure au moins 8 points de Vigueur, gagnez (+1) RECHERCHE ou gagnez (+1) TRAVERSÉE . <i>Les anciens élevèrent les waris, des oiseaux ressemblant à nos pigeons, en guise de volaille principale. De nos jours, des populations sauvages ont envahi le moindre recoin du continent.</i>
SOURNOIS	Riz suspendu	Aucun autre effet. <i>Sélectionné pour survivre aux climats arides, le riz suspendu s'accroche aux branches des arbres, qu'il drape de ses grains, plus collants et courts que ceux d'autres variétés.</i>

Le Verger mielleux

Les nomades du clan To cultivèrent cette partie du Bois noueux. Chaque fois qu'ils y passaient, ils construisaient des ruches qu'ils laissaient ensuite derrière eux et des colonies d'abeilles zins s'y installaient en leur absence. Cette année ayant été longue et difficile, les familles nomades n'ont toujours pas reparu. Les naturons peuvent donc en profiter pour rassembler le surplus de miel sans offusquer personne. Des passerelles et des ponts, dans divers états de délabrement, relient les branches comme des routes : le clan To redoute les monstres du sol forestier, dont ils restent autant que possible hors de portée.

Vous trouverez ci-après quelques détails que vous pourrez donner aux naturons quand ils traverseront cette Région.

- D'abominables bourdonnements s'élèvent d'une ruche en forme de boîte, devant laquelle des **abeilles décapitées** jonchent le sol. Une guerre de succession miniature se déroule à l'intérieur : des femelles immatures s'affrontent pour devenir la nouvelle reine de la colonie.
- Un **mammudo sauvage** regarde avec envie le miel qui goutte d'une ruche, mais, même pour lui, reste hors d'atteinte. Il s'éloigne d'un pas lourd en voyant ou en entendant les naturons.
- Une passerelle a été défoncée, comme si **des monstres s'étaient battus là** et l'avaient percutée.



LE VERGER MIELLEUX

TRAITS

PÉRIL : 2

ÉTENDUE : 5 * (nombre de naturons)

Terrain traître. Les passerelles sont instables et les voyageurs pressés risquent de perturber des insectes monstrueux sur le sol de la forêt. Les naturons subissent un Désavantage pour toute **TRAVERSÉE RAPIDE**.

INGRÉDIENTS

Le Verger mielleux partage les Ingrédients du Bois nouveau, à l'exception de ceux que l'on trouve avec le Style **SOURNOIS**. Des Régions voisines présentent souvent des écosystèmes similaires, la faune et la flore changeant progressivement à mesure que l'on avance.

STYLE	NOM	EFFET
PUISSANT	Racine-coussin	Gagnez (1) Reposé . <i>Un tubercule riche en amidon, mou, que l'on peut faire bouillir, écraser, cuire ou frire. On dit qu'il n'y a pas de plus grand plaisir que de s'offrir un petit plat de racine-coussin avant de se laisser aller à une courte sieste.</i>
PRÉCIS ([A] ≤ 4)	Gaulthérie du fou	Assaisonnement. Gagnez (1) Fatigué . <i>Les feuilles séchées de la gaulthérie du fou sont stimulantes. L'effet, temporaire cependant, précède toujours une perte d'énergie considérable.</i>
PRÉCIS ([A] ≥ 5)	Gaulthérie du sage	Assaisonnement. Aucun autre effet. <i>Identique par bien des aspects à la gaulthérie du fou, la gaulthérie du sage se distingue par une odeur plus douce. Ce cultivar produit un effet dynamisant.</i>
RAPIDE	Œuf de wari	Rare. Si le Repas restaure au moins 8 points de Vigueur, gagnez (+1) RECHERCHE ou gagnez (+1) TRAVERSÉE . <i>Les anciens élevèrent les waris, des oiseaux ressemblant à nos pigeons, en guise de volaille principale. De nos jours, des populations sauvages ont envahi le moindre recoin du continent.</i>
SOURNOIS	Miel à baume	Rare. Si le Repas restaure au moins 10 points de Vigueur, mettez fin à (1) Blessé . <i>Miel clair, assez peu visqueux, aux propriétés médicinales remarquables. En général, on enfume les abeilles pour les endormir avant de prélever leur produit.</i>

La Brûlure

Un incendie de forêt a dévasté cette partie des bois, voilà quelques jours. Sur la terre carbonisée, seuls quelques boîtordus ont survécu et se dressent encore sur ce paysage désolé. Ce processus n'en reste pas moins naturel et nécessaire, et la forêt montre déjà des signes de guérison. Des carrés de verdure naissent déjà dans la cendre, et de jeunes **hagsechus** – une espèce dont les œufs ne se développent que dans une chaleur extrême – sortent de terre en rampant.

Voici quelques détails que vous pouvez donner aux naturons quand ils traversent cette Région :

- des **crabes des cendres**, de petits crustacés, grouillent sur une carcasse carbonisée et la nettoient complètement. De minuscules lumières rouge sombre clignotent sur leurs carapaces à un rythme lent et régulier... jusqu'à ce qu'on fasse sursauter ces animaux : elles brillent alors de manière intense et chaotique ;
- une brise souffle de la **suie** au visage des naturons. Nettoyer leurs vêtements leur prendra un long moment ;
- le kakwari, pesant, a réduit en copeaux un **arbre tombé** sur lequel il est passé. Les plumes qu'il a alors perdues se révèlent étrangement raides et pâles, comme du corail blanchi.

La meute n'a le temps ni de chercher des Ingrédients ni d'explorer la Brûlure : dès qu'elle pénètre dans la Région, la **Chasse** commence.

ÉVÉNEMENTS

Dans la version complète de *Wilderfeast*, les Événements surviennent de manière aléatoire. **Pour cet apprentissage, nous vous fournissons plutôt une liste préétablie.**

À la fin de chaque round, choisissez l'Événement qui survient. Dans le doute, vous pouvez déclencher les Événements n^{os} 1, 2 et 3 à la fin des rounds 1, 2 et 3 respectivement, puisqu'ils offrent une bonne introduction au système de jeu pour les joueurs qui le découvrent. Optez pour les Événements n^{os} 4 ou 5 si vous pensez que vos naturons peuvent relever ces défis. **À la fin du quatrième round, déclenchez TOUJOURS l'Événement n^o 6.**

Événement n^o 0 : Les écailles de Douxpain

Cet Événement n'en est pas un à proprement parler. La première fois qu'un naturon trouve des Traces, utilisez-le pour modeler votre description.

Des écailles de mammudo, encore humides de sang, jonchent le sol. De longues entailles sur leur bord suggèrent qu'elles ont été arrachées par les griffes de métal du kakwari. Dans la pagaille d'empreintes, il est possible de conclure que Douxpain s'est enfuie, blessée, avant que le kakwari ne se lance à sa poursuite.

Utilisez une horloge à quatre segments, comme celle ouverte pour représenter le déplacement du kakwari, afin d'indiquer pendant combien de temps Douxpain pourra se défendre contre les attaques du monstre frénétique. Si cette horloge est remplie avant que les naturons n'aient engagé le combat, Douxpain subit une blessure grave et permanente.



Événement n° 1 : Des braconniers

Clefs a rallié le reste de sa bande. Leurs prises ont filé, mais ils peuvent toujours sauver la face en volant les **OUTILS** en archacier des naturons pour les revendre ensuite. Si, pour une raison ou une autre, Clefs n'a pas pu rejoindre son groupe, la situation est pire encore : convaincus que les naturons cherchent à les tuer pour les manger, les braconniers, absolument terrifiés, se résolvent à se défendre.

L'éclaireur doit passer un test pour s'occuper des braconniers qui tentent de capturer les naturons. (En l'absence d'éclaireur pour ce round, désignez un naturon au hasard.) Pour cet Événement, comme pour tout Événement mentionnant simplement de « passer un test », le naturon peut choisir l'approche qu'il préfère. Par exemple, certains membres de la meute opteront pour une **TRAVERSÉE RAPIDE** afin de se dépêcher de filer, d'autres pencheront pour une **ASSURANCE PRÉCISE** afin de convaincre les braconniers qu'ils ne constituent en rien une menace. Ajustez les conséquences suivantes à l'approche retenue.

- En cas d'**échec**, l'éclaireur subit 5 points de dégâts et les contrebandiers l'embarquent.
- En cas de **succès mitigé**, il subit 3 points de dégâts, mais réussit à se libérer.
- En cas de **succès**, il échappe à l'attaque initiale.
- En cas de **succès extraordinaire**, il échappe à l'attaque initiale et les contrebandiers se prennent mutuellement le bec. Un naturon qui tire parti de cette querelle lorsqu'il effectue un test reçoit un Avantage.

Le résultat du test de l'éclaireur détermine le ton de la scène et établit le contexte du **Défi VA 10** qui s'ensuit afin de maîtriser les braconniers. Encore une fois, les naturons peuvent choisir l'approche qu'ils préfèrent. Par exemple, quelques **COUPS PUISSANTS** pour tabasser les braconniers et les forcer à se soumettre constituent un moyen simple et efficace d'arriver à ses fins, mais la meute peut aussi opter pour une combinaison de **DÉMONSTRATIONS RAPIDES** et de **CRIS SOURNOIS** afin de pousser leurs adversaires à fuir.

Si un naturon échoue à ce Défi, les braconniers l'affrontent ou le prennent en chasse. Dans *Wilderfeast*, le d8 représente les humains : la conséquence par défaut consiste donc à infliger 1d8 points de dégâts au naturon en échec. Comme toujours, vous pouvez ajuster ces conséquences à la situation.

Événement n° 2 : Au tournant

La meute doit choisir entre une route **déroutante**, où les arbres sont si denses qu'il est difficile de s'orienter, et une route **épuisante**, où le chemin accidenté et sinueux rend l'ascension exténuante.

- **Déroutante** : Au cours du prochain round, les naturons qui effectuent une **TRAVERSÉE** doivent opter pour le Style **PRÉCIS**.
- **Épuisante** : Au cours du prochain round, les naturons qui effectuent une **TRAVERSÉE** doivent opter pour le Style **PUISSANT**.

Événement n° 3 : Conversation sur les chemins

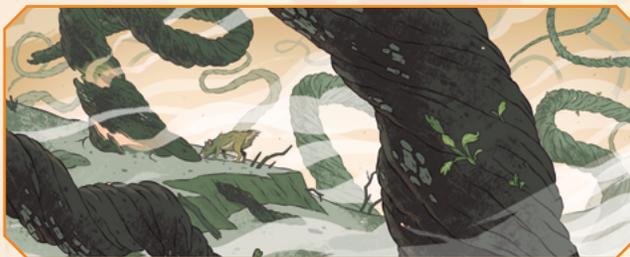
La piste est calme et la meute trouve l'occasion de discuter. L'ambiance n'est pas paisible pour autant (Douxpain reste en danger, la meute peut avoir des poursuivants aux trousses et des dangers inconnus en aval), mais même les Expéditions les plus difficiles comprennent des parties où il n'y a pas grand-chose à faire hormis tenir bon et avancer.

Tout naturon peut aborder un camarade avec l'un des objectifs suivants : l'impressionner, le reconforter, apprendre quelque chose à son sujet ou lui enseigner quelque chose. Qu'il réussisse ou non, les deux naturons ayant participé à cette conversation restaurent chacun 1 point de Vigueur.

