

Hélène

catastrophe des Montagnes Bleues

Un Jeu de Rôle Solo pour sensibiliser à l'impact de
l'ouragan Hélène qui a frappé le sud des Appalaches
le 27 septembre 2024

Pandion Games



Octobre 2024

Merci d'avoir lu ce jeu et d'avoir eu la compassion et le désir de comprendre l'impact de l'ouragan Héléne sur la région des Appalaches du Sud et sa population.

Les opérations de recherche, de sauvetage et de remise en état se poursuivent dans les Appalaches. La reconstruction prendra des années. Des villes entières ont été détruites. Des routes et autoroutes ont été emportées, des flancs de montagne ont été redessinés brutalement et des rivières ont changé de cours pour toujours.

Si vous souhaitez apporter votre aide, vous pouvez trouver une organisation caritative locale qui fournit du soutien médical, de l'équipement et de la nourriture aux personnes touchées. Vous pouvez aussi envisager de faire un don à une organisation de secours d'urgence comme la **Croix-Rouge américaine**, United Way of Greenville County ou d'autres programmes d'entraide travaillant en Caroline du Sud, Caroline du Nord, Tennessee ou Géorgie.



Si vous vous trouvez dans le sud-est des États-Unis et que vous en avez la possibilité, de nombreux endroits recherchent des bénévoles pour aider.

Ce jeu est sous licence CC-BY-SA 4.0 par Pandion Games. Il est disponible gratuitement et peut être librement distribué et partagé. Plus d'informations ici : creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

L'image de couverture provient de Unsplash. Les autres images sont issues du domaine public, ou de The National Guard, via Flickr (CC-BY). L'image de 4^e de couverture provient de Ted Frsk, via Pixabay.

Vous pouvez adapter ce jeu pour raconter votre propre histoire et sensibiliser le public à d'autres catastrophes à travers le monde.

La traduction de cet ouvrage utilise le masculin de manière générique pour l'ensemble des termes. Vous avez la liberté de les sélectionner selon le genre de votre préférence.

Traduction : Jérôme Mioso

Relecture et mise en page : Jean-Marc "Tolkraft" Choserot

Note française : Andrew Boyd, de Pandion Games a lancé cette initiative dès les premiers jours qui ont suivi le déclenchement de l'ouragan Héléne sur les Montagnes Bleues (les Blue Ridges - une chaîne de montagnes des Appalaches, au sud-est des États-Unis). Il nous a paru naturel de la relayer en français le plus rapidement possible afin qu'un maximum de personnes qui le souhaitent puissent apporter le soutien nécessaire aux victimes de cette catastrophe. Ce jeu n'a aucune vocation commerciale et les fonds générés par votre soutien iront directement aux organisations caritatives choisies par Andy sur place.

Pourquoi ce jeu ?

Hélène, catastrophe des Montagnes Bleues est un jeu de rôle solo créé par Pandion Games pour sensibiliser à l'impact d'une catastrophe environnementale telle que l'ouragan Hélène, qui s'est déchaîné sur la Géorgie, le nord de la Caroline du Sud, l'ouest de la Caroline du Nord et le Tennessee aux États-Unis le vendredi 27 septembre 2024.

Si vous connaissez nos autres jeux, merci de noter que celui-ci est différent.

J'ai pris la décision d'écrire ce jeu après avoir lu les commentaires et avis d'un trop grand nombre de personnes à propos des survivants de la catastrophe et des bénévoles qui font le maximum pour sauver des vies. On y trouvait un manque total d'empathie et de compréhension sur l'horreur de la situation et certains en arrivaient même à rejeter la faute sur les victimes. Survivre sans électricité, sans nourriture, sans eau et sans abri a toujours été difficile. Sans cette merveille apportée par Thomas Edison, ces ressources et commodités n'ont cessé de faire l'objet de luttes acharnées depuis que les chasseurs-cueilleurs se sont constitués en sociétés agraires il y a des milliers d'années.

Ma famille et moi-même avons été déplacés par l'ouragan Hélène. Nous avons la chance d'être en sécurité et hébergés chez des amis à 2 heures au nord-est de Charlotte, en Caroline du Nord. Nous vivons à Greenville, en Caroline du Sud et notre ville a été touchée durement par les destructions causées par l'ouragan Hélène. Nous avons eu la chance inouïe que notre maison n'ait pas été endommagée, mais de nombreuses personnes de notre quartier et des millions d'habitants des environs et de la région n'ont pas eu cette chance.

