



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vermine > **Vermine : bienvenue en bas de l'échelle alimentaire.**

Vermine : bienvenue en bas de l'échelle alimentaire.

mercredi 15 juin 2005, par [Lyagor](#)

A force de jouer à dieu le père, les hommes ont forcé la terre-mère à demander le divorce. Etes-vous prêts à assumer les conséquences d'une séparation pas franchement à l'amiable ?

Une si longue attente...

Non ce n'est pas une blague : en ce riant mois de novembre 2004 et plus de deux ans après la première annonce officielle de sa sortie, Vermine est finalement publié et disponible sur les étals rolistiques. Ironie du sort pour un jeu post-apocalyptique à vocation survivaliste, l'ouvrage aura dû surmonter son apocalypse éditoriale personnelle pour se frayer un chemin vers la lumière du paysage ludique Français. Pour comprendre dans les grandes lignes le pourquoi du comment d'un tel retard, il faut savoir qu'initialement Vermine devait être publié par Yeti productions ; Le bébé se présentait bien et les mags de JDR français (Casus Belli, Backstab) arboraient déjà fièrement leur page de test de la bête quand le drame survint : Les Humanoïdes Associés, maison-mère de Yéti productions, décidèrent de suspendre leurs activités dans le domaine du JDR : la sortie de Vermine fut repoussée à date indéterminée, puis finalement annulée. S'ensuivit alors une longue et morne phase de passe de droits sur le jeu entre les Humanoïdes associés et l'auteur principal du jeu avant que Julien Blondel (l'auteur principal en question) ne reprenne enfin pleine possession de sa création et puisse proposer Vermine à d'autres éditeurs. C'est finalement le 7ème cercle qui remporta la mise et en ce mois de novembre 2004, l'impensable a été réalisé : Vermine a été publié. Quel que soit le devenir du jeu et le succès qu'il rencontrera, son incroyable gestation et l'attente qu'elle a suscité lui ont déjà forgé une légende.

Le concept

Tout ça c'est bien joli mais c'est quoi Vermine en fait ? Hé bien c'est un jeu de rôles post-apocalyptique à vocation survivaliste qui part du principe suivant : La terre s'est réveillée, malade et affaiblie, rongée par le virus humain. Pour annihiler cette menace pathogène, elle a fait de la Vermine ses anticorps ; la réaction immunitaire fut si efficace qu'après quelques décennies l'homme est passé du statut de nuisible public numéro un à celui d'espèce en voie de disparition. Et maintenant c'est à vous de jouer.

Vous n'avez rien compris ? Vous avez raison c'est un peu brutal comme résumé. Je reprends donc : en novembre 2004 la civilisation humaine a triomphé de la nature : plus de prédateurs, pas d'ennemis naturels, plus de crainte des éléments, l'homme règne en maître sur sa petite planète, conforté dans l'idée de sa suprématie par sa science toute puissante. La terre n'est pas à la fête : surconsommation des ressources naturelles, pollution galopante à tous niveaux, extinction de dizaines de milliers d'espèces animales et végétales... notre planète souffre. Mue par une conscience indicible, elle décide de réagir, usant pour se défendre contre l'agresseur humain d'armes naturelles et redoutables d'efficacité : les catastrophes naturelles se font plus violentes, fréquentes, imprévisibles. Les virus et bactéries deviennent plus contagieux, dangereux, mortels. Et surtout la Vermine (insectes, araignées, scorpions, rats, serpents, chauve-souris et autres joyusetés.)



se met à évoluer de façon effrayante, accumulant en quelques générations des mutations qui auraient normalement pris des milliers d'années : Les ravageurs des cultures deviennent insensibles aux insecticides, les rats ne craignent plus l'homme, les termites se mettent à ronger les édifices humains avec une stupéfiante rapidité... Tous ces phénomènes suffisent à gripper les rouages de nos sociétés d'artifices : l'économie mondiale est déstabilisée, les pouvoirs en place deviennent impuissants et le chaos s'installe. Les hommes se déchirent en des guerres sanglantes pour le contrôle des ressources et du pouvoir restant, achevant le travail commencé par la vermine. Une décennie après la réaction de l'esprit de la terre, l'espèce humaine a été réduite à peau de chagrin et a été détrônée du sommet de la chaîne alimentaire. Nous sommes aujourd'hui en 2037 : les survivants de l'apocalypse naturelle ont pour la plupart oublié la grandeur des civilisations passées et pensent avant tout à survivre dans des paysages profondément modifiés et infiniment plus dangereux. Les joueurs incarnent un groupe de survivants : à eux s'offre un monde à explorer et à reconstruire. Qu'en feront-ils ?