Événement n° 4 : Un monstre hostile

Les détails de cet événement dépendent de l'emplacement actuel de la meute.

Si les naturons se trouvent dans le **Bois noueux**, le hagsechu échappé a creusé un terrier sur leur route. Lui aussi a faim et il ressent les vibrations de la terre que causent les pas des voyageurs. Quand l'éclaireur passe au-dessus de lui, le monstre arachnéen fait jaillir ses pattes du sol et le bloque contre son ventre ; sa queue flexible se détend alors comme un fouet et crache du feu sur sa proie.



Si la meute se trouve dans le **Verger mielleux**, le botabo échappé capte son odeur. Sa longue captivité l'a poussé à associer les humains à la nourriture et, bien qu'il reste prudent à proximité des naturons, il sent également qu'il a une chance à saisir. Il les suit en douce dans les arbres et attend le meilleur moment pour bondir.



Quelle que soit la situation, l'éclaireur doit passer un test pour gérer le problème. (En l'absence d'éclaireur pour ce round, désignez un naturon au hasard.) Ajustez les conséquences suivantes à l'approche retenue.

- En cas d'**échec**, l'éclaireur subit 10 points de dégâts et la meute perd toutes les portions d'un Ingrédient déterminé au hasard, car leurs provisions sont volées ou brûlées ;
- En cas de **succès mitigé**, il subit 5 points de dégâts en se démenant ou en se libérant par la force ;
- En cas de **succès**, il échappe à l'attaque initiale ;
- En cas de **succès extraordinaire**, il échappe à l'attaque initiale et pousse le monstre à se demander si le jeu en vaut vraiment la chandelle. Le prochain naturon qui entreprend un test reçoit un Avantage.

Le résultat du test de l'éclaireur détermine le ton de la scène et établit le contexte du **Défi VA 10** qui s'ensuit afin de s'occuper du monstre hostile. Si nécessaire, rappelez aux naturons que ce monstre ne souffre pas de frénésie. Il a faim, mais rien d'extraordinaire là-dedans, et il peut parfaitement privilégier sa propre survie. Tenter de le tuer ou de le blesser gravement entraîne une baisse d'Harmonie.

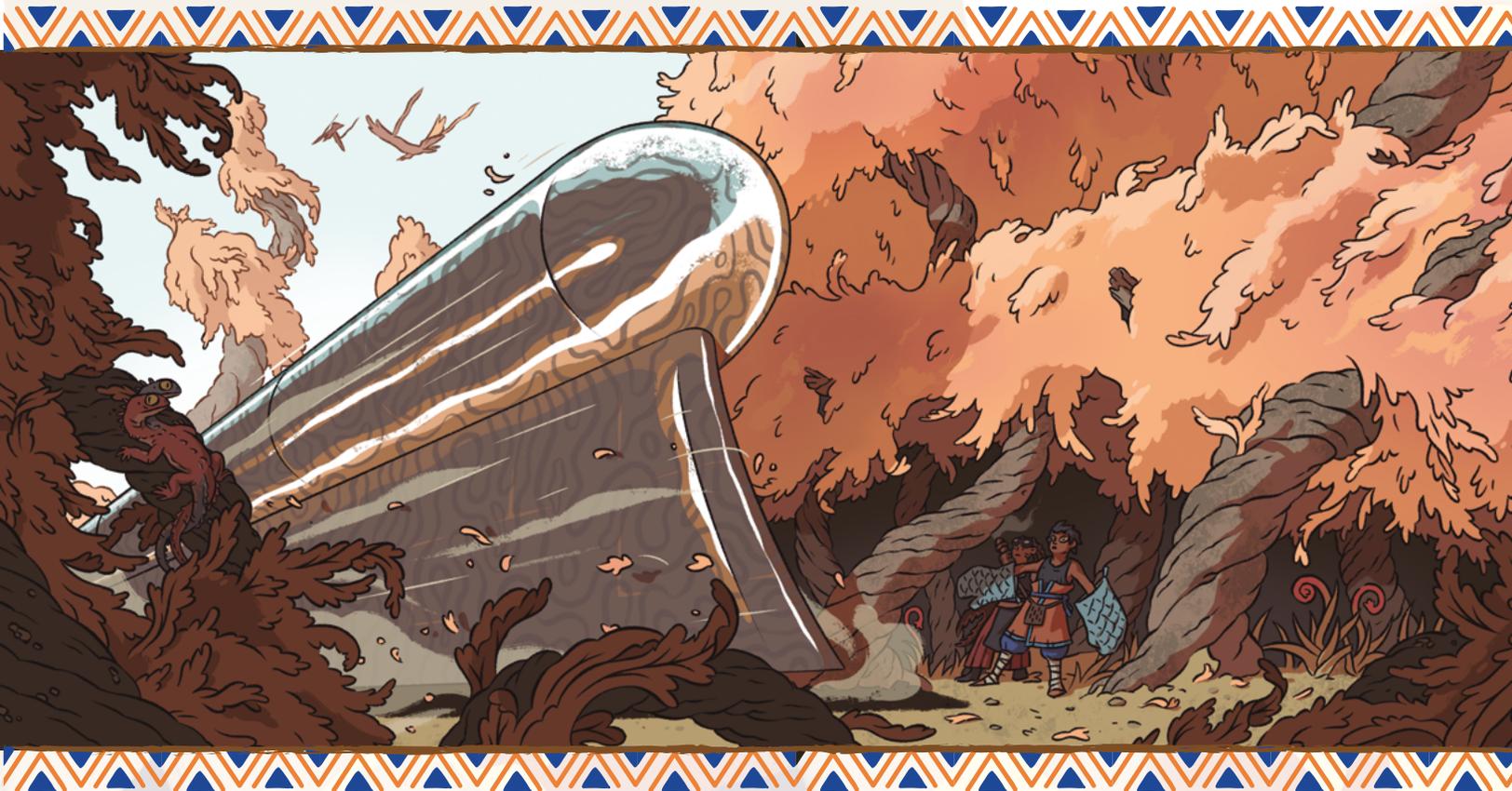
Si un naturon échoue en participant à ce Défi, le monstre essaie à nouveau de l'achever ou de lui dérober quelque chose. Dans *Wilderfeast*, le d20 représente les monstres : la conséquence par défaut consiste donc à infliger le résultat d'un d20 comme dégâts au naturon en échec. Les monstres s'avèrent dès lors très dangereux, puisqu'ils peuvent tout à fait blesser en un seul coup un naturon qui dispose pourtant de toute sa Vigueur !

Comme toujours, vous pouvez ajuster ces conséquences à la situation.

Événement n° 5 : Passage de leycomotive

Les naturons aperçoivent devant eux une longue et fine bande de terre dépourvue de toute végétation, juste avant de sentir le sol trembler. Une leycomotive, véhicule flottant et argenté constitué intégralement d'archacier, aussi antique que futuriste, fonce dans leur direction. Construit par les ancêtres perdus de l'humanité, il n'a besoin ni de rails ni de piste pour avancer : il se contente de repousser sur le côté tout ce qui se trouve en face de lui, et même après tous ces siècles, il suit toujours son programme initial.

Annoncez un **Défi VA 10** pour surmonter cet obstacle. Les naturons peuvent aussi attendre qu'il passe. Dans ce cas, la meute ne se déplace pas durant le round de voyage suivant, moment auquel l'Événement se résout automatiquement. Elle peut mettre ce temps à profit pour préparer la prochaine étape, mais Douxpain restant en danger, cette idée ne lui semblera peut-être pas intéressante.



Événement n° 6 : Kakwari

Voici le dernier événement que les naturons peuvent vivre avant que l'horloge liée à la sécurité de Douxpain ne se remplisse. Où que se trouve la meute, le kakwari la prend par surprise dans une embuscade. Quelque part, ailleurs, Douxpain gît, blessée et en sang, mais la meute ne pourra pas la rechercher avant de s'être occupée du monstre frénétique.

Commencez **la Chasse**.



LA CHASSE

Le kakwari dresse ses plumes de métal en avançant et leurs ocelles scintillent dans la lumière. La traîne se met alors à frétiller; elle produit un tintement métallique désagréable, raffiné au fil des siècles pour terrifier les créatures à fourrure qui se déplacent sans bruit... comme vous. Quand le cliquetis atteint son paroxysme, le kakwari crie. Son hurlement est à la fois haut perché et grave, et il se réverbère de manière anormale. La chasse est lancée... mais qui est le chasseur et qui est la proie ?

L'affrontement entre la meute et le kakwari peut se produire en différents endroits, selon le déroulement du voyage.

Si la meute a atteint le kakwari dans la Brûlure, ses membres le découvrent en train de tourner en cercle autour de Douxpain dans une clairière noircie. La mammudo gît, recroquevillée, et aucune parole, aussi enjôleuse soit-elle, ne la poussera à se dérouler et à avancer tant qu'elle court toujours un danger. Puisque les naturons l'ont retrouvée avant la fin de l'horloge, Douxpain ne présente que quelques coupures et ecchymoses, mais aucune blessure grave. Chaque naturon commence à 3 Foulées du kakwari et la meute dispose d'un bref moment pour se préparer avant que le monstre approche. La meute a l'initiative au cours du premier round.

Sinon, **si la meute atteint l'Événement n° 6**, le kakwari la prend en embuscade. L'éclaireur commence à 1 Foulée du kakwari, qui s'est approché discrètement, et tous les autres naturons se trouvent à 4 Foulées. Personne n'aperçoit Douxpain. Le kakwari a l'initiative au cours du premier round.

❖ INFORMATIONS LIBRES ❖

PARTIES

Les noms et les descriptions des différentes **PARTIES** du Monstre sont connus de tous : annoncez donc les **PARTIES** du kakwari dès le début du combat. Ainsi, les naturons savent exactement ce qu'ils peuvent viser ; qui plus est, cette description établit des détails visuels pour aider à ancrer le kakwari dans leur imagination. Seuls les effets des **PARTIES** du Monstre sont tenus secrets : les naturons doivent les découvrir en observant leur adversaire au fil de la Chasse.

Interpréter le kakwari

Avant de jouer cette aventure, consultez des vidéos ou des descriptions des principales inspirations du kakwari, comme le paon, le messenger sagittaire et le casoar. Notez la façon de communiquer et de se déplacer de ces oiseaux, et incluez ces détails dans votre narration lorsque le combat contre le kakwari éclate.

Lisez aussi la section Comportement de l'entrée du bestiaire traitant du kakwari. Ces informations pourront vous aider à le dépeindre d'une façon qui correspond à sa personnalité : un monstre fort et hautain qui enrage au moindre défi perçu. Néanmoins, ne suivez pas ces instructions comme un ordinateur lancerait un programme. Faites preuve de souplesse et laissez-vous guider par ces informations sans qu'elles vous restreignent.

En fin de compte, les naturons disposent de plusieurs moyens d'aborder la Chasse. Certains se creusent la tête pour comprendre le comportement du kakwari et le manipuler afin de ne subir aucune égratignure. Cependant, puisqu'il s'agit (sans doute) de votre première partie de *Wilderfeast*, il y a de fortes chances pour que les naturons se contentent de foncer dans le tas et d'en découdre jusqu'à ce que la poussière retombe. Il n'y a pas de mauvaise façon de jouer ! Encouragez ce que les joueurs trouvent amusant et n'hésitez pas à modifier le jeu comme vous l'entendez. En tant que Guide, vous savez mieux que quiconque ce qui surprend, ravit et terrifie les personnes à votre table.