À l'heure où j'écris ces lignes, le nombre de morts s'élève à 177 personnes, et des milliers de personnes sont toujours portées disparues. Personne n'imaginait l'ampleur du cataclysme qui nous fonçait dessus et nous avons été cruellement pris au dépourvu. Même quand la trajectoire d'Hélène a été déterminée, il n'y avait plus grand-chose à faire pour se préparer à cette destruction massive.

L'argent, le temps et les simples tâches à faire pour survivre sans un accès aux services de base que nous considérons comme acquis représentent une tâche titanesque et incompréhensible à appréhender pour la plupart d'entre nous. Même si vous avez pu investir tout ce temps et cet argent pour anticiper, dès lors que votre habitation est détruite par les inondations, tout votre équipement et les fournitures que vous aviez prévus pour survivre disparaissent.

Andrew Boyd, 2 octobre 2024.

(NdT : A l'heure où ce jeu est traduit, le 5 octobre, Andy et Elyssa ainsi que leurs animaux viennent enfin de rentrer chez eux.)

Sécurité et clauses de non-responsabilité

Ce jeu simplifie radicalement les problèmes du monde réel et les luttes des gens en un petit ouvrage et de ce fait, beaucoup de nuances sont perdues.

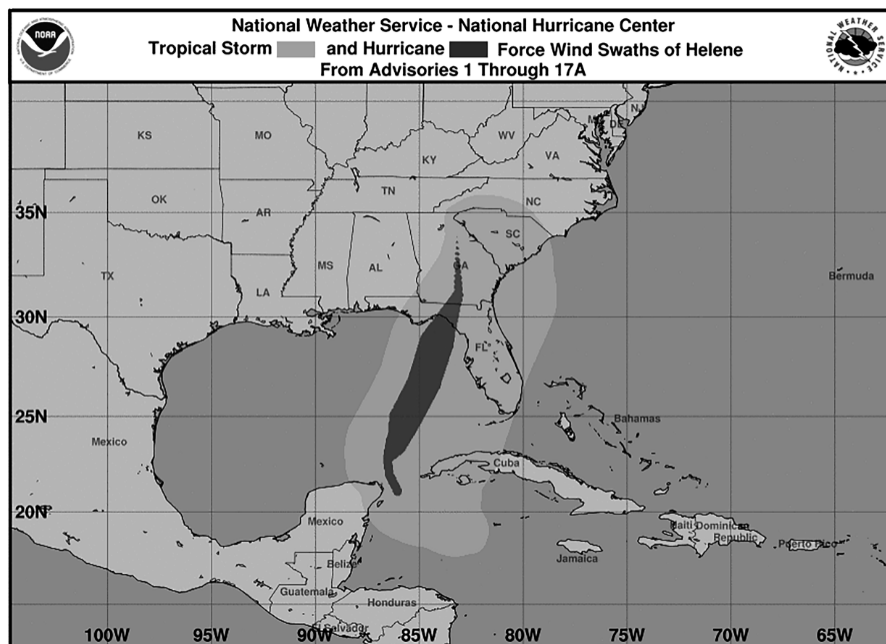
Il y a des milliers de variables et de situations totalement différentes dans la vie de chacun. C'est la même chose dans le déroulé d'une catastrophe naturelle et il est impossible de couvrir tous ces paramètres dans un jeu court.

Nous souhaitons simplement qu'il sensibilise à l'incroyable difficulté que ces situations imposent aux régions les plus durement touchées ainsi qu'aux populations les plus vulnérables. Il ne doit en aucun cas être considéré comme une simulation ou un manuel pour anticiper la survie dans le cadre d'événements de ce type.

Avertissement

Mort, noyade, famine, catastrophe, perte d'êtres chers, perte de choses importantes, cadavres, maladie et douleurs chroniques et bien d'autres choses encore.

Il s'agit d'un jeu injuste et inconfortable conçu pour rappeler les horreurs liées à cette catastrophe. Les personnes qui ont survécu à des catastrophes naturelles y trouveront des éléments difficiles qui leur rappelleront ce qu'ils ont pu vivre. Si vous vous sentez mal à l'aise ou éprouvez de l'anxiété, pensez à vous en priorité : faites une pause ou arrêtez la partie.



Quel est ce jeu ?