Le système

Le système de jeu de Vermine a été conçu pour coller à l'atmosphère du jeu : survivaliste. Il ne faut donc pas s'étonner de se trouver en présence d'un système réaliste potentiellement meurtrier (une balle peut tuer). Les joueurs doivent répartir un certain nombre de dés entre différents domaines (physique, manuel, mental, social) eux-mêmes subdivisés en caractéristiques. Un système de compétences vient compléter la feuille de personnage. A noter la présence de différentes « réserves » de dés : la réserve d'effort, la réserve de sang-froid et la réserve de combat : on pioche dans ces réserves en cas de combat de combat ou de stress et elles servent en outre à représenter l'état physique et moral du personnage. Pas de points de vie, juste des seuils de blessures à cocher.

La personnalité

Au-delà de son concept intéressant nous présentant une apocalypse dangereusement plausible (il suffit de regarder les actualités pour s'en convaincre), temporellement et géographiquement proche (le guide du meneur présente l'Europe de l'ouest en 2037), Vermine possède quelques caractéristiques qui confèrent au jeu une personnalité propre.

Premièrement la création de personnages est originale puisque les personnages sont créés en groupe : les joueurs doivent donc en premier lieu déterminer les motivations du groupe et les raisons de son existence. Ensuite seulement sont abordées les caractéristiques de chaque personnage. Le but est de sensibiliser les joueurs à l'importance primordiale du groupe par rapport à l'individu isolé pour survivre dans un monde devenu hostile. Exemple : lors de l'attribution du matériel de départ (étape qui clôture la création des personnages), les joueurs lancent les dés à tour de rôle et doivent dépasser un seuil pour avoir les objets qu'ils désirent, la difficulté du seuil augmentant après chaque objet. Les joueurs sont donc confrontés à un choix : doivent-ils privilégier des objets qui seront utiles au groupe ou des objets personnels pour leur personnage ? De l'essence pour la jeep du groupe ou un fusil de chasse pour mon perso ? Cruel dilemme. Pour l'avoir vécue plusieurs fois, je peux vous garantir que cette étape suffit généralement à souder un groupe.

Seconde originalité, le système d'expérience : ici le meneur de jeu donne de l'expérience à ses joueurs... et en reçoit de la part de ceux-ci ! L'expérience du maître du jeu lui permet, entre autres, de faire intervenir dans sa campagne des personnages importants de l'univers. De plus, le système d'expérience est conçu de façon à ce qu'à chaque fin de scénario les joueurs aient la possibilité de choisir l'issue de certains événements, proposés par le MJ, influant sur l'évolution du cadre de la campagne. Les joueurs peuvent donc ainsi "orienter" la campagne en adéquation avec les préférences du groupe.

Enfin le jeu ne ressemble pas, loin s'en faut, à un « starship troopers RPG » ou les personnages casseraient du scarabée géant à chaque petit



déjeuner. Dans le contexte du jeu, les insectes ont certes pour la plupart muté et grandi en taille, mais dans des proportions scientifiquement réalistes. Les insectes véritablement géants sont excessivement rares, voire légendaires, et la menace de la vermine est plus souvent insidieuse que brutale. Du coup, la gamme des scénarios possibles s'offrant aux joueurs est diverse et variée : action, exploration, interactions entre communautés de survivants, enquête, gestion de ressources... Vermine n'a pas un ton unique mais propose une palette d'ambiances possibles dans lequel tout meneur peut piocher ses nuances.

Le futur de la gamme

A l'heure actuelle seul le livre du meneur est sorti en boutique. Il contient toutes les informations

nécessaires au meneur pour bâtir sa campagne. Le livre du joueur, qui sortira très prochainement, contiendra quant à lui les informations complètes sur la création de groupes de personnages et les règles sur le gain et l'usage de l'expérience.

Une fois les deux livres de base parus, la gamme s'orientera vers des suppléments de scénarios. Vermine n'a pas de storyline officielle, pas plus qu'il n'est un jeu à grands secrets ou à clans (hé non il n'y aura pas de clanbook cafard) : les suppléments à venir serviront donc à offrir des heures de jeu aux joueurs, tout en étoffant l'univers de descriptions de nouvelles factions, nouveaux lieux, nouvelles espèces, etc.

Si les accouchements difficiles donnent naissance à des bébés vigoureux, alors on ne saurait être qu'optimiste pour le futur de Vermine. Espérons que le jeu saura trouver son public et souhaitons-lui longue vie d'un grand claquement de mandibules.