❖ ET S'ILS PERDENT ? ❖

Si les naturons deviennent tous **Blessés 3**, laissez-les se regrouper et retenter leur chance. Peut-être qu'une naturonne PNJ, retraitée et aigrie, les voit fuir et leur jette une sacoche d'herbes médicinales quand tout danger est écarté. La meute récupère alors toutes ses forces... mais doit subir les caquètements et les railleries de sa sauveuse, qui moque le manque d'expérience des jeunes. Inutile ensuite de répéter toutes les étapes de la Piste. Utilisez simplement les règles du jeu libre jusqu'à ce que les naturons soient prêts à remettre le couvert. La Vigueur et les États du Monstre n'évoluent pas entre les deux affrontements.



LE FESTIN

Le Festin donne l'occasion aux naturons de baisser leur garde, d'honorer le monstre qu'ils ont abattu et de mettre un terme à leur Expédition. Inutile de passer trop vite à cette phase: la meute voudra peut-être voir comment se porte Douxpain avant de se lancer dans la cuisine. Le Festin se déroulera sans doute lentement pour cette première fois, les naturons n'étant pas encore habitués à ce jeu de questions-réponses. En tant que Guide, laissez-leur le temps de réfléchir à leur Expédition et de peser leurs choix. En même temps, montrez-vous généreux sur les informations fournies et louez leurs idées culinaires.



La fin de l'Expédition

Le destin de Douxpain dépend de l'efficacité des naturons au cours de cette Expédition. Si elle s'en sort sans trop de blessures, elle se retire dans les bois, libre de poursuivre son existence dans la nature. Il faudra continuer de protéger cette terre contre les humains sans scrupules et les monstres frénétiques si l'on veut que la mammudo vive en paix. Par chance, une nouvelle meute de naturons vient d'arriver. Elle se renforce à chaque Chasse et elle pourra tout à fait remplir cette mission.

Si Douxpain a subi de graves blessures, elle a besoin de soins. La version complète de *Wilderfeast* contient des règles pour guérir les monstres pendant le Temps mort, mais pour l'heure, expliquez simplement à la meute qu'elle s'occupe au mieux de la mammudo. Le kakwari a pu transmettre le virus de la frénésie à Douxpain pendant leur combat. Dans ce cas, elle ne pourra jamais retourner à la vie sauvage... mais si l'on s'en occupe assez tôt, avec de l'amour et des soins, même la frénésie peut être apaisée.

Les naturons, quant à eux, sont libres. Imprégnés de leur nouvelle force, eux seuls peuvent se dresser pour protéger l'Unique Terre contre les terribles menaces qu'elle affronte. Peut-être vont-ils rester dans ces bois pour en devenir les gardiens, renforçant leur lien avec chaque monstre qui partage les lieux avec eux. Ou peut-être vont-ils prendre la route pour visiter les océans, les montagnes et les déserts de l'Unique Terre, dans leur quête contre la frénésie. Quoi qu'il en soit, la Piste les attend !



8

BESTIAIRE

UNE HISTOIRE NATURELLE DES MONSTRES

Le texte de cette section provient d'*Une histoire naturelle des monstres*, œuvre d'une naturaliste anonyme qui, dans la version complète de *Wildergeast*, sert de guide de l'Unique Terre au lecteur. Ici, seul le kakwari présente un profil de règles, car les naturons ne sont pas censés affronter d'autres monstres. Utilisez les règles du jeu libre pour résoudre tout combat éventuel contre un autre monstre.



KAKWARI

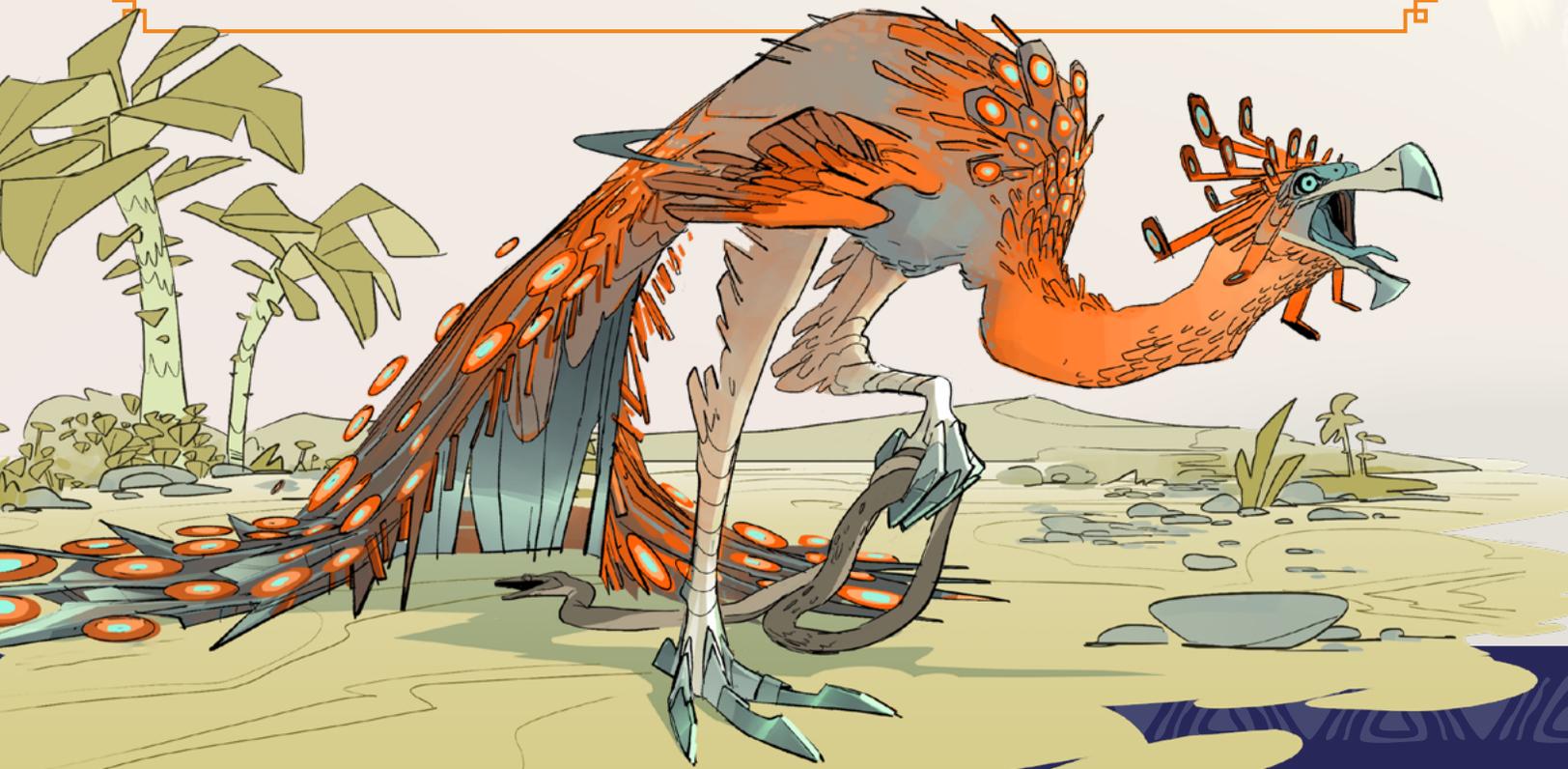
Monstre de la lignée de la Boucherie, d'en moyenne 4 mètres de haut

Lorsque je vis pour la première fois un kakwari marcher d'un pas lourd dans les broussailles, sa longue traîne de plumes de fer balayant le sol derrière lui, je songeai immédiatement à un rond-de-cuir en train de se pavaner en tenue de bal. Peut-être goûterais-je plus les habits de cérémonie si je pouvais être aussi bien armée et protégée ! Car le kakwari est autant une créature d'acier qu'un être vaniteux et ostentatoire.

Le kakwari préfère les forêts et les brousses parsemées d'arbres, mais l'espèce se rencontre aussi dans les plaines herbeuses, auxquelles elle a su bien s'adapter. Au premier abord, on pourrait croire à un herbivore placide, qui picore les graines, les noix et les racines qu'il cherche. Néanmoins, à l'instant où il repère sa proie, le kakwari dégainé son arme de premier choix : ses serres aux pointes d'acier, véritables poinçons. Il se propulse en avant d'un battement d'ailes et prend juste assez de hauteur pour tomber droit sur sa cible. Trois coups de patte, enchaînés à toute vitesse, suffisent en général : le premier pour débusquer la proie, le deuxième pour étourdir la viande en fuite et le troisième pour lui briser l'échine. Si cet assaut ne marque pas la fin du gibier, les solides écailles sur le bas des pattes nues du kakwari le protègent contre les morsures et les griffures, notamment des serpents des pins, qu'il affectionne particulièrement.

Le kakwari a aussi trouvé d'autres moyens de surmonter la couardise de ses cousins de plus petite taille. Ses plumes de métal frétilent lorsqu'il s'énerve : rivaux et prédateurs feraient mieux de s'éloigner. Puis la traîne se déploie et forme un grand éventail constellé d'ocelles, que le kakwari rend plus luisantes en les orientant face au soleil. D'ailleurs, pour un effet maximal, certains spécimens taillent des clairières en coupant le feuillage et en abattant des arbres, surtout durant la saison des amours. Enfin, dans le cas d'une confrontation inévitable, le kakwari n'hésite pas à utiliser sa queue pour se battre : il fend l'air avec, en grands arcs de cercle, et la fait tourner pour l'abattre telle une hache. La traîne des mâles est plus longue et plus brillante que celle des femelles – qui ont la queue plus courte et relativement terne – et présente une densité d'yeux plus importante. Néanmoins, mes observations me poussent à dire que les queues des deux sexes sont tout aussi redoutables, car les femelles compensent leur manque d'allonge par une dextérité et un contrôle hors pair.

Entretenir un plumage aussi élaboré n'est pas facile. Les mâles qui contrôlent un territoire passent de longues heures à lisser leurs plumes et prennent des bains de poussière afin de ne pas les voir se corroder. Un toilettage scrupuleux peut leur valoir la compagnie d'une demi-douzaine de femelles, qui pondent leurs œufs dans un monticule commun et partagent la responsabilité de l'éducation des poussins. Pendant plusieurs mois, ces nids résonnent de cris et de pépiements rauques avant que les petits kakwaris puissent partir seuls en quête de leur nourriture. Alors, quand les jeunes sont enfin indépendants, les adultes se séparent. Les artisans locaux visitent souvent les nids abandonnés pour récolter des plumes de traîne tombées, dont ils se servent pour confectionner des habits, des éventails décoratifs et des instruments.



VIGUEUR | 30

STYLES | PUISSANT 3, PRÉCIS 0, RAPIDE 0, SOURNOIS 2

COMPÉTENCES | COUP +1, CRI +2, DÉMONSTRATION +3, RECHERCHE +1

KAKWARI

RÉFÉRENCE RAPIDE

Le kakwari utilise souvent les options suivantes au combat.