Dans ce jeu de rôle en solo, vous construisez votre personnage, tentez de résister à l'ouragan au fil des heures, survivre à ses conséquences puis vous retrouver enfin en sûreté.

La création du personnage aura une incidence sur sa difficulté à survivre suffisamment longtemps pour être secouru et atteindre un point de prise en charge des victimes.

Pour jouer, vous aurez besoin :

- ▶ Un jeu de 54 cartes à jouer dont les Jokers ont été retirés. Mélangez-le. Ce paquet de cartes est la pioche.
- ▶ Un journal ou la feuille de personnage à la fin de ce livre.
- ▶ De quoi écrire.

Il s'agit d'un jeu simple à appréhender utilisant un journal intime. Suivez les instructions de chaque section, dans l'ordre. Lisez les accroches et prenez les mesures qui s'imposent.

Consignez vos choix et votre récit dans votre journal. Vous pouvez ajouter des détails, des nuances et de la narration au fur et à mesure que vous avancez.

Comme dans la réalité, ce qui se passe pendant la catastrophe échappe souvent à votre contrôle et dépend totalement du hasard.

Pour vous aider à faire des choix, ou utiliser les tables de ce jeu, vous révélez des cartes que vous piochez. Vous les comparez ensuite aux options proposées pour trouver ce qui convient le mieux à votre situation. Elles sont ensuite défaussées.

Lorsque votre paquet est vide, veuillez mélanger la défausse et en constituer un nouveau.

Chaque étape de cette épreuve peut avoir un impact sur les ressources dont vous disposez : votre état de santé, votre vigueur, la faim et votre accès à la nourriture, l'eau et l'énergie.

Si votre Santé tombe à zéro, vous périssez et la partie est terminée.



Qui êtes-vous ?

Vous vivez dans une petite ville des Montagnes Bleues située dans les Appalaches du Sud. Son principal secteur d'activité est aujourd'hui le tourisme, en particulier lorsque les feuilles d'automne prennent cette magnifique couleur orangée. Votre ville va être l'une des plus durement touchée par l'ouragan.

Notez les **caractéristiques** suivantes que vous verrez évoluer tout au long du jeu, au fil des événements tragiques qui vont percuter votre vie.

Santé

Elle démarre à 10. Elle représente votre bien-être général, de la maladie à l'épuisement et les blessures.

Nourriture

Sa valeur de départ est déterminée lors de la création de votre personnage. Elle mesure la quantité de nourriture à laquelle vous avez accès.

Vigueur

Elle démarre à 5. Elle mesure votre état de fatigue. Lorsque votre Vigueur est réduite à 0, votre Santé est réduite de 1. Si vous devez réduire votre Vigueur alors qu'elle est déjà à 0, réduisez votre Santé du même montant à la place.

Eau

Sa valeur de départ est déterminée lors de la création de votre personnage. Elle mesure la quantité d'eau potable à laquelle vous avez accès.

Faim

Elle démarre à 1. Elle va augmenter avec le temps. Lorsqu'elle atteint 10, réduisez votre Santé de 1 et de nouveau à chaque fois qu'elle augmente au-delà. Vous devez consommer de la nourriture pour réduire votre Faim.

Énergie

Sa valeur de départ est déterminée lors de la création de votre personnage. Elle mesure votre accès à une source d'électricité pour alimenter ou recharger des appareils.

*Les conditions médicales sont des choses complexes, alors que ce jeu est volontairement simple. Le traitement et la gravité de chaque maladie sont propres à chacun et de nombreux facteurs influencent l'impact de la maladie sur une vie. Il existe des milliers de pathologies physiques et mentales qui affectent la vie des gens. Pensez à une maladie que vous ou une personne de votre entourage avez et à son impact dans les événements tragiques décrits par ce jeu.

Pour chaque table ci-dessous, piochez la première carte et comparez son enseigne à celle du tableau avant de la défausser. Notez les réponses.

Avant l'arrivée de l'ouragan, vous avez entendu dire qu'il y aurait des crues soudaines et votre niveau de préparation était...

Enseigne	Niveau de préparation	Vous commencez le jeu avec...
Cœur	Très bon	10 Nourriture, 10 Eau et 5 Énergie
Carreau	Bon	8 Nourriture, 8 Eau et 3 Énergie
Pique	Assez Bon	6 Nourriture, 6 Eau et 1 Énergie
Trèfle	Pas du tout	4 Nourriture, 4 Eau et 1 Énergie

Votre foyer se compose de (écrivez leurs noms)...

