



STALKER

LE JEU DE RÔLE

[Handwritten signature]

STALKER

LE JEU DE RÔLE

VILLE VUORELA



SOMMAIRE

CRÉDITS.....	2
SOMMAIRE.....	3
REMERCIEMENTS.....	5

INTRODUCTION

PRÉFACE.....	6
AVANT-PROPOS.....	7
LES STROUGATSKI.....	8
SOURCES.....	9
LE JEU DE RÔLE.....	9

LIVRE DU STALKER

LA VISITE.....	14
LA THÉORIE DOMINANTE.....	14
AUTRES THÉORIES.....	14
LES RÉFUGIÉS.....	18
LES CHANGÉS.....	18
LES MAUDITS.....	19
LES ZONES.....	22
LES AVANT-ZONES.....	22
LA FRONTIÈRE.....	24
LES ANOMALIES.....	25
LES INORGANIKUES.....	28
LES OASIS.....	28
LA XÉNOLOGIE.....	32
LES ARTEFACTS.....	32
LES MONUMENTS.....	36
LES QUASICHIMIQUES.....	38

L'INSTITUT.....	40
ORGANISATION.....	40
LA DIVISION DE RECHERCHE.....	40
LA DIVISION DE SÉCURITÉ.....	42
LES STALKERS.....	43
HISTOIRE.....	43
HÉROS.....	43
CRIMINELS.....	44
MÉCANIQUE DE BASE.....	46
SURMONTER LES DÉFIS.....	46
PRÉSENTATION.....	47
LA MAIN DU DESTIN.....	47
CRÉATION D'UN STALKER.....	48
INDIVIDU CONTRE ÉQUIPE.....	48
VIE ET CAPACITÉS.....	50
DÉSAVANTAGES.....	52
ATTRIBUTS.....	52
BIENS ET RESSOURCES.....	53
DÉTAILS.....	54
FEUILLE DE PERSONNAGE.....	54
LES CAPACITÉS.....	58
PHYSIQUE.....	58
PERCEPTION.....	59
INTELLECT.....	60
VOLONTÉ.....	61
CHARISME.....	62
ÉDUCATION.....	63
TECHNIQUE.....	64
ZONE.....	65

PIQUE-NIQUE	
AU BORD DU CHEMIN	66
LE PLAN	66
LA PORTE	66
LES BAGAGES	68
AU-DELÀ DE LA FRONTIÈRE	68
LA GRATTE	69
LE CHEMIN DE RETOUR	69
À COURT D'OPTIONS	70
COMMERCE	70
ÉQUIPEMENT	73

LIVRE DU MENEUR

LES BASES DU	
SYSTÈME FLOW	88
RÉUSSITE OU ÉCHEC ?	88
LA MAIN DU DESTIN	88
DÉFIS	90
LES MATHÉMATIQUES DES RÈGLES	90
CRÉER DES DÉFIS	91
ÉVALUER LES IDÉES	93
ÉVALUER L'INTERPRÉTATION	95
JOUER LES VALEURS D'ATTRIBUT	96
INTERPRÉTER LES RÉSULTATS	98
VIOLENCE	100
SE FAIRE DESCENDRE	104
EXPÉRIENCE	106
RÔLE DU MENEUR DE JEU	110
RESPONSABILITÉS DU MENEUR DE JEU	110
PLANIFIER LA CAMPAGNE	112
CRÉER DES AVENTURES	112
REMODELAGE DES SCÈNES À LA VOLÉE	116
ASTUCES DESCRIPTIVES ET NARRATIVES	117
DERNIERS PETITS CONSEILS	120
IDÉES D'AVENTURES	121

GUIDE DU GENRE STALKER.....	123
THÈMES ET STYLES	123
NOTRE MONDE	124
LES AVANT-ZONES	126
DANS LA ZONE	135
ZONES ANORMALES	137
LES INORGANIKUES	147
LES OASIS	152
LA FAUNE MUTANTE	156
LES TRIBUS	167
LES STALKERS CHANGÉS	171
LES TRÉSORS DE LA ZONE.....	174
TROUVER DES ARTEFACTS	174
LES MONUMENTS	183

LIVRE DES ZONES

ZONE FRANCE.....	190
XÉNOGRAPHIE	191
TOULOUSE	200
AVENTURE - LA MAISON ROUGE	208
PERSONNAGES PRÉTIRÉS	214
ZONE JAPON	224
XÉNOGRAPHIE	227
PARCOURIR LA FRONTIÈRE	227
LES YAKUZAS	228
EXPLORER LA ZONE	228
TRAVAILLER AVEC LES YAKUZAS	230

ANNEXES

RÈGLES AVEC DÉS	237
FEUILLE DE PERSONNAGE VIERGE	246

EXTRAIT D'UNE PARTIE DE JEU DE RÔLE

Greta (MJ) : La cour est vide. Il n'y a pas une seule mauvaise herbe. L'école elle-même, un bâtiment en briques de deux étages, semble être en assez bon état, mais les fenêtres tremblent, comme secouées par un vent d'orage.

Amina (Gecko) : Laisse-moi deviner. Il n'y a pas de vent ?

Greta : Eh bien, maintenant que tu en parles, c'est très calme.

Ben (Étincelle) : Je sors mes jumelles et j'essaie de mieux voir les fenêtres.

Greta : À travers les jumelles, il semble que tout le mur de briques scintille, comme si des vagues de verre le parcouraient.

Amina : Étincelle, ça a l'air risqué là-bas. Tu es sûr que la carte indique cet endroit ?

Ben : Euh, Greta, est-ce que je suis sûr ? Je sors la carte et j'essaie de la comparer avec ce qu'il y a autour de nous.

Greta analyse quelle chance Étincelle a de déterminer correctement leur emplacement. Étincelle est un amateur de plein air et ne se perd pas facilement. Aussi, comparer les éléments du paysage avec la carte est une Bonne Idée. Cela fonctionne.

Greta : La carte n'est pas la plus claire que vous ayez vue, mais le mât radio, la lisière de la forêt et le passage à niveau sont là où ils sont censés être. C'est bien là.

Ben : (ou Étincelle, parlant à Gecko) Sois rassuré, nous ne sommes pas dans une Oasis. Il ne nous reste plus qu'à trouver un autre chemin à l'intérieur du bâtiment. Hmmm, peut-être les égouts.

Greta sait que Gecko a des yeux très aiguisés.

Greta : Gecko, tu penses avoir aperçu quelqu'un bouger derrière les fenêtres de l'étage supérieur.

Amina : Étincelle, il y a quelqu'un là-dedans. Je ne serais pas aussi inquiet dans une Oasis. Greta, je sors un écrou ou un boulon et le jette vers l'école, aussi loin que possible.

Greta : Tu t'approches du bâtiment avec précaution et tu jettes un écrou à environ quarante mètres de distance. Une cible aussi grande ne peut être manquée. L'écrou frappe la surface scintillante de l'école et se décompose en brins argentés, comme une peinture épaisse versée dans l'eau.

Et ainsi de suite. Greta a prévu ce qui pourrait arriver, mais au final, tout dépendra de ce que les joueurs décideront et des actions de leurs personnages. L'imagination est la seule limite. Chaque aventure est unique.

A dark, moody photograph of a person in silhouette, wearing a hooded jacket and pants, crouching in a trench. The person is positioned behind a multi-layered barbed wire fence. The background is a deep blue night sky with a few faint stars. The overall atmosphere is mysterious and somber.

LIVRE DU STALKER

[Handwritten signature]

LA VISITE

« Le fait même de la Visite est la découverte la plus importante non seulement de ces treize dernières années, mais de toute l'histoire de l'humanité. »

Stalker - Pique-nique au bord du chemin

C'était il y a treize ans. À la surprise générale, d'étranges lumières furent aperçues tout autour du globe. Les communications furent interrompues. Les aurores boréales prirent une teinte sauvage et une multitude de lumières et des trainées de vapeur furent observées dans les couches supérieures de l'atmosphère terrestre, comme si une pluie de météorites s'abattait sur la Terre. Le phénomène fut plus important dans l'hémisphère nord, mais fut observable partout. Selon les données sismiques, plusieurs objets percutèrent la Terre, frappant le long du 43^{ème} parallèle. Toutes les communications avec les lieux d'impact relevés furent coupées. Puis, aussi vite qu'il avait débuté, le phénomène prit fin.