Attaquer. (Coût : Variable) Effectuez un **COUP** ou un **TIR** contre une créature à portée, avec des effets et un coût différent selon le Style choisi. Si vous attaquez plusieurs fois dans le même tour, vous devez utiliser un Style différent pour chaque attaque.

- **PUISSANT** : (Coût : 2 Actions) dégâts doublés ($[A] \times 2$) points de dégâts. En cas d'échec, devenez **Exposé**.
- **SOURNOIS** : (Coût : 1 Action) $[A]$ points de brisure. En cas d'échec, devenez **Exposé**.

Se déplacer. (Coût : 1 Action) Rapprochez-vous ou éloignez-vous d'un naturon de 1 Foulée.

Se préparer. (Coût : 1 Action) Gagnez +1 Action au tour suivant. Limité à une fois par tour.

Le kakwari inflige souvent l'**État** suivant aux naturons.

Effrayé. Après avoir effectué un test, réduisez $[A]$ d'une valeur égale au nombre de niveaux d'**Effrayé** que vous subissez actuellement. Par exemple, si vous êtes **Effrayé 3**, réduisez $[A]$ de 3. À votre tour, vous ou un camarade de meute pouvez dépenser 3 points de Vigueur pour faire preuve d'**ASSURANCE** : mettez fin à $[A]$ niveaux de cet État en cas de succès. (Vous ou un camarade de meute pouvez recommencer ce test tant qu'il reste de la Vigueur à dépenser.)

TRAITS

TÉNACITÉ. La volonté de survivre inhérente à toute forme de vie. | (Coût : 1 Réussite) Augmentez $[A]$ de 1.

ARROGANCE. Des couleurs vives ou de grandes ornements signalent votre assurance. | (Coût : 2 Actions) Effectuez une **DÉMONSTRATION PUISSANTE**. En cas de succès, vos alliés et vous restaurez $[A]$ de Vigueur. (Dans cette Mise en bouche, le kakwari ne dispose d'aucun allié : cette précision est néanmoins utile si un naturon acquiert ce Trait.)

MENACE 2. Une caractéristique intimidante, comme des ocelles ou un rugissement grave. | (Coût : 1 Réussite **PUISSANTE**) Toutes les créatures de votre choix situées à 1 Foulée deviennent **Effrayées**.

PARTIES

SOLIDITÉ

SERRES. Portée : 1 (**COUP PUISSANT**)

Si Brisées : Portée : 1 (**COUP PUISSANT**). Infligent des dégâts réduits de moitié.

15

TRÂINE. Portée : 1 (**COUP SOURNOIS**). Passif : Après avoir réussi un **COUP SOURNOIS** avec cette Partie, inflige aussi $[A]$ points de dégâts (*et non points de brisure*) à toutes les créatures situées à 1 Foulée ou moins de vous, à l'exception de la cible.

Si Brisée : Portée : 1 (**COUP SOURNOIS**). Inflige des dégâts réduits de moitié. Vous ne pouvez plus utiliser Arrogance.

15

PARTIES

SOLIDITÉ

AILES. Passif: Quand vous devenez **Blessé** ou qu'une autre **PARTIE** se brise, faites reculer une créature de votre choix de 1 Foulée. Puis faites reculer une autre créature de 2 Foulées. Enfin, faites reculer toutes les autres créatures de 3 Foulées. Cet effet passif ne vous coûte aucune Action.

Si Brisées: Cette Partie ne sert plus à rien.

15

COMPORTEMENT

Au début du round, si aucune créature n'est **Exposée**, prenez pour cible une créature qui N'EST PAS **Effrayée**. Les créatures qui semblent vous défier vous énervent particulièrement : votre priorité consiste donc à attaquer les plus courageuses. (Si aucune créature n'est **Effrayée** ou si toutes les créatures le sont, prenez pour cible la créature la plus proche de vous. Tous les monstres partagent ce dernier critère de choix de cible : en général, il n'est donc pas inscrit dans leur profil de règles).

Au cours de votre tour, vérifiez les points suivants :

- Si vous êtes **Blessé**, laissez-vous emporter par la frénésie et utilisez votre tour complet dès que possible. Sinon, jouez la prudence et utilisez-le à la toute fin du round.
- Si vous manquez de Vigueur, démontrez votre **ARROGANCE** si possible et dépensez vos Réussites excédentaires pour Menacer.
- Y a-t-il plusieurs créatures à 1 Foulée ou moins de vous ? Votre **TRÂINE** est-elle intacte ? Si les deux réponses sont positives, effectuez une Attaque **SOURNOISE** avec votre **TRÂINE**.

Votre instinct vous dicte de vous retrouver à 1 Foulée ou moins d'une cible pour la forcer à se soumettre en la piétinant. Vous préférez effectuer des Attaques **PUISSANTES** à l'aide de vos **SERRES**, et vous utilisez toujours vos Réussites **PUISSANTES** excédentaires pour **MENACER**. Dans le doute, consacrez vos tours courts à vous Préparer. Ainsi, vous pouvez vous servir de votre **ARROGANCE** ou effectuer une Attaque **PUISSANTE** au tour suivant. Lorsque vous êtes mal en point, utilisez vos **AILES** pour bondir de panique en tous sens et réarranger tout le champ de bataille. Soyez bruyant, soyez criard : à coup sûr, si vous projetez une assurance suffisante, tout le monde va s'enfuir et vous laisser tranquillement achever votre proie.

BOTABO

Monstre de la lignée de la Livraison, d'en moyenne 2 mètres au garrot, au moins le double sur ses pattes arrière

Tire-branchies, voleur d'ailes, chapardeur de crocs... où qu'aïlle le botabo, on crie au voleur. De prime abord, on pourrait croire que le monstre doit ces surnoms malicieux à son apparence seule. Cette créature furtive, aux yeux perçants, au grand nez retroussé et aux pattes adroites et préhensiles, stocke sa nourriture dans des poches situées sous ses aisselles, comme un vide-gousset empochant le fruit de son larcin. Elle file alors, inaperçue, dans les hauteurs pour discrètement se mettre hors de portée. Quoique natif des falaises de la côte de l'Asoai, le botabo est plus connu comme un habitant des villes-étapes, telles que Maribondance ou Bhusag, où il subsiste grâce aux restes de la communauté humaine. (Sa rivalité avec l'autre monstre urbain notable de la côte des Senns, le zaswang à tentacules, est très bien documentée. Le feulement du botabo quand il rencontre le zaswang déchire les oreilles, mais les habitants de longue date affirment qu'on finit par ne plus l'entendre dans son sommeil.)

Cependant, derrière la réputation de ce monstre se cache une cause plus profonde. Il présente en effet une sensibilité particulière à l'Unique Loi, puisque même la nourriture crue lui inflige des mutations spectaculaires. Une bouchée de poisson prise à la dérobée lui donne des nageoires et des branchies, et un pilon de volaille creuse ses os et lui fait pousser des plumes sur les bras. De telles mutations lui ouvrent de nouveaux moyens pour s'échapper ou poursuivre d'autres monstres, mais le botabo doit veiller à être en sécurité quand elles finissent par disparaître.

Les gosses des rues aiment raconter qu'ils ont vu un botabo surgir de l'eau ou des airs pour s'emparer d'une proie, la gober et fuir d'un bond comme une terreur nocturne, alors même que ses os grinçaient et ses muscles changeaient de forme. Ces histoires contiennent un fond de vérité. Néanmoins, chasser, se transformer et repartir à la chasse épuise le monstre, qui préfère de loin flairer une carcasse échouée ou fouiller des tas de détritrus. Dans les villes, un botabo développe très souvent une routine : il se rend chaque nuit dans une même décharge, parfois suivi d'une file de petits, en direction de son dîner. Les botabos font partie des plus grands monstres que les humains tolèrent à proximité, mais dans la nature, ils font plutôt partie des plus petits. Ils deviennent alors les proies de lotangwas volant haut dans le ciel, de loups couronnés ou même de varithans qui surgissent de l'eau en ondulant.

Lorsqu'il ne se lance pas en quête de nourriture, le botabo se repose dans son nid, qu'il installe en hauteur dans des crevasses de pierre ou des ruines de géants. Solitaire par nature, il tolère rarement la présence de ses congénères, sauf là où la nourriture abonde — et même alors, il l'accepte à contrecœur. L'accouplement, au cours de la saison humide, est une affaire d'aubaine et ne prend que peu de temps. Les femelles ne démontrent que peu d'affection pour leur partenaire, mais elles se révèlent en revanche très délicates et dévouées envers leurs petits. Ces derniers, aveugles et sans défense à la naissance, atteignent leur taille adulte en une année environ, et l'on a constaté que les mères toléraient qu'ils établissent alors leur antre à proximité de leur territoire, voire dans ses limites.



HAGSECHU

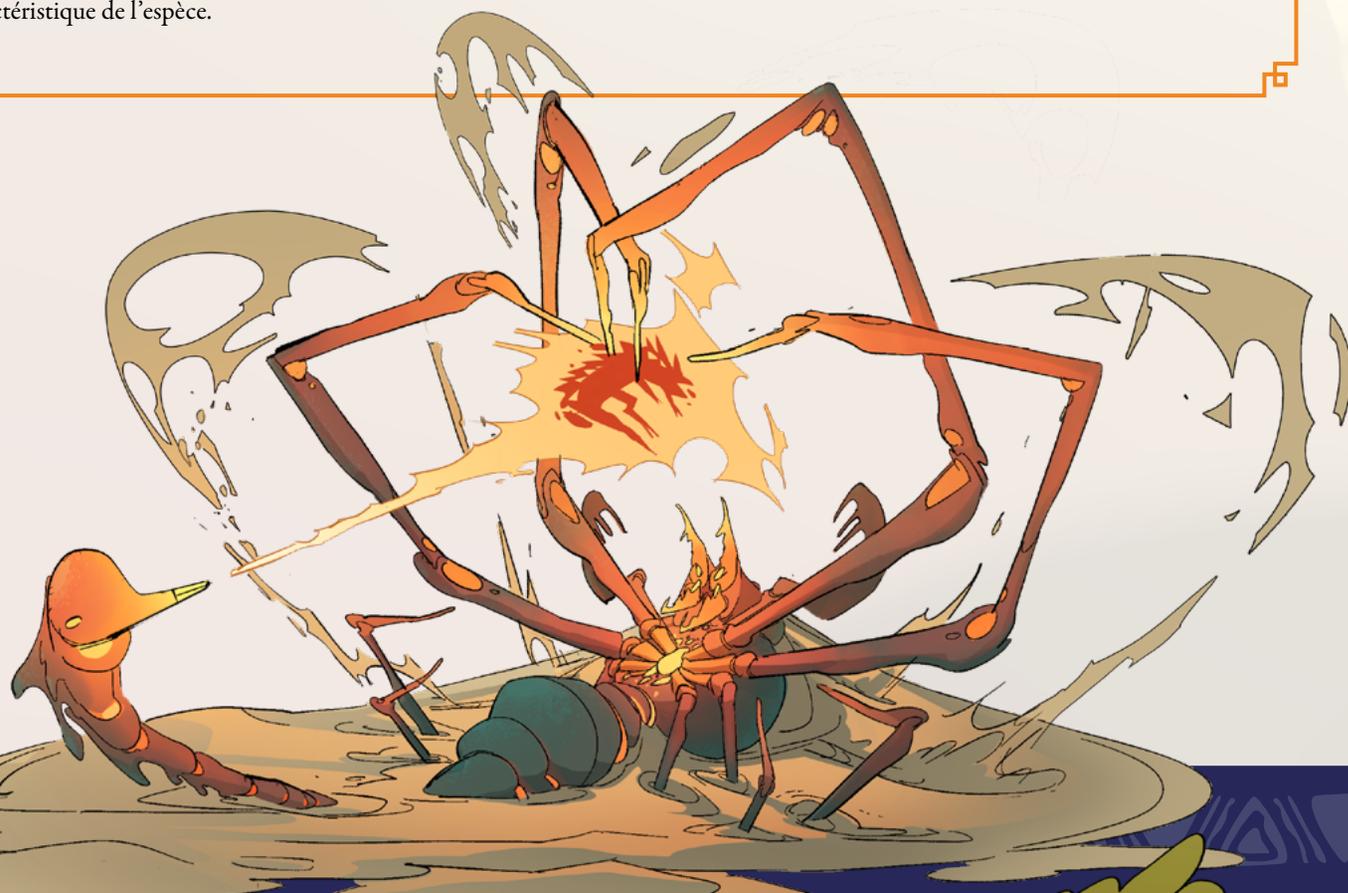
*Monstre de la lignée de la **Rôtisserie**, d'en moyenne 1 mètre au garrot et 5 m de longueur, queue comprise*