Enseigne	Votre foyer
Cœur	Vous vivez seul
Carreau	Vous vivez seul avec un chien et un chat
Pique	Vous vivez avec votre conjoint
Trèfle	Vous vivez avec votre conjoint et deux enfants

Vous vivez dans une...

Enseigne	Votre habitation
Cœur	Maison
Carreau	Appartement (NdT : en immeuble)
Pique	Condo (NdT : appartement privatif dans un complexe résidentiel)
Trèfle	Mobile Home

Votre condition médicale*...

Enseigne	Qu'avez-vous ?
Cœur	Rien
Carreau	Douleurs chroniques
Pique	Apnée du sommeil
Trèfle	Diabète

Vous avez quelques objets courants à portée de main : une lampe de poche, des bougies, une bêche et quelques bouteilles d'eau.

Vous avez également (piochez deux fois et choisissez pour chaque enseigne) :

Enseigne	Description	Conséquence en jeu
Cœur	Filtre à eau	+2 Eau de départ. Lorsque vous cherchez de l'eau et de la nourriture, vous trouvez toujours de l'eau potable.
Carreau	Générateur	+2 Énergie de départ. Ne peut être transporté. Possède assez de carburant pour générer une puissance supplémentaire de +2.
Pique	Tronçonneuse	Capable de dégager des accès. Nécessite 1 Énergie pour cocher une case supplémentaire quand vous effectuez la tâche Quitter la zone.
Trèfle	Batteries	+1 Énergie de départ. Ne peuvent être transportées. Peuvent être rechargées à 3 Énergie si vous avez un générateur.
Cœur	Sacs de sable	Permet de stopper les inondations ou de barricader les portes.
Carreau	Véhicule tout terrain / Voiture 4x4	Nécessite une Énergie de 2 pour être utilisé. Cochez deux cases lorsque vous piochez une carte rouge alors que vous faites l'action de Quitter la zone.
Pique	Jerrican d'essence	Contient 4 Énergie. Peut être utilisé avec un véhicule tout terrain ou une voiture 4x4, un réchaud de camping, un générateur ou une tronçonneuse.
Trèfle	Réchaud de camping	+1 Nourriture de départ. Contient déjà assez de carburant pour 2 utilisations. Nécessite 1 Énergie par utilisation suivante. La nourriture chaude permet de regagner +1 Santé.

Acte I : La nuit de l'ouragan

Hélène va frapper le vendredi 27 septembre 2024 au soir. La rivière est déjà en crue à cause des pluies de la semaine dernière, ce qui vous rend un peu nerveux, mais vous avez déjà affronté des montées des eaux sans problème par le passé. Vos préparatifs sont terminés et vous allez vous coucher. L'ouragan Hélène se déplace rapidement, mais il sera présent pendant 4 heures au-dessus de votre région. Cela sera suffisant pour tout dévaster.

La première heure

Les pluies commencent à peine. Cela ressemble à une tempête tropicale comme vous en avez déjà connu par le passé. Vous dormez d'un sommeil léger, votre corps anticipant les événements à venir. Soudain, vous êtes réveillé par un bruit violent.

Vous vous levez pour regarder ce qui a pu se passer. **Piochez une carte :**

CŒUR

Un **transformateur** a explosé et vous n'avez plus d'électricité.

- Si vous souffrez d'**apnée du sommeil**, vous devez soit rester éveillé (-1 Vigueur), soit utiliser le **générateur** ou les **batteries**, si vous en avez, pour alimenter votre appareil PPC*. (-1 Énergie).

PIQUE

Des **coulées de boue** si tôt dans la tempête ? Elles ont pénétré dans votre propriété et une boue gorgée d'eau a pénétré dans votre résidence, entraînant avec elle des bouts d'arbres et de petits rochers.

- Choisissez un objet. Il est enfoui sous la boue et a disparu **ou** une partie de votre nourriture est perdue (-1 Nourriture).
- Ceci est considéré comme une Inondation pendant les heures 3 et 4.

CARREAU

Un **grand arbre** est tombé et s'est écrasé sur votre maison. Une fuite d'eau par le toit commence et une fenêtre est brisée.

- Si vous avez des **sacs de sable**, vous pouvez tenter de les empiler et isoler l'eau qui entre dans la maison. (-2 Vigueur)
- Si vous avez une **tronçonneuse**, vous pouvez tenter de braver la tempête pour couper l'arbre (-2 Vigueur), ou le laisser pour le moment.