Ce qui advint ensuite reste confus. Les sites des impacts ne purent être joints. Les autorités reçurent des bribes d'informations provenant de diverses sources. Ces informations parlaient de feux, de monstres, de milliers de Réfugiés et de centaines de morts. Les unités de secours envoyées sur place disparurent sans laisser de traces. Les Réfugiés venant des zones d'impact souffraient de graves blessures, d'empoisonnement ou de maladies étranges. Il fallut plusieurs jours pour reprendre le contrôle de la situation et établir un périmètre de sécurité autour des sites concernés. Les nouvelles de Réfugiés rapportant avoir vu des visages dans le ciel ou errant dans les rues en flammes ont fait naître des rumeurs d'invasion par une puissance étrangère, voire même extraterrestre. Lorsque les secouristes eurent établi des camps de Réfugiés et des hôpitaux de campagne, les gouvernements envoyèrent des milliers de soldats et des centaines de véhicules afin de repousser une éventuelle invasion et rechercher des survivants. Derrière eux vinrent des criminels et des pilleurs, visant les maisons des riches et les coffres des banques abandonnées.

Quelques-uns s'aventurèrent plus profondément que quelques centaines de mètres. Encore moins en revinrent. Derrière cette ligne invisible, les lois de la nature étaient désormais corrompues. Des concentrations gravitationnelles avaient broyé les chars les plus robustes. Les corps ébouillantés fumaient encore et des nuages crachant de la pluie corrosive balayaient tout sur leur passage. Les gouvernements étaient impuissants, les scientifiques abasourdis. La tragédie de la Visite toucha toute l'humanité et les centaines de milliers de morts et de disparus furent éclipsés par le fait que l'humanité avait perdu le contrôle sur son propre monde. Les

certitudes scientifiques sur le monde furent ébranlées jusque dans leurs fondations et les Zones transformées firent évoluer profondément les conceptions des différentes religions.

Au-delà des frontières de ces Zones nouvellement définies s'étendait un champ de mort, empli de cadavres et de débris. Parfois, des pouvoirs inconnus se déchaînaient tel un orage. Plus souvent, ce ne furent que d'étranges lueurs, des couleurs distordues, des mouvements furtifs ou des sons inexplicables qui révélaient que la mort guettait toujours. Certains corps n'ont toujours pas pourri et il arrive parfois que les moteurs de certains véhicules tournent encore depuis cette époque.

LA THÉORIE DOMINANTE

Les témoignages des Réfugiés sont incertains, contradictoires et beaucoup d'entre eux relatent des observations impossibles aux sens humains. Il existe cependant un point commun à ces récits. Bon nombre de Réfugiés disent avoir vu d'imposantes formes flotter dans le ciel et des êtres mystérieux se déplacer au milieu des flammes et du chaos. Ainsi, beaucoup pensèrent à des extraterrestres et à des vaisseaux spatiaux. Selon la théorie dominante, ce ne fut pas une chute de météorites, mais la venue d'une civilisation extraterrestre. Elle proviendrait d'un autre système solaire, quelque part dans la galaxie en apportant avec elle des éléments et des phénomènes de son propre univers. Les gens parlaient de « La Visite » ou encore de « La Visitation ». Il fut aussi question d'« attaque », mais ce terme ne fut pas retenu.

La raison réelle de la Visite ne peut être que supposée. Il n'y a pas d'indications montrant que des extraterrestres aient essayé de communiquer avec nous. Certains continuent de croire qu'il s'agissait d'une attaque, d'autres que l'humanité doit se préparer à un nouveau contact ou encore que la Visite n'est pas finie et que les Visiteurs sont toujours dans les Zones. Il a même été avancé que la Visite ne fut que le fruit du hasard, juste parce que la Terre était une étape attractive dans un voyage cosmique et que ce n'était qu'un pique-nique au bord du chemin sans but précis. Il n'y a pas de preuves pour affirmer ou infirmer ces conclusions et le débat reste ouvert.

AUTRES THÉORIES

La Théorie de la Visite est largement acceptée, mais des voix discordantes se font entendre. Par exemple, il n'y a pas d'enregistrements des supposés Visiteurs ou de leurs vaisseaux spatiaux. Le peu de choses connues sur ce qui se trouve à l'intérieur des Zones est basé sur les propos contradictoires des Réfugiés et les histoires des criminels appelés Stalkers. Ces derniers sont parfois utilisés comme explorateurs et la plupart des photographies prises à l'intérieur des

Il pleut. De fines gouttelettes dégoulinent des murs d'une maison abandonnée. Une odeur de moisissure et de bois brulé flotte dans l'air. Les vitres brisées ne laissent voir qu'une rue sombre. Un flash de lumière révèle les fenêtres vides sur le bâtiment d'en face, telles les orbites d'un crâne. L'orage grondant dans le sud frappe occasionnellement l'Avant-Zone.

Un rayon de lumière balaye les rues et vous vous écartez de la fenêtre. Le crissement métallique des chenilles et le ronronnement d'un moteur diesel couvrent le bruit de l'orage. Mais la patrouille ne s'arrête pas. Elle continue son chemin dans la rue déserte, à la recherche d'individus suffisamment fous pour braver le couvre-feu.

Papillon pose sa lampe-torche sur le sol. Sa lumière illumine le matériel répandu sur une toile goudronnée et les visages tout autour. Pendant ce temps, Étincelle charge un pistolet-mitrailleur. Vous avez entendu dire que les Américains étaient à sa recherche depuis qu'il s'était échappé d'une prison spéciale de l'Oregon. Il ne compte pas être capturé vivant une seconde fois.

Bien que vous vous rendiez dans une Oasis, ces balles sont destinées à des êtres humains. Vous vous demandez où l'Institut Européen détient les Stalkers qu'il a attrapés. Peut-être qu'il ne garde personne vivant.

Tsar est l'opposé de Papillon. Un homme sinistre et maigre, au regard mort. Il est aussi le membre le plus expérimenté du groupe et des rumeurs courent selon lesquelles il se serait débarrassé d'un groupe d'agents chinois en Mongolie. D'autres rumeurs disent qu'il a de puissants appuis en Russie. Peut-être que leurs bras sont assez longs pour l'atteindre jusqu'ici...

Il déchire des bandages et les attache à de lourds écrous en acier. Sur la bâche, un fusil lourd attend son tour, mais les écrous sont plus importants. Il dit toujours que les armes sont un poids mort pour un Stalker, mais aujourd'hui, vous vous rendez dans une Oasis, une bande de terre où la faune et la flore sont inexplorées, au milieu de la Zone la plus sauvage qui soit.

Papillon dit qu'elle connaît un itinéraire sous la frontière. Probablement des égouts oubliés. Ensuite, vous attendrez le matin et commencerez un itinéraire de 20 kilomètres à pied et sous la pluie.

Même cette pensée vous fait peur. Chercheurs et drones de prélèvement d'échantillons considèrent 200 mètres comme une bonne incursion par beau temps. Mais pour un Stalker expérimenté, la Zone est un filet et dans les trous de celui-ci, il y a des endroits plus stables entourés d'Anomalies. Vous n'avez alors pas besoin de vérifier chacun de vos pas avec un écrou lorsque vous atteignez l'un d'entre eux.

Vue de l'extérieur, la Zone France est un cercle parfait. Vous vous demandez un instant si les Zones anormales s'étendent selon un certain modèle. Si vous pouviez comprendre cela, vous pourriez calculer les emplacements des régions anormales et des régions stables.

En revanche, vue de l'intérieur, sa forme et sa surface ne correspondent pas aux observations extérieures. Et cela vous prend un moment pour vous rappeler que vous n'êtes plus chercheur à l'Institut. Vous êtes Professeur. Un criminel redouté. Un Otshkarik. Un Stalker.



LES ZONES

« À l'est, les montagnes paraissaient noires; au-dessus flamboyait et miroitait l'incendie émeraude et familier - l'aurore verte de la Zone. »

Stalker – Pique-nique au bord du chemin

Il existe six territoires qui ont été transformés, répartis autour du globe le long du 43ème parallèle. Sur une projection de Mercator, elles forment ainsi une ligne droite appelée Radiant de Pilman. Des explications astronomiques et numérológicas ont été avancées au sujet du 43ème parallèle. Il a été remarqué que ce degré correspond à la localisation de l'étoile Deneb dans le ciel. Cela aurait pu avoir une signification si les Zones étaient apparues uniquement du côté où se trouve Deneb, mais elles se sont manifestées tout autour du globe.