Mes collègues de la Charte avaient coutume de critiquer ma tendance à l'anthropomorphisation, une accusation pour laquelle je dois encore plaider coupable. Même dans le cas du très curieux hagsechu, je crains de répéter cette erreur. Oui, toutes ses caractéristiques évoquent les arachnides, et son comportement semble tout tourné vers les motivations primordiales que sont la faim, la survie et la reproduction, ce que je trouve d'autant plus étrange quand on en élimine le contexte humain. Pourtant, nous sommes bien obligés de reconnaître des qualités compatissantes à ces créatures, et je me consacre tout autant à la préservation de l'hagsechu qu'à celle de tout autre monstre présenté dans cette histoire.

Prédateur embusqué, l'hagsechu passe la majeure partie de sa vie enfoui sur le dos. Quand il sent des vibrations au-dessus de lui, il déclenche son piège : ses huit pattes se referment et clouent sa proie sur son thorax, tandis que sa queue jaillit du sol et projette du feu d'un bulbe que l'on pourrait confondre avec un dard. Cette méthode vaut à l'hagsechu son surnom d'« araignée des fourneaux », bien que les pattes avant surdimensionnées du monstre (conçues pour fouir et balayer le sable) et sa queue en fassent une bien curieuse araignée. L'hagsechu peut alors manger tranquillement sa prise bien rôtie. Très exceptionnellement, la manœuvre rate et il doit se relever d'un mouvement de bascule vif afin de se repositionner.

Les hagsechus vivent en général dans la brousse du Chamigsia, mais rares sont les spécimens qui naissent dans ce désert. En effet, quand vient la saison de la ponte, les hagsechus fertiles commencent une longue et étrange migration. Ils cheminent dans les grottes sous les monts Lakkarakku et suivent des sentiers souterrains que les générations précédentes ont lissés. Ils finissent par en ressortir au niveau des boîtordus de la Towon Seha. Là, ils s'accouplent et pondent des milliers d'œufs, avant de périr. Aucun hagsechu ne survit pour effectuer le chemin du retour... Comment appeler le dur labeur enduré par un parent qui donne tout à des enfants sans jamais les connaître, hormis « amour » ?

Les œufs peuvent rester enfouis, dormants, pendant des décennies. Ils n'éclosent pas tant qu'ils n'ont pas été exposés à la chaleur ardente des feux de forêt que connaît régulièrement le Bois nouveau. Ce qui nous apparaît comme une désolation cendreuse constitue en fait un environnement parfait pour la survie des jeunes hagsechus, en raison de l'absence de prédateurs, de la profusion de cadavres carbonisés à dévorer et de la terre brûlée meuble dans laquelle ils peuvent apprendre à s'enfouir et à chasser quand ils grandissent. D'ailleurs, le renouvellement de la végétation chasse les hagsechus, dont l'instinct les pousse à remonter la piste de leurs parents, vers le nord, sous terre, en direction du désert. Là, ils connaissent leur dernière mue juvénile et leur exosquelette prend la teinte ignifugée caractéristique de l'espèce.



MAMMUDO

Monstre de la lignée de la Boulangerie, d'en moyenne 3 m de hauteur

La palme de l'armure monstrueuse la plus résistante de la côte des Senns revient au mammudo. Même le titanesque chamig ne peut se targuer d'un blindage aussi complet ou épais. L'indéniable utilité de ces impressionnantes défenses face aux griffes, aux serres et aux crocs n'est pourtant que le sous-produit de leur véritable raison d'être. Ces écailles servent avant tout au mammudo à se protéger de menaces minuscules en comparaison de sa taille : les égratignures des épines des taillis et les piqûres des insectes qui vivent autour de lui.

Le mammudo est connu pour sa longue langue, qu'il utilise pour boire le nectar des flûtes à lavande. Leur forme particulière, oblongue, empêche tout autre monstre d'en atteindre le fond. De plus, elles poussent dans des fourrés denses et épineux, que le mammudo écarte patiemment afin de rejoindre le sucre qu'il se mettra sous la dent (ou plutôt sous les gencives, puisque le monstre n'a pas de dents). En échange de ce repas, le mammudo se retrouve avec un museau couvert de pollen doré, qu'il transporte d'une fleur à l'autre dans sa quête de nectar. Ainsi se lie le destin du buisson d'épines et celui de son pollinisateur blindé.

Néanmoins, les flûtes n'éclosent pas à longueur d'année, et elles ne fournissent aucun nutriment en dehors du sucre et de l'eau. Le mammudo complète donc son régime alimentaire par des insectes, des vers, des crustacés et même de la cendre et de l'argile riches en minéraux. Ses longues griffes lui permettent de déterrer ces friandises dans un sol compact ou de les dénicher dans les troncs et les crevasses rocheuses. Le monstre avale des pierres destinées à broyer les aliments, des gastrolithes, afin de pallier son absence de dents. L'Unique Loi exacerbe les effets de ces régimes saisonniers. Durant l'hiver, le mammudo tombe dans l'apathie et ses écailles se durcissent en raison d'une consommation constante de créatures à coquille. En comparaison, il devient hyperactif en été, alimenté par une abondance de nectar riche en sucre.

D'ailleurs, j'ai entendu parler de mammudos énergiques qui ne se contentaient pas d'avancer d'un pas lourd dans les collines : ils parcouraient la nature en roulant et leur poids couplé à leur élan aplanissait le terrain sur leur route. Je subodore de simples inventions, mais il s'avère néanmoins qu'un mammudo effrayé se roule en boule, serré au point que l'on ne voit plus une seule faille dans l'armure d'écailles. Les mères ont la réputation de protéger leurs petits en s'enroulant ainsi autour d'eux ; en l'absence de menace, en revanche, ces derniers se laissent transporter sur la large queue de leur génitrice.

Un mammudo adulte arpente son vaste territoire chaque jour et il marche sur ses phalanges afin d'économiser ses longues griffes. De nature solitaire et peu enclins à la confrontation, ces monstres ignorent souvent leurs congénères, quand ils ne fuient pas devant eux. Les disputes entre deux mammudos surviennent si rarement que je n'en ai jamais observé, et à nouveau, je me retrouve à mettre en doute la véracité des rumeurs : il paraît que ces monstres s'affrontent en roulant l'un contre l'autre, et que le plus lourd et plus fort des deux s'assure la victoire en repoussant son adversaire. Quelle que soit la vérité, il en faut beaucoup pour pousser ces doux mastodontes forestiers à la violence.



ANNEXE : ÉTATS

Blessé

- **Blessé**. Vous montrez des signes de faiblesse. Cet État ne cause aucun effet en soi, mais il interagit avec d'autres règles et change le comportement des monstres.
- **Blessé 2**. Vous ne pouvez pas dépenser de Vigueur. (Vous payez quand même l'éventuel reste si vous devenez **Blessé 2** à cause d'une utilisation de Vigueur.)
- **Blessé 3**. Vous avez atteint votre limite. Votre Vigueur reste à 0 et vous ne pouvez plus ni en dépenser ni en restaurer. Si vous **restez à terre**, vous êtes hors de combat. Vous pouvez peut-être ramper ou grommeler quelques mots, mais vous ne pouvez plus entreprendre d'actions ou effectuer de tests. Si vous **vous dépassez**, vous pouvez alors agir et effectuer des tests, mais si vous subissez des dégâts, vous **mourez**.

Discordant

- **Discordant**. Vos pensées et vos instincts entrent en conflit. Vous subissez un Désavantage lors de tous vos tests. Cet État prend fin quand l'Harmonie remonte au-dessus 0.

Dissimulé

- **Dissimulé**. Vos Attaques bénéficient d'un Avantage et les Attaques contre vous subissent un Désavantage. Vous ne pouvez pas devenir la cible du Monstre. (Si vous êtes déjà sa cible, vous le restez jusqu'à ce qu'il en change.) Si le Monstre est **Dissimulé**, le Guide n'annonce pas sa cible. Cet État prend fin dès que vous avez effectué un test. Si vous devenez **Exposé** alors que vous êtes **Dissimulé**, ces deux États prennent fin.

Effrayé

- **Effrayé X**. Après avoir effectué un test, réduisez [A] de 1 par niveau de l'État **Effrayé** que vous subissez actuellement. Par exemple, si vous êtes **Effrayé 3**, réduisez [A] de 3. À votre tour, un camarade de meute ou vous pouvez dépenser 3 points de Vigueur pour faire preuve d'**ASSURANCE**, à l'aide de n'importe quel Style: [A] niveaux de cet État prennent fin en cas de succès. (Un camarade de meute ou vous pouvez recommencer ce test tant qu'il reste de la Vigueur à dépenser.)

Exposé

- **Exposé**. Vous subissez le double de dégâts. Durant le combat, cet État prend fin si vous Anticipez ou si vous essayez des dégâts à la suite d'une Attaque. Si vous devenez **Dissimulé** alors que vous êtes **Exposé**, ces deux États prennent fin.

*Souvenez-vous de la règle des math-urons: « Combinez les doublements et les réductions de moitié. » Par exemple, si vous êtes touché par une Attaque **PUISSANTE** en étant **Exposé**, vous subissez $[A] \times 3$ points de dégâts, et non $[A] \times 4$.*

Fatigué

- **Fatigué X**. Votre Vigueur maximale est diminuée de 1 par niveau de l'État **Fatigué** que vous subissez actuellement. Par exemple, **Fatigué 3** réduit de 3 points votre maximum de Vigueur. Si vous devenez **Reposé** alors que vous êtes **Fatigué**, chaque niveau de l'un annule un niveau de l'autre.

Reposé

- **Reposé X**. Votre Vigueur maximale augmente de 1 par niveau de l'État **Reposé** dont vous bénéficiez actuellement. Par exemple, **Reposé 3** augmente de 3 points votre maximum de Vigueur. Si vous devenez **Fatigué** alors que vous êtes **Reposé**, chaque niveau de l'un annule un niveau de l'autre.