TRÈFLE

Les eaux de **crue** s'écoulent dans la rue et montent à hauteur de porte.

- Si vous avez des **sacs de sable**, vous pouvez les empiler pour empêcher l'eau de pénétrer. Ne comptez pas ceci comme une inondation pendant les heures 3 et 4. (-2 Vigueur)

La deuxième heure

Vous réalisez que cette tempête est bien différente des autres. Vous vous attendez à être privé d'électricité pendant la majeure partie de la journée de demain. Mais les choses s'aggravent progressivement dans l'obscurité. Vos options deviennent limitées.

Piochez une carte et comparez sa couleur aux tables ci-dessous :

ROUGE

Il n'y a plus d'électricité. Les lampadaires sont éteints. Il n'y a plus aucune lumière en ville.

- ▶ Si vous n'avez pas de **générateur** ou de **batteries**, réduisez votre Énergie à 0.
- ▶ Si vous avez travaillé autour de la maison avec des **sacs de sable** ou si vous avez coupé un arbre avec la **tronçonneuse**, vous devez puiser dans vos réserves énergétiques pour éclairer la maison et voir dans le noir complet (-1 Énergie).
- ▶ Si vous souffrez d'**apnée du sommeil**, vous devez soit rester éveillé (-1 Vigueur), soit utiliser le **générateur** ou les **batteries**, si vous en avez, pour alimenter votre appareil PPC (-1 Énergie). Si vous étiez déjà en panne d'électricité, faites un nouveau choix et réduisez de nouveau vos ressources.

NOIR

L'eau **inonde** votre habitation.

- ▶ Si vous avez eu la chance d'installer des **sacs de sable** pendant la première heure, votre domicile est encore presque sec, mais l'eau avance trop vite pour que vous puissiez les mettre en place maintenant.
- ▶ Sinon, les eaux de crue pénètrent chez vous et saccagent tout. Si vous êtes dans...
 - Une **maison**, supprimez un Objet ou réduisez la Nourriture de 1.
 - Un **appartement**, vous êtes en sécurité, réfugié au deuxième étage.
 - Un **condo**, supprimez un Objet ou réduisez la Nourriture de 1.
 - Un **mobile home**, supprimez un Objet ET réduisez la Nourriture de 1.
- ▶ Si vous avez décidé d'abattre un arbre lors de la première heure, vous devez également réduire votre Santé de 2 car vous êtes blessé par les débris présents dans les torrents d'eau alors que vous tentez d'entrer dans votre maison.

*Un appareil de PPC (pression positive continue) est l'un des traitements les plus courants contre l'apnée du sommeil. Il maintient vos voies respiratoires ouvertes pendant votre sommeil afin que vous puissiez recevoir l'oxygène dont vous avez besoin. Il comprend un masque, un tuyau d'air et un boîtier de contrôle pour faire passer l'air dans le tuyau. Ils détectent que vous retenez votre respiration, et forcent ainsi l'air à entrer dans vos poumons.

Troisième et quatrième heures

Les choses vont mal. Il n'y a plus grand-chose à faire pour vous, sauf survivre à la nuit en cours... et vous n'êtes pas certain d'avoir votre mot à dire sur ce qui va suivre.

Il n'y a plus d'électricité, les arbres s'effondrent et l'eau ne cesse de monter.

À l'extérieur de votre maison, l'étendue de la destruction est insondable. Les routes ne sont plus visibles. Toute tentative d'atténuation des dégâts est vaine jusqu'à ce que l'ouragan passe. Vous espérez simplement survivre.

Si une Inondation a eu lieu précédemment par deux fois (Pique ou Trèfle, Noir), le barrage en amont a cédé ou alors vous vous trouvez dans une vallée : les eaux de crue sont montées à plus de 6 mètres. Les sacs de sable sont totalement inutiles. La fuite n'est plus possible. Votre maison gémit et tout ce que vous entendez, c'est le ruissellement torrentiel de l'eau sur les murs. **Si vous êtes dans...**

► **Une maison** : elle est emportée par les inondations, se heurtant aux arbres et aux débris. Vous êtes dans le grenier ou sur le toit, sous une pluie battante, et votre maison ressemble à un radeau qui se désagrège lentement. Vous survivez tant bien que mal à la nuit, mais votre maison est totalement détruite.