Aucune des Zones ne se trouve dans les océans, ce qui est une preuve pour certains que la Visite a été planifiée. D'un autre côté, il y a tant de terres émergées autour de ce parallèle que tout ceci n'est peut-être qu'une coïncidence. Toutes les Zones ont une forme circulaire, mais si l'on en croit les images satellites, rien de particulier ne semble se trouver en leur centre. Malgré tout, personne n'a pu s'en approcher suffisamment au sol (ou par le sous-sol). Et même les appareils volants qui ont tenté d'en rejoindre le centre ont perdu le contrôle et ont disparu. Qui plus est, il arrive parfois que les images satellites ne soient pas précises ou se révèlent floues.

Bien que les changements dans la végétation et le paysage urbain puissent être importants, certains points de repère importants par leur taille n'ont pas été effacés et peuvent encore servir à s'orienter. La publication de cartes des Zones est strictement interdite, mais il y a toujours des cartes d'avant la Visite disponibles, par exemple sur le réseau internet. Les Stalkers réalisent leurs propres cartes afin d'éviter les dangers déjà rencontrés et sécuriser leurs futures expéditions. Ces cartes faites main sont précieuses pour les Stalkers et les chercheurs de l'Institut.

Lorsque les tentatives des autorités pour pénétrer dans les régions transformées ont échoué, ces dernières ont été fermées et coupées du reste du monde. Les gens les ont alors appelées Zones Interdites ou simplement Zones. Derrière les frontières des Zones se trouvent la nature sauvage, les champs et les villes qui depuis treize ans ne sont plus visibles que sur les images satellites. Ceux restés à l'intérieur des Zones après leur fermeture sont déclarés décédés et aucun survivant n'a été recueilli depuis les dix dernières années. Près des frontières restent visibles les corps des chercheurs, des soldats et des Stalkers de la première heure. Personne n'a jamais osé ou n'a réussi à rapporter leurs dépouilles.

Après quelques réclamations sans suite, les gouvernements furent plus que ravis de laisser la communauté internationale s'occuper de la sécurisation et de l'observation des Zones. Les Zones et leurs frontières devinrent un no man's land international. L'autorité la plus haute concernant tous ces sujets est l'Institut International des Cultures Extraterrestres, une agence multinationale de recherche et de sécurité fondée par les Nations Unies.

L'objectif initial de l'Institut était d'isoler hermétiquement les Zones jusqu'à ce qu'elles redeviennent accessibles et habitables, même s'il fallait attendre la fin des temps. Seule une poignée de chercheurs choisis par l'Institut avait accès aux Zones, l'isolement et la sécurité étant la priorité. Les recherches en xénologie étaient alors perçues comme purement académiques. Quand la nouvelle de maladies, de mutations et d'enfants monstrueux s'est répandue, des demandes pour fermer complètement les Zones furent déposées, comme si les cacher et nier leur existence pouvaient les faire disparaître. La « stérilisation » des Zones par les armes nucléaires fut même proposée.

Il n'y eut jamais d'accord ou de stratégie commune. La stérilisation par le feu nucléaire n'aurait pas pu, comme il fut communément admis, nettoyer les Zones des Anomalies et autres phénomènes étranges. De plus, des intérêts privés et nationaux restaient dans les Zones et personne ne voulait prendre la responsabilité de les détruire. Les Zones restèrent telles quelles et furent placées sous l'autorité et la responsabilité de l'Institut.

LES AVANT-ZONES

Les Zones ont été créées sur des continents, des terrains et des sociétés différents, mais toutes ont leurs régions frontalières, que l'on appelle les Avant-Zones et qui sont la dernière ligne avant la frontière avec les Zones. Ces Avant-Zones jouxtent les Zones et en sont suffisamment proches pour que le climat y soit étrange et que des voix et des lumières dans le ciel en parviennent. Les centres de population près de la frontière avec la Zone ont parfois été évacués afin de faciliter la surveillance, mais la plupart du temps ce sont les habitants eux-mêmes qui ont pris la décision de se déplacer et d'abandonner leurs foyers, bien au-delà de ce qui avait été requis par les autorités. Les pilliers et une décennie de vent et de pluie ont achevé le travail. Le vent hurle au travers des vitres brisées des appartements vides, tandis que les fourrés envahissent les champs et que les chardons se forcent un chemin dans les fissures de l'asphalte.

LA CHUTE

Il n'y a pas de société sans individus. Seuls les bâtiments utilisés pour le contrôle des Avant-Zones ont l'eau courante et l'électricité, venant principalement de leurs propres réservoirs et générateurs.



KLAMATH FALLS, ÉTATS-UNIS

Diamètre de 101 kilomètres. La Zone se situe près de la frontière de la Californie et de l'Oregon, au nord de la ville de Klamath Falls. Cette région est principalement constituée de vastes espaces naturels, de zones rurales et de petites poches urbaines. À l'ouest, le terrain monte en pente douce jusqu'aux hauteurs de Crater Lake. La Zone est balayée par de larges Anomalies dynamiques. On suppose que certaines formes de vie mutées ayant traversé la frontière proviennent de cavernes souterraines. L'activité volcanique y est fréquente.

HARMONT, CANADA

Diamètre de 57 kilomètres. La partie sud est composée de la ville elle-même, le nord de banlieues, de fermes et de nature. C'est une Zone ininterrompue d'Anomalies et des rumeurs font état de formes de vie au nord, dont des survivants ayant muté. Des Répliques traversent parfois la frontière, mais aucune autre création ne semble avoir été signalée. La Zone recouvre partiellement la ville minière de Harmont. Contrairement à la plupart des Avant-Zones, la partie encore debout de la ville n'a pas été abandonnée et il y subsiste un gouvernement local. La localité attire aussi quelques touristes.

TOULOUSE, FRANCE

Diamètre de 88 kilomètres. Cette Zone est principalement rurale, avec quelques collines boisées dont la destruction a causé des effets d'érosion au-delà de la frontière. Elle contient la moitié de la ville de Toulouse, quelques petites villes adjacentes et des zones industrielles. Elle coupe aussi le réseau autoroutier local. La région anormale s'étend comme un réseau. Dans les trous entre les mailles de ce « filet », il y a des Oasis où toutes sortes de formes de vie dégénérées ont survécu. Les Artéfacts y sont abondants et c'est la Zone favorite des Stalkers.

MAKHATCHKALA, RUSSIE

Diamètre de 70 kilomètres. La Zone traverse la région boisée de la côte entre la mer Caspienne et les montagnes du Caucase. Elle coupe l'importante connexion terrestre et l'oléoduc qui va de la Russie à l'Azerbaïdjan. La Zone est principalement composée de forêts, de bois et de marais, mais à l'est se trouve la ville côtière de Makhatchkala. La Zone Russe est unique, car sa nature est restée presque intacte tandis que les constructions artificielles et les véhicules se dégradent rapidement. Les Anomalies sont toujours mortelles, apparaissant et disparaissant quotidiennement.

HAMI, CHINE

Diamètre de 122 kilomètres. La Zone a été formée dans une vallée encaissée entre deux plateaux et touche la Mongolie par le nord-est. La vallée est constituée de forêts et de marais mais il y a aussi la ville de Hami et ses terres agricoles environnantes. Les pentes et les hauts plateaux sont constitués de steppes arides et de terrains rocheux et accidentés. La Zone est étendue et peu connue car elle est recouverte de nuages corrosifs colorés qui se déplacent souvent avec le vent. Ces nuages empêchent l'imagerie satellitaire et rendent la Zone presque inaccessible.

SAPPORO, JAPON

Diamètre de 72 kilomètres. La Zone se trouve entre les villes de Sapporo et d'Asahikawa. De nombreuses localités ont été prises au piège à l'intérieur de celle-ci. Il y a aussi de petites étendues forestières et des collines. Sur les images satellites, certaines de ces forêts sont toujours visibles. Les régions touchées par des Anomalies sont étalées et les organismes vivants de toutes sortes y sont abondants. Les distortions du temps et de l'espace, tels que le mélange du jour et de la nuit, sont visibles sous la forme de zones de lumière et d'ombre.