❖ LE SENS DE DISSIMULÉ ❖

Durant le combat, **Dissimulé** est simple à comprendre. Au cours du jeu libre, cet État peut signifier différentes choses : votre présence peut passer totalement inaperçue ; on peut savoir que vous êtes là, mais sans parvenir à vous localiser ; on peut connaître votre emplacement approximatif, mais sans vous percevoir à cause d'une gêne sensorielle, etc. **Dissimulé** peut aussi être partiel : certaines personnes peuvent avoir conscience de votre présence et d'autres non. Néanmoins, par défaut, vous êtes **Dissimulé** à la vue de tous. Par conséquent, durant le jeu libre, le Guide détermine les effets de l'État **Dissimulé** au cas par cas, en général en vous accordant un Avantage ou en imposant un Désavantage aux autres créatures lors des tests pertinents.



RÉFÉRENCE RAPIDE

DURANT SON VOYAGE, LA MEUTE PEUT...

- **Se ravitailler.**
 - ◇ **Étape 1 : Récolter.** Chaque naturon effectue une **RECHERCHE**. En cas de succès, il obtient [A] portions d'un Ingrédient, déterminé par le **STYLE** choisi.
 - ◇ **Étape 2 : Camper.** Tous les États prennent fin, à l'exception de **Discordant** et **Blessé**. La meute cuisine ensuite un Repas.
- **Avancer.**
 - ◇ **Étape 1 : Relever le défi.** La meute doit surmonter un Défi d'une VA égale à l'Étendue de la Région multipliée par le nombre de naturons afin de traverser la Région.
 - ◇ **Étape 2 : S'orienter.** L'un des naturons devient l'éclaireur de la meute et effectue une **TRAVERSÉE**. En cas de succès, il couvre une Étendue de [A] et les autres naturons bénéficient d'un Avantage pour l'étape 3 s'ils utilisent le même **STYLE** que lui. S'il échoue, les autres naturons souffrent d'un Désavantage pour l'étape 3 s'ils utilisent le même **STYLE** que lui.
 - ◇ **Étape 3 : Voyager.** Tous les naturons à l'exception de l'éclaireur effectuent une **TRAVERSÉE**. En cas de succès, ils couvrent une Étendue de [A].
 - ◇ **Étape 4 : Vérifier le résultat.** Si vous échouez à surmonter le défi, subissez un nombre de points de dégâts égal à l'Étendue restante + le Péril. Si vous surmontez le Défi, perdez un nombre de points de Vigueur égal au Péril.

DURANT UN COMBAT, VOUS POUVEZ...

- **Attaquer.** (Coût : Variable) Portez un **Coup** ou effectuez un **Tir** contre une cible à portée. Une Attaque présente des effets et un coût différents selon le **STYLE** choisi. Vous devez utiliser un **STYLE** différent pour chaque Attaque que vous portez durant un même tour de jeu.
 - ◇ **PUISSANT.** (Coût : 2 Actions) dégâts doublés ($[A] \times 2$). En cas d'échec, vous devenez **Exposé**.
 - ◇ **PRÉCIS.** (Coût : 2 Actions) [A] points de brisure.
 - ◇ **RAPIDE.** (Coût : 1 Action) [A] points de dégâts.
 - ◇ **SOURNOIS.** (Coût : 1 Action) [A] points de brisure. En cas d'échec, vous devenez **Exposé**.
- **Anticiper.** (Coût : 2 Actions) Jusqu'au début de votre prochain tour de jeu, vous réduisez de moitié tous les dégâts que vous subissez.
- **Manger.** (Coût : 1 Action) Mangez un En-cas.
- **Aider.** (Coût : 1 point d'Harmonie en cas d'échec) Avant qu'un camarade de meute effectue son test, décrivez comment l'un de vos Traits l'aide et misez 1 point d'Harmonie pour offrir un Avantage à ce camarade lors de son test. S'il échoue, vous en subissez tous les deux les conséquences et le point d'Harmonie misé est perdu.
- **Vous déplacer.** (Coût : 1 Action) Modifiez de 1 Foulée la distance qui vous sépare du Monstre OU Rassemblez-vous avec l'un de vos camarades de meute.
- **Vous Préparer.** (Coût : 1 Action) Gagnez 1 Action supplémentaire à votre prochain tour de jeu. Vous ne pouvez vous Préparer qu'une seule fois par tour.
- **Narguer.** (Coût : 1 Action) Si vous vous trouvez à 1 Foulée ou moins du Monstre, vous devenez sa cible.
- **Utiliser un Trait.** (Coût : Variable) Chaque Trait vous indique un effet de règles explicite, ainsi qu'un coût d'utilisation.

Lors de chacun de vos tours de jeu au combat, vous disposez de 3 Actions.

DURANT UN FESTIN NATUREN, VOUS POUVEZ...

RÉPONDRE À CES QUESTIONS

- Comment cuisinez-vous le Monstre ?
- Que faites-vous pour préparer le Repas ?
- Que servez-vous d'autre au cours de ce Festin naturen ?
- En quoi ce Repas est-il relié à votre passé ?
- La prochaine fois que vous mangerez un Repas identique, de quoi vous souviendrez-vous ?

POSER CES QUESTIONS

- À combien s'élève telle **COMPÉTENCE** du Monstre ?
- À combien s'élève tel **STYLE** du Monstre ?
- Quel est l'un des **TRAITS** du Monstre ?

PISTE DE COMBAT



WILDERFEAST

DEVEZ MAÎTRE DE VOTRE FESTIN

WILDERFEAST

NOM

PRONOMS

PRIX

IEL/ELLVI

COMPÉTENCES

ANALYSE	+	DÉMONSTRATION	+ 1	SOINS	+
ASSURANCE	+	RECHERCHE	+ 1	TIR	+
COUP	+ 1	RÉSERVE	+	TRAVAIL	+
CRI	+	SAISIE	+	TRAVERSÉE	+

STYLES

PUISSANT	3
PRÉCIS	2
RAPIDE	1
SOURNOIS	1

OUTILS & TECHNIQUES

OUTIL : FENDOIR

SOLIDITÉ

ACTUELLE :
MAX : 20

PORTÉE : 1 (COUP)

Si Brisé : Si des Techniques améliorent la portée de cette Partie, réduisez la portée à 1 (COUP). Cette PARTIE inflige des dégâts réduits de moitié.

COUPURE NETTE. La pitié vient avec la pratique.

(Coût : 3 actions)

Portez un COUP PUISSANT ou un COUP PRÉCIS à une créature située à 1 Foulée ou moins de vous.

En cas de succès, vous infligez le double ($[A] \times 2$) de brisure.

Cette Technique de combat nécessite que vous y consacriez votre tour entier. Vous devez vous mettre en position au préalable, mais si vous réussissez votre ATTAQUE, vous infligez une quantité considérable de dégâts en un seul coup.

TRAITS

TÉNACITÉ. La volonté de survivre inhérente à toute forme de vie.

(Coût : 1 Réussite) Augmentez [A] de 1.

INTUITION. L'intelligence et la capacité d'analyse humaines.

(Coût : 1 Réussite) Établissez un détail au sujet de la situation.

MENACE. Une caractéristique intimidante, comme des ocelles ou un rugissement grave.

(Coût : 1 Réussite PUISSANTE) Une créature située à 1 Foulée ou moins de vous devient Effrayée.

Les créatures qui souffrent de l'État Effrayé se révèlent moins efficaces lors de leurs tests. Une cible peut être Effrayée par plusieurs créatures à la fois, ce qui peut sérieusement l'amoinrir si vous la maintenez dans cet État (en le renforçant : Effrayé 2, puis Effrayée 3 et ainsi de suite).

ÉLECTROPERCEPTION. Vous ressentez les courants électriques de faible intensité.

(Passif) Les créatures Cachées ne jouissent d'aucun Avantage quand elles vous Attaquent.

Toute créature vivante émet un courant électrique que vous pouvez déceler. Quand la vue et l'ouïe vous font défaut, ce sixième sens empêche les monstres les plus discrets de vous surprendre.

VIGUEUR ♥

ÉTATS

ACTUELLE :

MAX :

20

WILDERFEAST

NOM

PRONOMS

PRIX

IEL/ELLVI

VOUS ÊTES

EFFROYABLE

MAIS VOUS VOUS EFFORCEZ D'ÊTRE

FERME

CONNAISSANCE MONSTRUEUSE

Douxpain, une gentille mammudo qui flâne dans la forêt que vous considérez comme votre maison et y sirote le nectar des fleurs.



DENRÉE DE BASE

ÉPICE

PAIN AU LEVAIN

POIVRE D'ÉBÈNE D'ARCHE

PASSÉ EN TROIS PLATS

ÉDUCATION

QUEL REPAS DÉFINIT VOTRE ENFANCE ?

Du poisson grillé sur du pain rassis. Vous grappilliez tous les restes que vous pouviez sur le marché des quais, car vos parents vous ont appris à ne jamais gâcher ce que le monde vous offre gratuitement. (+1 en RECHERCHE)

INITIATION

QUEL REPAS A FAIT DE VOUS UN·E NATURON·NE ?

Un bol de porridge, contenant des cubes de ce qui ressemblait à du requin, mesurés avec soin. Vous êtes devenu naturon de sport : vous assistiez les officiers de la Charte dans leurs battues, comme un chien de chasse. Au près d'eux, vous n'aviez jamais faim, mais ils vous traitaient à peine mieux que leurs molosses. (+1 en COUP)

AMBITION

QUEL REPAS SOUHAITEZ-VOUS MANGER PAR-DESSUS TOUT ?

La meilleure part d'une proie difficile à attraper. Vous ne la demanderiez jamais, mais vous espérez qu'un jour quelqu'un vous l'offre de son plein gré, pour vous remercier d'un travail rondement mené. (+1 en DÉMONSTRATION)

LIEN

Une personne de la meute vous a trouvé·e par hasard après que la Charte vous a laissé·e pour mort·e. Vous lui devez la vie et lui avez juré une loyauté indéfectible.

WILDERFEAST

NOM

MICROBE

PRONOMS

IL/LUI

COMPÉTENCES

ANALYSE	+	DÉMONSTRATION	+	SOINS	+
ASSURANCE	+ 1	RECHERCHE	+	TIR	+
COUP	+ 1	RÉSERVE	+	TRAVAIL	+
CRI	+	SAISIE	+ 1	TRAVERSÉE	+

STYLES

PUISSANT	2
PRÉCIS	1
RAPIDE	3
SOURNOIS	1

OUTILS & TECHNIQUES

OUTIL : MANIQUES

PORTÉE : 1 (COUP)

SOLIDITÉ

ACTUELLE :
MAX : 20

Si Brisées : Si des Techniques améliorent la portée de cette Partie, réduisez la portée à 1 (COUP). Cette PARTIE inflige des dégâts réduits de moitié.

C'EST ENTRE TOI ET MOI. Votre style de combat, c'est mettre les poings sur les i.
(Passif) Vous obtenez un Avantage lors des COUPS portés à une créature située à 0 Foulée.

Vous pouvez Attaquer une cible située à 1 Foulée, mais vous recevez un bonus si vous vous approchez encore plus. Néanmoins, il vous sera alors plus difficile de vous échapper si vous êtes blessé, donc soyez prudent !