- Vous ne savez pas où vous êtes. Rien ne vous semble familier. Votre famille est avec vous.
- Réduisez Nourriture à 1 et Eau à 1. Supprimez tous vos Objets. Vigueur -2, Faim +2, Santé -2.
- Vous avez survécu, passez à la section **Conséquences**.

► **Un appartement** : votre appartement est inondé et vous vous rendez sur le toit alors que les eaux montent. L'immeuble se désagrège sous l'impact des arbres, des débris, des voitures et même d'autres bâtiments.

- Lorsque la tempête est passée, la ville autour de vous a disparu, et vous êtes assis sur un îlot de débris en béton. Votre famille est avec vous.
- Réduisez Nourriture à 1 et Eau à 1. Supprimez tous vos Objets. Vigueur -2, Faim +2, Santé -2.
- Vous avez survécu, passez à la section **Conséquences**.

Note sur les habitations : Dans ce type de tempête, le type d'habitation est beaucoup moins important que l'endroit où elle est située. Si votre mobile home était situé sur une colline, il a peut-être résisté par rapport à la maison individuelle en briques de votre voisin qui se trouve au bord de la rivière. Ces tables sont simplifiées dans le simple but de laisser le jeu facile à appréhender.

- **Un condo** : entre les arbres qui s'effondrent et les eaux de crue, votre condo est détruit. Le toit s'effondre avant même que vous ne puissiez l'atteindre. Vous ne vous souvenez plus très bien de ce qui s'est passé ensuite. **Piochez une carte** :
- **Rouge** : vous avez survécu, mais vous ne savez pas où se trouve votre famille. Réduisez Nourriture à 0 et Eau à 0. Supprimez tous vos **Objets**. Vigueur -5, Faim +3, Santé -3. Vous avez survécu. Passez à la section **Conséquences**.
 - **Noir** : vous périssez dans les eaux du déluge. **Votre partie est terminée**.

- **Un mobile home** : au fur et à mesure que les eaux montent, le mobile home est rapidement submergé, se retrouvant sous l'eau. Vous vous accrochez à son toit comme le point le plus en hauteur, jusqu'à ce qu'il soit arraché du sol et emporté par le courant. Piochez une carte :
- **Rouge** : vous avez survécu. Vous ne savez pas où vous êtes. Vous ne savez pas où se trouve votre famille. Réduisez Nourriture à 0 et Eau à 0. Supprimez tous vos **Objets**. Vigueur -5, Faim +3, Santé -3. Vous avez survécu. Passez à la section **Conséquences**.
 - **Noir** : vous périssez dans les eaux du déluge. **Votre partie est terminée**.

Sinon, votre maison est endommagée, mais intacte. Votre famille est au complet.

- Réduisez Nourriture et Eau de 2 jusqu'à un minimum de 1 car une grande partie est endommagée ou détruite. Vigueur -2, Faim +2.
- Si vous n'avez pas d'Objets dans votre inventaire, choisissez-en un dans le tableau des objets de la création de personnage pendant que vous fouillez les débris autour de chez vous pour trouver quelque chose d'utile.
- Vous avez survécu. Passez à la section **Conséquences**.



Acte II : Les conséquences

Le ciel est bleu, parsemé de nuages blancs lumineux qu'un soleil brillant de mille feux éclaire. Il est difficile d'imaginer qu'un ouragan se soit abattu sur vous il y a à peine quelques heures. Le niveau de destruction qui vous entoure dissipe rapidement le fait qu'il aurait pu s'agir d'un mauvais rêve. Désormais, à vous de survivre assez longtemps pour être secouru, et retrouver votre famille si vous l'avez perdue.

Pendant la période des **conséquences**, choisissez **deux tâches**, piochez des cartes pour chacune d'entre elles afin de voir comment elles se déroulent, puis buvez de l'**Eau** et/ou mangez de la **Nourriture** avant de terminer chaque journée.

Mise en place

Écrivez « **Partir** », avec quatre cases en dessous. Chaque fois que vous faites l'action Quitter la zone, vous pouvez cocher une case. Lorsque toutes les cases sont remplies, vous êtes enfin sorti de la zone de destruction. Rendez-vous à la section **Sauvetage**.

Écrivez « **Secours** », avec six cases en dessous. Au début de chaque journée, cochez une case. Lorsque toutes les cases sont remplies, une équipe de sauvetage vous retrouve. Rendez-vous à la section **Sauvetage**.