EXEMPLES D'ANOMALIES

Nom	Description
CALVITIE DE MOUSTIQUE	C'est une aire complètement plane avec une gravité dix fois plus importante que la normale. Marcher sur une Calvitie de Moustique statique signifie généralement la mort. Une Calvitie dynamique, bien qu'elle soit plus faible, peut cependant causer de sévères blessures d'écrasement.
CLOCHE DE VIDE	C'est une étendue de vide d'air absolu. Il n'y a aucune raison physique à cela et l'air ne peut y pénétrer. Il n'y a pas de parois ou de frontières visibles.
ÉCLAT LUMINEUX	C'est une zone très chaude, étendue ou limitée à un point, où tout ce qui y entre est littéralement frit sur place.
FONTAINE MAGNÉTIQUE	C'est une petite surface généralement couverte d'ordures. Elle attire la matière à elle, généralement faiblement à une certaine distance. Mais si quelqu'un ou quelque chose s'en approche de trop près, la force d'attraction augmente subitement et attire violemment sa victime, l'écrasant contre les déchets. Certaines Fontaines Magnétiques n'attirent que le métal, d'autres le plastique ou le bois. En revanche, certaines affectent les liquides comme le sang ou les fluides des globes oculaires.
HACHOIR	Cette Anomalie est très dangereuse et très difficile à détecter. Elle attend que quelque chose pénètre dans son aire d'effet et exerce de puissantes forces pour étirer la victime, la compresser, la tordre et l'écraser, la jetant bien souvent très haut en l'air pendant le processus. Après avoir été déclenchée, l'Anomalie devient normalement « dormante » pour un temps.
MIRAGE MERVEILLEUX	C'est une Anomalie psychique qui amplifie les sentiments de joie et de plaisir dans son aire d'effet. Des variantes pour l'animosité et la haine existent, tout comme les Anomalies illusionnistes qui font retourner leurs victimes dans un souvenir récent, les rendant incapables de faire la distinction entre la réalité et les hallucinations. Certains y ont perdu tous leurs souvenirs et ont dû être raccompagnés hors de la Zone par la main.
OMBRE	L'Ombre est, comme son nom l'indique, l'ombre d'un objet ou d'une construction qui pointe toujours dans la même direction, quelle que soit l'origine de la source de lumière. Cette Anomalie est très difficile à identifier de nuit. L'Ombre détruit tout processus organique dans l'espace tridimensionnel qu'elle recouvre. Revitaliser la structure organique est impossible et tout contact avec une Ombre déclenche une gangrène sévère.
TABLEAU	C'est une zone où tous les mouvements sont ralentis jusqu'à être stoppés. Les mouvements exécutés à une vitesse normale sont littéralement gelés sur place et les mouvements rapides (comme les balles) semblent se mouvoir à la vitesse de quelqu'un qui rampe. Cette Anomalie déforme aussi les sons. Les effets sur la lumière ou les radiations sont inconnus. Si une main passe dans l'aire d'effet de l'Anomalie, son mouvement se ralentira et la main sera bloquée, comme coincée dans une surface solide.
TOILE D'ARAIGNÉE ARGENTÉE	C'est une toile argentée ou cristalline. Tout le monde ne la voit pas et la toucher peut causer des blessures sévères pendant 24 heures ou la mort.



PSEUDO PROFESSEUR

NOM FRANK HILMAN

ÉQUIPE KOM SOMOL	RÔLE OTSHKARIK
----------------------------	--------------------------

RÉPUTATION
SCIENTIFIQUE DE TERRAIN

DESCRIPTION
D'un âge moyen et chauve, il s'exprime bien et commence tout juste à prendre ses marques dans son rôle de Stalker.

CONTACTS
Quelques xénologues
Dirigeants de KERAME

ÉQUIPEMENT & RESSOURCES
Jumelles de vision nocturne
Pistolet et munitions
Microscope
Compteur Geiger
Conteneurs isolants
Kit médical
Super Smartphone avec plusieurs cartes SIM et comptes utilisateurs
Sac à dos : trois changes de vêtements, tenue de camouflage (Hiver), thermos
8 000 euros sur un compte en banque secret
Appartement 2 pièces à Lyon
Planque : studio à Ibiza

BLESSURES

PHYSIQUE		PERCEPTION	1
		ACUITÉ AUDITIVE	
INTELLECT	1	VOLONTÉ	1
INVESTIGATION AFFAIRES		DÉGUISEMENT PETIT DORMEUR	
CHARISME		ÉDUCATION	2
		MÉDECINE SCIENCES XÉNOLOGIE	
TECHNIQUE		ZONE	1
		AGENT XÉNOTCHNOLOGIE	

HISTORIQUE

Frank est Allemand et parle couramment français et anglais. Après des études de Physique, il intègre différentes entreprises de recherche en Europe. Après la Visite, il s'oriente vers la xénologie.

Il devient le bouc émissaire de l'échec d'un projet de recherche de Cecils à la société KERAME. Ostracisé par ses pairs et incapable de travailler comme scientifique, il devient Stalker.

Bien qu'il ne soit pas un superhéros, il est suffisamment en forme pour suivre l'équipe. En tant que xénologue professionnel, il est bien meilleur que les fous coiffés de papier d'aluminium que Tsar avait l'habitude de payer pour identifier ses objets.

DÉSAVANTAGES

Il a mauvaise réputation en tant que scientifique. Il a même des ennemis au sein de l'Institut et de son ancienne équipe de recherche. Il doit une faveur à la mafia de Barcelone qui veut qu'il espionne l'équipe de Stalkers Komsomol. Il ne leur a encore rien dit, mais il ne va pas pouvoir continuer comme cela longtemps. Il pense que Tsar l'a peut-être découvert.

Son accent très marqué et ses habitudes gestuelles ne lui permettent pas de se faire passer facilement pour quelqu'un d'autre lorsqu'il se déguise et veut dissimuler son identité.

Il a un fils de huit ans d'un précédent mariage. Il a beaucoup de retard dans le paiement de la pension alimentaire et son ex-épouse menace de le trainer en justice. Il est déprimé de ne pas pouvoir élever son fils, ni même de pouvoir le voir.

Il a besoin de pilules pour dormir, mais il dort toujours mal. Si des personnes dorment près de lui, ils dormiront mal aussi et ne se reposeront pas correctement à cause de ses rêves agités.



LIVRE DU

MENIÉLIR

DÉFIS

« Voilà les ordres. Il faut exécuter immédiatement et sans réserve tout ce que je dirai. Si quelqu'un traîne ou commence à poser des questions, je lui cogne dessus sans voir où je tape, je m'en excuse d'avance. »

Stalker – Pique-nique au bord du chemin

Savoir comment fonctionne quelque chose est assez éloigné du fait de savoir comment l'utiliser. À l'inverse d'autres systèmes sans dés, le système FLOW produit des valeurs numériques claires faciles à utiliser, même par des joueurs accoutumés à utiliser les dés. Une nouvelle fois, le meneur de jeu a un grand rôle à jouer et doit connaître tous les rouages sous le capot de la machine FLOW.

LES MATHÉMATIQUES DES RÈGLES

Pour surpasser un Défi, le meneur de jeu établit une Difficulté allant de 2 à 30, en tenant compte des circonstances dans lesquelles l'action se déroule. Pour réussir, il suffit d'égaliser ou de dépasser la Difficulté.

Le joueur indique ce que son personnage veut faire (l'Idée) et détaille ensuite son action et l'interprète (l'Interprétation). Son Idée et son Interprétation sont évaluées individuellement de 1 à 5. Une fois les deux valeurs déterminées, elles sont multipliées. Des malus ou des bonus peuvent également être ajoutés

à l'Idée ou à l'Interprétation en fonction du contexte. Si le résultat de cette multiplication est égal ou supérieur à la Difficulté, l'action entreprise est réussie. Les marges de réussite ou d'échec sont alors prises en considération pour interpréter les conséquences de l'action du personnage.

En multipliant ensemble ces deux valeurs (l'Idée et l'Interprétation) comprises entre 1 et 5, cela produit une courbe croissante de résultats possibles. Leurs intervalles croissent rapidement à mesure que les valeurs deviennent plus grandes. Avoir la parfaite capacité correspondant à l'action donne un bonus de +1 aux deux valeurs, ce qui a un effet significatif sur le résultat. Sans une bonne capacité, les valeurs moyennes pour l'Idée et l'Interprétation seront comprises entre 2 et 4 et le produit obtenu se situera entre 4 et 16. Avec la bonne capacité, ces valeurs moyennes seront de 3 à 5 avec un résultat compris entre 9 et 25. Dans le cas le plus bas, posséder une capacité signifie une différence d'un niveau de Difficulté alors que dans le cas le plus haut, cette différence pourra aller jusqu'à deux niveaux de Difficulté.