TRAITS

TÉNACITÉ. La volonté de survivre inhérente à toute forme de vie.
(Coût : 1 Réussite) Augmentez [A] de 1.

INTUITION. L'intelligence et la capacité d'analyse humaines.
(Coût : 1 Réussite) Établissez un détail au sujet de la situation.

NIDIFICATEUR. L'instinct de trouver ou confectionner un abri.
(Passif) Vos camarades de meute et vous pouvez conserver l'État **Reposé** quand vous Campe.

D'ordinaire, vous mettez fin à tous les États à l'exception de **Discordant** et **Blessé** quand vous Campe. Ce TRAIT vous permet de conserver l'État bénéfique **Reposé** d'un camp à l'autre.

DÉCHAÎNÉ. Vous êtes sujet à des périodes d'activité intense aléatoires... ce qu'on appelle couramment des « zoomies ».
(Coût : 1 Réussite) Restaurez 2 de Vigueur.

Vous pouvez recourir à ce TRAIT, souple, après n'importe quel test, dès qu'il vous reste une Réussite inutilisée. Ces petits regains de Vigueur s'accroissent au fil du temps et vous permettent de rester dans l'action afin de couvrir vos camarades de meute épuisés.

VIGUEUR ♥

ACTUELLE :

MAX :

20

ÉTATS

WILDERFEAST

NOM

PRONOMS

MICROBE

IL/LUI

VOUS ÊTES

ENJOVÉ

MAIS VOUS VOUS EFFORCEZ D'ÊTRE

CONCENTRÉ

CONNAISSANCE MONSTRUEUSE

Douxpain, une gentille mammudo qui flâne dans la forêt que vous considérez comme votre maison et y sirote le nectar des fleurs.



DENRÉE DE BASE

ÉPICE

PIMENTS DE TERRE

COQUELICOT DU VER

PASSÉ EN TROIS PLATS

ÉDUCATION

QUEL REPAS DÉFINIT VOTRE ENFANCE ?

Un verre d'œufs de wari crus, d'huile de poisson et d'aromates. Vous avez réussi à vous convaincre que plus c'est dégoûtant, plus ça vous rend fort. Depuis votre plus tendre enfance, vous rêvez d'être aussi fort que les naturons des anciennes légendes. (+1 COUP)

INITIATION

QUEL REPAS A FAIT DE VOUS UN·E NATURON·NE ?

Un monstre semblable à une cigale, cuit à la vapeur dans sa carapace. Vous en avez dérobé une portion à un vieux naturon dans votre soif de prouver votre valeur et de rejoindre la lutte contre la frénésie. Vous ne vous êtes pas rendu compte que cette bouchée vous ferait entrer en hibernation pendant des années. (+1 SAISIE)

AMBITION

QUEL REPAS SOUHAITEZ-VOUS MANGER PAR-DESSUS TOUT ?

Le meilleur café blanc que l'on puisse acheter, dans la plus grande tasse possible. Vous n'êtes pas encore complètement réveillé de votre long sommeil, mais vous êtes prêt à reprendre les rênes de votre avenir. Votre optimisme est contagieux. (+1 ASSURANCE)

LIEN

Une personne de la meute a promis de vous offrir l'entraînement que vous n'avez jamais reçu. Cependant, vous commencez à vous dire qu'elle n'en sait pas plus que vous sur le fait d'être un naturon...

WILDERFEAST

NOM

NHAT ZIN

PRONOMS

ELLE/ELLE

COMPÉTENCES

ANALYSE	+	DÉMONSTRATION	+	SOINS	+
ASSURANCE	+ 1	RECHERCHE	+ 1	TIR	+
COUP	+	RÉSERVE	+ 1	TRAVAIL	+
CRI	+	SAISIE	+	TRAVERSÉE	+

STYLES

PUISSANT	3
PRÉCIS	1
RAPIDE	1
SOURNOIS	2

OUTILS & TECHNIQUES

OUTIL : POÊLE

SOLIDITÉ

ACTUELLE :
MAX : 50

PORTÉE : 1 (COUP)

Si Brisées : Si des Techniques améliorent la portée de cette Partie, réduisez la portée à 1 (COUP). Cette PARTIE inflige des dégâts réduits de moitié.

BOUCLIER D'ACIER. Bien peu de choses peuvent briser un disque d'archacier pur.

(Passif) La Solidité de votre Poêle augmente de 30 (déjà inclus).

Comme le Trait **DÉFENSE NATURELLE**, cette Technique vous rend plus forte. Vous pouvez subir bien plus de points de brisure que vos camarades de meute avant que votre OUTIL ne se casse, ce qui fait de vous une cible idéale pour les Attaques **PRÉCISES** ou **SOURNOISES**.

TRAITS

TÉNACITÉ. La volonté de survivre inhérente à toute forme de vie.

(Coût : 1 Réussite) Augmentez [A] de 1.

INTUITION. L'intelligence et la capacité d'analyse humaines.

(Coût : 1 Réussite) Établissez un détail au sujet de la situation.

DÉFENSE NATURELLE. Une armure solide vous protège contre toute force brute.

(Passif) Réduisez de moitié les dégâts que devrait vous infliger un

COUP PUISSANT ou un **TIR PUISSANT**.

Les Attaques **PUISSANTES** infligent normalement le double ([A] X 2) de dégâts, et ce **TRAIT** les réduit à [A] points de dégâts. Si vous voulez être encore plus résistante, Anticipez : vous réduisez alors les dégâts de toutes les Attaques (y compris les Attaques **PUISSANTES**) à [A]/2.

POLLINISATEUR. Vous transportez du pollen partout où vous cueillez des plantes et les fleurs donnent des fruits derrière vous.

(Coût : 1 Réussite) L'Harmonie augmente de 1. Vous ne pouvez utiliser ce **TRAIT** que lorsque vous Récoltez.

Si vous obtenez des Réussites excédentaires lorsque vous effectuez un test pour Récoltez, vous pouvez les dépenser afin de rendre quelque chose à votre environnement. En retour, tous les membres de votre meute trouveront de nouvelles occasions de s'entraider et de déchaîner le monstre en eux.

VIGUEUR ♥

ACTUELLE :

MAX :

20

ÉTATS

WILDERFEAST

NOM

NHAT ZIN

PRONOMS

ELLE/ELLE

VOUS ÊTES

RÉSOLUE

MAIS VOUS VOUS EFFORCEZ D'ÊTRE

POPULAIRE

CONNAISSANCE MONSTRUEUSE

Douxpain, une gentille mammudo qui flâne dans la forêt que vous considérez comme votre maison et y sirote le nectar des fleurs.



DENRÉE DE BASE

RIZ SUSPENDU

ÉPICE

MIEL DE FLEUR FUMIGÈNE

PASSÉ EN TROIS PLATS

ÉDUCATION

QUEL REPAS DÉFINIT VOTRE ENFANCE ?

Des sucres d'orge, confectionnés à partir du miel des ruches familiales. Dès votre plus jeune âge, vous avez appris à toujours conserver un en-cas à portée de main, car le partager était le seul moyen de vous faire des amis. (+1 RÉSERVE)

INITIATION

QUEL REPAS A FAIT DE VOUS UN·E NATURON·NE ?

De la viande de mammudo braisée, que vous avez à peine pu vous résoudre à manger. Le monstre a laissé derrière lui une orpheline, que vous avez baptisée Douxpain. Vous avez fait de votre mieux pour la reconforter avant de la relâcher dans la nature. (+1 ASSURANCE)

AMBITION

QUEL REPAS SOUHAITEZ-VOUS MANGER PAR-DESSUS TOUT ?

Un pique-nique sur une colline qui surplombe un sanctuaire pour les monstres. Vous êtes persuadée que, quelque part, existe un lieu où vous pouvez garder en sécurité les monstres que vous aimez. (+1 RECHERCHE)

LIEN

Une personne de la meute vous a aidée à veiller sur Douxpain pendant sa croissance, et vous lui en serez éternellement reconnaissante.

WILDERFEAST

NOM

TELUN

PRONOMS

IL / LUI

COMPÉTENCES

ANALYSE	+ 1	DÉMONSTRATION	+	SOINS	+
ASSURANCE	+	RECHERCHE	+	TIR	+
COUP	+ 1	RÉSERVE	+	TRAVAIL	+
CRI	+	SAISIE	+	TRAVERSÉE	+ 1

STYLES

PUISSANT	1
PRÉCIS	2
RAPIDE	3
SOURNOIS	1

OUTILS & TECHNIQUES

OUTIL : BROCHES

PORTÉE : 1 (COUP)

SOLIDITÉ

ACTUELLE :
MAX : 20

Si Brisées : Si des Techniques améliorent la portée de cette Partie, réduisez la portée à 1 (COUP). Cette PARTIE inflige des dégâts réduits de moitié.

TOURBILLON. Un outil léger vous offre une meilleure liberté de mouvement.

(Coût : 5 points de Vigueur) Gagnez une Action supplémentaire.

Au prix d'une importante quantité de Vigueur, vous pouvez effectuer une autre Action à votre tour. Utilisez cette Technique pour vous dépasser quand il le faut.

TRAITS

TÉNACITÉ. La volonté de survivre inhérente à toute forme de vie.
(Coût : 1 Réussite) Augmentez [A] de 1.

INTUITION. L'intelligence et la capacité d'analyse humaines.
(Coût : 1 Réussite) Établissez un détail au sujet de la situation.

SENS ACÉRÉ. Une vue, une ouïe ou un odorat développé vous empêche de vous perdre.
(Passif) Si vous servez d'éclaireur, vous recevez un Avantage lors de votre premier test durant un Événement.

Dans votre cas, votre **SENS ACÉRÉ** se manifeste par une vision d'aigle. Vous êtes parfaitement adapté au rôle d'éclaireur et pouvez repérer le danger de loin.

PRÉDATION DE POURSUITE. Un corps taillé pour la chasse.
(Passif) Si vous vous rapprochez d'une créature, vous recevez un Avantage lors de tous vos tests pour l'Attaquer jusqu'à la fin de votre tour.

Ce **TRAIT** vous récompense pour avoir traqué un monstre. Au cours du combat, envisagez de reculer à la fin de votre tour pour pouvoir charger à nouveau au tour suivant. Prêtez attention au comportement du monstre afin de prédire votre distance maximale de repli.

VIGUEUR ♥

ACTUELLE :

MAX :

20

ÉTATS

WILDERFEAST

NOM

PRONOMS

TELUN

IL/LVI

VOUS ÊTES

HONORABLE

MAIS VOUS VOUS EFFORCEZ D'ÊTRE

POLI

CONNAISSANCE MONSTRUEUSE

Douxpain, une gentille mammudo qui flâne dans la forêt que vous considérez comme votre maison et y sirote le nectar des fleurs.



DENRÉE DE BASE

ÉPICE

GALETTE AU SÉSAME

GRAINES DE FENOUIL

PASSÉ EN TROIS PLATS

ÉDUCATION

QUEL REPAS DÉFINIT VOTRE ENFANCE ?

Une tranche de pêche de montagne, juteuse et sucrée. Les moines vous en donnaient toujours une en récompense d'un entraînement assidu. (+1 COUP)

INITIATION

QUEL REPAS A FAIT DE VOUS UN·E NATURON·NE ?