- **Si vous avez perdu des membres de votre foyer (humains ou animaux)**, écrivez leurs noms dans votre journal et dessinez deux cases à côté. Lorsque vous effectuez la tâche Rechercher votre famille, cochez une case. Lorsque les 2 cases sont remplies, piochez une carte pour voir l'état de ce membre de votre famille :
 - **Cœur / Carreau / Pique** : elle est en sécurité et vous rejoint.
 - **Trèfle** : elle a péri dans la catastrophe.
- **Si vous avez un problème de santé** :
 - **Douleurs chroniques** : Lorsque vous effectuez une tâche quotidienne, révélez deux cartes plutôt qu'une. Vous prenez toujours une carte noire plutôt qu'une carte rouge.
 - **Apnée du sommeil** : À la fin de chaque journée, si vous n'avez pas d'Énergie à dépenser, votre sommeil n'est pas réparateur. Ne regagnez pas de Vigueur.
 - **Diabète** : Tant que vous avez accès à de l'insuline, votre maladie ne vous impacte pas pourvu que vous mangiez de la Nourriture. Si vous n'avez plus de Nourriture, -1 Santé. Une fois que vous n'avez plus d'insuline, -1 Santé chaque jour. À partir du moment où commence la période des **conséquences**, il ne vous reste seulement que 2 doses d'insuline. Il vous en faut une par jour pour gérer votre diabète.

Fin de journée

- ▶ **Mangez et buvez**, en réduisant vos réserves de **Nourriture** et d' si vous en avez.
 - Si vous ne mangez pas, Faim +1. Sinon, Faim -1.
 - Si vous ne buvez pas, Vigueur -1, Faim +2, Sinon, Faim -2.
Si vous n'avez pas bu pendant 3 jours d'affilée, vous périssez.
- ▶ Si vous avez fait l'action **Quitter la zone** mais n'avez pas cherché d'abri, -1 Vigueur.
- ▶ **Dormez**. Si vous êtes dans un abri, appliquez les éventuels bonus qui lui sont liés.



Tâches quotidiennes

Chaque jour, choisissez deux tâches à effectuer. Piochez une carte pour chacune d'entre elles afin de déterminer comment chacune se déroule. Vous pouvez faire la même action deux fois. Lorsque vous retrouvez un membre de votre famille (humaine), vous gagnez une tâche supplémentaire par jour et par personne retrouvée.

Rechercher de l'équipement

Enseigne	Description	Conséquence en jeu
Cœur	Quelque chose d'utile !	Choisissez l'un : Tronçonneuse, Véhicule tout terrain (1 utilisation), Filtre à eau
Carreau	Du matériel !	Choisissez l'un : Bidon de carburant, batteries, réchaud de camping
Pique	Vous ne trouvez rien	Aucun
Trèfle	Vous découvrez un corps	Piochez une carte : Rouge c'est un inconnu, Noir quelqu'un que vous connaissiez

Chercher un abri

Enseigne	Description	Conséquence en jeu
Cœur	Un abri en dur et des provisions	+1 Vigueur demain, +1 Eau
Carreau	Un abri délabré	+1 Vigueur demain
Pique	Un terrain plat à l'abri d'un rocher	Aucune
Trèfle	Vous ne trouvez aucun abri valable	-1 Vigueur demain

Rechercher de l'eau et de la nourriture

Enseigne	Description	Conséquence en jeu
Cœur	Découverte de nourriture emballée et intacte	+2 Nourriture ou +2 Eau
Carreau	Découverte de restes ou de nourriture sauvage issue des environs	+1 Nourriture ou +1 Eau
Pique	Vous ne trouvez rien	Aucune
Trèfle	Vous ne trouvez rien	Aucune





Rechercher un membre de votre famille

Enseigne	Description	Conséquence en jeu
Cœur	Vous retrouvez quelqu'un !	Cochez deux cases
Carreau	Vous trouvez des traces de son passage	Cochez une case
Pique	Vous trouvez des traces de son passage	Cochez une case
Trèfle	Vous ne trouvez aucune trace	Aucune

Se reposer

Enseigne	Description	Conséquence en jeu
Cœur	Vous trouvez un endroit confortable où bien vous reposer	+1 Vigueur et +1 Santé
Carreau	Vous réussissez à prendre un moment de répit	+1 Vigueur
Pique	Vous réussissez à prendre un moment de répit	+1 Vigueur
Trèfle	Vous n'avez pas réussi à vous reposer	Si vous avez un abri, piochez une autre carte