Les extrêmes des résultats possibles (1 et 25, 2 et 36) ont été calculés de telle manière qu'il est possible d'échouer à pratiquement n'importe quoi. Certes, en ayant la bonne capacité, vous réussirez de justesse pour une tâche de Difficulté Facile à moins que le MJ estime que l'Idée est incontestablement mauvaise. Les Difficultés extrêmes sont par ailleurs rarement utilisées.

Étant donné que les niveaux de Difficulté augmentent de façon linéaire (en continu tous les 5 points) et que le résultat chiffré de l'action du personnage augmente de

TABLEAU DES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Difficulté Facile	2	Toute personne avec un cerveau qui fonctionne est supposée y arriver. Ces actions ne valent généralement pas la peine d'être mises en scène.
Difficulté Routinière	5	Un néophyte peut généralement réussir et un professionnel quasiment à coup sûr. De plus pour réussir, il faut que leurs actions aient un sens.
Difficulté Moyenne	10	L'action prévue est à la limite des capacités d'un néophyte. Pour un professionnel, elle est inhabituelle, mais il peut réussir dans la plupart des cas. C'est pourquoi votre véhicule ne peut pas se débarrasser facilement de voitures de police.
Difficulté Difficile	15	De manière générale, un néophyte peut difficilement gérer l'action. Quant au professionnel, il atteint ici ses limites. Il va falloir fournir un effort acharné !
Difficulté Très Difficile	20	Un néophyte ferait mieux de prier pour un miracle. Même les professionnels y échouent très souvent, mais il ya toujours l'exception qui confirme la règles. L'Idée doit être meilleure que celle attendue.
Difficulté Presque Impossible	25	Le succès est assez improbable, tant pour les néophytes que pour les professionnels. C'est théoriquement possible, mais le meneur de jeu ne doit pas compter dessus.
Difficulté Incroyable	30	Pratiquement impossible. Bien entendu, quelqu'un l'a déjà fait. Un problème de cette Difficulté ne peut être entièrement résolu par la dépense d'un point d'attribut, en sachant qu'il n'existe peut-être même pas de solution...

façon exponentielle (augmentant par palier), les tâches à accomplir sont habituellement de Difficulté Routinière ou Moyenne. Les tâches plus difficiles ne le sont pas forcément si le joueur peut obtenir l'une des valeurs à un niveau suffisamment élevé. Contrairement aux jeux utilisant des dés, FLOW donne au joueur une chance d'impacter lui-même l'issue de la tâche.

En général, le meneur de jeu n'est pas tenu d'annoncer aux joueurs les niveaux de Difficulté ou le résultat chiffré des actions de leur personnage. Les réussites ou les échecs sont perçus au travers de leurs conséquences et des changements sur les circonstances. Cependant, la limite entre succès et échec est parfois floue.

CRÉER DES DÉFIS

Lorsque les Stalkers font face à un problème où la solution et l'issue ne sont pas évidentes, même s'ils possèdent les attributs et les capacités nécessaires, un Défi est alors lancé. Comme pour les rencontres, un Défi peut être prévu à l'avance et traditionnellement, toute rencontre se compose de plusieurs Défis qui mettent à l'épreuve les personnages de différentes manières. Plus le groupe de Stalkers est important et polyvalent, plus étendues seront les possibilités de Défis à surmonter. Cependant, les Défis sont souvent créés dans le feu de l'action, même si les circonstances qui les amènent sont connues au préalable.

Pour créer un Défi, le meneur de jeu doit décider des points suivants :

- **Le temps** : Combien de temps faudra-t-il pour surmonter le Défi ? Si les personnages sont poursuivis ou que le temps est essentiel, cela risque de poser problème. Si une Idée qui doit être exécutée rapidement nécessite trop de temps, les personnages ne réussiront pas.
- **La solution** : Qu'est-ce que le MJ considère comme étant une Bonne Idée pour surpasser le Défi ? Il n'est pas omniscient et les joueurs apportent souvent d'excellentes solutions. Il n'est donc pas toujours nécessaire de penser à une solution en amont. Dans tous les cas, si le Stalker possède la capacité adéquate, il résoudra le problème en expert.
- **Les attributs et capacités** : Qu'est-ce qui sera utile à la situation ? Les solutions des personnages peuvent utiliser toutes sortes de capacités, mais seulement une à la fois.
- **La Difficulté** : Quel est le niveau de Difficulté à atteindre ou à dépasser pour sortir vainqueur du Défi ?

Exemple

- *Grimper à une échelle de corde est une Difficulté Facile.*
- *Grimper sur une corde à nœuds avec un sac dans le dos est une Difficulté Routinière.*

– *Grimper à une corde sans nœuds avec un équipement complet est une Difficulté Moyenne.*

– *Grimper à mains nues sur une paroi verticale ou sur le mur d'un vieux bâtiment est une Difficulté Difficile. Un grimpeur expérimenté réussira probablement les actions précédentes.*

– *Grimper sur le mur d'un building moderne est une Difficulté Très Difficile et sur un gratte-ciel de verre se révèle être une Difficulté Presque Impossible.*

– *De plus, le faire au cœur d'une tempête est une Difficulté Incroyable. Même un grimpeur expérimenté échouera à moins d'un miracle.*

Autre exemple

Les Stalkers essaient de réparer un moteur de voiture. Le meneur de jeu décide que cela va prendre une heure et que la meilleure façon d'y parvenir est de travailler d'arrache-pied avec les outils adéquats. Ils ont les capacités appropriées. L'un des Stalkers décide de trouver une voiture d'occasion du même modèle ou s'en approchant et de prélever une pièce de remplacement sur son moteur. Le meneur de jeu s'y connaît en voiture et estime que c'est une meilleure solution, du moment que le Stalker a la capacité Mécanique. L'Idée est excellente, peut-être la meilleure pour la situation (5). C'est aussi ce qu'un ancien mécanicien penserait dans une telle situation (3 ou 4 pour l'Interprétation). Récupération est une capacité utile ici pour trouver la pièce à récupérer. Il suffit que l'un des personnages l'ait et que le Stalker possédant la capacité Mécanique lui montre à quoi ressemble la pièce sur le moteur HS.

MAITRISER DES CAPACITÉS

Les capacités sont le fruit d'années d'expérience ou proviennent d'un talent naturel, de compétences apprises et d'expériences acquises. Une même capacité peut aider à faire, à savoir et à communiquer si le Défi auquel elle s'applique est en relation avec celle-ci. Cependant, un joueur ne peut utiliser qu'une seule capacité pour un Défi et ce doit être celle qui correspond le mieux à l'Idée développée par le joueur. Des joueurs inexpérimentés peuvent proposer plusieurs Idées pêle-mêle basées sur les capacités que leurs personnages possèdent, mais dans ce cas le meneur de jeu peut en réponse donner moins de points à leur Idée et leur Interprétation. N'est stupide que la stupidité, même dans un jeu. Parfois, le simple fait de posséder la capacité suffit. Si les personnages sont à la recherche d'une information sur la technologie automobile et qu'un des personnages possède la capacité adéquate, alors ce dernier connaîtra la réponse sans qu'il soit besoin d'un Défi pour cela. Un néophyte placé dans le cockpit d'un avion ne le fera pas décoller (s'il y arrive, il risque de descendre trop rapidement...), alors qu'un pilote compétent pourra voler sans rencontrer la moindre difficulté.

LA FAUNE MUTANTE

Il n'y a pas de vie dans les Zones anormales et un Stalker peut faire des dizaines d'expéditions dans la Zone sans voir aucune trace d'animaux. S'il se rend dans une Oasis, il ne verra peut-être aucun animal, mais ce sont eux qui l'auront certainement repéré. Les Oasis sont des sanctuaires pour les animaux qui survivent dans les Zones, mais avec les années, la Zone a déformé leurs esprits et leur corps. La faune et l'écosystème des Zones en général sont mal connus. On ne sait pas s'ils ont tous été piégés lors de la Visite ou s'ils se sont reproduits

depuis, auquel cas ils seraient maintenant dans leur énième génération, chacune ayant plus étrangement muté que la précédente.