De la viande de pilon, rôtie jusqu'à ce que la peau soit dorée et translucide. Vous avez traqué pendant des semaines le monstre qui a détruit le monastère, jusqu'au sommet de falaises à pic et par-delà des monts gelés. (+1 TRAVERSEE)

AMBITION

QUEL REPAS SOUHAITEZ-VOUS MANGER PAR-DESSUS TOUT ?

Des torsades frites, dans un marché bondé. Un jour, quand vous aurez accompli votre devoir, vous aimeriez vous asseoir, vous reposer et simplement regarder les gens passer. (+1 ANALYSE)

LIEN

Vous avez rencontré l'une des personnes de la meute quand les monstres que vous traquiez respectivement se sont croisés. Vous vous êtes alliés pour vous entraider et abattre vos proies.

WILDERFEAST

NOM

LIAN

PRONOMS

ELLE/ELLE

COMPÉTENCES

ANALYSE	+	DÉMONSTRATION	+	SOINS	+	1	
ASSURANCE	+	RECHERCHE	+	1	TIR	+	1
COUP	+	RÉSERVE	+	TRAVAIL	+		
CRI	+	SAISIE	+	TRAVERSÉE	+		

STYLES

PUISSANT	1
PRÉCIS	3
RAPIDE	1
SOURNOIS	2

OUTILS & TECHNIQUES

OUTIL : CHALUMEAU

PORTÉE : 1 (COUP), 3 (TIR).

SOLIDITÉ

ACTUELLE :
MAX : 20

Si Brisé : Si des Techniques améliorent la portée de cette Partie, réduisez la portée à 1 (COUP). Cette PARTIE inflige des dégâts réduits de moitié.

LIGNE DE FEU. Les flammes atteignent ce que l'acier ne peut pas toucher.

(Passif) Votre Chalumeau gagne « Portée : 3 (TIR) ».

Vous êtes le seul personnage précréé capable de se battre de loin. Gardez vos distances et soutenez votre meute depuis les lignes arrière.

TRAITS

TÉNACITÉ. La volonté de survivre inhérente à toute forme de vie.
(Coût : 1 Réussite) Augmentez [A] de 1.

INTUITION. L'intelligence et la capacité d'analyse humaines.
(Coût : 1 Réussite) Établissez un détail au sujet de la situation.

RÉGÉNÉRATION. La capacité à reconstituer les tissus, les membres et même les extensions les plus étranges de votre corps.
(Coût : 1 Réussite) Restaure 1 de Solidité.

Si la Solidité de votre Chalumeau tombe à 0, il se brise et vous perdez votre capacité à vous battre à distance. Dans ce cas, utilisez ce TRAIT pour lui rendre de la Solidité, le restaurer et retrouver la possibilité de tirer.

OMNIVORE SUPRÊME. Vous pouvez tout digérer.
(Passif) Après avoir mangé un Repas, vous pouvez en ignorer les effets supplémentaires.

Certains Ingrédients entraînent des effets négatifs, comme l'État **Fatigué**. En manger restaure de la Vigueur, néanmoins, et ce TRAIT vous permet donc de profiter pleinement de ces Ingrédients aux effets secondaires déplorables.

VIGUEUR ♥

ACTUELLE :

MAX :

20

ÉTATS

WILDERFEAST

NOM

PRONOMS

LIAN

ELLE/ELLE

VOUS ÊTES

STUDIEUSE

MAIS VOUS VOUS EFFORCEZ D'ÊTRE

RIGoureuse

CONNAISSANCE MONSTRUEUSE

Douxpain, une gentille mammudo qui flâne dans la forêt que vous considérez comme votre maison et y sirote le nectar des fleurs.



DENRÉE DE BASE

ÉPICE

PAIN VAPEUR

POIVRE JAO

PASSÉ EN TROIS PLATS

ÉDUCATION

QUEL REPAS DÉFINIT VOTRE ENFANCE ?

La dernière poignée de baies de ju de l'été, ramassées pendant que vous jouiez dans les broussailles. Vous avez appris des oiseaux où trouver les dernières douceurs estivales. (+1 ANALYSE)

INITIATION

QUEL REPAS A FAIT DE VOUS UN·E NATURON·NE ?

Du crarbre froid, purgé de son poison et mariné dans la sauce soja et les épices. La pollution avait rendu le monstre malade avant même qu'il ne succombe à la frénésie et vous avez juré d'étudier le lien entre les deux maux. (+1 SOINS)

AMBITION

QUEL REPAS SOUHAITEZ-VOUS MANGER PAR-DESSUS TOUT ?

Un gâteau de riz gluant aux haricots rouges et portant un tampon de prière, que vous partagerez avec votre famille en lui révélant tous les secrets de l'archacier. Vous avez étudié les mécanismes de votre chalumeau en archacier pendant des années et vous êtes à deux doigts d'en découvrir les ultimes mystères. (+1 TIR)

LIEN

Vous avez cuisiné de nombreuses fois pour l'une des personnes de la meute, dans votre jeunesse. À ses yeux, votre nourriture est la meilleure qu'elle ait goûtée, mais pour vous, c'était simplement la recette la plus rapide et la plus facile que vous connaissiez.

WILDERFEAST

NOM

NŒUD

PRONOMS

IL/LUI

COMPÉTENCES

ANALYSE	+	DÉMONSTRATION	+	SOINS	+
ASSURANCE	+	RECHERCHE	+	TIR	+
COUP	+	RÉSERVE	+	TRAVAIL	+
CRI	+	SAISIE	+	TRAVERSÉE	+

STYLES

PUISSANT	1
PRÉCIS	1
RAPIDE	2
SOURNOIS	3

OUTILS & TECHNIQUES

OUTIL : FICELLE

PORTÉE : 1 (COUP).

SOLIDITÉ

ACTUELLE : MAX :
20

Si Brisée : Si des Techniques améliorent la portée de cette Partie, réduisez la portée à 1 (COUP). Cette PARTIE inflige des dégâts réduits de moitié.

LASSO ET LAISSE. Vous tirez toutes les ficelles.

(Coût : 3 points de Vigueur) Au choix, vous vous rapprochez de 1 Foulée d'une créature ou vous rapprochez de vous l'un de vos camarades de 1 Foulée.

Vous pouvez tirer d'un coup sec n'importe quel membre de la meute, vous compris, pour le mettre en position. Cette Technique coûte de la Vigueur et non des Actions, donc vous pouvez l'utiliser autant de fois que vous le souhaitez au cours de votre tour, pourvu qu'il vous reste de la Vigueur à dépenser.

TRAITS

TÉNACITÉ. La volonté de survivre inhérente à toute forme de vie.

(Coût : 1 Réussite) Augmentez [A] de 1.

INTUITION. L'intelligence et la capacité d'analyse humaines.

(Coût : 1 Réussite) Établissez un détail au sujet de la situation.

CAMOUFLAGE. Un motif subtil vous soustrait à la vue de tous.

(Coût : 1 Réussite **SOURNOISE**) Vous devenez **Dissimulé**.

Au combat, l'État **Dissimulé** vous offre un **Avantage** sur votre prochaine **Attaque** et vous le perdez après le test. Pendant un voyage et le jeu libre, **Dissimulé** se traite au cas par cas, mais le principe reste le même : vous vous révélez en agissant.

D'UNE BOUCHÉE. Vous déverrouillez votre mâchoire pour gober sur-le-champ ; vous digérez plus tard.

(Coût : 1 Action) Mangez autant d'Ingrédients que vous le souhaitez et récupérez autant de points de Vigueur. Aucun effet supplémentaire ne se manifeste.

Si vous avez besoin de manger tout de suite sans avoir le temps de cuisiner, ce **TRAIT** vous permet de convertir des Ingrédients crus en Vigueur.

VIGUEUR ♥

ACTUELLE :

MAX :

20

ÉTATS

WILDERFEAST

NOM

PRONOMS

NŒUD

IL/LUI

VOUS ÊTES

SOUPLE

MAIS VOUS VOUS EFFORCEZ D'ÊTRE

DOUX

CONNAISSANCE MONSTRUEUSE

Douxpain, une gentille mammudo qui flâne dans la forêt que vous considérez comme votre maison et y sirote le nectar des fleurs.



DENRÉE DE BASE

ÉPICE

CLOU DE MOUSSE

SEL DE ROCHE

PASSÉ EN TROIS PLATS

ÉDUCATION

QUEL REPAS DÉFINIT VOTRE ENFANCE ?

Un ragoût de raffut. C'est ainsi que l'autre passager clandestin surnommait le pot-au-feu que vous cuisiniez après avoir pénétré en douce dans un train pour en dérober la cargaison. Pour vous, les wagons d'archacier étaient le plus grand garde-manger du monde. (+1 SAISIE)

INITIATION

QUEL REPAS A FAIT DE VOUS UN·E NATURON·NE ?

Du steak de monstre, saisi à la perfection. Vous l'avez cuisiné et mangé au beau milieu de vos pièges détruits. Vos prototypes ont tous horriblement capoté... à l'exception, du moins, de celui qui a fonctionné. (+1 TRAVAIL)

AMBITION

QUEL REPAS SOUHAITEZ-VOUS MANGER PAR-DESSUS TOUT ?

Un somptueux festin de la victoire, partagé avec tous vos adeptes sur tout le continent. Vous rêvez d'une gloire qui durera des siècles et que l'on chantera à travers toute l'Unique Terre. (+1 TRAVERSEE)

LIEN

Vous vous êtes confié à l'une des personnes de la meute au sujet de vos rêves de rébellion contre les géants. Quelque chose, dans cet objectif, a résonné en elle, mais vos slogans et votre drapeau fait maison ne semblent pas l'impressionner.

CRÉDITS

Autrice :

KC Shi

Développement :

KC Shi et Federico Corbetta Caci

Illustrations de couverture et des personnages :

Xulia Vicente

Illustrations des monstres :

Zeno Colangelo, Lonnie Bao

Illustrations des scènes et des paysages :

Francisco Riobos Blancos, Julien Cittadino,
Wenyi Geng

Illustrations des recettes :

Ilsa Zhang

Carte du monde :

Francesco De Benedittis

Maquettistes :

Umberto Spaticchia, Noa Vassalli,
Fabio Frencl Jr

Testeurs :

Brenden Donlon, Rook Fitts, Lex Rhodes,
Katie Yu, Matteo Carioni, Noa Vassalli,
Lorenzo Silva, Hjalmar Hach,
Federico « Toy » Dossi, Matteo Pedroni,
Marco Munari, Camilla Muschio,
Carola Corti, Davide Amici

Chef du département JDR de Horrible Guild :

Federico Corbetta Caci

VERSION FRANÇAISE

Traduction :

Jérôme Vivas

Relecture :

Thomas Demongin

Équipe Don't Panic Games

Président : Cedric Littardi

Direction éditoriale : Sébastien Rost

Édition française : Ghislain Bonnotte

Correction : Mélissa Veludo

Maquette : Julien Dejaeger

Fabrication : centSuces

Coordination : Jeanne Bucher

Communication et marketing : Célia Bourrel



© Don't Panic Games, 2024 — pour la présente édition.

Don't Panic Games, 38, rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 PARIS

©2023-2024 HORRIBLE GAMES, HORRIBLE GUILD, WILDERFEAST et leurs logos
sont des marques déposées de Horrible Games S.r.l.

Traduit à partir de la version 1.5 du Quickstart.