Quitter la zone

Enseigne	Description	Conséquence en jeu
Cœur	Vous trouvez un moyen facile de progresser	-1 Vigueur et +2 Faim Cochez une case de Partir
Carreau	Un chemin épuisant et des progrès difficiles	-2 Vigueur et +3 Faim Cochez une case de Partir
Pique	Vous êtes bloqué par des débris et des bâtiments détruits	-3 Vigueur et +3 Faim
Trèfle	Vous rencontrez de sévères complications	-3 Vigueur, -2 Santé et +3 Faim

Acte III : le sauvetage

Vous avez réussi. Vous êtes enfin en sécurité. Un professionnel de santé a réalisé une première vérification de votre état général. Ensuite, une personne munie d'un porte bloc avec une pince en métal vous a soumis à un long questionnaire.

La première vraie nourriture que vous avez mangée depuis longtemps est servie par des bénévoles issus de la communauté qui l'ont transporté à dos d'animal jusqu'aux montagnes.

Vous avez l'impression que des semaines se sont écoulées depuis la tempête alors que seulement quelques jours ont passé. Vous êtes mal nourri, déshydraté, et avez des blessures que vous ne soupçonniez même pas.

- ▶ Votre maison a disparu.
- ▶ Votre ville a disparu.
- ▶ Vous ne savez pas ce que vous allez faire pour retrouver un emploi ou de l'argent pour vivre.
- ▶ Vous ne savez pas où vous allez habiter.
- ▶ Vous avez perdu le contact avec vos amis ou d'autres personnes qui vivent dans le secteur.
- ▶ Vous n'êtes d'ailleurs pas certain que l'un d'entre eux soit encore en vie.

Mais vous êtes plus soulagé que vous ne l'avez jamais été, car vous êtes en sécurité pour la première fois depuis le début de la tempête.

Votre adrénaline a fait des heures supplémentaires pour vous maintenir en alerte. Lorsqu'elle quitte enfin votre sang, un intense épuisement vous gagne et vous vous effondrez avant de plonger dans le sommeil. Mais avant cela, vous avez déjà décidé que dès demain vous vous porterez volontaire pour aider ceux qui sont restés derrière.





Si vous n'avez pas encore retrouvé tous les membres de votre famille, vous pouvez tout de même réinitialiser votre Santé, votre Vigueur et votre Faim et continuer à les rechercher en utilisant cette table mise à jour pour chaque jour suivant:

Poursuivre la recherche de votre famille

Enseigne	Description	Conséquence en jeu
Cœur	Vous découvrez des traces de son passage	Cochez une case
Carreau	Vous découvrez des traces de son passage	Cochez une case
Pique	Vos recherches sont infructueuses	Aucune
Trèfle	Vos recherches sont infructueuses	Aucune

N'oubliez pas que si vous retrouvez un membre de votre famille, vous devez utiliser la table suivante pour vérifier son état :

Poursuivre la recherche de votre famille

Enseigne	Conséquence en jeu
Cœur / Carreau / Pique	Elle est en sécurité et vous rejoint
Trèfle	Elle a péri dans la catastrophe

Lorsque vous retrouvez un membre de votre famille (humaine), vous rajoutez l'opportunité de faire cette tâche de nouveau par jour et par personne retrouvée.

Fiche de personnage

Prénom _____ Genre _____

Santé _____	Vigueur _____	Faim _____
Nourriture _____	Eau _____	Énergie _____

Mon niveau de préparation était _____.

Mon foyer se compose de _____

Mon habitation est _____.

Je souffre d'une pathologie connue sous le nom de _____,
qui me demande de _____.

Objet	Effet en jeu

**Membre disparu
de mon foyer**

**Progression des
recherches**

☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

Son état

Partir

☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Secours

☐	☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Hélène

catastrophe des Montagnes Bleues



Hélène, catastrophe des Montagnes Bleues est un jeu de rôle solo créé par Pandion Games pour sensibiliser à l'impact d'une catastrophe environnementale telle que l'ouragan Hélène, qui s'est déchaîné sur la Géorgie, le nord de la Caroline du Sud, l'ouest de la Caroline du Nord et le Tennessee aux Etats-Unis le vendredi 27 septembre 2024.