Pour le MJ, les animaux mutants sont comme le sel. En petites quantités, ils améliorent l'ambiance et les sensations du jeu. Mais employés à outrance, ils en ruinent la saveur. Tous les mutants sont basés sur des animaux ordinaires piégés dans la Zone. Les espèces originales peuvent encore être reconnues, mais leurs changements et leurs mutations sont souvent terrifiants pour les humains.

ÉLÉMENTS DESCRIPTIFS POUR ANIMAUX MUTANTS

AFFAMÉ

Rien que de la peau et des os, mais bougeant avec la grâce d'un tigre. Il bave en regardant les Stalkers. Il semble imprévisible, assez fou pour ne pas se soucier d'être maîtrisé et il a une ferme intention de tuer.

CRASSEUX

Une fourrure hirsute ou grasseuse, les restes puants des précédents repas dans et autour de sa gueule, des amas de boue et d'excréments accrochés à son postérieur font qu'instinctivement les humains restent à distance. Personne n'a envie ne serait-ce que d'une égratignure de la part de cet animal.

EXAGÉRATIONS

Les fonctionnalités exagérées sont plus efficaces et plus polyvalentes que celles de base. Des yeux exorbités, semblables à des sacs, peuvent voir dans l'obscurité. La peau d'un Ours Variolé peut sembler malade, mais la substance molle qui la recouvre guérit toutes les blessures presque instantanément, sauf les mortelles.

BLESSURES

Les blessures peuvent aussi être mentalement dérangeantes. L'animal mutant peut être boiteux ou à moitié aveugle. Certains de ses membres peuvent n'être que de simples moignons. De larges entailles sur le côté, avec le blanc des os apparent, peuvent le faire paraître plus mort que vivant.

MALADIES ET INFECTIONS

Que ce soit à cause de la bave sanguinolente de la rage ou des champignons se développant sur des blessures suintantes de pus, les Stalkers et les joueurs sont sur leurs gardes et semblent quelque peu blêmes. Les animaux mutants peuvent avoir les mêmes maladies et infections que les Stalkers, mais eux n'en mourront pas nécessairement.

PUANT

L'odeur étouffante d'un animal sale mélangée à celle des excréments et de chairs pourries, se dégageant du mutant et de son repaire. La saleté est visible et l'odeur est insoutenable.

YEUX

Les yeux ont une importance exagérée pour les humains. L'aspect sombre d'un animal, des malformations ou l'absence de pupilles peuvent transformer de simples animaux domestiques ordinaires en monstres effrayants. Ainsi, lorsque des lapins décharnés, affamés et sans yeux rongent l'herbe jaune d'une Oasis, ils ne semblent pas mignons du tout.

ATROPHIE

L'atrophie est un type de défiguration. Il peut s'agir de membres résiduels ou des traits d'une autre gueule dans le cou de l'animal. Un rat aux pattes arrières inutiles rampera rapidement vers l'avant sur deux pattes avant surdimensionnées.

DÉFIGURÉ

Les défigurations suscitent la peur et le dégoût, un fait auquel un Changé doit faire face tous les jours. Des renflements sur la tête peuvent avoir déplacé la mâchoire d'un animal mutant. Des membres ou des têtes supplémentaires peuvent tout à fait fonctionner correctement.

ÉCORCHÉ

Presque tout le monde ressent des frissons en voyant un animal écorché, surtout s'il est toujours vivant et en mouvement. Il pourrait aussi être tout simplement glabre, avec ses muscles, ses os, ses tendons et ses vaisseaux sanguins bien visibles sous la peau. Ou bien sa peau pourrait être remplacée par une couche translucide visqueuse qui l'empêcherait de se dessécher.



The background is a desolate, war-torn landscape. A large, weathered log lies diagonally across the middle ground. Several strands of barbed wire are visible, some running horizontally across the top and others curving across the scene. The ground is rocky and sparsely covered with small, dry plants. The sky is filled with heavy, grey clouds, creating a somber and oppressive atmosphere. The overall color palette is muted, dominated by greys, browns, and a pale yellowish-green from the sky.

LIVRE DES ZONES

ZONE FRANCE

« Ils dépassèrent le tas de chiffons gris. Il ne restait plus rien de Freluquet, sinon un bâton long, entièrement rongé par la rouille – un détecteur de mines –, qui traînait un peu plus loin dans l’herbe sèche. »

Stalker - Pique-nique au bord du chemin

XÉNOGRAPHIE

La Zone France, ou Zone Europe pour la presse étrangère, est située au sud de la France, essentiellement au sud-ouest de la ville de Toulouse. Cette Zone mesure 88 kilomètres de diamètre, ce qui en fait la troisième plus grande Zone de par sa superficie. L’autoroute A64 a été coupée par la Zone et reste inutilisable sur une distance de plus de 100 kilomètres, de Toulouse à Saint-Gaudens. La Garonne coule aussi à travers la Zone juste à l’est et au sud de l’A64, mais malgré des tests rigoureux, il n’a été observé aucune fuite de substances en dehors de la Zone, hormis les polluants s’échappant des usines abandonnées. Personne n’a pu l’expliquer. On estime que 250 000 personnes environ ont été piégées à l’intérieur de la Zone, la plupart à Toulouse même. La ville a perdu approximativement un tiers de son centre-ville et la moitié de sa banlieue proche. Officiellement, 50 000 Réfugiés ont réussi à en sortir. Certains chercheurs affirment que leur nombre réel est considérablement plus élevé, car beaucoup d’entre eux n’ont jamais signalé leur présence aux fonctionnaires ou ne sont pas allés dans des camps.

Après la Visite, la controffensive de la Force de réaction rapide de l’Union Européenne a pénétré la Zone par le sud, puisque les Réfugiés et la séparation en deux de Toulouse provoquaient le chaos dans le nord. Des colonnes de blindés ont avancé le long des autoroutes A64 et A66, accompagnés d’hélicoptères en soutien aérien. Des véhicules plus légers ont infiltré les routes secondaires, à la recherche d’un itinéraire à travers les lignes arrières de l’ennemi supposé. Aucun ennemi n’a été trouvé, mais ce fut tout de même un bain de sang. La totalité des pertes a été conservée secrète à ce jour et la plupart des véhicules n’ont jamais pénétré à plus de dix kilomètres à l’intérieur de la Zone. De plus, des restes de patrouilles d’infanterie, d’hélicoptères et d’infortunés avions de reconnaissance ont été retrouvés. Les survivants, une fraction des forces armées déployées, ont traversé tant bien que mal la frontière, seuls ou en petits groupes. Les derniers messages de ceux qui n’ont pas pu passer la frontière sont griffonnés sur les murs et dans des lettres scellées, à l’intérieur des cantines, dans des bouteilles et dans des cartouches de fusil. Que ce soit illégal ou non, les plaques d’identification militaires rapportées de la Zone permettent toujours d’obtenir

une récompense officielle de 50 €. Il y a des mémoriaux célébrant le souvenir des soldats et des unités perdus le long de toutes les routes principales menant à la Zone.

LES AVANT-ZONES

La Déclaration originale a fait des Zones des territoires internationaux et un périmètre de protection de dix kilomètres de large a été créé tout autour de la Zone France. Vivre ou diriger des affaires dans cet espace nécessite un permis de l’Institut. Tout fonctionnaire local est soumis à la supervision de l’Institut. Dans la pratique, l’Institut est le seul organisme officiel dans les alentours, étant donné que les gens ont quitté leurs habitations dans ce périmètre et que les autorités officielles les ont suivis. De nos jours, la largeur effective du périmètre est délimitée par les routes, la densité de population et les intérêts de l’Institut. Il n’y a pas de clôture autour de la frontière, juste des panneaux d’avertissement le long des routes principales et des blocs de béton bloquant la circulation des voies secondaires.

« Attention ! Vous entrez maintenant dans la Zone de Quarantaine Mondiale. Tout intrus doit être en mesure de décliner son identité et de suivre toutes les instructions des autorités. En cas d’urgence, merci de contacter le Centre de contrôle Départemental de l’Institut international des Cultures Extraterrestres, le numéro de téléphone est... »

L’Institut se concentre sur la surveillance de la frontière et la supervision de la recherche dans la Zone. En théorie, il devrait également faire respecter le droit civil français dans l’Avant-Zone quand ses propres règles ne le contredisent pas. En réalité, il intervient rarement tant que ses propres intérêts ne sont pas menacés. Les habitants qui sont restés dans l’Avant-Zone et les nouveaux arrivants sont en grande partie seuls. Les sites avec une industrie en état de fonctionner, comme dans certaines parties de Toulouse, ont toujours l’électricité et l’eau courante. Cependant, les espaces ruraux au sud et à l’ouest de la Zone sont envahis par la végétation, il y fait noir la nuit et les routes en particulier tombent rapidement en décrépitude. La situation est particulièrement difficile à l’extrême sud de la Zone, où les routes et la vie économique locale sur les pentes des Pyrénées dépendaient des artères de communication que la Zone a coupées.

ZONE JAPON

Hokkaido est la plus septentrionale des îles principales du Japon. C'est un territoire de forêts et de montagnes avec un climat doux assez semblable, par exemple, à la Scandinavie. Avant la Visite, les températures estivales avoisinaient les 20 °C et chutaient aux alentours des -10 °C en hiver. Les étés sont plus secs que dans le reste du Japon, puisque l'île est trop au nord pour être affectée par la mousson. En hiver, il y a d'importantes chutes de neige, se déposant en fine poudre sur les montagnes. Bien que les montagnes puissent sembler impressionnantes et offrir de pittoresques paysages avec leurs hautes cascades, elles ne sont pas aussi raides qu'elles paraissent et la randonnée était une activité populaire avant la Visite. Les forêts de conifères représentent le type dominant de végétation sauvage, alors que les champs et les rizières dominent les plaines et les vallées.

Sapporo est la capitale régionale d'Hokkaido. Souvent dépeinte comme une ville frontière telle que Toulouse ou Makhatchkala, il y a une zone tampon d'environ 20 kilomètres entre le centre-ville et l'Avant-Zone. Ainsi, l'infrastructure de la ville est restée intacte. Sapporo est aussi l'une des zones d'habitation près d'une Zone qui a gagné en population. Avant la Visite, la ville abritait 2,5 millions d'habitants. Maintenant, ce chiffre dépasse largement les 3 millions, des centaines de milliers de personnes ayant fui les parties nord de l'île. Elles se mêlent désormais à des dizaines de milliers de Réfugiés, survivants de l'intérieur de la Zone elle-même. Il y a très peu d'aides sociales ou même de sympathie pour ces deux groupes et la récente récession de l'économie mondiale qui frappe le Japon plus durement que la plupart des autres pays n'aide pas. Peut-être parce qu'ils ont un plus grand chemin à parcourir pour tomber.

Si Sapporo a son lot de problèmes, c'est une catastrophe plus au nord. La Zone est un obstacle de 100 kilomètres de haut et de 72 kilomètres de large pour la lumière du soleil. Ses ombres tombent sur la majeure partie du nord d'Hokkaido et les effets sur le climat et la végétation sont dévastateurs. En bref, la moitié nord de l'île s'est transformée en toundra et on peut y trouver de la neige toute l'année dans tous les coins et recoins des collines. La plupart des résidents ont fui, soit en raison de l'impossibilité d'exercer une activité agricole, soit parce qu'ils croient que les régions du nord sont maudites. Certaines installations industrielles sont toujours opérationnelles, tout comme les pêcheries le long de la côte, mais toute la région a une mauvaise réputation qui frôle la superstition. Les Japonais appellent cette région Yürei-chi (幽霊地), la Terre Fantôme.

Les choses se passent beaucoup mieux à l'est. La Zone est apparue sur le côté ouest d'une crête de montagne qui traverse le milieu de l'île selon un axe nord-sud. Bien

que la frontière se poursuive sur les pentes orientales, les plaines proches de la côte ont été épargnées et sont restées du côté ensoleillé de la Zone, tandis que les montagnes tiennent à distance le climat froid venant de la Zone. De Sapporo à Nemuro en passant par Kushiro, la vie est encore relativement normale. Mais au-delà des montagnes au nord se trouve Yürei-chi et on peut dire que la Zone a décimé une région de la taille de plusieurs fois sa propre surface.

L'Institut maintient une base dans la ville quasi abandonnée d'Asahikawa. Sa population avant la Visite était de 350 000 habitants et cet important centre industriel et commercial était réputé pour ses restaurants. Aujourd'hui, l'Institut doit compter sur des prestataires de sécurité privés, principalement américains, pour les patrouilles frontalières. Leurs propres employés locaux préfèrent démissionner et ni les entrepreneurs locaux de la défense ni les Forces d'autodéfense ne sont prêts à envoyer des troupes « dans l'ombre » à Yürei-chi. L'Institut a donc été forcé de faire des compromis sur de nombreuses questions. Ainsi, les licences de recherche pour la Zone Japon sont plus faciles à obtenir qu'en Europe. Alors que les entreprises et les institutions japonaises sont actives dans le sud, la frontière nord est exploitée par des sociétés étrangères et multinationales, certaines n'étant que des façades respectables pour les agents d'autres gouvernements de la région Asie-Pacifique.

Dans la Zone Japon, les noms des rôles des Stalkers sont spécifiques à cette région du monde. Vous trouvez ci-dessous un tableau récapitulatif des noms japonais dans leurs écritures katakana/kanji (symboles) et rōmaji (caractères latins).

RÔLE DES STALKERS AU JAPON

Grutzshik	Rōda	ローダ
Kostolom	Hone burēkā	骨ブレイカー
Mozg	Nō	脳
Norka	Minku	ミンク
Otshkarik	Megane	眼鏡
Robot	Robotto	ロボット
Vodila	Unten-sha	運転者
Zmeja	Hebi	ヘビ

ANNEXES

RÈGLES AVEC DÉS

MÉCANIQUE DE BASE

Pour utiliser ces règles employant des dés, vous avez besoin d'un set complet de dés polyédriques pour jeu de rôle. Ainsi, le système principal utilise du D4 au D12. Certaines tables décrites précédemment dans ce livre ont été reconfigurées pour du D20.

LA PREMIÈRE RÈGLE

La règle ultime est qu'un jet de dés n'est jamais une solution à quoi que ce soit par lui-même. Lorsque le personnage est confronté à un Défi où le résultat est incertain, le joueur doit présenter la solution de son personnage au problème. S'il ne peut pas en donner, la tâche est soit impossible pour le personnage, soit ne peut être accomplie qu'en dépensant un point d'attribut.

D'un autre côté, si la solution proposée par le joueur est assez bonne, il n'est sans doute pas nécessaire de lancer les dés pour résoudre le Défi, sauf si le meneur de jeu veut utiliser ce jet comme indicateur quant à la rapidité, le degré de réussite ou le niveau dramatique de cette tâche.

Dans tous les cas intermédiaires, un jet de tâche peut être effectué, si le Défi est jugé assez important ou dramatique. Une action d'un personnage contre l'environnement ou un personnage non-joueur est toujours faite contre un niveau de Difficulté.

Si deux personnages agissent l'un contre l'autre, les deux effectuent un jet et le meneur de jeu peut appliquer des bonus ou des pénalités au résultat selon le mérite de leurs Idées respectives.

Si le résultat total dépasse le niveau de Difficulté (soit un seuil fixe, soit un jet), la solution du personnage au Défi a fonctionné. Sinon, soit la solution n'était pas assez bonne, soit quelque chose s'est mal passé lors de son exécution. Dans les deux cas, réussite ou échec, ses actions changent les circonstances, même si ce n'est pas toujours dans la mesure ou dans la direction voulue par le personnage.

JET DE TÂCHE DE BASE

**D10 + VALEUR D'ATTRIBUT (S'IL Y A LIEU)
+ DÉ DE CAPACITÉ (S'IL Y A LIEU)**

Si le résultat du D10 est un « 10 », vous pouvez relancer le dé et ajouter son résultat au total. En théorie, il n'y a pas de limite maximale au résultat final du jet.

Si le résultat du D10 est un « 1 », le jet a échoué en dépit des autres facteurs et cela peut même être un échec critique si tous les dés ont pour résultat « 1 ».

Une valeur d'attribut ne peut être ajoutée au jet de tâche que si la contribution de l'attribut à la solution décrite par le joueur est évidente ou si le joueur parvient à trouver une explication plausible à l'intérêt de l'attribut dans la situation en cours. Bref, c'est un bonus lié à l'interprétation et pour que cette valeur d'attribut soit appliquée, il faut que la solution proposée soit interprétée correctement par le joueur.

Un dé de capacité peut être lancé et le résultat ajouté au total du jet de tâche, si la pertinence de la capacité par rapport à la solution proposée est soit évidente, soit bien expliquée par le joueur. En bref, c'est aussi un bonus lié à l'interprétation et pour que ce dé soit ajouté, il faut que la solution proposée soit interprétée correctement par le joueur.

Si le personnage n'a aucune expérience préalable des choses qu'il s'apprête à faire pour résoudre un Défi, il n'y aura pas de dé de capacité. Si le personnage n'a pas d'inclination naturelle au type de solution proposée, la valeur d'attribut n'est pas ajoutée ou elle sera de toute façon de 0. En bref, le jet de tâche pour une solution inaccessible au personnage est représenté par le seul D10. Cela peut tout de même fonctionner.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Pour résoudre le Défi comme voulu, le résultat du jet de tâche doit atteindre ou dépasser le niveau de Difficulté cible. La Difficulté d'un Défi est déterminée d'après le point de vue d'un professionnel normalement formé.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

FACILE	4 +
ROUTINIER	7 +
ÉPINEUX	10 +
DIFFICILE	13 +
TRÈS DIFFICILE	16 +
PRESQUE IMPOSSIBLE	19 +
LÉGENDAIRE	22 +

Un **Défi Facile** peut être tenté par n'importe qui ayant des chances raisonnables de réussir. Pour quiconque a de l'entraînement ou de l'expérience, cela ne vaut guère la peine de faire rouler les dés.

Un **Défi Routinier** comporte un risque significatif d'échec pour un profane, mais c'est le pain quotidien des professionnels. C'est ce qu'ils font et ce pour quoi ils sont formés. Il y a parfois des complications, mais le succès est dans l'ensemble garanti. Les Défis non liés à l'aventure entrent souvent dans cette catégorie.

Un **Défi Épineux** repousse les limites. C'est très difficile pour un profane et tandis qu'un professionnel standard aura probablement une idée sur la manière d'accomplir la tâche, il y aura un net risque d'échec. Seul un expert pourrait donner des garanties de succès. Les Défis liés à l'aventure correspondent souvent à cette catégorie.

Un **Défi Difficile** est au-delà des moyens des non-initiés et même un professionnel se gratte la tête. Ce n'est ni impossible ni inouï, mais il vaut mieux le laisser aux experts, si vous avez le choix. Sauf si vous vivez dangereusement ou que vous repoussez constamment vos limites, vous n'essayerez généralement même pas ce genre de choses.

Un **Défi Très Difficile** ne peut réussir que par une chance aveugle ou une vraie maîtrise. Le nombre de personnes dans le monde qui relèvent ce genre de Défi est limité, quel que soit leur degré de confiance et même s'ils ont un plan de secours en cas d'échec. Nous approchons là des limites des capacités humaines.

Un **Défi Presque Impossible** est complètement fou pour n'importe qui, sauf peut-être pour un vrai maître et même pour lui, c'est très dangereux. Cela a été fait quelques fois auparavant, probablement par quelqu'un de célèbre dont on parle encore. Si vous pouvez être à la hauteur, ils parleront également de vous.

Un **Défi Légendaire** n'est possible que dans le cadre de l'application des lois de la physique. Soit personne ne l'a jamais fait, soit quelqu'un l'a fait, mais personne ne

comprend comment. Statistiquement, cela aide d'être vraiment bon dans ce domaine, mais réussir demande tout de même un coup de chance incroyable et personne ne le croira de toute façon, pas même s'ils le voient de leurs propres yeux.

LA VALEUR DES BONNES IDÉES

Toute solution proposée à un Défi est, par définition, une Idée. Des Idées logiques et réalisables peuvent être tentées face à une Difficulté correspondante. Une Idée imparfaite, mais pas impossible, pourrait augmenter le seuil de Difficulté d'un ou deux niveaux, mais le jet de dés peut encore être tenté. Cependant, la raison pour laquelle un Défi est difficile peut être décomposée en grands dilemmes individuels. Ce que cela implique en pratique varie selon le Défi et le jugement du meneur de jeu, mais en tant que règle de base, éliminer un dilemme majeur réduit le seuil de Difficulté d'un niveau, jusqu'à Facile. Le joueur peut même proposer de nouveaux Défis afin de rendre les circonstances du Défi principal plus favorables à son personnage. En supposant qu'il y ait du temps à perdre, des efforts supplémentaires peuvent mener très loin.

SUCCÈS !

Si le résultat du jet de tâche atteint ou dépasse le niveau de Difficulté, le Défi a été résolu avec succès. C'est-à-dire que le personnage a réalisé tout ou presque des objectifs qu'il s'est fixés dans sa proposition. Il a tiré sur l'ennemi, est monté sur le mur, a trompé les systèmes de sécurité, etc.

SUCCÈS CRITIQUE

Si le résultat est suffisamment élevé pour atteindre des niveaux plus élevés, pour chaque niveau de Difficulté atteint (ou +3 au-delà du niveau), le personnage a accompli quelque chose en plus de ses objectifs d'origine. Peut-être qu'il a éliminé plusieurs ennemis, a trouvé un itinéraire sur le mur qui fait que le reste du groupe trouvera le Défi plus facile ou a réussi à saboter l'équipement de sécurité.

Jacob Moncke, alias « Pilgrim », est attaqué par deux voyous des rues. Normalement, combattre contre un punk est un Défi Routinier pour un professionnel des arts martiaux, mais compte tenu de leur supériorité numérique, le Défi est désormais Épineux. Le joueur présente une proposition acceptable et fait un jet contre un niveau de Difficulté 10. Il obtient 15, réussissant ainsi son jet. Non seulement cette réussite permet de dépasser le niveau Épineux, mais aussi d'atteindre le niveau Difficile, accordant un résultat supérieur au personnage. Le meneur de jeu annonce qu'un coup de pied dans les intestins d'un des voyous l'a envoyé voler dans les bras de l'autre. Avec le deuxième voyou maintenant occupé à gérer son camarade qui convulse, Moncke peut fuir la scène en toute sécurité, mettant ainsi fin à la rencontre hostile.

**ADAPTATION OFFICIELLE DU ROMAN DE BORIS ET ARKADI STROUGATSKI,
STALKER – PIQUE-NIQUE AU BORD DU CHEMIN.**

Il y a treize ans, La Visite modifie six régions du monde : les lois de la nature bouleversées, des villes rasées, des centaines de milliers d'âmes perdues, des scientifiques dans l'incompréhension, des gouvernants impuissants.

Les « Zones interdites » ou simplement les « Zones » sont scellées par une frontière gardée par l'Institut et ses alliés qui jouent à des jeux politiques dangereux pour le futur de l'humanité. Dans les Avant-Zones, la société s'est reconstruite, et les Artefacts, ces reliques d'une culture étrangère à la Terre, pourraient changer l'équilibre du monde. Anomalies, Monuments, faune et flore mutantes parsèment les Zones... aussi mortels que contre nature.

Dans **STALKER – Le Jeu de Rôle**, vous incarnez des Stalkers, ces femmes et ces hommes intrépides qui ont décidé de braver les interdits et les tirs de snipers pour découvrir ces Zones où le monde a changé. L'Institut et beaucoup d'autres tueraient pour mettre la main sur les secrets qu'elles renferment. Vous, Stalkers, vous êtes là pour faire le sale boulot et vos vies ne pèsent pas bien lourd pour vos employeurs, en tout cas beaucoup moins que la mission qui vous a été confiée...

C'est pourquoi vous êtes ici. Aventurier des temps modernes. Dénicheur d'Artefacts. Criminel. Indépendant. STALKER...

Dans ce livre, vous trouverez :

- Toutes les règles nécessaires pour jouer et explorer les six Zones.
- La description et les spécificités des Zones France et Japon.
- La présentation des Artefacts, Anomalies et autres phénomènes.
- Une foule d'idées d'aventures et un scénario d'introduction.
- Six personnages prêts à jouer.

ISBN : 978-2-37564-049-4



9 782375 640494

PVP : 10,00 €



**Burger
Games**



LA LOUTRE RÔLISTE

www.laloutreroliste.com